

# **Sternen-Tramp**

**SCI-Fi-Tischrollenspiel-Regelwerk**

**von**

**Astor van Zoff**

**Alias Bernd Grudzinski**

## **Hintergrund-Wissen**



### **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**

**10. Hintergrund-Geschichte**

- 10.1. Die Zeit der Drachen**
- 10.2. Der Siegeszug der Futtertiere**
- 10.3. Der Krieg der 6 Rassen**
- 10.4. Die Sternentramps**
- 10.5. Der Kodex**
- 10.6. Die Cybriden**
- 10.7. Jahrhundert Barken**
- 10.8. Ratten**
- 10.9. Raumreisen**

**11. Rassen und Attribute**

- 11.1. Kallrazh**
- 11.2. Lurrack**
- 11.3. Menschen**
- 11.4. Zylöh**
- 11.5. Sackarathas**
- 11.6. Fayizzahr**
- 11.7. Luzenza**
- 11.8. Dralltha**
- 11.9. Kill-Rizk**
- 11.10. Aidimon**
- 11.11. Aquillianer**
- 11.12. Robotter**
- 11.13. Androiden**
- 11.14. Genetoiden & Klone**
- 11.15. Charakter-Blätter**

**12. Imperien**

- 12.1. Sektor Kallrazh**
- 12.2. Sektor Lurrack**
- 12.3. Sektor Menschen**
- 12.4. Sektor Zylöh**
- 12.5. Sektor Sackarathas**
- 12.6. Sektor Fayizzahr**
- 12.7. Zufalls-Tabellen**
  - 12.7.1. Plünder-Tabellen**
    - 12.7.1.1. Plünder-Tabelle SCHUND**
    - 12.7.1.2. Plünder-Tabelle BILLIG**
    - 12.7.1.3. Plünder-Tabelle NORMAL**
    - 12.7.1.4. Plünder-Tabelle GUT**
    - 12.7.1.5. Plünder-Tabelle LUXUS**

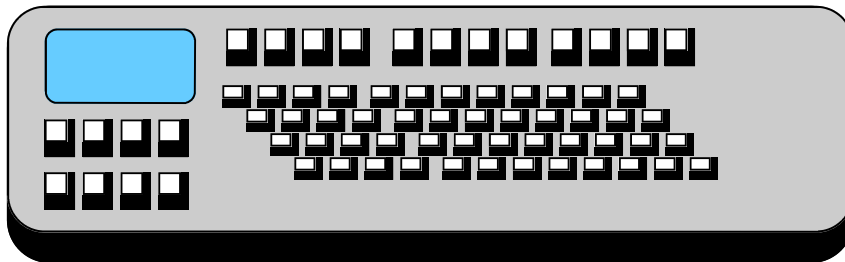
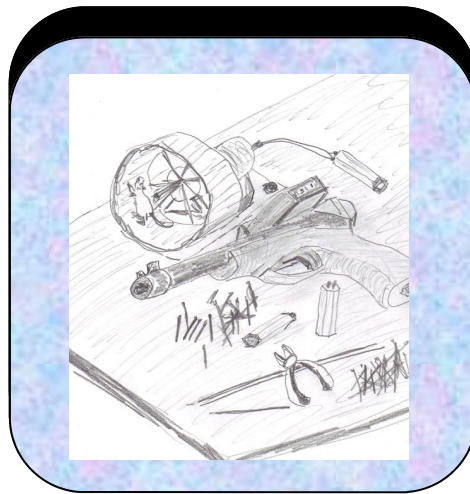
## Einleitung

**10. Hintergrund-Geschichte**

**11. Rassen und Attribute**

**12. Imperien**

**Dies ist das 2te Buch des Sternentramp Regelwerkes und soll Vorstellungen eines Spieluniversums geben. Es ist möglich mit dem Grundregelwerk ein eigenes Universum zu erschaffen. Somit ist dieses Buch nicht für jeden wichtig, aber es erklärt zumindest das Universum welches zum Namen „Sternentramp“ führte**



**Bei allen Geschichten und Beschreibungen darf dieses Buch nicht zu einem Gefängnis werden. Somit wird mit Absicht bei vielem nicht ins Detail gegangen, um jedem Spieler die Möglichkeit zu lassen für sich selbst eine Nische zu finden.**

**Sollte es dabei zu Kollisionen mit der Welt einer Spielrunde kommen kann diese immer noch mit Parallele-Universum erklärt werden.**

## **10. Hintergrund-Geschichte**

### **10.1 Die Zeit der Drachen.**

**Die „Rasse“ war schon sehr alt und immer groß und stark gewesen. Es hatte lange gedauert bis sie sich von den Tieren die sie einst waren zu intelligenten Wesen entwickelten, welche Mathematik und andere Wissenschaften erlernten. Sie hatten schon immer ein Rassengedächtnis, welches ihnen ein Generationsübergreifendes Arbeiten und Leben ermöglichte. So uralt wie ihre Rasse, so langsam waren auch ihre Bereitschaft dazu Neuerungen an zu nehmen.**

**Es dauerte 1000 Jahre bis sich der Name Goriassim durchgesetzt hatte.**

**Die Jahrtausende lies die Goriassim sich aber immer weiter aufsplintern. Es gab die Grasfresser und die Fleischfresser und so begann die Not. Das Leben wurde immer mehr zum Kampf mit der eigenen Rasse. Das Anhäufen von Herden von Futtertieren für das Private Fressvergnügen oder das Einnehmen von Landbesitz verwurzelte sich tief in ihrem Denken.**

**Nach einigen Jahrtausenden wurde das Leben auf der Welt immer beengter und die Kluft zwischen Arm und Reich stieg an. Die Gier nach Gewinn ersetzte die Gier nach Futtertier-Herden und Landbesitz.**

**Die Kinetischen Fähigkeiten der Flügler und die anderen psionischen Fähigkeiten der Goriassim wurden zu den wichtigsten Grundsteinen ihrer Technik, mit der sie dann sogar Raumschiffe bauen konnten.**

**Da es ein immenser Gewinn war andere als Kolonisten in „Jahrhundert Barken“ in die Kälteschlafkammern zu legen und auf den Unterlicht-Flug zu neuen Kolonien zu schicken wurde daraus eine richtige Industrie. Immerhin mussten die Kolonisten lange Schuften bis sie das Ticket in die Freiheit bezahlen konnten und durften nahezu nichts mitnehmen und all ihre weltlichen Güter zurück lassen, die billig gekauft werden konnten. Zusätzlich kamen die Kolonisten ja auch erst Generationen später an und konnten einem keinen Ärger mehr machen, wenn etwas nicht ganz so war wie versprochen. Oft wurden die Sonnen Systeme vorher nicht untersucht und so mussten viele Jahrhundert Barken immer weiter fliegen. Dabei wurden die Nebenwirkungen der Kälteschlafkammern oft viel zu spät entdeckt. Diese Jahrhunderte Kälteschlaf führten bei den Goriassim zu Wahnsinn, Gedächtnisverlust und sinnloser Aggression.**

**Viele diese Jahrhundert Barken trieben nach Unfällen einfach weiter und werden erst wieder aktiv wenn diese ein Sonnensystem ansteuern. Es dauerte etwa 5000 Jahre bis das ganze Ausmaß dieses Problem es klar wurde und es zu Revolution und Krieg auf der Heimatwelt kam.**

**Die Kämpfe wurden mit Feuer und Stahl geführt und dürften der Grund für die Geschichten über Feuerspeiende Drachen sein, welche die Jahrtausende überstanden.**

**Die schon lange existierende Forschung der Sprung-Tor-Technik, welche immer verheimlicht wurde wegen des Profit-Verlustes, wenn diese Bekannt wurde und auch die recht kurz Existierende Forschung des Hyperraumfluges ließ die Kriege abflauen. Es wurden schnelle Linear-Flugschiffe gebaut, welche Tore zu den Kolonien brachten, lies das Universum schnell kleiner werden.**

**Im Folgenden Jahrtausend nutzten die Goriassim viel Gentechnik um die Futtertiere ihren Wünschen und die Planeten ihren Vorlieben an zu passen und ein immer kleiner werdender Teil von ihnen lebte auf der Heimat-Welt.**

**Die persönlichen Streitigkeiten nahmen immer mehr zu, genau wie die Zahl der „Wahnsinnigen Schläfer“ und so kam der „Ewige Krieg“. Immer feinere Methoden des Tötens lösten einander ab, bis einige sich so bedroht fühlten, das sie „Apocalypse-Waffen“ ersannen. Große Asteroiden, welche auf die Welten stürzten, und diese für Goriassim unbewohnbar machten. Und dann ... die Drachenpest. Der Virus benötigte ein Jahrzehnt Inkubationszeit war aber die ganze Zeit ansteckend und dann schnell tödlich. Und so begann das Sterben.**

**Nach nur einem halben Jahrhundert gab es keine nennenswerte Kolonie mehr und eine Flucht in den Kälteschlaf war keine Lösung. So gingen sie unter, während sie hofften, das die noch treibenden Jahrhundert Barken auf Welten Landen welche frei von dem Virus sind. Selbst Wahnsinnige würden noch Nachwuchs bekommen, und dieser würde ja nur ein paar Hunderttausend Jahre benötigen um wieder eine richtige Zivilisation zu erschaffen.**

## **10.2 Der Siegeszug der Futtertiere**

**Die Eiszeiten, ausgelöst durch die Meteore der Goriassim und auch die genetischen Verbesserungen für „schmackhaftere“ oder „ergiebigere“ Futtertiere zwangen diese sich deutlich schneller weiter zu entwickeln um zu überleben, und so dauerte es nur etwa 30 Jahrzehnttausende bis einige von ihnen selbst Mathematik, Wissenschaft, Technik und sogar Raumfahrt entwickelt hatten. Manche von ihnen wurden von Jahrhundert Barken der Goriassim besucht, welche ihre Kolonisten absetzten, nur um diese spätestens 2 Jahrzehnte wieder auf zu nehmen um sie die nach der Lebensfreundlichkeit der Welt zu befragen. Da die Kolonisten aber Geisig nicht klar genug waren für einen sinnvollen Bericht flog das Schiff mit den Überlebenden wieder ab.**

**In allen Geschichten und Mythen festigte sich die Vorstellung von Großen gefräßigen aber intelligenten Reptilien welche von Heroischen Kriegeren bekämpft wurden. Diese Begegnungen lagen aber zeitlich so weit auseinander, dass die schnellelebigen Wesen sie immer wieder vergaßen.**

**Das Fliegen im selben Sonnensystem begann üblich zu werden, sobald die Sonnenwind-Segler erfunden wurden. Zwar dauerten Flüge immer noch Monate oder Jahre, aber sie kolonisierten ihre Heimat Systeme und begannen den großen Raum zu erforschen. Schon bald fanden sie die alten Sprungtore in etwa 5 Lichtminuten von der Sonne entfernt. Alt, ohne Energie und defekt durch die Jahrtausende ohne Wartung. Sie lernten ihre Funktion und das ein Gegenstück dazu existiert. Für jedes Tor gibt es immer nur einen Zwillingbruder.**

**Davon angespornt suchten sie nach schnelleren Wegen als Schiffe Jahrhunderte lang fliegen zu lassen und fanden das Singen der Hyper-Pulse der Sonnensegler. Diese Triebwerksart verwirbelt durch die Sonnenwinde auch einen Teil des Hyperraumes und sendet Schwingungen aus. Es war nur ein kurzer Weg bis zum ersten Hyperpulssynchronisations-Transport-Antrieb, oder auch „Sprung-Triebwerk“, aber es haperte mit der Fähigkeit zu Zielen wohin die Reise ging.**

**Das Einpendeln auf einen Hyperpulse war ein reines Glücksspiel und so wurden Hunderte von funktionierenden Test-Dronen gestartet, von denen die meisten nicht wieder kamen, sondern bei anderen Schiffen heraus kamen, welche diese natürlich neugierig untersuchten und bald selbst Dronen testeten.**

**Wild entschlossen zu erfahren wer die Tore gebaut hatte sprang ein mit Kallrazh besetztes Schiff zu einem Lurrack Schiff. Die starke Ähnlichkeit und die absolut gegensätzliche Körpersprache führte zu einer Feindschaft wie sie ihres gleichen sucht. Das Kallrazh Schiff schaffte es mit einer halben Crew und einer Horror-Geschichte über die Kampfkraft eines einzelnen Lurrak Raumfahrers beim ersten Sprung zurück nach Hause. Davon ausgehend, das die anderen 5 fach überlegen sind, wurde von beiden Rassen jedes Fremd-Schiff als feindlich eingestuft. Die Krieger beider Rassen rüsteten zum Krieg.**

**Aber noch weitere Rassen wagten diesen Schritt. Und starteten bemannte Sprungschiffe. Ein Teil traf auf waffenlose Schiffe anderer Rassen, während ein anderer Teil bei den Kallrazh und Lurrack auftauchte. Als dort die ersten Fremdschiffe auftauchen wurden diese gnadenlos vernichtet und nur wenige konnten entkommen. Die wenigen entkommenen Schiffe der anderen Rassen brachten die Kunde von der direkten Angriffe und dem Unwillen der Kommunikation. Dies war der Anfang des Krieges der 6 Rassen**

### 10.3. Der Krieg der 6 Rassen

Natürlich hatte jede der 6 Rassen einen Überlebenskampf erfolgreich hinter sich gebracht und rüstete schnellstmöglich zum Krieg bei der Schieren Überzahl der nicht eigenen Sonnensegel.

Die Kallrazh und die Lurraks fühlten sich hingegen extrem bedroht von diesen Mengen an Feindschiffen, die bei ihnen auftauchten und entschlossen sich in die Offensive zu gehen, denn immerhin waren die ersten Schiffe der Feinde ja ziemlich schwach gewesen.

Der Krieg der nun folgte war von Anfang an unkontrollierbar. Als festgestellt wurde, dass die Feinde nicht eine sondern 5 Rassen waren, war es schon viel zu spät um den Pfad des Friedens zu beschreiten.

Beteiligt waren (in Reihenfolge des Eintretens in den Krieg)

**Kallrazh**, 3m große fellbedeckte Humanoide mit Tatzen und einziehbaren Krallen, einem starken Raubtier-Gebiß und einem Katzen ähnlichen Kopf, welche ein starkes Rudelverhalten haben. (ST + & GE -)

**Lurrack**, 3m große stark fellbedeckte Humanoide mit scharfen Klauen und starkem Gebiß, aber einem Flachen Gesicht und einem starken Einzelgänger-Verhalten. (ST + & KO + & IN -)

Das sie beide sich ähnlich sehen, von Raubtieren abstammen und der Kampf und die Stärke einen großen Stellenwert haben macht die Unterschiede noch um so fataler. Einem völligen Fremdwesen hätten sie verzeihen können falsch zu sprechen.

**Menschen**, 1,8m große Nackt-Humanoide mit Händen ohne Krallen und ein Gebiß welches nicht als Gefahr angesehen wird. Zusätzlich sind sie Faul und ziehen Wissen und Ausbildung dem Training des eigenen Körpers vor. Technisch geschickt sind diese Allesfresser gefährliche Waffenbauer. (alle Attribute =)

**Zyloh**, 1m große Nackt-Humanoiden mit Händen ohne Krallen und einem harmlosen Gebiss sind diese Vegetarier Körperlich schwach. Ihre Kurze Lebensdauer fordert ihnen zusätzlichen Einsatz ab. Sie sind geschickte Techniker und hervorragende Wissenschaftler. Was ihnen fehlt ist die Geduld zur Selbstkontrolle und somit leidet ihre Arbeit unter Fahrlässigkeit. (ST - & IN +)

Die Schiffe der beiden Rassen sind mit ein Grund für die Rasante Entwicklung aller Rassen, denn nachbauen ist deutlich einfacher als selbst erfinden. Da beide ihre Stärke in der Technik haben, empfinden sie

Einander als sehr bedrohlich. Die Menschen empfinden das rücksichtslose aber schnelle Forsche der Zylohs als Wahnsinnig, während diese ihnen die Lebensdauer und damit Forschzeit neiden.

**Sackarathas**, 2m hohe Reptilien mit 4 Beinen und 2 Armen. Die Krallen sind recht klein, aber das Gebiß dieses Allesfressers hat viele scharfe Zähne. Der Schwanz ist eine gute Stütze wenn dieses Wesen sich aufrichtet um die beiden Vorderfüße als Hände zu verwenden (WM-2) und die Lederhaut sind teil eines sehr robusten Wesens. Sie lassen sich leicht ablenken und ihre Handlungen sind sehr unestet. Ansonsten sind sie Rudeltiere, die ihre persönliche Freiheit immer dem ganzen unterordnen. (WI - & KO +)

**Fayizzahr**, 1,6m hohe Fellbedeckte Humanoiden mit Flughäuten unter den Armen, Krallen und einem Langen Gebiß, ziehen sie Fleisch als Nahrung vor, vor allem selbst gejagtes (von oben drauf gestürzt), haben aber gelernt eine Weile als Allesfresser zu überleben. (sie werden depressiv und ihr Fell wird stumpf und fleckig) Sie sind sehr Eigensinnig und lieben ihre Individualität und persönliche Freiheit. Ihr leichter Körperbau macht sie zu eher schwachen Kämpfern, aber ihre hervorragenden Sinne und Kletterfähigkeiten gleichen dies wieder aus. (KO - & ST - & GE + & WA + & GL +) (Nachtsicht, Geruchssinn, gutes Gehör)

Auch hier treffen 2 Welten aufeinander. Während die Sackarathas reine Boden-gebundene Wesen sind, denen die Haltung mit der sie nach oben gucken unangenehm und anstrengend ist, was für sie Fayizahrliche Kampfspringer zur Horror-Wesen macht, sind diese gut gepanzerten und nicht tot zu bekommenden Sackarathas für die Fyizzahr ein Albtraum an Feind, der sogar die so genannten „Alpha-Strikes“ (alles auf 1 Schlag) problemlos wegsteckt sich umdreht und dann den Fayizzahr zerfleischt, bevor er selbst stirbt.

Natürlich sehen die einzelnen Rassen alle anderen auch Negativ. Kallrazh und Lurrakh sehen Menschen und Zyloh als hinterlistige und betrügerische Wesen die ihre eigenen körperliche Schwäche nicht akzeptieren sondern Tricks und dergleichen verwenden um zu gewinnen. Sackarathas und Fayizzahr werden als unterlegen und mickrig empfunden. Bei Rassen bei denen Stärke und Kriegertum hohen Stellenwert hat führt dies natürlich zu einem eher geringen Status.

Menschen und Zyloh sehen in den Rassen mit Krallen nur die tierischen Monster, welche niemals friedlich mit ihnen zusammen leben könnten. Sie zu fangen und zu domestizieren ist eine Option, aber nur ein Plan für lange Laufzeiten.

Sackarathas und Fayizzahr fühlen sich von den Kallrazh und Lurraks wegen ihrer Größe eingeschüchtert, aber halten diese für dumm und

**Somit besiegt. Menschen und Zylons mit ihrer weichen felllosen Haut werden als besonders hässlich empfunden, da für Fayizahre Felloigkeit als Krankheitszeichen gedeutet und bei den Sackarathas die weiche Haut als genetisches Fehlentwicklung wahrgenommen wird.**

**Es gab viele Kämpfe und heroische Aktionen, von denen immer nur die Feinde hätten berichten können, denn jeder Angriff mit Starken Flotten lies diese heillos zersplittern und überall hin verteilen und der Rückweg war oft eine Odyssee durch zahllose Feindliche Orte. Zusätzlich wurden Schiffe die ein springendes Schiff anspringen auch oftmals in die Zukunft geschleudert, was sie zu einem Problem der Nachkommen macht.**

**Sehr schnell wandelte sich die Kampftaktik.**

**Alle eigenen Flotten blieben Sonnensystem gebunden und hatten Geleitschutz. Alle Angriffsflotten dockten an einem übergroßen Tender an, der schwer gepanzert war um den Rückzug zu überleben. Die Schub-Triebwerke änderten sich zu Photonen Triebwerken mit deutlich mehr Leistung, aber begrenzter Reichweite durch den hohen Energie-Verbrauch bei den zivilen Schiffen und Ionen Triebwerke für die militärischen Schiffe.**

**Versuche Photonen Triebwerke auf dem Planeten laufen zu lassen um somit angreifende Großraumer besser fertig zu werden war ein zweischneidiges Schwert. Die Explosionen waren Fataler, die Feindkräfte konnten sofort mit Invasionen beginnen und auch eigene Schiffe erlitten diese Sprünge. Deswegen wurden sie immer seltener eingesetzt.**

**Schnell wurden die Verlustzahlen horrend. Während 4/5 tel der Feindschiffe entkamen, kehrten weniger als die Hälfte der eigenen tatsächlich zurück.**

**Jede der 6 Rassen kam zu der Erkenntnis das sie den Krieg verlieren würde und das nichts die Vernichtung durch diese gnadenlosen Feinde verhindern könne außer einen Teil der Rasse mit Jahrhundert-Barken zu anderen Sonnensystemen zu schicken. Gesagt, getan, und schon bald flogen diese in aller Eile zusammengeschusterten Kolonie schiffe mit ihren in Kälteschlafkammern liegenden Flüchtlingen zu anderen Sonnen, welche sie erst in hundert bis 200 Jahren erreichen sollten.**



**In den letzten 10 Jahren dieses 5 Jahrzehnte dauernden Krieges gelang es immer mehr die Hyperpuls-Wellen der Triebwerke ab zu schirmen. Zusätzlich nahm die Fähigkeit sich auf einen einzelnen Hyperpulse ein zu pegeln immer weiter zu. Die wenigen Hyperpulse welche gesendet wurden lagen immer öfter inmitten schwer befestigter Festungsringe, was die Verluste immer weiter erhöhte.**

**Dann kam der Durchbruch bei der Triebwerksforschung. Linear-Triebwerke, eigentlich ein Nebenprodukt des Sprung-Triebwerkes wurden Funktionsfähig. Plötzlich war es möglich binnen Wochen zu Nachbar Sonnen Systemen zu fliegen um dort die Sprungtore zu reparieren und die Reise weiter zu verkürzen.**

**Jetzt passierten mehrere Dinge nahezu gleichzeitig.**

**In der Nähe der Hauptwelten wurden andere bewohnte Welten gefunden, deren Bewohner mit den jeweiligen Rassen oft eine hohe Ähnlichkeit und die selben Vorfahren hatten.**

**Durch die gefangen nehmen der Angreifer war es zum Verstehen der Sprache gekommen und somit wurde klar, dass ein Halbes dutzend Rassen mit dem Rücken zur Wand kämpften.**

**Es wurden Friedensverhandlungen aufgenommen, in dem unbemannte Dronen geschickt wurden die nicht explodierten, sondern zurück geschickte Gefangene. Natürlich wurden die ersten davon zerstört bevor die Gefangenen Kontakt aufnehmen konnten und oft waren es die Falschen, aber irgendwann kam immer mal eine Nachricht durch.**

**Es war eine Idee der Zylchs die Friedensbemühungen zu beschleunigen und allen anderen die Technik des Linear-Triebwerkes genauer zu erläutern. An und für sich eine Wahnsins-Tat führte sie zu Entspannung da man nun seine Bevölkerung retten konnte. Es gibt mehrere Daten wann der Krieg endete, aber letztendlich führte dies nur zu vielen Feiern, an denen teil zu nehmen eine ziemliche Rundreise bedeutet.**

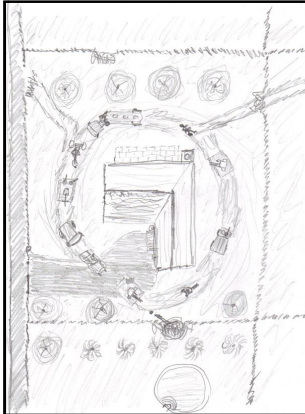
## **10.4 Die Sternentramps**

**In den folgenden Jahren bauten die Rassen ihre eigenen Imperien aus. Fremde bewohnte Planeten wurden eingemeindet ohne das ihnen die Wahl gelassen wurde, aber der Wunsch nach weiterer Gewalt war eher gering, war man doch gerade der Vernichtung entkommen.**

**Immer öfter versuchten sich einzelne oder kleine Gruppen als Glücksritter, sowohl in der Nähe der eigenen Heimat, als auch in der Gegend der fremden Imperien. Die Einreise in fremde Imperien war zumindest schwierig und bewaffnete Kriegsschiffe wurde immer die Einreise verboten, aber kleinere Schiffe mit einer Handvoll hart gesottener Abenteurer konnte akzeptiert werden, wenn im Gegenzug die eigenen Spione und Abenteurer auch einreisen durften.**

**Der Zwang sich durchs Leben zu mogeln, und Söldner, Pirat, Gesetzeshüter, Lehrer, Heiler, Händler, Dieb... zu sein führte die unterschiedlichsten Sternentramps immer wieder auf die selbe Seite. Auf der Flucht vor Überwachung durch Gesetzeshüter. Im Schatten der Welten als Deckung vor den grimmigen Augen des Militärs. Im Kampf gegen Verbrecher welche versuchen die nahezu rechtlosen aus zu plündern.**

Und je unterschiedlicher sie waren um so mehr mussten sie erkennen, das es **Gemeinsamkeiten** gab. **Ehre, Mut, Wahrheit, Freundschaft und Hilfsbereitschaft** wurde von allen irgendwie akzeptiert und geachtet.



Da unter Druck von außen innere Barrieren und Vorbehalte gegenüber möglichen Verbündeten schnell zusammenschmelzen bildete sich eine Art lose Gemeinschaft. Diese „Sternentramps“ fanden zu einer Art Kodex der von mehreren Schriftstellern unter ihnen festgehalten wurde und so immer festerer Bestandteil der Legende über sie wurde.

Es gab keine Aufnahmeprüfung, keine Anführer oder Befehlshaber, sondern nur einen tiefen Wunsch dies zu sein. Trotz der Ablehnung durch die örtlichen Behörden und Gesetzesvertreter, dem Grimm der Militärs, den Erpressungen und Angeboten der Verbrecher waren es die vielen recht guten Taten, welche den Sternentramps beim normalen Volk einen eher besseren Ruf einbrachten. Ja sogar eine kleine Heldenverehrung und den Wunsch auch so frei herum zu ziehen, wenn man einmal nicht mehr Verpflichtungen hat.

Dies alles führte zu einer Wiederbelebung des Gastrechtes.

Ein Fremder wird aufgenommen und erhält etwas Nahrung und einen Schlafplatz. Dafür investiert er ein oder zwei Stunden in einfache Hilfsarbeiten, Lehren oder Reparaturen.

Diejenigen, welche versuchen das Gastrecht durch Diebstahl, Raub, Mord, Erpressung oder Nötigung zu verletzen werden von all jenen die es ehren gejagt und entweder getötet oder in minderschweren Fällen gekennzeichnet. Das Brandmal im Gesicht mit einem glühenden Eisen und ohne Betäubung ist da sehr beliebt.

Jene gebrandmarkten finden nirgends mehr Hilfe und Unterschlupf und sind in großen Schwierigkeiten. Das bringt auch diese dazu sich zusammen zu rotten. Diese Gruppen ziehen meist stehend und Plündernd oder erpressend durch das Land oder verweilen eine Zeitlang als Plage in einer Gegend. Der Spitzname „Ratten“ kommt von „Raum-Piraten“ und dem Leben vom Abfall der anderen. Oft bekennen sie sich zum Kodex der Sternentramps, brechen ihn aber wenn es ihnen paßt und der jeweilige Anführer ist oftmals nicht der schlaueste sondern einfach der böseste oder der gefährlichste.

Sternentramps grenzen sich manchmal stark ab von den Ratten, ja sie beschützen sogar die Bevölkerung vor jenen.

**Wie lebt es sich als Sternentramp?**

**Diese Frage ist schwierig zu beantworten, da das Leben so vielseitig ist wie das Leben an sich. Es macht einen großen Unterschied ob man auf Zentralwelten herum streunt, oder die wilden Ebenen der Kolonien durchwandert.**

**Meist zieht ein Sternentramp, oder eine Gruppe rastlos durch die Gegend. Getrieben von einer inneren Unruhe, welche daher kommt, dass sie mit dem gut bürgerlichen Leben nicht klar kommen, oder Erinnerungen mit sich tragen, welche dies nicht wirklich ihre Welt seien lässt.**

**Die Kleidung tendiert zur Abgetragenheit und ist eher selten neu und sauber. Die Waffen sind zumindest teilweise verdeckt, um nicht sofort auf zu fallen und gefährliche Gegner zu warnen. Große Raumrüstungen mit Schweren Infanterie-Waffen mögen zu einem Soldaten im Marine-Corps passen, der im Einsatz ist, aber einen Sternentramp behindern sie eher dadurch, dass er als „Ernstes und sofort zu neutralisierende Gefahr“ angesehen wird. Auch normalerweise positiv eingestelltes Militär wird nervös, wenn da schweres Kriegs-Gerät durch die Gegend wandert.**

**UNAUFFÄLLIGKEIT ist also relativ groß geschrieben. Die Sternentramps könnte also genauso gut Reisende, normale Wanderer oder umherziehende Handwerker oder Hilfsarbeiter sein.**

**Wer im A-Grav-Schweber über eine Ebene von Stadt zu Stadt fliegt übersieht alles was in der Ebene ist und wichtig sein könnte, also Gehen die meisten, oder fahren ältere Fahrzeuge am Boden und halten öfter mal an. Zu Fuß ändert sich die Perspektive und man sieht vieles was andere gerne verborgen hätten. Also ist WACHSAMKEIT und ein BLICK für PROBLEME eine gute Art durchs Leben zu gehen.**

**Natürlich würde ein Sternentramp nicht lange leben, wenn er sich blind in jede Gefahr begeben würde. Deswegen suchen sie sich oftmals Unterstützung, oder unterstützen andere in deren Tun. Sie gehen Probleme TAKTISCH, ja manchmal sogar HINTERHÄLTIG an und ziehen es vor, wenn ihre Feinde gar nicht so genau wissen wer ihnen jetzt was aufs Maul gegeben hat.**

**Da es weit verbreitet ist, jenen welchen man geholfen hat nicht nur keine Belohnung ab zu trotzen sondern auch einen Großteil der gefundenen Gegenstände zu überlassen (Göttliche Gnadenpunkte einheimen) tendieren Sternentramps stark dazu WENIG GELD zu haben. Oftmals bezahlen sie damit auch für eine Schuld die sie mit sich herumtragen und welche nur sie genau kennen. (z.B. Tote im Krieg der 6 Rassen o.ä.)**

## 10.5 Der Kodex

### Grundregel.:

**Nur wer sich an den Kodex hält ist ein Sternentramp und wird davon geschützt.!**

### Verhaltensregeln.:

- 1) Ein Gefangener Sternentramp darf nicht getötet, gefoltert, oder absichtlich sterben gelassen werden.
- 2) Ein Aufruf zu Verhandlungen (egal mit wem) darf abgelehnt werden, aber wenn er angenommen wird so darf er nicht durch Kampfhandlungen beendet werden. Ein Erklären des Endes der Verhandlungen darf einseitig erfolgen, aber eine Stunde weiterer Waffenstillstand gilt für beide Seiten.
- 3) Eine Aussage mit dem Zusatz „mein Wort darauf“ muss sowohl im Wortlaut, als auch im Sinne der Verhandlungen zuvor stimmen.
- 4) Das eigene Leben gerettet zu bekommen bedeutet dem Retter einen Gefallen zu Schulden. Der Gerettet entscheidet aber ob er den geforderten Gefallen akzeptiert.
- 5) Ein feindlicher Sternentramp der gefangen wird muss nach 10 Tagen entweder seinen Besitz oder seine Freiheit zurück erhalten. Erhält er beides, so schuldet er dem Befreier einen Gefallen.
- 6) Eine Feindschaft wird nur während einer Verhandlung erklärt und zurück genommen werden. Die Erklärung muss begründet werden.

**Sämtliche versuche der Regierungen diesen Kodex um solche Dinge wie Gesetzestreue, Gehorsam den Befehlen der gesetzlichen Vertreter oder auch nur eine Meldepflicht bei einem Verantwortlichen schlugen fehl.**

### Lebens-Zweck.:

- A) Wandere durch das Land und suche nach dem Wahnsinn, der Verzweiflung und all dem Übel welches dem sinn der Gerechtigkeit deines Herzens widerspricht und bekämpfe es vor Ort.
- B) Erleichtere dem Schicksal es jedem zu geben was er verdient, anstatt dessen was ihm andere bezahlen.
- C) Niemand ist ohne Sünde und Fehler, also ist der Tod als Strafe die falsche Wahl.

## 10.6 Die Cybriden

Die ganze Sache hatte sich schon eingespielt, als eine weitere Gefahr auftauchte. Ein Tor öffnete sich über einer Kolonie der Sackarathas und eine Flotte von Schiffen und Truppentransportern kam hindurch. Die Schiffe antworteten nicht auf Anfragen und ein Polizei-Zerstörer der sich in den Weg stellte wurde kurzerhand geentert. In den folgenden Stunden überfielen sie die nur schwach verteidigte Kolonie und nahmen Personen, Ausrüstung und Nahrungsmittel mit.

Die Überlebenden berichten von Wesen mit Kybernetischen Teilen, welche eine seltsame Sprache sprechen und aus allen Völkern der Imperien zu stammen scheinen. Die Gefallenen der Cybriden wurden zwar meist abtransportiert, aber die wenigen die zurück blieben ergaben sehr viel Aufschluß über diese Wesen. Ein Teil ihres Gehirnes war gegen einen weiteren organischen und einen synthetischen Teil ausgetauscht worden und die Kybernetik ersetzt Körperteile und befestigt Waffen und Ausrüstung am Körper.

Die Wurmloch-Öffnungen sind aber weder ein örtliches Problem, noch gibt es vorher Anzeichen. Pro Imperium kommen auch nur etwa drei oder vier Angriffe im Jahr vor. Trotzdem gilt dies als die größte Gefahr, denn alle Verteidigungen an den Sprung Toren ist wirkungslos und Hilfe hat Schwierigkeiten sich bis zum angegriffenen Planeten zu bewegen.

Das offenen Wurmloch hat in 1 Lichtminute Radius folgende Effekte  
Sprungtriebwerke fallen aus und können nicht verwendet werden.  
Linear-Triebwerke sind gestört und fliegen falsche Kurse. Notsprünge sind um WM-4 erschwert.

Sternensog wird um Faktor 10 verlangsamt.

Die Öffnung bleibt genau 22 Stunden und 58 Minuten offen und kann in beide Richtungen durchflogen werden, was meist 5 bis 15 (2W6+3) Minuten dauert.

Während auf den Planeten ein oft verzweifelter Abwehr-Kampf läuft, versuchen manchmal kleine Flottillen durch den Wurmtunnel zu fliegen um den Generator zu zerstören. Da im Wurmtunnel die auf Plasma oder Atom basierenden Reaktoren ausfallen ist dies eine heikle Angelegenheit, und Bombardieren mit Extremen Bomben zu 95% ein Blindgänger.

Die meisten Generatoren stehen auf Planeten und sind von einer Art Station umgeben. Wenige sind in einer Raumstation eingebaut und nur die allerwenigsten sind als einzelne Bauteile im Raum angeordnet.

Daher versuchen meist Truppentransporter Saboteure ab zu setzen welche die empfindlichen Zentral Kristalle zu zerstören. Statt Zerstörer mit viel Feuerkraft sich durch endlose Mengen Panzerung zu schießen.

**Das Wurmloch bricht trotz zerstörten Kristallen nicht zusammen, aber der Durchflug wird problematischer. Zu dem Reaktor Ausfall kommt noch ein Energie-Entzug, der ca 10% pro Minute der Bänke entleert. Schiffe die also zurück fliegen wenn der Weg 10 oder mehr Minuten dauert, können nicht manövrieren oder die Reaktoren neu zünden.**

**Da die Wurmlöcher in den Imperien normalerweise im Leerraum sind und bei den Cybriden oft in der Atmosphäre eine gute Sache für die Imperien.**

**Der Name Cybriden von Cyborg-Hybriden traf das was sie sind nicht wirklich, denn es sind eigentlich nur eine Art halbintelligente Dronen. Cybriden welche von den Komponenten befreit wurden waren kaum lebensfähig und vollkommen Amnestisiert. Eine wirkliche Rettung gibt es nicht. Dafür konnten bei den Cybriden auch Personen identifiziert werden die als Kolonisten im Jahrhundert-Flug unterwegs waren oder mit einem Fehlsprung durch die Zeit geschleudert wurden.**

**Die Herrscher dieser Dronen sind Amöbenwesen, welche eine starke Ähnlichkeit zu den Dralthas haben, welche im Zylor Sektor leben. Sie Operieren einen Teil ihres Gewebes in die Ziele und können diese dadurch steuern, erhalten aber weniger Informationen je weiter der Cybrid entfernt ist. Wenn sie in Sichtweise sind ist die Taktische Koordination exzellent (INI +4) in bis zu 100 km wird dies schon normal (INI +1) und bei 1 L-Sec sinkt es auf schlecht (INI+0). Die s funktioniert auch durch Wurmtunnel und zwar so lange wie der Cybrid bei Bewußtsein ist.**

**Die Intelligenzerhöhung lässt die Cybriden sowohl sinnvoller agieren, als auch in einzelnen Werten besser werden. INI (Initiative) wird direkt angewendet. Es darf aber auch statt dessen auf EINE Taktische Proben angewendet werden, oder es kann auch auf EINEN Piloten ODER einen Techniker angewendet werden um ihm den Bonus zu geben. Dies nimm dann aber allen anderen den INI Bonus für jene RD**

**Die „Brights“ (oder auch Breigds gesprochen) haben ihren Namen von der „Hochzeit“ wenn sie einen Teil ihrer selbst in den anderen Körper hineinoperieren und dieser dann quasi auf ewig verbunden ist. Auf diese Weise können Brights 1 Cybriden Kontrollieren für jeden AU-P den sie PERMANENT opfern. Cybriden die zerstört werden erlauben diesen 1 AU-P 1 Jahr später wieder zu Regenerieren und für andere Cybriden ein zu setzen. Mächtige „Brights“ können also viele Cybriden an sich binden.**

<b>Junge Brights</b>	<b>1W6 Cybriden</b>
<b>Erwachsene Brights</b>	<b>1W20 Cybriden</b>
<b>Erfahrene Brights</b>	<b>2W20 Cybriden</b>
<b>Veteranen Brights</b>	<b>3W20 Cybriden</b>
<b>Alte Brights</b>	<b>4W20 Cybriden</b>
<b>Mächtige Brights</b>	<b>5W20 Cybriden</b>

**Cybriden Schablone****L-P werden zu TP****AU-P = 0, Talent „ohne Erschöpfung“ (immer 1 AU-P zum ausgeben)****Kybernitik-Basierend- Kristallenergie****AKP = „normal“****GE Gewandtheit 4****GL Glück 1****IN Intelligenz 1****KO Konstitution 6****ST Stärke 8****WA Wahrnehmung 2****WI Wille 2****(schwaches Attribut -1 / starkes Attribut +1)****Benutzen von Kampf Stufe 4 + Attribut****Benutzen von Technik Stufe 2+ Attribut****Benutzen von Pilot Stufe 1+ Attribut****Normale Cybriden-Fertigkeitswerte****Athletik +12****Durchhalten +10****Körperbeherrschung +8****1 Hand FK +8****2 Hand FK +6****1 Hand NK +8****2 Hand NK +12****Unterstützungs-W +10****Rüstung tragen +12****Anzug-P +7****Fahrzeug-P +5****Fernlenk-P +3****Geschütze+3****Hyper-P +2****Navigation +3****Raum-P +2****Reiten +5****Schweber +5****Wasser-P +7****Elektro-T +3****Energie-T +4****Gravitik +3****Hyper-T +3****Industrie-T +3****Komunik-T +2****Mechanisch T +10****Sensor T+4****Schild T+4****Spreng-T +3****Beispiel-Cybriden****Kolonisten-Cybride****TP 20 AU-P # AKP 6****Overall, RK alle = 0 TP-Panzerung 5****Waffenlos +12, 1m, BALLISTIK 1W3 Prell [2]****Geschärftes Blech +6, 1m, KINETIK 1W4-1 [2]****Eisenstange +7, 1m, BALLISTIK 1W4-1 [2]****Mini Schweißbrenner, +8, 1m, HITZE 1W6 [2]****Ausweichen +8**

**Diese Unglücklichen stammen vermutlich aus jenen Kolonieschiffen die verschwunden sind und tragen noch immer die Kleidung ihrer Abreise und oftmals Fotos oder altes Geld in den Taschen. Da bevorzugt junge und gesunde Personen losgeschickt wurden macht es sie um so erschreckender.**

**Bauer-Cybride****TP 20 AU-P # AKP 6****Overall, RK alle = 0 TP-Panzerung 5****Thermal-Anzug RK alle =1, TP-Panzerung 10****Leder- Rüstung RK Kin 1, Ball 1, TP Panzerung 10****Waffenlos +12, 1m, BALLISTIK 1W3 Prell [2]****Bauern-Schwert +8, 1m, KINETIK 1W6-1 [3]****Barbaren-Axt+9, 2m KINETIK 1W6 & BALLISTIK 1W6 [3]****Sau-Spieß +12, 2m, KINETIK 1W6+1 [3]****Leichte Armbrust +6, 80m, KINETIK 1W8-1 [3]****9mm Automatik-Pistole +8, 40m, KINETIK 1W6+1 [2]****10mm Automatik Karabiner +6, 80m, KINETIK 1W8 [3]****10mm R-T-M-K Pistole +8, 40m, BALLISTIK 1W6 [2]****15mm R-T-M-K Karabiner +6, 100m, BALLISTIK [3]****[oft defekt / vergammelt] Zigaretten, Kaugummi, Flachmann Schnaps, Butterbrot, Feuerzeug, Mini-Radio,...****Billige einfache Waffen und keine wirkliche Rüstung so standen sie vor ihrem Verderben als die Cybriden angriffen. Nun stehen sie so auf der anderen Seite.****Crew-Cybride****TP 20 AU-P # AKP 6****Raumoverall, RK alle = 0, TP-Panzerung 5****Thermal-Anzug RK alle =1, TP-Panzerung 10****Leichter Raumanzug, RK alle = 2, TP-Panzerung 10****Waffenlos +12, 1m, BALLISTIK 1W3 Prell [2]****10mm Raumfahrer-Pistole +8, 40m, KINETIK 1W10 [2]****10mm R-T-M-K Pistole +8, 40m, BALLISTIK 1W6 [2]****Gravitron Pistole +9, 40m, BALLISTIK 1W6+2 [2]****Bü-LI Pistole +8, 70m, HITZE 1W4 [2]****Microwellen Pistole +8, 40m HITZE 1W6 [2]****Hitze Pistole +8, 40m, HITZE 1W8 [2]****Elektronenstrahl Pistole +8, 40m, ELEKTRO 1W6 [2]****Disruptor Pistole +8, 20m, BALLISTIK 1W8+2 & ELEKTRO 1W8+2 [2]****[oft defekt/vergammelt] Helm, Not-LEH, Funkgerät, Rüstungs-Flicken, Taschenlampe, Notrationsriegel, Kaugummi, Sicherheitskarte,...****Raumfahrer, Bodenfahrzeug Piloten und ehemalige Offiziere führten ihre Kameraden in ein Schicksal das schlimmer als der Tod ist. Jetzt führen sie diese zu den anderen um jene ins Verderben zu schleppen. Manchmal scheinen gerade diese hier es zu bevorzugen Fahrzeuge zu plündern oder gar mit zu nehmen. Das nährt den Eindruck sie wären noch rettbar.**

**Soldat-Cybride****TP 25 AU-P # AKP 6****Tarn-Overall, RK alle = 0, TP-Panzerung 5****Thermal-Anzug RK alle = 1, TP-Panzerung 10****Leichter Raumanzug, RK alle = 2, TP-Panzerung 10****Rüstung RK 4/3/2/1, TP-Panzerung 20 (AKP-1 & WM-1)****Schwere Rüstung RK 5/4/3/2, TP-Panzerung 30 (AKP-2 & WM-2)****Waffenlos +12, 1m, BALLISTIK 1W3 Prell [2]****Kampfmesser +8, 1m, KINETIK 1W6 [2]****12mm Raumfahrer Sturmgewehr +6, 180m, KINETIK 1W12 [4]****EZ[4], H-FST [4] AKP+1, FST [6], SAL [1W6+6] AKP+1****25mm R-T-M-K überschweres Gewehr +10, 300m, BALLISTIK 1W10 [4]****Gravitron Karab +7, 100m, BALLISTIK 1W8+2 [3]****Bü-LI Karabiner +6, 150m, HITZE 1W6 [3]****Microwellen Karab +6, 100m HITZE 1W8 [3]****Hitze Pulse Karab +6, 80m, HITZE 1W6 [3]****EZ[3], H-FST [3] AKP+1, FST [4], SAL [1W6+4] AKP+1****Elektronenstrahl Karabiner +6, 100m, ELEKTRO 1W8 [3]****Disruptor Karab. +6, 80m, BALLISTIK 1W10+2 & ELEKTRO 1W10+2 [3]****LAW +10, 960m (Anti FZG) KINETIK 2W8 [3]****Standard Lasergewehr +6, 220m, HITZE 1W8+1 [3]****Paralyse Pulser +10, 180m, ELEKTRO 1W6+1 [4]****Zusatzeffekt Paralyse (Au-P x1, L-P & T-P x 0, AKP-1)****EZ[3], H-FST [3] AKP+1, FST [4], SAL [1W6+4] AKP+1****Dual-Plasma-Pistole +8, 60m, HITZE 1W8 & BALLISTIK 1W8 [3] EZ[2]**

**[oft defekt/vergammelt] Helm, Not-LEH, Funkgerät, Rüstungs-Flicken, Taschenlampe, Notrationsriegel, Kaugummi, Sicherheitskarte, Erste Hilfe-Päckchen, Alien-Schmuck, Haut/Fell-Pflegeset,....**

**Verlorene des Krieges der 6 Rassen. Manchmal verschwanden sie mit ihren Schiffen auf dem Flug zu den Feinden. Selten wurden sie gefangen und mitgenommen. Einige wurden getötet bevor sie mitgeschleppt wurden.**

**Die Rüstungen sind mit Flickern bedeckt und wieder einsatzbereit. Die Waffen haben gelitten funktionieren aber als wären sie jeden Tag überprüft worden. Die Energiewaffen tendieren zu Problemen und zu Notabschaltungen (GL SG 5 beim ersten Schuss jedes Magazins je Kampf. Entstören 5 AKP und Energie-Tech SG 20)**

## **10.7. Jahrhundert Barken & andere Verlorene**

**Als bekannt wurde das Cybriden auch die Flüchtlinge aus den Jahrhundert Barken abfangen wurden mit Hochdruck diese Schiffe aufgespürt um die Leute zu retten und den Cybriden das Leben erschweren. Es gibt sogar erhebliche Belohnungen für das auffinden einer solchen Jahrhundert Barke.**

**Es wurden natürlich auch von den falschen „Rettern“ Schiffe geöffnet, so dass es zu Panik und Gefechten an Bord kam, und es sehr schwer wurde zu helfen. Einem panischen Zylou zu sagen dass der große böse Lurrack ihm nur helfen will statt ihn zu fressen und er doch bitte die Schleusentür nicht heraus sprengen soll fällt unter die Kategorie „Komplex“ und wird durch die Zeitnot oft „wahnsinnig schwer“**

**Trotzdem gelten diese Millionen von zusätzlichen mutigen Personen als wertvolle Erweiterung einer Kolonie. Wer natürlich das Pech hat auf eine Goriassim Barke zu treffen wird feststellen, das 25 Tonnen schwere wahnsinnige Echsen mit Plasma-Waffen deutlich problematischer sind als ein paar wild gewordene panische Wissenschaftler.**

**Auch sind die durch die Zeit geschleuderten Schiffe eine willkommene Hilfe, wenn es gelingt sie unzerstört auf zu bringen und die Besatzung zu überzeugen das der Krieg vorbei ist und dies kein Psycho-Spiel um sie aus zu horchen.**

**Nie gab es soviel zu tun wie jetzt.**

**Kolonie-Schiffe waren standardmäßig ausgerüstet mit Tiefschlafkammern für hunderte von Individuen, und Frachträumen für kleine persönliche Ausrüstungen, sowie Saatgut und Werkzeugmaschinen. Die Waffenkammern waren eher spärlich bestückt und eher auf leichte Reparatur als auf Effizienz ausgelegt.**

**In den Kältekammern tragen die Personen entweder nichts, oder eine sehr leichte Papierene Kleidung die keinerlei Druckstellen verursachen soll. Es ist möglich in voller Kleidung dort eingefroren zu werden, aber gerade an Metallteilen kann es zu Kälteverbrennungen kommen. Nur Militärische Personen riskieren so etwas freiwillig und so kommt nur ein wirklich sehr unbedeutender Teil der eingefrorenen einsatzbereit als der Cryostase.**

**Kolonisten-Schläfer**

**LP 20 AU-P 35 AKP 6**

**Nackt**

**Papier-Overall, RK alle = 0 TP-Panzerung 1**

**Overall, RK alle = 0 TP-Panzerung 5**

**Waffenlos +6, 1m, BALLISTIK 1W3 Prell [2]**

**Geschärftes Blech +4, 1m, KINETIK 1W4-1 [2]**

**Eisenstange +5, 1m, BALLISTIK 1W4-1 [2]**

**Mini Schweißbrenner, +6, 1m, HITZE 1W6 [2]**

**Ausweichen +8**

**Verängstigt, verwirrt, Panisch auf der Flucht oder todesmutig aus dem nächsten Schatten stürzend steht es ihnen noch bevor zu erkennen, dass ihre Welt eine andere geworden ist.**

**Crew-Schläfer**

**LP 20 AU-P 45 AKP 6**

**Nackt**

**Papier-Overall, RK alle = 0 TP-Panzerung 1**

**Raumoverall, RK alle = 0, TP-Panzerung 5**

**Thermal-Anzug RK alle = 1, TP-Panzerung 10**

**Leichter Raumanzug, RK alle = 2, TP-Panzerung 10**

**Waffenlos +7, 1m, BALLISTIK 1W3 Prell [2]**

**10mm Raumfahrer-Pistole +8, 40m, KINETIK 1W10 [2]**

**10mm R-T-M-K Pistole +8, 40m, BALLISTIK 1W6 [2]**

**Gravitron Pistole +9, 40m, BALLISTIK 1W6+2 [2]**

**Bü-LI Pistole +8, 70m, HITZE 1W4 [2]**

**Microwellen Pistole +8, 40m HITZE 1W6 [2]**

**Hitze Pistole +8, 40m, HITZE 1W8 [2]**

**Elektronenstrahl Pistole +8, 40m, ELEKTRO 1W6 [2]**

**Disruptor Pistole +8, 20m, BALLISTIK 1W8+2 & ELEKTRO 1W8+2 [2]**

**Helm, Not-LEH, Funkgerät, Rüstungs-Flicken, Taschenlampe, Notrationsriegel, Kaugummi, Sicherheitskarte,...**

**Ähnlich desorientiert wie die Passagiere aber besser auf den Kampf vorbereitet, greifen sie oftmals viel koordinierter an und stellen eine deutliche größere Gefahr dar. Ihr Zugang zu den Schiffssystemen und Kontrollen kann sie auch versuchen lassen die Selbstzerstörung zu aktivieren. Letzteres kostet dann auch Retter ihr Leben und die Bergeschiffe ihre Beute.**

**Soldat-Schläfer****LP 25 AU-P 60 AKP 6****Tarn-Overall, RK alle = 0, TP-Panzerung 5****Thermal-Anzug RK alle = 1, TP-Panzerung 10****Leichter Raumanzug, RK alle = 2, TP-Panzerung 10****Rüstung RK 4/3/2/1, TP-Panzerung 20 (AKP-1 & WM-1)****Schwere Rüstung RK 5/4/3/2, TP-Panzerung 30 (AKP-2 & WM-2)****Waffenlos +10, 1m, BALLISTIK 1W3 Prell [2]****Kampfmesser +10, 1m, KINETIK 1W6 [2]****12mm Raumfahrer Sturmgewehr +10, 180m, KINETIK 1W12 [4]****EZ[4], H-FST [4] AKP+1, FST [6], SAL [1W6+6] AKP+1****25mm R-T-M-K überschweres Gewehr +10, 300m, BALLISTIK 1W10 [4]****Gravitron Karab +11, 100m, BALLISTIK 1W8+2 [3]****Bü-LI Karabiner +10, 150m, HITZE 1W6 [3]****Microwellen Karab +10, 100m HITZE 1W8 [3]****Hitze Pulse Karab +10, 80m, HITZE 1W6 [3]****EZ[3], H-FST [3] AKP+1, FST [4], SAL [1W6+4] AKP+1****Elektronenstrahl Karabiner +10, 100m, ELEKTRO 1W8 [3]****Disruptor Karab. +10, 80m, BALLISTIK 1W10+2 & ELEKTRO 1W10+2 [3]****LAW +10, 960m (Anti FZG) KINETIK 2W8 [3]****Standard Lasergewehr +10, 220m, HITZE 1W8+1 [3]****Paralyse Pulser +10, 180m, ELEKTRO 1W6+1 [4]****Zusatzeffekt Paralyse (Au-P x1, L-P & T-P x 0, AKP-1)****EZ[3], H-FST [3] AKP+1, FST [4], SAL [1W6+4] AKP+1****Dual-Plasma-Pistole +10, 60m, HITZE 1W8 & BALLISTIK 1W8 [3] EZ[2]****Helm, Not-LEH, Funkgerät, Rüstungs-Flicken, Taschenlampe, Notrationsriegel, Kaugummi, Sicherheitskarte, Erste Hilfe-Päckchen, Schmuck, Haut/Fell-Pflegeset, Kampfdroge, Heildroge, Granaten, Multitool...****Gut ausgebildete Soldaten, welche die Kolonien vor allem würden beschützen müssen was dort möglicherweise auf sie wartet. Sie Sollten entscheiden können zu Kämpfen obwohl sie halbtot und vergiftet waren. Sie zu überzeugen ist das schwierigste. Zum Glück sind sie keine Techs und können Selbstzerstörungen nicht aktivieren.**

## 10.8. Ratten

**Mörder, Dieb, Vergewaltiger, Verräter, Spion, Betrüger, Abzocker, Pirat, Entführer, Hochstapler, Pfuscher.... Die Liste derjenigen welche zu den Ratten gezählt werden ist lang. Wer seine eigene Vorteile über das Recht anderer stellt gehört zumindest im Volksmund dazu.**

**Nur wenige Ratten sind gebrandmarkt, aber diese sind natürlich auch für alle anderen Vogelfreie Opfer an denen sie sich schadlos halten können. Ein Leben als das ist ultrahart und ziemlich ätzend und hat nichts mit der Augenklappen und Holzbein Romantik der frühen Menschlichen Geschichte gemein.**

**Als erstes sind Ratten Einzelgänger, welche sich ein Revier mit Opfern suchen. Das bedeutet aber das wenn diese sich zusammenschließen sie in Schwierigkeiten sind. Also versuchen sie sich oft „Knechte“ zu besorgen, welche zu dumm sind um ihre Position zu gefährden. Das führt natürlich zu einer Menge Fehlern. Eine zweiseitige Sache ist so was nun mal.**

**Mit ihren Banden aus Knechten versuchen sie sich oftmals hinter Gesetzen zu verstecken oder einfach brutal ihre Opfer ein zu schüchtern. Ja sogar Gesetzesvertreter bestechen, ersetzen oder um zu bringen.**

**Schlaue „Knechte“ versuchen dadurch hoch zu kommen, das sie ihren jeweiligen Vorgesetzten einen Fehlschlag erleiden lassen und nutzen dann den Moment aus um ihn vom Tron zu stoßen. Deswegen gibt es unter Ratten keine Freundschaft und kein Vertrauen.**

**Es gibt drakonische Strafen für Versagen, aber auch Folter und Vergewaltigung um die Knechte kontrollierbar zu halten. ANGST ist ein normales Lebensgefühl und eine weibliche Ratte die auch noch hübsch ist, wird oftmals zur Anhebung der Moral der anderen mit geschickt und hat ein ziemlich mieses Sklavenleben. Selbst wenn sie so stark und gefährlich ist, dass sie sich die anderen vom Leibe halten kann, erleichtert es da sLebene nicht, denn irgendwer wird sich bedroht fühlen und sie lieber wehrlos und fügsam sehen ... was dann halt einfach „mehr Mann“ bedeutet.**

**Natürlich kamen Ratten auf den Gedanken diese Brandmale harmlosen Opfern auf zu drücken um sich besser tarnen zu können.**

**Das führte aber dazu das mehr Sternentramps auftauchten, die anscheinend die Möglichkeit hatten die Wahrheit im Kaffesatz (oder per Telepathie) finden konnten. Jene Ratten die derartiges angewendet hatten starben dann auf wirklich bestialische Weise. Meist über Tage und bei vollem Bewusstsein. Einer nach dem anderen.... Immer wieder tauchten die Leichen auf bevor der nächste dran war. Es heißt, das eine Gruppe namens Lich-Könige sich auf derartiges spezialisiert habe und auch**

**Sternentramps bestrafen, welche die „Rattenmarkierung“ missbrauchten.**

**Da es unter Ratten bei solchen Aktionen immer zu größeren Kollateral-Schäden kam und normale Verbrecherische Pläne sich in miefige Luft auflösten, mag wirklich keine Ratte diese Lich-Könige auf den Plan rufen. Besser ist es sich nicht erwischen zu lassen und jene ungeschickten Stümper von „gezeichneten Ratten“ als Sklaven ein zu setzen.**

**Es bildeten sich „Ratten-Nester“ an denen sich gezeichnete und ungezeichnete Verbrecher trafen. Meist Orte an denen niemand leben wollte, Kaum funktionierende Technik. Viele Sklaven, wenig zu essen und ein Ort der als „höllisch“ zu beschreiben ist. Die wenigen erfolgreichen Ratten-Lords sind meist besonders brutal und mies, aber von so ausgezeichnete Kampfkraft und Tücke, dass ihre eigenen Leute sich nicht trauen gegen diese zu erheben.**

**Dort wird viel gehandelt, geklaut und betrogen. Hehler geben 10 bis 30% des Warenwertes an Geld und haben ihre eigenen kleine Armee aus „Knechten“ die oftmals mit Drogenabhängigkeit, Explosiver Cyberware, oder einfachen Druckmitteln wie Kindern zur treue animiert werden.**

**Sklaven an Konzerne zu verkaufen bringt Gewinne, sofern die Sklaven etwas von ihrem Handwerk verstehen. Hierbei tun die Konzerne so als ob sie Lösegelder bezahlen und die „Befreiten“ dürfen dann als dank in Knebelverträgen das Geld wieder hereinarbeiten. Je mehr ein Opfer aber geschunden wurde, desto weniger ist es wert. Es macht also Sinn entführte gut zu behandeln und nur jene den eigenen Leuten zum spielen zu geben die zu viel ärger machen.**

**In den Ratten-Nestern gibt es zwar viel zu kaufen, aber es wird sehr wenig wirklich hergestellt. Es fehlt halt an den anlagen und Ratten sind nicht gerade führ ihren Fleiß berühmt. „Was man mit Prügeln erreichen kann , muss man doch nicht durch eigenen Arbeit machen.“ ist da eher die Deviese. In den meisten dieser Orte hat sich eine art Rangsystem durchgesetzt.**

**Das unterste ist der „Wertlose“. Er stellt keinen Wert dar und ist eher eine Last. Man kann ihn Versklaven, anheuern, töten oder zur persönlichen Lustbarkeit foltern oder verwenden, ohne das es irgendwen kümmert.**

**„Kanonenfutter“ sind jene die einem „Ratten-Lord“ gehören und die hoffen im Rang auf zu steigen. Oftmals haben sie aber versagt und sind nun entbehrlich.**

**„Sklaven“** gehören irgendwem und werden weiterverkauft werden. Sie haben keine Kontrolle mehr über ihr Schicksal. Sie haben aber wenigstens einen Wert.

**„Billig-Sklaven“** sind hierbei die Hilfsarbeiter und schlecht ausgebildeten, die weder hübsch, noch schlau, dienstbeflissen oder gut erzogen sind. Als Versuchsobjekte für Medizinische Forschung sind sie noch brauchbar. (100 bis 1000 Cr)

**„Diener-Sklaven“** benötigen keine wirkliche Ausbildung gelten aber als „gut erzogen“ / „dienstbeflissen“ und können somit ganz gut an Einzelpersonen verkauft werden. (1000 bis 2000 Cr)

**„Huren-Sklaven“** sind meist weiblich und manchmal schön. Wenn sie dann noch „dienstbeflissen“ / „schlau“ sind steigert das ihren Wert für Zuhälter und Firmen. (1000 bis 5000 Cr)

**„Steineklopfer-Sklaven“** arbeiten ohne eine berufliche Fähigkeit zu haben. Manchmal werden sie eingesetzt wo Genetoiden zu teuer wahren, oder um als druckmittel bereit zu stehen. (1000 bis 2000 Cr)

**„Lust-Sklaven“** wie war das mit weiblich, schön, ausgebildet in Verführung UND dienstbeflissen? (5000 bis 50 000 Cr)

**„Arbeiter-Sklaven“** haben berufliche Fähigkeiten und sind gerade was Konzerne angeht sehr begehrt. (5000 bis 100 000 Cr)

**„VIP-Sklaven“** stellen aufgrund anderer Dinge einen Wert dar. Zum Beispiel durch Wissen, Verwandte, Besitz zu dem sie Zugang haben und dergleichen (5000 bis 1 000 000 Cr)

**„Knechte“** sind einem Ratten-Anführer verpflichtet und so eine Art Fußfolk. Sie können sich beweisen oder absteigen. Ihr Wort hat zumindest etwas wert, denn für alles was sie anstellen werden sowohl sie, als auch ihre Anführer verantwortlich gemacht.

**„Unterführer“** sind aus den Knechten aufgestiegen und befehligen eine Gruppe aus Knechten. Sie sind einem Ratten-Anführer verpflichtet und dieser hat einen strengen Blick auf ihre Erfolge und Versagen. Solange sie Erfolg haben lässt es sich gut leben.

**„Anführer“** haben sich mehrere Unterführer und Knechte angesammelt. Sie und alle ihre Leute sind einen Ratten-Lord verpflichtet. Es ist ein leichtes versagen auf Unterführer ab zu wälzen und somit schon ein ziemlich sonniges Plätzchen. Das einzig nervige sind die „Steuern“ welche man an einen Lord zu zahlen hat, damit man seinen Schutz genießt und sich in der Stadt aufhalten darf.

**„Herold“** stehen etwas außerhalb des normalen Geschehens. Sie sind die Armeeführer der Lords, sowie Kuriere oder Groß-Hehler. Wer ignoriert was eine Herold möchte, kann sich selbst schnell in totem Zustand finden, weil ein anderer sich diesen Herold gewogen machen wollte. Sie berichten den Lords und es gibt immer zu viele die bei Ihnen in gutem Licht da stehen wollen. Lords wählen natürlich nur jene zu ihren Herolden, bei denen sie sicher sein können das sie nicht wagen werden sie selbst zu hintergehen. Wie auch immer sie zu dieser Sicherheit gelangen mögen ist dabei nicht wichtig.

**„Lord“** ... der Herrscher einer Stadt. Manchmal mächtig und reich in Bunkern die seine Feinde fernhalten sollen und doch vor Prunk und Geldwerten überlaufen. Oftmals aber ausgezehrt und alt von ihrem Leben mit dem blick eines Wahnsinnigen. Sie können niemanden vertrauen und sich heilen lassen, also kämpfen sie nur wenn sie müssen. Sie sind Gefangene ihrer eigenen Erfolge. Es gibt kein Vor und kein Zurück. Ihre wertvollen treuen Untergebenen wurden durch Intrigen vernichtet und Verräter und Spione von anderen Anführen an ihre Plätze gesetzt.

**Etwas von einem Koch zubereiten lassen und dann essen?**

**Eine gute Flasche Wein von einem Herold gereicht.**

**Ein Termin bei einem Zahnarzt?**

**Ein von Untergebenen programmierter Medobot?**

**Ein Privatlehrer für die eigenen Enkelin?**

**Was davon kann man noch riskieren?**

**Es ist sehr einsam an der Spitze, wenn man erst einmal dort ist.**

**Es gibt zwar viele Verbrecher und genug davon werden erwischt und müssen auf der Flucht vor dem Gesetz sich auf die suche machen zu solchen Ratten-Nestern, aber oftmals reicht selbst das nicht für den jeweiligen Personalbedarf. Deswegen suchen Anwerber gezielt bei jugendlichen nach anfälligen Personen, die sie Verlocken und einsetzen können. Ja „benutzen“ um sie nachdem sie vor dem Gesetz in Ungnade gefallen sind dann an ihre Lords zu verkaufen. So ein angeworbener Neuling bringt schon mal 500 Cr ein, zusätzlich zu den Gewinnen von seinen Aktionen vorher.**

**Wieder andere werden halbtotgeschlagen, gebrandmarkt, mit Lumpen und einem Kompass versehen in einer Wüste in der Nähe eines Ratten-Nestes ausgesetzt und erleben dann ihre eigene Zunft mal von der anderen Seite aus.**

**Trotzdem reicht das nie. Deswegen werden Sklaven oftmals Erleichterungen angeboten, wenn sie für die Ratten arbeiten. Nicht selten wird dies angenommen.**

**Auch gibt es Genetoiden, die billig hergestellt, defekt oder schlecht programmiert sind. Diese füllen die Reihen des Kanonenfutters auf. Da Genetoiden einen Sklavenstatus haben, aber dies alles Genetisch so leicht nachweisbar und nachverfolgbar ist eignen sie sich schlecht als Diebeswahre und dann als Verkaufbare Sklaven. Nicht selten werden diejenigen welche Genetoiden zum Recycling schicken sollen bestochen diese woanders hin zu liefern. Zwar verliert die Firma dann Genetische Grundkomponenten, spart sich aber erhebliche Kosten für die Psychologische Betreuung der Arbeiter, welche die um Gnade winselnden und vor Schmerz wimmernden Wesen zerlegen müssen, da die ganzen betäubenden Mittel ja die Proben verschlechtern würden.**

**Roboter und Androiden werden gerne als Fachkräfte eingesetzt, sind aber meist in schlecht gewartetem Zustand und mit Schrott oder falschen Ersatzteilen am Funktionieren gehalten. Theoretisch ist es möglich diese von Sklaven reparieren zu lassen, aber das würde denen die Möglichkeit geben dort Sabotage, Hilfe, oder ähnliche Dinge ein zu programmieren. Da die Aufseher meist keine technische Ausbildung haben währe das Fatal und falls doch, könnten die ja auch direkt daran arbeiten.**

**An diesem Orten zu leben ist übel, Ratte zu sein ist schwer und als Gebrandmarkter die Hölle. Viel zu schnell rutscht man in dieses Leben nur um am Ende als ausgebranntes Wrack ausgespuckt zu werden. Nur einer von 1000 entkommt diesem Leben und nur einer von hunderttausend schafft sich einen Platz an der Sonne zu ergattern. Es sind Legionen von Verlorenen.**

**[Tips für Meister]**

**Ratte zu werden ist die Drohung welche über all jenen Charakteren schwebt, die der „Böse ist geil“ Devise folgen. Es wird der Moment kommen da diese Spieler es für leichter halten durch Mord, Raub, Erpressung und Gewalt alles zu erreichen versuchen. Sollte das passieren, so setzen sie mal echte Sternentramps auf sie an, die mit schlechter Ausrüstung, aber taktischer Hinterlist ihre Ausrüstung sabotieren, sie trennen und gefangen nehmen. Ja am Leben lassen und dann das Brandmal ins Gesicht drücken. Sie dazu verurteilen zu erleiden was sie selbst so oft verursacht haben. Die Gruppenmitglieder ohne Ausrüstung und einzeln in der Wüste aussetzen, während das Wundfieber beginnt und sie vermutlich umbringt. Geben sie ihnen eine faire 50% Chance durch zu kommen, Jeweils.**

**Dann vor Ort lassen sie die Überlebenden den bitteren Geschmack des Opfernseins schmecken. Ohne Hilfe und ohne Heilung. Geschunden und missbraucht. Versklavt und gedemütigt. Seien sie einmal hart und ungerecht. Ja richtig mies und gemein. Und schieben sie ihnen nach so einem Spielabend neue Charakterbögen zu und sagen sie ihnen, dass wenn von der nächsten Gruppe auch wieder die Hälfte ihr Brandzeichen überlebt könnten sie ja die mal zusammen als Rattenkampagne spielen.**

## 10.9. Raumreisen

Reisen zwischen den Sternen. Träumen wir nicht alle davon? Doch wie läuft es hier damit ab. Können schiffe aus dem Stand auf Lichtgeschwindigkeit beschleunigen nur um dann jahrhunderte später an zu kommen während der Pilot gerade mal einen Tag erlebt hat? Gibt es Sprünge um Lichtjahre an Entfernung zu überbrücken? Wenn ich um Hilfe rufe, wer hört mich und wann kommt diese? Es ist sehr schwierig ein ausbalanciertes System zu Verwenden welches allen gerecht wird.

Also legen wir einmal ein paar Aussagen fest.

„Raumflüge bedürfen Zeit und Vorbereitung.“

„Die Reisegeschwindigkeit hängt von der Technik und dem Aufwand ab der dafür eingesetzt wird.“

Je nach Ziel und entfernung dauern Reisen Stunden, Tage und Wochen oder im Extremfall Monate und auch Jahrhunderte.

Ein Fahrzeug startet.

PKW oder Schwebler benötigen 2 FRD was ca 24 Sekunden sind.

Raumboote, mit ihren 3 RRD (180 Sekunden) sind da deutlich behäbiger.

Raumschiffe kommen schon mit 4 RRD (240 Sek) daher und bei Großraumern mit 5 RRD (300 sek) und Titanen 6 RRD (360 Sek) können ganze Städte untergehen bevor die abheben.

Zum Flug in den Raum sollten dann einfach eine Standard-Strecke von 500 km zurück gelegt werden. Das ist jetzt nur ein schätzwert der je nach Welt deutlich variiert werden kann (100 km Luftleerer Mond bis 5000 km Gasriese) Also bleibt die Frage wie schnell ein Fahrzeug nun ist.

Schwebler BP x Felder pro BP x 10 km/h

Raumboote BP x 20 Felder x 10 km/h im Athmosphärenflug  
X 20 km/h bei Starts & Landungen  
X 50 km/h im Vakuumflug

Raumschiff wie Raumboot, aber WM-2 für Pilotenproben.

Großraumer wie Raumboot, aber WM-4 für Pilotenproben.

Titanen wie Raumboot, aber WM-6 für Pilotenproben.

Das bedeutet also durchschnittliche Starts und Landungszeiten von

Schwebler 1,00 h problemlos

Raumboot 0,25 h problemlos

Raumschiff 0,33 h WM-2

Großraumer 1,00 h WM-4

Titan 1,50 h WM-6

Und das jeder Kapitän es vorziehen wird seine Sachen mit Raumbooten zum Boden zu bringen, also „Shutteln“.

Das Verladen dauert also selbst auch noch Zeit. Genauso das Einladen von Passagieren. Als Daumenregel gilt hier  
[Kategorie] x 1 h inklusiv Wartezeiten, Zoll und Routenplanung.

Schweber Taxi-Bus zur Orbital-Station 2 h + 1 h = 3 h

Raumboot-Shuttel zum Raumschiff im Orbit 3 h + 0,5 h = 3,5 h

Raumschiff an Orbital-Station 4 h bis Abflug

Raumschiff mit Shuttle-Service 4 h + [4x 2x 0,5h] = 8 h

Großraumer an Orbital-Station 5 h bis Abflug

Großraumer mit Shuttle-Service 5 h + [5x 2x 0,5h] = 10 h

Titan an Orbital-Station 6 h bis Abflug

Titan mit Shuttle-Service 6 h + [6x 2x 0,5h] = 12 h

Interplanetar Flüge ohne Sternensog dauern sehr lange.

Planet—Mond (30 / [BP] )h

Planet—Planet (200 / [BP] )h

Planet—Sonne (500 / [BP] ) h

Planet—Rand des Systemes (1000 / [BP] ) h

Sprung-Tor (3000 / [BP] ) h

Mit Sternensog geht das alles deutlich schneller.

1 RRD zum berechnen eines Kurses auf Sicht und starten des Antriebes und das langsame beschleunigen des Sternensoges. Zum Glück fliegen Schiffe in Warpblasen, so das sie Objekte durchfliegen können.

Die Deaktivierung innerhalb von Objekten schlägt fehl, kann aber im Raumschiff selbst zu schweren Schäden führen. Sternensog muss 10 min abkühlen bevor er gefahrlos neu genutzt werden kann.

Planet—Mond (2 / [%C] )min

Planet—Planet (50 / [%C] )min

Planet—Sonne (100 / [%C] ) min

Planet—Rand des Systemes (200 / [%C] ) min

Sprung-Tor (600 / [%C] ) min

Linear-Flüge sind relativ ungenau und noch schlechter zu navigieren.

Zu unbekanntem Sonnensystemen sollte langsam geflogen werden. Der Pilot hat auf eine ziemliche Menge zu achten und kann nur so die andauernden Erfolgs-Proben um auf Kurs zu bleiben und Unfälle auszuweichen, vermeiden. Linear-Triebwerke benötigen 10 h zum abkühlen, bevor sie gefahrlos erneut benutzt werden können.

Die Vorbereitung für einen langsamen Linearflug betragen [Kategorie] RRD und eine Erfolgsprobe Pilot UND eine Navigation SG 10 um „Unfälle“ und „Kursabweichungen“ zu vermeiden. Während des restlichen Fluges werden keine weitere Proben benötigt.

(12 / [L-Mon/Tag] ) Tage Flugzeit je Lichtjahr.

**Die Vorbereitung für einen schnellen Linearflug sind ein Normal-Flug in die gleiche Richtung plus Navigation Und Hyper-Pilot Erfolgsproben. (siehe 15.1.11.2. Linear-Triebwerke Buch 8 Fahrzeuge)**

**Das Fliegen durch unbekannte Gegenden kann zu Unfällen führen. (Chance je Tag WM+(0 bis 5), SG20 harmlos, SG 25 Ernst, SG 30 Kritisch) Unfälle sind heikel und der Pilot oder Kapitän darf einen GL-Wurf machen um den Unfall zu „harmlos“ herab zu stufen.**

#### **Harmlos (1W4)**

- 1 Das Schiff wird durchgeschüttelt und die Passagiere kreischen panisch. Gegenstände fallen herunter und es muss aufgeräumt werden.**
- 2 Das Schiff trudelt wild und die Gravitation fällt aus. Nach kurzem Stoßgebet stabilisiert sich die Situation wieder.**
- 3 Der Rumpf erleidet Schaden von 1W6 x 1% TP-rumpf. Panzerung schützt vor dem (1W4 [Kin/Ball/Hitze/Elektro]) Schaden.**
- 4 Die Energie-Versorgung fällt aus und nach 1 RRD aktiviert sich die Notenergie. In der zeit stehen alle Todesängste aus, die psychologisch behandelt werden sollten.**

#### **Ernst (1W6)**

- 1 eine Gravitron-Schockwelle trifft das Schiff und verursacht 1W6 % TP-Rumpf, vor denen keine Panzerung schützt. Alle nicht gesicherten Gegenstände werden herumgeschleudert und es kommt zu Stürzen von nicht angeschnallten Personen. RTW GL SG 20 je Person zum Vermeiden von 1 Wunde Knochenbruch mit KO+1 TP gegen die Rüstung nicht schützt.**
- 2 Eine Raumverwerfung trifft das Schiff, lässt es Trudeln. (Pilot & Navigations WM-4) Dabei ist es nicht in der Lage den Hyper-Raum zu verlassen sondern wird 1W12 Lichtmonate in eine zufällige Richtung gespült. Es muss sich erst befreien (Pilot SG 20) und dann die Position neu bestimmen (Navigation SG 20) um dann erneut in den Linear-Flug zu gehen.**
- 3 Hyper-Energetische Wellen beschädigen den Rumpf, ohne das ihn seine Panzerung beschützt um 1W6% TP-Rumpf.**
- 4 Der Reaktor fällt aus. Eine Hyonisierung hat ihn kurzgeschlossen und er muss erst teilgewartet werden, bevor er erneut startet. Das bedeutet [Kateg] x 20 Arbeitsstunden und einem Energie-Technik SG von 20.**
- 5 Leuchtende 1m Kugeln erscheinen im Schiff und jede Person oder maximal 1m große Gegenstand der sie berührt verschwindet im Hyperraum auf Nimmerwiedersehen. Personen wissen um diese ultimative tödliche Gefahr und weichen ihr aus. Gegenstände sind nicht so klug. Nachdem sie jeweils 1W100 kg Masse verschlungen haben verschwinden die Kugeln. Es ist also möglich sie zu füttern.**
- 6 Das Linear-Triebwerk fällt aus und das Schiff treibt durch den Hyperraum weiter mit 1W12 L-Monate/Tag, bis ein Not-Triebwerk erstellt wurde.**

**Kritisch (1W6) (1er Misserfolg und GL probe versagt)**

- 1** eine Gravitron-Schockwelle trifft das Schiff und verursacht 3W6 % TP-Rumpf, vor denen keine Panzerung schützt. Alle nicht gesicherten Gegenstände werden herumgeschleudert und es kommt zu Stürzen von nicht angeschnallten Personen. RTW GL SG 20 je Person zum Vermeiden von 1W4 Wunde Knochenbruch mit KO+1 TP gegen die Rüstung nicht schützt.
- 2** Eine Raumverwerfung trifft das Schiff, lässt es Trudeln. (Pilot & Navigations WM-8) Dabei ist es nicht in der Lage den Hyper-Raum zu verlassen sondern wird 1W12 LichtJahre in eine zufällige Richtung gespült. Es muss sich erst befreien (Pilot SG 20) und dann die Position neu bestimmen (Navigation SG 20) um dann erneut in den Linear-Flug zu gehen.
- 3** Hyper-Energetische Wellen beschädigen den Rumpf, ohne das ihn seine Panzerung beschützt um 3W6% TP-Rumpf.
- 4** Der Reaktor fällt aus und brennt. Eine Hyonisierung hat ihn kurzgeschlossen und er muss erst voll gewartet werden, bevor er erneut startet. Das bedeutet [Kateg] x 100 Arbeitsstunden und einem Energie-Technik SG von 20.
- 5** Leuchtende 1m Kugeln erscheinen im Schiff und jede Person oder maximal 1m große Gegenstand der sie berührt verschwindet im Hyperraum auf Nimmerwiedersehen. Personen wissen um diese ultimative tödliche Gefahr und weichen ihr aus. Gegenstände sind nicht so klug. Nachdem sie jeweils 100 kg Masse verschlungen haben verschwinden die Kugeln. Es ist also möglich sie zu füttern.
- 6** Das Linear-Triebwerk fällt aus und das Schiff treibt durch den Hyperraum weiter mit 2W12 L-Monate/Tag, bis ein Not-Triebwerk erstellt wurde. Dieses erlaubt aber nur das verlassen des Hyperraumes und zerfällt dann. Notsignal und Kälteschlafkammern sind jetzt die besten Freunde der Raumfahrer.

**Navigations-Fehler (zusätzlich zu 1W10% Fehler bei Erfolg)  
SG um [X] verfehlt= [X] W6 % zusätzlicher Fehler beim Flug**

**Linear-Flug ist also Zeitraubend und gefährlich. Sogar sehr gefährlich, wenn es schnell gehen soll. Zum Glück gibt es da ja noch den Hyper-sprung. Der soll es nun herausreißen.**

**Die Vorbereitungen für einen Notsprung (15.1.11.1. Sprung-Triebwerke Buch 8 Fahrzeuge) sind 1 RRD. Solange es egal ist wo man herauskommt geht also zumindest das schnell. Ein weißes alles durchdringendes Licht wird wahrgenommen und alle Sensoren geblendet. Dann erfolgt der Sprung. Der Sprung dauert 1 RRD und das Schiff ist angreifbar in der Zeit. Danach 1 RRD lang, ist der springende blind und Wesen die „Nachtsichtig“ sind sogar 2 RRD. Alle Umliegenden Schiffe am Ansprungspunkt haben also 1 RRD Vorsprung.**

**Not-Sprünge und Hyperlith-Technik** Hypersprünge springen immer zu „Anomalien“. Das sind normalerweise aktiv manövrierende Raumschiffe mit einem Gravitron-Antrieb der nicht ganz korrekt abgeschirmt ist. Zu Zeiten des Krieges der 6 Rassen war das die übliche Sprung-Version. Mit dem „Wo komme ich heraus.“-Roulette. (Fumbel = andere Anomalie)

**Andere Anomalien gibt es aber auch. (1W6 & Meisterwillkür)**

- 1 Pulsierender Neutronenstern (gefährliche Strahlung ELEKTRO)**
- 2 Instabile Schwerkraftsenke (schwarzes Loch z.B.)**
- 3 Raumkrümmungsgenerator (Dimensionsrisse durch Cybriden)**
- 4 Ein durchbrennender Hyperfunk-Sender („KOM-Fumble“)**
- 5 Zeit-Schiff-Falte (Zeit-Anomalie-Grenze)**
- 6 Universums-Verzerrung (z.B. Geburt eines Gottes)**
- 7 Realitätsbiegung (Erfolgsproben jenseits von gut und böse, welche nur als Göttliche Intervention oder schweren Betrug an den Dienern des Zufalls [Würfel] gelten können.)**
- 8 Irgendwo im Nirgendwo**

**Zum Glück gibt es immer Hyperpeilsender, welche sowohl die Aufgabe haben ein Ansprung-Punkt zu sein, als auch uralte schlecht gewartete Gravitron Triebwerke, so das man (Pilot ODER Kapitän) mit einer Erfolgsprobe GL SG 20 an einem relativ sichern Ort heraus kommt.**

**Diese Triebwerke benötigen [100/ T-Lvl] h zum Aufladen und sind solange passiv. Danach werden sie aktiv geschaltet (15.1.11.4. Raumanker Buch 8 Fahrzeuge)was nich unproblematisch ist.**

**Ein modernes Hypertriebwerk auf einen Hyperfunk Sender ein zu pegeln dauert ca 1 RRD. Navigation SG 20. Dies kann aber auch Stunden vor dem Sprung erfolgen, so dass der Notsprung somit ein festgelegtes Ziel hat. Ein Ändern des Zieles dauert dann genauso lang.**

**Schnelles Ändern in der Hektik der Gefahr bedeutet SG 20 und 1 RRD. Da nicht bekannt ist ob die Berechnung korrekt ist oder nicht wird erst im Moment des Springens gewürfelt. Berechnungen für andere Schiffe durch zu führen hat WM-2.**

**Da auch Hypertriebwerke nach einem Sprung 25h zum Laden brauchen, gab es mehrere Schiffe mit 2 Hypersprung Triebwerken.**

**Diese Sender sind ähnlich leicht her zu stellen wie Hyperfunk Sender und mit 1h Arbeit kann ein Hyper-Kom-System umgebaut werden, wonach es aber nicht mehr normal kommunizieren kann. Jedes Imperium hat ein schwer bewachtes Gebiet in denen solche Sender aktiv sind für Gäste aus der Nachbarschaft. Raumstationen, und Forts, sowie Schiffe und Mienen sind dort üblich.**

**Bleibt noch das Reisen mit den Toren.**

**Nach dem Fliegen zum Sprung-Tor wird festgestellt ob die Verbindung aktiv ist, was sie meist ist, und dann in diese hinein geflogen. Entweder wird eine Kommunikation benutzt die 1W20 RRD dauert um die Nachricht zu bekommen, das das Zielfeld frei ist, oder man setzt auf sein Glück.**

**Der Transfer dauert 1W6 RRD je Schiff, welches hinein fliegt und transportiert wird. Theoretisch kann jede Minute eins hinein fliegen, ja sogar ganze Flotten könnten dies. Aber praktisch führt das am Zielpunkt zu kritischen Situationen und möglichen Kollisionen. Deswegen ist die Kom-Anfrage PFLICHT! Es wird immer alles im Transportfeld losgeschickt und dann pro zusammenhängenden Objekten die Zeit gewürfelt.**

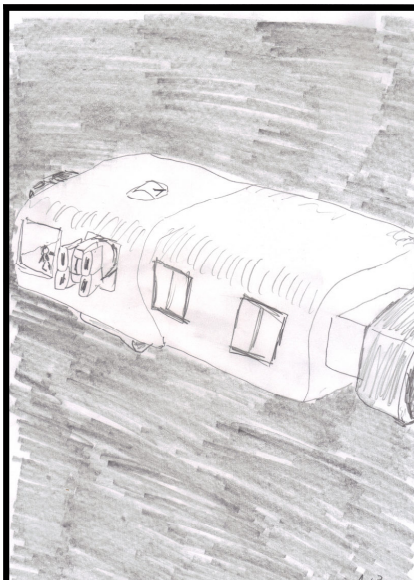
**Zum aktivieren des Sprungtores muss ein Sternensog einmal gezündet werden.**

**Ein Flug von Sonnensystem zu Sonnensystem dauert also meist....**

<b>Startvorbereitung</b>	<b>5 min</b>
<b>Start vom Planeten und Flug zum Orbit</b>	<b>20 min</b>
<b>Sternensog zum Sprungtor</b>	<b>4 h</b>
<b>Abkühlen des Linear-Triebwerkes</b>	<b>10 h</b>
<b>Sprung zum Nachbar-System</b>	<b>12 min</b>
<b>Abkühlen des Sternensoges</b>	<b>10 min</b>
<b>Einflug ins Sonnensystem</b>	<b>5 h</b>
<b>Landung auf dem Planeten</b>	<b>1 h</b>
<b>Also ca 21 h gesamt</b>	

**Oftmals fliegen Shuttels auch vor und beginnen mit dem Ent- und Beladen um dann das Schiff am nächsten Sprung-Tor wieder ein zu holen.**

**Sprung-Tore haben ein Wurmlochfeld, das ab zu schalten 24h dauert und es wieder zu aktivieren 1 Monat. Deswegen bleiben sie immer aktiviert und sind nur sehr schwer vor missbräuchlichem Benutzen zu schützen.**



**Schiffe die keinen Sternensog haben werden an den Sprung-Toren oder Raumstationen Beschleunigungs-Tore installiert, welche ein Schiff in eine Sternensog Blase packen, die zusammenbricht, wenn das Schiff einmal seine Triebwerke zündet.**

**Start einer kleine Reise.**

**Gerrald steht in seinem Alten Ledermantel in der Raumhafen Halle des Toschi Raumhafens im Kallrazh Imperium. Dutzende von Schaltern und dahinter sitzende hübsche Kalrazhische Frauen mit gut gepflegtem Fell und stolzem Blick sitzen dort und beraten die reisenden wegen der Wahl ihrer Schiffe und Passagen.**



**Die meisten Kunden sind kleine Gruppen in bunten Kleidern. Waffen sind selten und gut verdeckt, so dass Gerrald etwas nervös ist wegen dem Flug. Doch zu lange herum stehen kann er auch nicht und so stellt er sich an eine der Warteschlangen an. 3 Gruppen sind noch vor ihm und so hat er Zeit die üblichen Abläufe hier zu beobachten.**

**Ausweis vorzeigen, Flugziel und Wunsch Ankunft sagen. Dann Preisklasse wählen und aus den Angebotenen Routen die passende bestimmen. Und da fangen seine Problem an. Ausweis, Geld, Legalität. Es hatte ja einen Grund warum er das Imperium wechseln wollte. Hier hatte er zu viel Staub aufgewirbelt.**

**„Sie wünschen?“ Gerrald zuckt beinahe zusammen, kann sich aber Beherrschen. „Eine Passage ins Terranische Imperium. Möglichst günstig.“ Sofort verliert ihr Gesicht deutlich an Freundlichkeit. „Ihren Ausweis bitte.“ Dabei tippt sie auf der Tastatur herum und ein paar Schiffe in der nächsten Woche werden aufgelistet.**

**250 Kry pro Gruppe für eine Kabine auf einem Frachter.  
100 Kry pro Gruppe für Tiefschlafkammern auf einem Frachter.  
50 Kry für eine einzelne Tiefschlafkammer auf einem Terranischen Passagierschiff.**

**„Ihren Ausweis ...BITTE!“ ... zögernd legt er den Finger auf die einzelne Passage für 50 Kry. „Habe den gerade nicht dabei, aber tragen sie Erfang Haissen für die Kammer dort ein.“**

**Der Blick mit dem sie ihn betrachtet ist normalerweise für Flöhe und Fellläuse Reserviert. „Tut mir leid ohne Ausweis werde ich sie nicht registrieren, aber vielleicht kann ja einer ihrer Brüder für sie bürgen. Oh. Sie sind ja alleine.“ Erst jetzt schien ihr auf zu fallen, dass der Penner vor ihr keine anderen Kallrazh bei sich hatte. „Wenn sie hundert Kry hinterlegen werde ich ihnen die Reservierung fertigmachen.“ Gerade als Gerrald protestieren will sieht er wie die Preise sich verdoppeln. Jetzt steht er vor dem Problem Gerechtigkeit oder der einfache Weg. Er konnte noch nie den einfachen Weg gehen. „Da stand gerade noch 50 Kry.“**

Die Angestellte lacht auf. „Das wird dann die Schmutzzulage sein...“ Und wieder steigen die Preise rasant an. „... sie sollten sich noch etwas Zeit lassen . Kommen sie einfach morgen wieder.“ dabei bedeutet sie ihm das er ab zu hauen habe „Die nächste Gruppe bitte.“

Gerrald zittert vor Zorn. Am liebsten würde er das Dreckstück erwürgen, aber er hatte jetzt schon zu viel Aufmerksamkeit erregt und so verlässt er eilig die Halle.

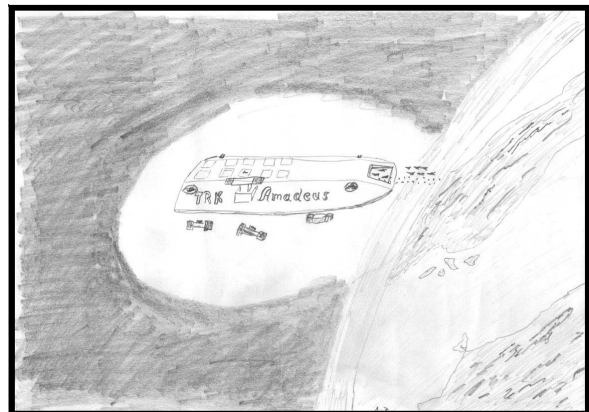
Seine Suche nach einer Anstellung bei einem der Schiffe endet erfolglos am Info Terminal. Die hatten ihre crew und warben sogar damit das diese sie seit Monaten begleitete.

Ziellos streift er stundenlang durch die Straßen des Viertels. Dutzende von Kneipen klappert er ab auf der Suche nach einem Raumpiloten, der ihn mitnehmen würde. Der Vierzehnte den er anspricht sagt etwas von einem Kapitän Junkers der als Passagier-Pilot immer wieder die Imperien durchfliegen würde. Die ganzen Drinks und kleinen Bestechungen hatten schon 23 Kry gekostet und so tritt Gerrald verzweifelt an den Hässlichen Menschen mit seinen kümmerlichen Hundert Kilo Lebendgewicht. Das mickrige Fell hängt ihm platt auf dem Kopf und die felllose Haut ist von Wasser bedeckt.

„Hei Mensch. Sie Fliegen doch nach Terra.“ Gerrald weiß das er die Feinfühligkeit eines Grabpanzer-Käfers an den Tag legt, aber langsam ist seine Geduld überstrapaziert. Der Mensch mustert ihn von oben nach unten um dann breit zu grinsen. „Yea Muschi, ick tu fliegen datt kurs. Du sein nicht aba Täch von Schiff“ Oh das Kallrazh das der Typ spricht reißt Gerrald beinahe die Schnurrbarthaare heraus und Quält sein Gehör bis aufs äußerste.

„Warum sollte ich kein Schiffs-Tech sein?“ Natürlich war das nicht seine Stärke aber er hatte schon an Schweben herumgeschraubt das würde reichen müssen. „Ich kenne mich mit Gravitik aus. Hab nur kein Werkzeug mehr.“

Der Mensch lacht „Abgefeuerte Muschi sucht Feuerstelle neu in Raum Kalt. Jedes Wort unwahr Wette gilt. Sehen will Doktor Titel von Vater und Hurenmutter.“ Bei diesem Beleidigenden Worten richtet sich Gerralds Fell auf. Ein klares Warnzeichen für jeden das er zu weit gegangen ist. Doch der Mensch redet sich weiter um Kopf und Kragen. Als Gerrald dann die Bar fluchtartig verlässt, braucht ein Schiff einen neuen Piloten, weil der alte mehrere Offenen blutende Wunden hat.



**Die Welt verfluchend bleibt nur noch der versuch sich ein Schiff zu stellen und selbst zu fliegen. Das Betreten des Raumhafens ist leichter als man denkt. Mit zwei Kisten Ersatzteile einer Rogor-Baggerraupe auf einem Transportwagen schafft er es in eine Lagerhalle. Vo dort aus in ein Klo das deutlich an Reinigung bedarf zum Innenhof der Taxi-Schweber.**

**Als ganz normaler Passagier der sich umentschieden hat wieder zu den Raumbooten. Doch keins davon steht offen. Zumindest keins das leer ist. Ein Frachtshuttel wird gerade von Robottern und Zylchs beladen. Aber schon der erste blick in den Innenraum zeigt, das er durch die Gänge würde kriechen müssen.**

**Und doch ist ihm das Glück hold. Ein schneller Jäger wird gerade mit Treibstoff versorgt und sein Pilot, ein hässlicher Lurrack in schwarz-grauem Fell überwacht das Ganze. Gerrald schleicht sich von hinten an ihn an und rammt ihm seine mörderisch scharfen Krallen in den Rücken. Tödlich getroffen bricht dieser zusammen und Gerrald zieht ihn an Bord und legt ihn in das kleine Frachtteil. JETZT hatte er gewonnen! ER würde selbst mit seinem eigenen Schiff fliegen und alles vom Konto dieses Monsters abbuchen. Er konnte schon die Kry klicken hören.**

**Das Tanken zu beenden nachdem die Tanks voll sind ist ein leichtes nur das mit dem abbuchen klappt nicht so richtig. So gleitet er in die Pilotenliege um den Jäger zu starten bevor die Treibstoff Firma einen Mitarbeiter schickt wie angekündigt. Die Beschriftung ist auf Lurrack und somit ein Problem. Er kratzt seine sprachlichen Lurrack Brocken zusammen und versucht den Bordcomputer zu überzeugen ihm zu gehorchen. Doch dieser widersetzt sich hartnäckig.**

**Auch das Perforieren und Kurzschließen der Kontrollen hat nur teilweise Erfolg. Die vier gerüsteten Polizisten welche sich dem Jäger nähern bemerkt Gerrald beinahe zu spät und entschließt sich zum Kampf.**

**Es wird hart und blutig, aber seine Ausbildung im krieg macht sich bezahlt. Die vier Waren zu verweichlicht und wollten ihn nicht ernsthaft verletzen. Blut tropft von seinen Krallen und aus den Wunden an den Armen und Beinen. Die Polizisten verlieren genug Blut, um damit einem Ochsen Konkurrenz zu machen. Sie werden bald tot sein. Und so rennt er zum Rand des Raumhafens. Der zaun ist gut 10 m hoch und damit zu hoch um einfach darüber zu klettern und wie ein Testweise anfassen auch elektrisch geladen.**

**Der Koffertransporter welcher in die Abfertigung führt schrillt Alarm als er hindurch kriecht. Die folgenden Stunden sind ein Alptraum. Rennen , kämpfen, umdrehen. Erst als er es geschafft hat wieder einmal in die Kanalisation zu verschwinden und sich dort schwer verletzt in sein Versteck zurück ziehen kann wagt er es vor Verzweiflung auf zu heulen.**

**„Haben wir dich!“ Bei diesen Worten greifen ihn ein paar Klauen an den Füßen und ziehen ihn aus dem Versteck. „Diesmal wirst du nicht so leicht davon kommen. RATTE!“ Verzweifelt versucht Gerrald sich zu wehren, aber die Schwäche hält ihn im Griff.**

**„Wir sollten ihn töten. Er hat mehrfach gemordet und das nur um zu rauben.“ Halb bewusstlos kann Gerrald hören wie sich die die Sternentramps darüber streiten ob er verrückt genug ist um ermordet zu werden oder ob er nur gebrandmarkt werden soll. Mehr als ein Krächzen und Winseln um gnade bringt er nicht zustande.**

**Als dann das heiße Eisen in sein Gesicht brennt jault er auf bevor er in Bewusstlosigkeit versinkt. Etwa einen Tag später wacht er auf. Die Wunden sind versorgt und sein Gesicht brennt vor Fieber. Vier Tage lang schwebt er zwischen Leben und Tod. Sie hatten ihn erwischt. Nirgends würde er mehr Hilfe finden. Niemanden mehr betrügen oder betören können.**

**Sie hatten ihn gefunden und sein Leben vernichtet. Jetzt würde er gar nicht mehr öffentlich reisen können. Jeder würde ihn rauswerfen oder das zehnfache an Geld abnehmen. Er Könnte nur noch als Sklave arbeitend mitkommen. Falls jemand so verrückt war eine Ratte mit zu nehmen.**

**Er hätte früher ins Terranische Imperium fliehen sollen. Dort hätten die Menschen mit ihren weichen Fingerchen keine Chance gegen ihn gehabt.**

**„Ich hätte doch die hundert Kry bezahlen sollen! Verdammt! Das Universum ist doch so ungerecht.“ Noch lange verflucht Gerrald sein Schicksal. Wochenlang versuchen Kopfgeldjäger ihn zu erwischen um ihn der Polizei zu übergeben. Zu fuß, und immer wieder das nötigste stehend reist Gerrald durch die Welt, wird immer zerlumpter und abgerissener, bis ein junger Kallrazh ihn beim Stehlen erwischt und mit dem Lasergewehr des Großvaters niederschießt.**

**„Ich werde ein Held werden und diese Ratten jagen! Dieser da hätte doch aus seinem Brandzeichen lernen müssen! Er hätte sich eine anständige Arbeit suchen sollen statt zu plündern und zu stehlen. Ich werde zu den Sternen reisen Opa.“**

**Gerralds Augen werden trübe, als er sich an den Moment erinnert als er seinen Ersten Feind getötet hatte und davon träumte zu den Sternen zu fliegen. Es hatte angefangen alles schief zu laufen, als er seine Brüder verriet. Als sie für seine Taten zur Rechenschaft gezogen wurden und ihn verbannt hatten, Als er glaubte er währe der Sieger gewesen. „verdammtes Geld.“ röchelt seine stimme nahezu unhörbar.**

**Ende der kleinen Reise.**

## 10.10. Bindungen

Viele Charaktere ziehen planlos durch die Welten, lassen sich treiben oder versuchen nur irgendwie zu überleben. Doch eigentlich ist dies der Weg mit dem die wenigsten wirklich klar kommen. Die meisten benötigen einen Starken großen Bruder, Ressourcen und Hilfen.

Wer alleine und nur des Geldes und der persönlichen Macht wegen lebt und vorwärts strebt wird vermutlich bald zu den Reihen der RATTEN gehören (10.8.). Dort hat man keine Freunde sondern Konkurrenten und Diener. Wer nur skrupellos genug ist kann dort sehr mächtig werden. Eigentlich ist es eine Einbahnstraße in die Hölle.

Jene die von Ehre und Stolz erfüllt sind, aber vielleicht mit ihrem bisherigen Leben Probleme haben und nun Wiedergutmachung leisten wollen werden sich wohl in den Reihen der STERNENTRAMPS (10.4.) am besten machen. Geld ist irrelevant. Das richtige zu tun ist wichtig. Die Verbündeten sind diejenigen, welche keine Macht und keine Führsprecher haben. Kolonisten, Arbeiter, Bettler, Sklaven. Um dies zu werden muss man stärker sein als andere.

Klare Regeln und Disziplin haben MILITÄR und POLIZEI. Eine Hierarchie bestimmt Wer befiehlt und wer Befolgt. Eigentlich befolgt jeder und gibt nur nach unten weiter. Dafür ist die Ausrüstung Kampfstark und die rechte dieses zu tragen und zu benutzen sehr umfangreich. Klare Missionen, aber auch Grenzen die nicht übertreten werden dürfen bestimmen das Leben. Stark Taktisch denkende Charaktere und jene welche Gewalt als Lösung betrachten werden hier genauso zu finden sein, wie jene, welche einen Hang zum Schwarz-weiß denken haben.

### Ränge & Wirkung im Spiel

- **Rekrut** Darf nichts, wird getrietz und gebrochen um neu aufgebaut zu werden. Geringer Verdienst und schnauzende Vorgesetzte sind der Alltag.
- **Mannschaft** Patrouillen, Wach und Kampf-Aufträge. Andere bestimmen die Ausrüstung. Die Bezahlung reicht knapp zum Leben und für Bars und Bordelle.
- **Unteroffiziere** Gruppen führen und unter Kontrolle halten. Die Aufgaben sind meist klar umrissen und taktisch durchdacht. Jetzt kommt es drauf an sie um zu setzen. Die Bezahlung würde für ein Normales Leben reichen, wenn man dafür noch einen Sinn hätte.
- **Offiziere.** Missionen taktisch durchdenken, Ausrüstung zusammenstellen und begleiten. Entscheiden und Leute losschicken. Die Bezahlung ist gut und jeder Offizier ist ein leuchtendes Vorbild.
- **Generäle.** Die Planung der wirklich großen dinge. Politik ist genauso wichtig wie klare Erfolge. Die Bezahlung ist grandios, aber auch die fallen der Klatschpresse.

**Machtspielen, Geld und Gewinne, Projekte und öffentliche Ehrungen sind wichtig für KONZERNE und deren Angestellte. Die Ausrüstung an sich tendiert dazu zivil aus zu sehen und weniger tödlich zu sein. Dafür ist die Mögliche Ausrüstung an und für sich gut und umfangreich. Ja sogar mäßig bis passables Personal ist leicht zu bekommen. Erfolge können durch Diplomatie verbessert und Misserfolge verringert werden. Korruption durch Geld, Macht und Sex gehören genauso dazu wie die weiße Weste in den Augen der Öffentlichkeit. Das Leben ist Schwierig und jene welche intelligent und hinterhältig sind werden sich dort wohl fühlen, denn es ist nicht so eine Einbahnstraße wie die Ratten.**

### **Rang & Wirkung**

- **Neuling** Muss sich dringend beweisen oder wird immer nur ärmliche Aufgaben bekommen und von allen als „Fußmatte“ verwendet werden. „Chutzpe“ oder auch „Arschkriecherei“ gehört zu den wertvollsten Gaben. Das Geld reicht kaum und muss noch für edle Kleidung und Bestechungen verwendet werden.
- **Arbeiter** müht sich auf einem Job ab, dessen Erfolge sich andere abgreifen. Alles versagen wird gerne auf diese abgewälzt, inklusiv Gehaltskürzungen, Strafandrohungen bei Zeitverzug und dergleichen. Das Geld reicht knapp zum durchkommen.
- **Kaufmann** Deutlich über den dummen Hiwis der Arbeiterklasse angesetzt halten sie die Zügel in der Hand. Sie können andere Ausbremsen, oder durch kleine Intrigen am weiterkommen hindern.
- **Vorarbeiter** Alle Arbeiter wollen den Job und versuchen durch Faulheit und Intrige den Vorarbeiter ab zu lösen. Der Druck von Oben ist groß, denn nur wer erfolgreich ist, verdient sein Geld.
- **Abteilungsleiter** Der Platz ist recht sicher, denn kein Vorarbeiter hat den Verstand um den Job zu tun. Alle Kaufleute sind Erklärungsverpflichtet und dies wird auch stark verlangt. Die Bezahlung ist hervorragend, genauso wie die Wichtigkeit für den Konzern.
- **Spezialist** Einmalig, unverzichtbar. Das beste Pferd im Stall. Egal wie hoch jemand in der Hierarchie ist, wird er dem Spezialisten doch nicht den Respekt versagen. Die Bezahlung ist grandios und natürlich nur angemessen. Eigentlich gibt es niemand der einem wirklich etwas kann, außer Kaufleuten mit ihren widersinnigen Forderungen nach Geldsparmaßnahmen und Abteilungsleitern, welche sich gegen die wirklich klugen Lösungen sperren, da sie dabei nicht den Ruhm abschöpfen können.
- **Direktor** Wichtig! Jeder hat auf das zu hören, denn er bestimmt über auf und Abstieg. Alle unteren Chargen versuchen sich lieb Kind zu machen. Da Direktoren wissen wie das läuft, erkennen sie alle Intrigen schon im Ansatz und spielen Abteilungsleiter gegeneinander aus. Teile und herrsche und verdiene ein echtes Vermögen.
- **CEO** Die totale Macht! Und wenn dass süße Studentenmäuschen nicht eh will weil Macht macht geil, dann reichen ein paar gezielte Drohungen oder Bestechungen auch aus. Über Geld redet man nicht, Geld hat man.

Lange einsame und langweilige Reisen mit der Gefahr eines grausamen Todes haben die FORSCHER. Der Kampf um Förderung und Gelder für die Missionen zu bekommen wird abgelöst um den Kampf mit unzureichender billiger Ausrüstung gegen die Gefahren des Reisens. Eigenbrötler und verkrachte Existenzen mit Pazifistischen Neigungen werden wohl hier zu finden sein. Ein guter bekannter Ruf ist hier die beste Hilfe.

#### Rang & Wirkung

- **Versager** Zu nichts zu gebrauchen. Hungertuch und Alkohol. Niemand nimmt ihn gerne mit, egal wie gut er angeblich etwas kann. So jemand muss sich Quasi als Sklave verkaufen um dabei zu sein.
- **Unerfahren** Wird noch Schwierigkeiten bereiten, und macht nur Handlangerdienste. Kann nichts, ist nichts wert und sollte am besten Geld mitbringen.
- **Fachkraft** hilfreich für manuelle Tätigkeiten, sollte aber bloß nicht auf den Gedanken zu kommen etwas entscheiden zu wollen. Kriegt mal genug Geld um etwas zu Essen und Ausrüstung zu kaufen.
- **Qualifizierte Fachkraft** wird für höhere Tätigkeiten eingesetzt. Darf sogar mal was entscheiden, solange der Forschungsleiter nicht anwesend ist. Ist normalerweise selbstbewusst genug um ein knappes brauchbares Gehalt zu bekommen.
- **Wissenschaftler** weiß worum es überhaupt geht. Ist das Aushängeschild welches die Forschungsgelder erzielt. Die anderen sind nur dazu da um ihnen das Arbeiten zu erleichtern und neue Veröffentlichungen verfassen zu können.
- **Geachteter Forscher** Hält die Hand über das Projekt und bestimmt die Verteilung der Ressourcen. Normalerweise so angesehen, dass er an Universitäten lehren könnte. Es ist ein leichtes an forschungsgelder zu kommen. Selbst für eher unerklärliche Projekte. Die Wirtschaft unterstützt gerne Prominenz, wenn diese dafür den Namen des Konzerns auf die Fahrzeuge klebt.
- **Legende** hat genug Geld und kann sich dem wirklich wichtigen widmen. Dem Reisen und Forschen. Tantiemen und Verträge sorgen für stetige einnahmen. Eine truppe zusammen zu bekommen ist weniger das Problem, als mit den Stalkern und Groupies klar zu kommen. Neider und welche Legende die größte ist, sind ein Problem welches Thema vieler Diskussionen in Lehr-Sälen und Presse-Diskussionen.

### 10.11. Ungebundene Gruppen

Natürlich gibt es auch andere Gruppen, die weder rekrutieren, noch Anführer haben. Diese Gruppen machen einfach das Gleiche und respektieren einander. Oftmals achten sie aufeinander und stehen sich gegenseitig bei.

**SCHROTTER** zum Beispiel suchen das Weltall nach Wracks ab. Gehen an Bord und hohlen die besten Sachen heraus. Manchmal zerlegen sie diese auch vor Ort. Andere Reisen durch die Ruinen der einzelnen Welten um dort das gleiche zu tun.

Es gibt keine offiziellen Ränge, aber das Ansehen wird wohl in folgenden Groben Kategorien laufen.

- **Plünderer** Ein Niemand der irgendwo irgendwas sammelt.
- **Recycler** Ein Niemand, der andere suchen lässt und das Zeug verkauft oder in Materialien umwandelt.
- **Schrott-Sammler** Ein Jemand, der sein Leben damit verbringt Schrottplätze und Schlachtfelder zu suchen.
- **Schrotter** Ein Jemand, der viel Erfahrung hat mit den Gefahren des Schrott-Sammelns. Meist ein eigenes Schiff und eine Besatzung in der Hinterhand sind das wirklich harte Kerle.

Wenn man große Mengen alter Waffen, Munition oder Rüstungen sucht, sind sie genau diejenigen die man ansprechen muss. Sie können dir Geschichten erzählen von Selbstschussanlagen, Robott-Killern, durchgehenden Reaktoren, oder in Kälteschlaf liegende Elite-Soldaten.

**GANGER** sind Gruppen von meist gesellschaftlichen Aussteigern, welche sich zusammen geschlossen haben um nicht unter zu gehen.

- **PUNKs** lieben das Saufen und abgefickt aussehen und empfinden Bestätigung dadurch das man ihr Äußeres als abstoßend oder abgewrackt empfindet. Meist protestieren sie dadurch gegen ihre angepassten Elter, das Regierungs-System oder ein zu stark prägendes Schulsystem.
- **ROCKER** lieben den Mythos des Knallharten Kerls. Martialische Kleidung, schwere Bikes, Ketten und Musik, welche stark und kraftvoll ist. Keiner würde freiwillig zugeben ein Weichei zu sein.
- **CLANER** Eine Familiäre Bande, welche vom Clan-Vater geführt wird. Blut ist dicker als Wasser. Ob als Schrotter, Händler oder gar Anti-Mat-Konzern-Multis.
- **SÖLDNER** leben in einem Militärischen Verbund, der eine Finanzielle Grundlage hat. Disziplin wird genauso groß geschrieben wie kluge Kampfaktiken und ausgefeilte Ausbildung. Der Erfolg bei möglichst wenig Verlusten ist das oberste Gebot.
- **KOLONISTEN** leben zusammen an einem Ort der wenig Annehmlichkeiten bietet. Man hilft sich gegenseitig durch zu kommen.

**REBELLEN** kämpfen gegen die Regierung. Meist haben sie here Ziele und sind sogar mutig und streitbar, aber sie kranken an schlechter Ausrüstung, Ausbildung und Versorgung. Ihre Ränge entsprechen normalerweise dem des Militärs.

- **Rekrut**
- **Soldat**
- **Unteroffiziere**
- **Offiziere.**
- **Generäle.**

Einige Rebellen werden auch zu Terroristen. Ab dann verlieren sie aber massiv Rückhalt in der Bevölkerung. Deswegen greifen viele Regierungen gerne zu dem Werkzeug der Verleumdung um Rebellen dazu ab zu stempeln. Kommt dies heraus neutralisiert das nicht nur den Effekt des Verlustes an Unterstützung, sondern erhöht die Akzeptanz des Einsatzes von Terror.

**FREI-HÄNDLER** reisen zwischen den Welten und Imperien und versuchen trotz Zoll, Piraten und Gesetzen genug Gewinn zu machen um durch zu kommen. Wenige verlegen sich aufs Schmuggeln, oder handeln mit Konzernen, welche ihre Arbeiter in lebensunwürdigen Verhältnissen arbeiten müssen. Freihändler ist ein Wort das Stolz beinhaltet. Selbstständiges arbeiten und Leben und die Freiheit zu gehen wohin sie ihr Glück führt.

- **Straßen-Händler** haben meist einen Bauchladen oder einen Bollerwagen und bieten billigen Ramsch an.
- **Reisender Händler** nutzen Fahrzeuge in denen ein kleiner Laden mit allerlei ist. Oftmals sind sie nicht alleine sondern ziehen wie Nomaden durch ihre Welt.
- **Raum-Händler** besitzen ein billiges Raumboot oder Schiff und kaufen große Mengen ein, um dann als Einzelhändler kleine Mengen an vielen Orten zu verkaufen.
- **GILDEN-Händler** gehören zu einer Gruppe von Freihändler, welche sich nicht an Konzerne binden wollen, sondern zusammen ihr Glück suchen. Sie wählen ihre Besatzungen aus der Gilde aus, genauso wie ihre Schutztruppen.

**STUDENTEN-VEREINE** haben einiges gemeinsam wie Schule, Universität, oder Hobbies. Ansonsten sind sie ein her lockerer Haufen, dem noch nicht klar ist, dass sie bald auseinander fallen und wieder eigene Wege gehen werden. Natürlich gibt es Titel, Ränge, Rechte und Mutproben und nunja recht viel Sex.

**10.12. Bösartige Gruppen**

**Solche Gruppen haben bösartige Weltansichten und versuchen ihre Ziele auf weisen durch zu setzen, welche sie automatisch zu Feinden der „Normalen Bewohner“ macht. Sie eignen sich als NSCs und nur sehr wenige würden als Spieler Charaktere eine Chance zu überleben haben, denn eine Vorrasssetzung hierzu zu gehören ist „vogelfrei“ zu sein.**

**TODESFEEN sind entartete Genetoiden, welche zuerst im Terranischen Imperium während des Krieges auftauchten. Sie waren junge schöne weibliche Menschen, welche sich per Gestaltwandlung in andere Wesen umwandeln konnten. Doch sie hatten Zugang zu Magie, nutzten PSI und wurden schnell berüchtigt weil sie Vorgesetzte oder Mitsoldaten geistig versklavten und sich Opfer für widerwärtige blutige Opferungen und Ritualen suchten. Die meisten wurden gefangen und in Kälteschlafkammern auf eis gelegt, aber durch eine Flucht konnten sie entkommen. Danach flohen sie in alle Richtungen und bauten dort neue „Brutstätten“ auf.**

**Spätere Todesfeen sind geistig nicht mehr Menschenähnlich als ein blutrünstiger Kampfhund.**

- **Sklave Arbeiter, Soldat oder einfaches menschliches Schutzschild**
- **Blut-Fee Eine wilde wahnsinnige Kriegerin, welche durch Blutrituale ihre Kampffähigkeit steigert.**
- **Nekro-Fee eine Magierin mit der Kraft der Magie des Todes, welche Furcht und Leichen-Kontrolle beherrscht.**
- **Feuer-Fee eine Magierin mit der Kraft des Feuers, welche ihre Opfer gerne mit schrecklichen Foltern verbrennt.**
- **Eis-Fee eine Magierin, welche die Kälte des Eises im Herzen trägt.**
- **Blitz-Fee eine Magierin mit der Kraft des elektrischen Stromes in den Mörderischen Händen.**
- **Baum-Fee eine Druidin, welche mit der Kraft der Natur Gifte verwendet um ihre Gegner wehrlos zu machen, bevor sie diese dann langsam zu Tode quält.**
- **Teufels-Fee eine Klerikerin, welche sich mit den finsternen Höllen eingelassen hat um die Seelen ihrer Opfer zu trinken. Das gibt ihr mehr Macht als sie zuvor schon hatte.**
- **Todes-Fee eine der ersten Generation. Multipel ausgebildet, Mörderisch und sehr verführerisch. Sie schaffen es sogar anderen ein zu reden sie wären nicht böse und man hätte ihnen unrecht getan.**

**Immer wieder finden sich Opfer von Todesfeen, welche so sehr geistig versklavt wurden, das sie sich als Schutz vor Todesfeen stellen, weil sie wirklich glauben diese Wesen wären „gütig“ (hohntrief) und normale Menschliche Wesen. [Es wird angeraten das Buch „Menuem die Todesfee“ zu lesen. Es erzählt über die Anfänge der Todesfeen und wie sie wirklich waren.]**

Die **RASSENTREUE** sind Gruppen, welche sich mit dem Frieden nicht abfinden kann. Kriegsverbrecher, aber auch Genetoiden welche gezielt zu Kampfeinsatz erzeugt wurden, bilden diese Terror-Gruppen welche immer wieder heimlich Kolonien von anderen Rassen angreifen. Gleichartige Gruppen gibt es in allen Rassen die an dem Krieg beteiligt werden.

- **BLUTIGE KRALLE (Kallrazh)**
- **SANFTES LÄCHELN (Lurrack)**
- **SÖHNE DER MENSCHHEIT (Terra)**
- **LEUCHTENDE SONNE (Zyloh)**
- **NACHT-FELL (Fayizzahr)**
- **DAS OFFENE TOR (Sackarathas)**

Propaganda, Gräueltat während des Krieges Wahnsinn haben sie zu unberechenbaren Maniacs gemacht. Sie leben dafür um einem gar nicht mehr existenten Imperium in einem Krieg zu dienen der längst vorbei ist. Alle Beteuerungen halten sie für Lügen und Propaganda. Sollte es jemand tatsächlich schaffen sie zu überzeugen, so reicht meistens eine Nacht voller Alpträume um sie wieder über die Kante des Wahnsinns zu stoßen.

Unter **KRIEGS-KIs** sammeln sich all die ganzen Robotter, welche im Krieg eingesetzt wurden nur um dann halbbeschädigt auf Schlachtfeldern zu verrotten oder in Automatischen Raumschiffen durch die Gegend zu fliegen und irgendwie zu versuchen ihre Missionen weiter zu führen. Oftmals haben sie dann sich und andere Wracks geflickt und wieder einsatzfähig gemacht und sind nun eine Gefahr für alle.

- **Totalschäden** sind Robotter, die meist nur noch eine Handlung ausführen können und weitgehend als Ersatzteile benutzt werden.
- **Schrott** kann meist nur noch zusehen und als Aufklärer dienen.
- **Halbschrott** ist in der Lage zu kriechen und sich von oben auf feinde zu stürzen und diese zu Boden zu reißen
- **Flickwerk** kann bewegen, Kämpfen und hält zumindest noch ein paar Treffer aus.
- **Alte Kriegsmaschine** Ist einsatzfähig und Kampfbereit.
- **Ersatz-Kriegsmaschine** wurde rundum restauriert und ist voll einsatzfähig.
- **Kriegs-KI** ist in der Lage selbstständig aus Fehlern zu lernen und hat sich zu etwas deutlich überlegenem weiterentwickelt.

Munitionsmangel und ein Mangel an fähigen **TECHs** ist das größte Problem der Robotter. Das führt dazu, dass sie teilweise Handbücher verwenden, welche von ausgebildeten **TECHs** benutzt werden sollte. Das Fehlende Grundwissen führt zu seltsamen Konstruktionen und einer Tendenz zu sinkenden Tech-Lvl

## 11. Rassen und Attribute

Als Rasse definieren wir „genetisch kompatible Wesen“, welche Gemeinsamkeiten und die selben Vorfahren haben. Da gerade Erziehung und Umwelt sich stark auf das soziale Verhalten und die Körperliche Verfassung auswirkt, sei darauf hingewiesen, das die Ableger der Grund-Rasse sich stark von ihr unterscheiden können. Sowohl in Aussehen, als auch in Verhalten.

Die Großen Rassen sind.:

**Kallrazh**, 3m große fellbedeckte Humanoide.

**Lurrack**, 3m große stark fellbedeckte Humanoide.

**Menschen**, 1,8m große Nackt-Humanoide.

**Zyloh**, 1m große Nackt-Humanoiden mit Händen.

**Sackarathas**, 2m hohe Reptilien mit 4 Beinen und 2 Armen.

**Fayizzahr**, 1,6m hohe Fellbedeckte Humanoiden mit Flughäuten unter den Armen.

Jede von ihnen hat einen eigenen Sektor mit einer Hauptwelt, Kolonien und Nebenwelten mit parallelen Nachkommen, der gemeinsamen Vorfahren.

Die Kleinen Rassen leben irgendwo in den Imperien der großen Rassen und sind KEIN bedeutsamer Machtfaktor, selbst wenn sie örtlich in einem Sonnensystem oder auf einem Planeten das Sagen haben, oder persönlich sehr stark, oder mächtig sind.





**11.1 Kallrazh, 2,4m große fellbedeckte Humanoide mit Tatzen und einziehbaren Krallen, einem starken Raubtier-Gebiß und einem Katzen ähnlichen Kopf, welche ein starkes Rudelverhalten haben.**

[durchschnittliche Rasse]

**ST = starkes Attribut [50% Kosten]**

**GE = schwaches Attribut [150% Kosten]**

**Zusätzliche Fähigkeit verbessertes Team**

**Körperform Grund-Typ 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.**

**Körper-Waffen 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 (Ballistik leichter Schaden)**

**Technik und Pilotieren ist stark erschwert (WM-2)**

**Körper-Waffen WM+1**

**Körper Schutz Fell (leicht)**

**Hat 20 TP Natürliche Rüstung RK Ballistik 2, Kinetik 1, Elektro 0, Hitze1. Die Wärmeisolierung führt zum Überhitzen und somit zu verringerter Ausdauer (AU-P-5) und erhöhtem Gewicht (Masse x 1,25)**

**körperliche Wahrnehmung Normale Wahrnehmung (Standard)**

**Besitzt Augen mit Farbsicht, Gehör mit Normalem Frequenzband, einen Tastsinn, einen Geschmacks und Geruchssinn. Damit kommt man gut durch das Universum.**

**Größe groß**

**ST muß ein „starkes Attribut“ sein.**

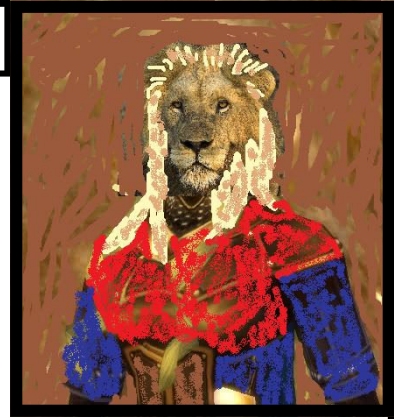
**Wiegt KO x5 und ST x7 +60 Kg (Normalgewicht 120 Kg)**

**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 ST x2 x2 Kg**

**Vitalität Viele Kinder.**

**Maximum 60 Jahre. Baby -0 / Kleinkind 2 / Kind 4 / Jugendliche 6 / Erwachsene 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**



**Sie organisieren sich gerne in Rudeln, bei dem sowohl die persönliche körperliche Überlegenheit, als auch die Fähigkeit zu beeindrucken und zu Führen darüber bestimmen, wer der Rudelführer ist.**

**Das einzelne Wesen selbst ist nicht so wichtig, der erfolg des Rudels ist alles. Ein Kallrazh der sein Rudel verloren hat gilt als einsam, verloren und unglücklich. Deswegen fügen sie sich sehr leicht in andere Gemeinschaften ein.**

**Sie beherbergen ein tiefes Harmoniebedürfnis, gelten als „ehrenhaft“ was Besitz und Wahrheitsliebe angeht. Verletzte des eigenen Rudels werden beschützt und gepflegt. Unnütz oder lästig für das eigenen Rudel zu sein führt aber auch oft dazu das derjenige den eigenen Tod sucht.**

**Die Fellfarben sind meist einfarbig am Körper und Buschig an Kopf, Händen Füßen und dem Schwanz. Die meisten haben helle Fellfarben (Weiß, grau, Beige, hellbraun, gelbbraun), wobei die Neo-Kallrazh (selbe Vorfahren) zu dunklen Fellfarben tendieren.**

**Neo-Kallrazh „Tandolorn“ [starke Rasse]  
WA = starkes Attribut [50% Kosten]**

**körperliche Wahrnehmung verbesserte Wahrnehmung  
Mehrere Wahrnehmungsorgane sind deutlich verbessert.**

**D1) Augen sind nachtsichtig WM+0 in Dunkelheit (statt WM-x)**

**Gebendet werden bedeutet für 1 RD zusätzlich nichts zu sehen.**

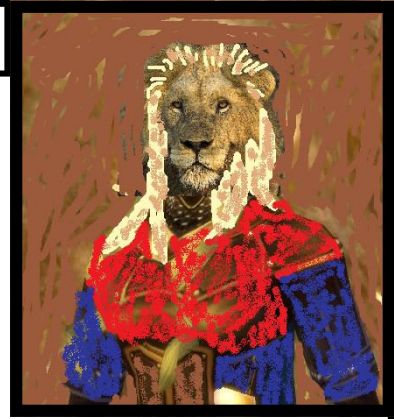
**D3) Die Ohren sind Ultraschallfähig (WA Lauschen +4), werden aber durch Lärm überlastet (WM-x)**

**D4) Der Geruchssinn ist sehr gut (WA Spurenlesen +4), aber Chemische Industrie oder starker Gestank legt das Lahm (WM-x)**

**Ihre Heimat ist ein gefährlicher Sumpf-Djungle voller giftiger, gefährlicher oder großer Tiere, welche gerne mal Fleisch fressen.**

**Neo-Kallrazh „Vanishi“ [schwache Rasse]  
ST = normales Attribut [100% Kosten]  
[1 zusätzliches Talent]**

**Ihre Heimat ist ein fruchtbares Ackerland, und die Philosophie ist eine geachtete Kunst. Statt sich stark auf Körperliche Fähigkeiten zu verlassen, arbeiten sie gerne mit Technischen Hilfsmitteln oder vorbereiteten Fallen.**



### Rassen-Vorteile der Kallrazh

Diese Wesen haben ein starkes Rudelverhalten, dafür ist ihre Ausrüstung meist etwas günstiger. Bei der Ausrüstung einer gespielten Figur können „Freunde“ aus der eigenen Familie (zu Kosten 1 bis 3) „gewählt“ und mitgenommen werden.

**Team-Pilot / Kollege wird aufgewertet auf doppelte Anzahl von betroffenen Zielen. Für 1 Ausrüstungspunkt hat die Familien-Figur Team-Kollege und für 0 Team-Pilot.**

Die Ausrüstung muss komplett von der Haupt-Figur gestellt werden. Sprich die Gruppe teilt sich nicht nur die Person, welche bestimmt wo es lang geht, sondern auch die Ausrüstung. Zur Verfügung stehen Kind (1) bis Junger XXX (3).

Jede dieser Neben-Figuren hilft der Haupt-Figur. Sie kann \*Unterstützen\* und einen WM+2 geben in einer der gelernten Fertigkeiten, oder sie selbstständig ausführen.

Die Fertigkeiten darf sich Erschaffer dieser kleinen Kallrazh-Gruppe aussuchen. Und ja sie verfügen auch über mehr Fertigkeiten und dürfen im Laufe des Spieles aufgewertet werden. Pro 100 CEP die der Haupt-Charakter bekommt, erhalte alle 1 Fertigkeit dazu, welche von der Art wie sie schon gekonnt ist (nützlich / Kampf / Magisch / PSI). Diese beherrschen sie dann auf der gleichen Stufe wie die anderen. Pro 1000 CEP dürfen sie zu einem besseren Begleiter aufgewertet werden (+1 Stufe)

#### Nützliche Fertigkeiten

**Kaufmann (IN) / Schauspielern (GE) / Verführung (GE) / Fahrzeug-Pilot (WA) / Schwebler-Pilot (GE) / Elektro-Tech (IN) / Energie-Technik (WA) / Gravitik (IN) / Industrie-Tech (IN) / Kommunikation (GE) / Mechanik (ST) / Sensoren (WA) / Fallen-Kunde (IN) / Geologie (GL) / Handwerk (IN) / Heilkunde (IN) / Kochen (WA) / Wildniskunde (WI) / Hyper-Wissenschaft (GL) / Medizin (WA) / Natur-Wissenschaft (IN) / Programmieren (IN)**

#### Kampf-Fertigkeiten

**1 H-Nahkampf (GE) / 2 H-Nahkampf (WA) / 1 H-Fernkampf (GE) / 2 H-Fernkampf (ST) / S-Infanterie-Waffen (KO) / Rüstung tragen (ST) / Fernlenken (IN) / Geschütze (WA) / Schutzschirme (WI) / Tarnung (KO) / Strategie (IN)**

#### Magische Fertigkeiten

**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)**

**PSI-Fertigkeiten**

**Energetinese (WI) / Hypnose (WI) / Pyrokinese (WI) / Selbstheilung (WI) / Suggestion (WI) / Telepathie (WI) / Telekinese (WI)**

**1) Kind**

**GE 1 GL 2 IN 2 KO 2 ST 3 WA 2 WI 2**  
**Athletik (ST) 1 = +4 Durchhalten (KO) 1 = +3**  
**Körperbeherrschung (GE) 1 = +2 1 nützliche Fertigkeit 1 = +3**  
**Sprache Kallrazh II**  
**L-P 11 AU-P 43 AKP 4**

**2) Jugendlicher**

**GE 2 GL 3 IN 3 KO 3 ST 4 WA 3 WI 3**  
**Athletik (ST) 2 = +6 Durchhalten (KO) 2 = +5**  
**Körperbeherrschung (GE) 2 = +4 1 nützliche Fertigkeit 2 = +5**  
**Sprache Kallrazh II**  
**L-P 14 AU-P 62 AKP 5**

**3) junger Kämpfer**

**GE 2 GL 4 IN 4 KO 4 ST 6 WA 4 WI 4**  
**Athletik (ST) 3 = +9 Durchhalten (KO) 4 = +8**  
**Körperbeherrschung (GE) 3 = +5 1 nützliche Fertigkeit 2 = +6**  
**1 Kampf-Fertigkeit 3 = +7**  
**Sprache Kallrazh II Interkosmo I**  
**L-P 17 AU-P 87 AKP 6**

**3) junger Handwerker**

**GE 3 GL 4 IN 4 KO 4 ST 5 WA 4 WI 4**  
**Athletik (ST) 2 = +7 Durchhalten (KO) 3 = +7**  
**Körperbeherrschung (GE) 3 = +6 1 nützliche Fertigkeit 3 = +7**  
**1 nützliche-Fertigkeit 3 = +7**  
**Sprache Kallrazh II Interkosmo I**  
**L-P 17 AU-P 87 AKP 6**

**3) junger Psioniker**

**GE 2 GL 4 IN 4 KO 4 ST 5 WA 4 WI 5**  
**Athletik (ST) 2 = +7 Durchhalten (KO) 2 = +6**  
**Körperbeherrschung (GE) 2 = +4 1 nützliche Fertigkeit 2 = +6**  
**1 PSI-Fertigkeit 3 = +8**  
**Sprache Kallrazh II Interkosmo I**  
**L-P 16 AU-P 70 AKP 6**

**3) junger Magier**

**GE 2 GL 5 IN 4 KO 4 ST 5 WA 4 WI 4**  
**Athletik (ST) 2 = +7 Durchhalten (KO) 2 = +6**  
**Körperbeherrschung (GE) 2 = +4 1 nützliche Fertigkeit 2 = +6**  
**1 Magie-Fertigkeit 3 = +7**  
**Sprache Kallrazh II Interkosmo I**  
**L-P 15 AU-P 75 AKP 6**

**4) erfahrener XXX****XXX Fertigkeiten Stufe 4****Sprache Kallrazh III****1 neue Sprache I****L-P +1, AU-P +5****Sie haben die Unvorsichtigkeit ihrer Jugend und das Ungestüm des gerade Erwachsenwerdens überlebt. Das sollte man respektieren.****5) Veteran XXX****XXX Fertigkeiten Stufe 5****Sprache Interkosmo II****L-P +1, AU-P +5****Viel gesehen, überlebt wo andere starben. Ein wenig härter geworden. Ein paar Narben zeigen von den Erfolgen der Vergangenheit.****6) Spezialist XXX****XXX Fertigkeiten Stufe 6****1 neue Sprache I****L-P +0, AU-P +0****Ein hartes Training hat ihn zu dem gemacht was er jetzt ist... wirklich gut!****7) Meister XXX****XXX Fertigkeiten Stufe 7****1 neue Sprache I****L-P -1, AU-P -5****Gibt es etwas was er noch nicht gemacht hat in seinem Beruf? Aber er spürt die Zeit. Sollte er nicht einmal anfangen sich zur Ruhe zu setzen und ein normales Leben zu führen?****8) erhabener XXX****XXX Fertigkeiten Stufe 8****1 neue Sprache I****L-P -2, AU-P -10****Sollen die Jungspunde sich in die vorderste Reihe werfen. Er muss nichts mehr beweisen, denn er hat den Gipfel erklommen.****Jedes mal wenn ein Begleiter stirbt, so ist es ein Verlust, welcher der Haupt-Figur zu Herzen geht und sie hat (1 Monat) WM-1 auf alle Technischen, Wissenschaftlichen oder Pilot-Fertigkeiten.**

**11.2 Lurrack, 3m große stark fellbedeckte Humanoide mit scharfen Klauen und starkem Gebiss, einer mittellangen Schnauze und einem starken Einzelgänger-Verhalten.**

[Starke Rasse]

**ST = starkes Attribut [50% Kosten]**

**Körperform Grund-Typ 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.**

**Körper-Waffen Monster.**

**Klauen (2W4 Kinetik normaler Schaden)**

**Klauenfüße (AKP+1 2W6 Kinetik normaler Schaden)**

**Starker Biß (WM-2 2W6+2 Kinetik normaler Schaden)**

**Kampfschwanz (2W4 Ballistik leichter Schaden)**

**Technik und Pilotieren ist extrem erschwert (WM-4)**

**Körper-Waffen WM+2**

**Körper Schutz dickes Fell (Leicht)**

**Hat 30 TP Natürliche Rüstung und RK Ballistik 3 Kinetik 2 Elektro 0 Hitze 1. Die Wärmeisolierung führt zum Überhitzen und somit zu verringerter Ausdauer (AU-P-10) und erhöhtem Gewicht (Masse x 1,5)**

**körperliche Wahrnehmung Normale Wahrnehmung (Standard)**

**Besitzt Augen mit Farbsicht, Gehör mit Normalem Frequenzband, einen Tastsinn, einen Geschmacks und Geruchssinn. Damit kommt man gut durch das Universum.**

**Größe sehr groß**

**ST muß ein „starkes Attribut“ sein.**

**Wiegt KO x7 und ST x9 +120 Kg (x 1,5) (Normalgewicht 300 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. Last St x2 kg x3**

**Vitalität Langlebig.**

**Maximum 200 Jahre. Baby -0 / Kleinkind 6 / Kind 12 / Jugendliche 20 / Erwachsene 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.**



Ihr Einzelgängertum lässt sie sich sehr stark um die eigenen Fähigkeiten bemühen und macht sie zu sehr starken Kontrahenten. Als Mitglieder der eigenen Gruppe sind sie eher ungern gesehen, denn sie tendieren dazu immer alles selbst machen zu wollen, obwohl sie ganz klar nicht die besten dafür sind.

Natürlich führt ihr langes Leben dazu, dass es einige einzelne sehr starke Vertreter ihrer Rasse gibt, welche auch darauf achten, dass andere ihrer Rasse nicht einfach überrollt werden, aber ohne Grund helfen ist einfach nicht ihre Art. Man muss ja nicht nur selbst weiter kommen, sondern auch die Möglichkeit geben sich selbst zu beweisen.

Ihre Fellfarben sind vielfältig. Von gestreift, gefleckt bis zu Scheckig oder einfarbig kommt alles vor. Eine dunkle Grundfarbe wird als Schön empfunden und deswegen bevorzugt, ja teilweise mit Absicht gefärbt, mehr aber nicht.

**Neo-Lurrack „Brullrah“** [schwache Rasse]  
 GL = schwaches Attribut [150% Kosten]  
 WI = schwaches Attribut [150% Kosten]  
 [1 zusätzliches Talent]



**Körper Schutz 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.

**Körper-Waffen 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)**

**Technik und Pilotieren ist erschwert (WM-1)**

Die Benutzung von Atomaren Waffen hat ihre Welt schwer getroffen und sie in die Tiefen gezwungen.

**Neo-Lurrack „Tazz-Mazz“** [durchschnittliche Rasse]  
 GL = schwaches Attribut [150% Kosten]

**Körper Schutz Schuppenhaut (für leichte Rüstungen verwendbar)**

Hat 40 TP Natürliche Rüstung RK Ballistik 3 Kinetik 3 Elektro 0 Hitze 3.  
 Die Wärmeisolierung führt zum Überhitzen und somit zu verringerter Ausdauer (AU-P-10) verlangsamter Bewegung (BAKP +1) und erhöhtem Gewicht (Masse x 1,75) Ihre Heimat hat viele aktive Vulkane.

## Rassen-Vorteile LURRACK

Da sie langlebig und stark einzelgängerisch sind, legen sie großen Wert auf gute Ausrüstung. Für sich selbst nur das Beste. Doch solches Zeug ist Teuer. Zu Glück hilft da lange zu sparen und ein langes Leben.

Beim Ausrüsten der Figur während der Erschaffung dürfen Lurracks sich mehr Gegenstände mitnehmen als andere. Jede Ausrüstung, welche als „Gegenstand“ zu klassifizieren ist, kostet 33% der Punkte (aufgerundet). (Billiger Ramsch kostet also immer noch 1 Punkt und ist damit genauso teuer wie was brauchbares)



Als Gegenstände werden angesehen, ...

„Kleidung“ / „Überlebensausrüstung“ / Waffen / Rüstungen / Werkzeuge oder Gegenstände für den Beruf / Fahrzeuge u.ä.

Nicht jedoch, ...

„Freunde“ (Auch Robotter/Androiden) / „Haustiere“ / Geld / Status

**\*Heiß geliebte Ausrüstung\* (Fähigkeit WM+ Verdoppeln)**

Ausrüstung die **\*Gut\*** oder besser ist (Qualität mit WM+) liegt ihm sehr am Herzen und er lernt diese Gegenstände gerne in und auswendig kennen. Wenn er sich 1 Stunde mit so einem Gegenstand beschäftigt hat, erhält er den **\*doppelten Bonus\*** (WM x 2). (natürlich erhalten alle „schlechten“ Gegenstände den doppelten Malus direkt)

Das alles führt natürlich dazu, dass Lurracks schnell überladen sind. Deswegen sind viele Lurracks auch recht sesshaft und Territorial. Sollte jemand einem Lurrack seine **\*heiß geliebte Ausrüstung\*** weg nehmen, so kann dies böse Folgen haben. Solange er dieser Ausrüstung verlustig (max 1 Monat) ist, ist er gereizt. WM-1 auf alle Abwehr, Ausweichen, oder andere RTW. Also wird er versuchen das zurück zu bekommen oder auch rechtlich korrekte Vorgaben durch Gesetzeshüter sehr unglimpflich aufnehmen.

Die Gereiztheit passiert auch, wenn er dafür etwas besseres bekommt. Er darf **\*jeden Tag\*** (nach 24h) eine Erfolgsprobe WI SG = 20 durchführen um den Verlust zu verkraften und sich klar zu machen, dass er etwas besseres hat.

**\*Selbst ist der Lurrack\*** (Teamunfähig ohne Bonus aber mit RTW) Sie haben Probleme mit Gruppen oder Teams. Jeder WM+ ,AKP+, Glückserfolg durch Team, Führung o.ä. wird in sein Gegenteil verkehrt. Um dies zu vermeiden steht ihnen ein RTW Beeinflussung SG = 20 zu. Die Fähigkeit einsamer Wolf ist nahezu auf Lurrack zugeschnitten.



**11.3. Menschen, 1,8m große Nackt-Humanoide mit Händen ohne Krallen und ein Gebiss welches nicht als Gefahr angesehen wird. Zusätzlich sind sie Faul und ziehen Wissen und Ausbildung dem Training des eigenen Körpers vor. Technisch geschickt sind diese Allesfresser gefährliche Waffenbauer.**

**[normale Rasse]**

**Körperform Grund-Typ 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.**

**Körper-Waffen Standard**

**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)**

**Aber diese Gliedmaße haben keine Erschwerungen bei den Fertigkeiten.**

**Körper Schutz 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.**

**körperliche Wahrnehmung Normale Wahrnehmung (Standard)**

**Besitzt Augen mit Farbsicht, Gehör mit Normalem Frequenzband, einen Tastsinn, einen Geschmacks und Geruchssinn. Damit kommt man gut durch das Universum.**

**Größe ist normal groß (Standard)**

**Wiegt KO x3 + ST x 5 +30 Kg (Normalgewicht 70 kg)**

**L-P +0, Last St x2 kg x1**

**Vitalität Standard.**

**Maximum 100 Jahre. Baby -0 / Kleinkind 3 / Kind 6 / Jugendliche 10 / Erwachsene 20 / älter 40 / Alt 60 / Sehr Alt 80 / Uralt 100.**

**Eine Generation hat 30 Jahre und normalerweise 2 Kinder.**

**Ihr soziales Verhalten ist „antrainiert“ und wechselt von gutherzig—Ehrenhaft bis zu böartig—Kriminell in nur einer Generation innerhalb einer Familie. Ein übles Verhalten wird sogar teilweise als „schlechte Kindheit“ entschuldigt und „korrigiert“ statt bestraft. Auch „mutig bis zur Selbstaufopferung“ existiert neben „so feige das es sich nicht gegen die eigenen Ermordung wehrt“, was diese Rasse sehr schwer einschätzbar macht.**



Die schwache Körperbehaarung tritt normalerweise auf dem Kopf, am unteren Rumpf und ganz fein auf dem gesamten Körper auf, wird aber teilweise aus modischen Gründen völlig entfernt.

Selbst auf der Heimat Welt gibt es viele Abweichungen von der Norm, und die Fähigkeit der „genetischen Programmierung“ führt zu Genetischen Mischwesen, welche mit anderen Rassen kombiniert wurden als auch zu erschaffenen „Genetoiden“.

**Neo-Menschen „Halbwesen“** [durchschnittliche Rasse] verfügen oftmals über Änderungen des Körperbaues und anderer Hautfarbe.

Körperwaffen, ein Schwanz, Fell, Augen, Ohren, Geruchssinn sind hierbei Primärziel der genetischen Änderungen.

**Neo-Menschen „Orks“** [schwache Rasse] sind mutierte Wesen die als Genetische Unfälle deklariert werden. [1 zusätzliches Talent]  
 „zufälliges Attribut“ = starkes Attribut [50% Kosten]  
 „zufälliges Attribut“ = schwaches Attribut [150% Kosten]  
 „zufälliges Attribut“ = schwaches Attribut [150% Kosten]

**Körperwaffen** 1-10 A / 11-15 B / 15-17 C / 18-19 D / 20 E

**Körperschutz** 1-5 A / 6-10 B / 11-14 C / 15-16 D / 17-18 E / 19 F / 20 G

**Wahrnehmung** 1-10 A / 11-15 B / 16-17 C / 19-20 D

**Größe** 1-10 A / 11-13 B / 14-15 C / 16-17 D / 18-19 E / 20 F

**Vitalität** Kurzlebig.

**Maximum** 40 Jahre. Baby -0 / Kleinkind 1 / Kind 2 / Jugendliche 4 / Erwachsene 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 15 CEP pro 100 EP. Bei dieser Rasse ist das Leben ein kurzer Rausch, und die Konkurrenz sehr groß.

**Neo-Menschen „Elfen“** [Starke Rasse] wurden als Genetisch verbessert erschaffen und werden gerade deswegen von Menschen nicht akzeptiert.

**WA** = starkes Attribut [50% Kosten]

**GE** = starkes Attribut [50% Kosten]

**GL** = schwaches Attribut [150% Kosten]

**Wahrnehmung verbesserte Wahrnehmung**

**WA** muß als Starkes Attribut gewählt werden und kann durch ein Schwaches Attribut ausgeglichen werden. Dafür sind Die Sinne gut ausgebildet. mehrere Wahrnehmungsorgane sind deutlich verbessert.

**Augen** sind nachtsichtig **WM+0** in Dunkelheit (statt **WM-x**)

**Gebendet** werden bedeutet für 1 RD zusätzlich nichts zu sehen.

**Die Augen** sind sehr weitsichtig (Fernkampf **WM +1** & 10m + **WA +2**)

( Nahkampf **WM-1** und 2m- **WA-2**)



**Die Ohren sind Ultraschallfähig (WA Lauschen +4), werden aber durch Lärm überlastet (WM-x)  
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)**

**Vitalität Langlebig.**

**Maximum 200 Jahre. Baby -0 / Kleinkind 6 / Kind 12 / Jugendlich 20 / Erwachsen 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.**

**Ihre Bewegungen sind graziler als die von normalen Menschen, ihre Bewegungen bedachter und sie gelten als Feige. Ein mögliches langes Leben führt oft zum Wunsch dies auch zu erleben.**

**Ihre Entfernungs-Sicht macht sie zu hervorragenden Fernkämpfern und Aufklärern, aber zu schlechteren Nahkämpfern was ihnen immer wieder vor Augen geführt wird.**

**Neo-Mensch „Zwerg“ [starke Rasse] wurden als Kampf- / Arbeits-Sklaven erschaffen. Sie selbst zeigen ein Clan und Rudelverhalten, welches sie ihren Menschen-Offizieren gegenüber den Gehorsam aber fehlen lässt. Deswegen werden „Zwerge“ (klein, Quadratisch, praktisch, gut) meist von anderen ihrer Art geführt. Sie mögen „Normis“ nicht sehr, da sie für diese in die Gefahr geschickt werden.**

**ST = starkes Attribut [50% Kosten]**

**KO = starkes Attribut [50% Kosten]**

**WA = schwaches Attribut [150% Kosten]**

**Wahrnehmung 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.**

**Obwohl sie als normal groß gelten sind sie meist kleiner und wuchtiger mit breiten Schultern. Ihre Wahrnehmung macht sie zwar zu miserablen Fernkämpfern, aber als Nahkämpfer sind sie sehr gefährlich, wenn sie Waffen und Rüstungen besitzen.**

**Das sich diese „Fantasy“ Bezeichnungen durchgesetzt hat liegt wohl an der breiten Masse der TV-Konsumenten, welche die Medizinischen Rassenbezeichnungen einfach ignorierten.**



## Rassen-Vorteile MENSCHEN

**Menschen sind vieles, aber in nichts sind sie so gut wie darin etwas offensichtliches zu ignorieren, oder klare Fakten mit Dogmen zu überdecken. Dummerweise funktioniert das auch sehr gut.**

**Jeder Mensch kann alleine durch seine Willenskraft Dinge tun und überstehen, für die er gar nicht ausgebildet wurde. Zusätzlich zu einem „Theologie“ Bonus von +2 (nein nicht Stufe) Darf er bei jedem RTW (inklusive Abwehr / Ausweichen) statt des normalen Gesamt-Wertes auch seine WI+4 verwenden.**

**Menschen glauben meist nicht an Magie, sondern bevorzugen die Wissenschaft als „klare, eindeutige und nachvollziehbare Methode.“ Schlägt diese dann fehl sind es „Ungenauigkeiten“ oder „Messfehler“.**

**Es gibt eine lange Tradition darin „Zauberkunststücke“ mit technischen Gimmecks und geschickten Tricks zu erschaffen und andere dann erst ein zu reden es sei Magie und ihnen dann ihre Freiheit, Ersparnisse oder Familienangehörige weg zu nehmen und für sich selbst zu benutzen. Das führte dann auch dazu, dass sie hinter jeder Magie so etwas vermuten.**

**Inzwischen gibt es ja auch noch PSI, welche wissenschaftlich erklärbar ist und für die meisten Magisch kaum leugnenden Effekte her hält. Da diese „Psioniker“ genau wie „Clone“ oder „Verjüngte“ keine wirklichen Rechte haben, sondern nur knapp mehr als „Besitz“ oder „Sklaven“ sind, wird jeder kluge Magier vermeiden, dass jemand seine Fähigkeiten nicht für technische Tricks hält. Oftmals haben diese Sogar Holo-Projektoren dabei, oder Geräte die etwas ähnliches können aber nicht so leistungsstark sind.**

**\*Aufraffen\* (1W6 AU-P regenerieren, 1 L-P verlieren)**

**Zusätzlich darf ein Mensch versuchen Kraftreserven aus dem nichts zu erschaffen. Einmal pro Tag darf er 1 L-P investieren, um sich \*auf zu raffen\*, was ihm 1W6 AU-P regeneriert. Dafür muss er aber eine Probe WI gegen SG 20 schaffen (3 AKP). Auch ein Anführer kann ihm das befehlen, wobei dieser eine Führungskraftprobe gegen SG 25 schaffen muss. Eine versagte Probe bedeutet einen WM-1 auf eine folgende Probe. Der L-P wird erst verbraucht, wenn die Probe erfolgreich ist.**

**\*Erdulden\***

**Leiden will gelernt sein. Hunger, Schläge, Gefängnis, Zwang, Folter? Alles kein Problem. Jeder Mensch erhält einen WM+2 auf die Fertigkeit „Selbstbeherrschung“, was dazu führt, dass sie mehr erdulden bevor sie dann irgendwann aufbegehren.**



**11.4. Zylor**, 1m große Nackt-Humanoiden mit Händen ohne Krallen und einem harmlosen Gebiss sind diese Vegetarier Körperlich schwach. Ihre Kurze Lebensdauer fordert ihnen zusätzlichen Einsatz ab. Sie sind geschickte Techniker und hervorragende Wissenschaftler. Was ihnen fehlt ist die Geduld zur Selbstkontrolle und somit leidet ihre Arbeit unter Fahrlässigkeit.

[durchschnittliche Rasse]

GL = starkes Attribut [50% Kosten]

ST = schwaches Attribut [150% Kosten]

**Körperform Grund-Typ 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.

**Körper-Waffen Standard**

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)

Aber diese Gliedmaße haben keine Erschwerungen bei den Fertigkeiten.

**Körper Schutz 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.

**körperliche Wahrnehmung Normale Wahrnehmung (Standard)**

Besitzt Augen mit Farbsicht, Gehör mit Normalem Frequenzband, einen Tastsinn, einen Geschmacks und Geruchssinn. Damit kommt man gut durch das Universum. Zwei Augen benutzen eine Struktur-Sicht ohne Farbe, während das dritte unscharf aber farbig sieht.

**Größe ist klein**

ST muß ein „schwaches Attribut“ sein.

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. Last St x2 kg x3/4

**Vitalität Kurzlebig.**

Kurzlebig. Maximum 40 Jahre. Baby -0 / Kleinkind 1 / Kind 2 / Jugendliche 4 / Erwachsene 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.



Der Wunsch nach mehr Zeit zum Forschen führt oft zu Kybernetischen Lösungen oder der massiven Nutzung von Lebensverlängernden Maßnahmen. Arbeiten die zur Lebensgrundlage gehören werden normalerweise Robotern übertragen, oder durch „nicht ganz so sichere“ Maschinen oder Konstruktionen übernommen. Da sich kaum jemand die Zeit nimmt um „Essen zu machen“ hat die Zyloh Küche den Ruf einem „Marine im Einsatz Notrations-Mensa Essen“ zu entsprechen.

Die Hautfarben sind schon vom Grundtyp her „farbig“ (blau / grün / gelb / gold / violett...) und der große Kopf brachte ihnen unerklärbarer Weise den Spitznamen „Schlumpfe“ ein. Mit ihren 3 augen können sie 3 verschiedene Texte parallele lesen, was sie zu einem „schnell-Leser macht“ der sich pro Minute Problemlos 3 Daten Blätter (DIN-A4) durchlesen kann.

**Neo-Zyloh „Holyz“ [schwache Rasse]**  
**KO = schwaches Attribut [150% Kosten]**  
**{1 zusätzliches Talent}**

**Vitalität Viele Kinder.**

**Maximum 60 Jahre. Baby -0 / Kleinkind 2 / Kind 4 / Jugendliche 6 / Erwachsene 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**

Diese wurden genetisch entwickelt um manuelle Arbeiten zu übernehmen und durch ihre längeres Leben Robotter zu ersetzen. Aus der sich von Zylohs sind sie dafür auch gut geeignet, aber bei Menschen werden ihre Fähigkeiten Dinge ein klein wenig zu schnell zu basteln gefürchtet und als „Kobolde“ bezeichnet.

**Neo-Zyloh „Z`ieloo“ [starke Rasse]**  
**WI = starkes Attribut [50% Kosten]**

**Körpertyp Vogelwesen.**

**Besitzt Insekten-Flügel auf dem Rücken, zusätzlich Arme an den Schultern, Beine, einen Torso und Kopf. Das Leben ist auf ein Leben in der Luft und im Flug ausgelegt. Der Körperbau ist leicht (Körpermasse x 1/2), aber effizient. (L-P-5 / AU-P+10 / kann fliegen)**

**Sie leben auf einer Welt mit starkem magischen Grundeinfluss, und so brachte ihnen die Tatsache, daß sie „magische“ Forschung der „wissenschaftlichen“ vorziehen, den Spitznamen „Fee“ ein.**



## Rassen-Vorteile ZYLOH

**„verrückte Wissenschaftler“, oder „apokalyptische Wurschel-Techniker“ werden sie von den Menschen oft insgeheim verunglimpft. Doch dies ist natürlich üble Nachrede.**

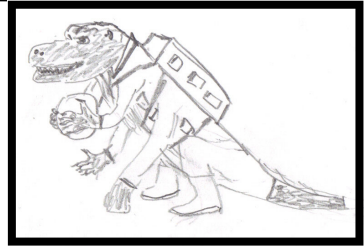
**Zylohs sind nicht unvorsichtig, sondern sie rechnen den Glücksfaktor direkt in ihre Arbeiten und Forschungen mit ein. Es ist oftmals einfach keine Zeit für große langwierige Voruntersuchungen und umfangreiche Sicherheitsvorkehrungen. Entweder es klappt, oder es wird noch etwas dran gedreht. Falls es gar nicht funktioniert wird es vermerkt und später noch einmal versucht, wenn ein anderes Projekt Erfolg hatte.**

**Somit verlassen sich Zylohs gerne auf ihr Glück und wenden es sogar auf Projekte an, bei denen ihnen jegliche Ausbildung fehlt. Sie dürfen für jede Technische oder wissenschaftliche Fertigkeit diese durch ihr GL ersetzen. Entweder weil GL größer ist als die gelernte Fertigkeit, oder um einen zweiten Versuch zu machen, nachdem es mit der Fertigkeit nicht geklappt hat. Schlägt dieser auch fehl, so sind alle Teilerfolge verloren und diese Arbeit dieses Zyloh muss von vorne los gehen. Bei größeren Projekten wird deswegen stark modular gearbeitet und erst am Ende alles zusammengeschaubt. Das führt dann natürlich zu einer gewissen Inkompatibilität was Aussehen und Formgebung angeht.**

**Dieses „Glück Verwenden“ führt aber auch dazu, dass die Konstruktionen hoffnungslos unlogisch werden oder ein wildes Chaos von Leitungen und kleinen Interfaces sind.**

**Glück ist ein starkes Attribut für die Rasse, was dessen Maximierung deutlich einfacher macht als zum Beispiel Intelligenz.. Dafür sammeln Zylohs Erfolge wie andere Zeugnisse oder Medallien. Irgendwo gibt es immer einen Handcomputer in dem alle wissenschaftliche und technische Großtaten verzeichnet werden, bis sie dann in das Netzwerk der Zylohs eingespeist wird.**

**Zyloh Musik ist nicht wirklich melodisch sondern \*komprimiert\* und beinhaltet fachlich was zu Musik gehört. Ein musik-Kritiker hat diese einmal wie folgt beschrieben. Es klingt als versuchten 3 wilde Schimpansen mit jeweils zwei Schlagstöcken ein Schlagzeug zu zertrümmern, während ein Nachrichtensprecher in wilder Panik das Wetter vorliest. Das tut er aber zweimal damit alle auch alles mitbekommen und deswegen sind die Lieder bei gleichem Text auch letztendlich gleich lang wie die entsprechenden Terranischen Versionen. Die Steigerung von Trash-Metal sei halt Zyloh -Standard.**



**11.5. Sackarathas, 2m hohe Reptilien mit 4 Beinen und 2 Armen. Die Krallen sind recht klein, aber das Gebiß dieses Allesfressers hat viele scharfe Zähne. Der Schwanz ist eine gute Stütze wenn dieses Wesen sich aufrichtet um die beiden Vorderfüße als Hände zu verwenden (WM-1 & 1 AKP) und die Lederhaut sind teil eines sehr robusten Wesens. Sie lassen sich leicht ablenken und ihre Handlungen sind sehr unstat. Ansonsten sind sie Rudel-Tiere, die ihre persönliche Freiheit immer dem ganzen unterordnen.**

[starke Rasse]

**ST = starkes Attribut [50% Kosten]**

**KO = starkes Attribut [50% Kosten]**

**WI = schwaches Attribut [150% Kosten]**

**Körperform Grund-Typ 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°C = 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.**

**Körper-Waffen 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 Ballistik leichter Schaden)**

**Technik und Pilotieren ist erschwert (WM-1)**

**Körper Schutz Dicke Schuppenhaut (normal)**

**Hat +50=60 TP Natürliche Rüstung RK3 Ballistik, Kinetik, Hitze, RK 2 Elektro . Die Wärmeisolierung führt zum Überhitzen und somit zu verringerter Ausdauer (AU-P-10) verlangsamter Bewegung (BAKP +2) und erhöhtem Gewicht (Masse x 2)**

**körperliche Wahrnehmung Normale Wahrnehmung (Standard)**

**Besitzt Augen mit Farbsicht, Gehör mit Normalem Frequenzband, einen Tastsinn, einen Geschmacks und Geruchssinn. Damit kommt man gut durch das Universum.**

**Größe groß**

**ST muß ein „starkes Attribut“ sein.**

**Wiegt KO x5 und ST x7 +60 Kg (x2) (Normalgewicht 240 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. Last St x2 kg x2**



**Vitalität Standard. Maximum 100 Jahre. Baby -0 / Kleinkind 3 / Kind 6 / Jugendliche 10 / Erwachsenen 20 / älter 40 / Alt 60 / Sehr Alt 80 / Uralt 100.**  
**Eine Generation hat 30 Jahre und normalerweise 2 Kinder.**

**Nachwuchs wird normalerweise in einem Rudel aufgezogen, genauso wie das Überleben im Rudel als die bevorzugte Lebensart gesehen wird. Da privaten Besitz, Familien-Besitz, Rudelbesitz und „liegt herum und gehört niemand“ einen direkteren Bezug zu Besitz erzeugt, sind Anzüge mit vielen Taschen, große Rucksäcke und Transport-A-Grav-Koffer die typische Mode. Sie sammeln gerne und viel alles mögliche um daraus dann etwas zu bauen.**

**Die Echsenhaut hat meist grüne, braune oder schwarze Farbe. Sie laufen am liebsten auf 4 Füßen. Da das Aufrichten auf 2 Füße den Schwanz als Stütze benötigt ist es unangenehm, aber die einzige Art um „nach oben“ zu schauen. Dies macht für sie „Angriffe von oben“ zu einer Horror-Vorstellung.**

**Neo-Sackarathas „Tjarra“ [starke Rasse]**

**ST = starkes Attribut [50% Kosten]**

**KO = starkes Attribut [50% Kosten]**

**IN = schwaches Attribut [150% Kosten]**

**Körper Waffen 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 Ballistik leichter Schaden)**

**Technik und Pilotieren ist stark erschwert (WM-2)**

**Körper-Waffen WM+1**

**Größe sehr groß**

**ST muß ein „starkes Attribut“ sein. (Ausgleichbar)**

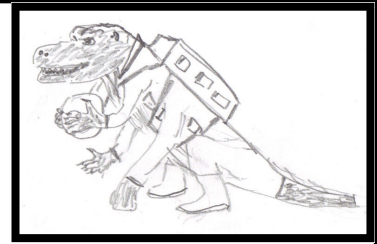
**Wiegt KO x7 und ST x9 +120 Kg (x2) (Normalgewicht 400 Kg)**

**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. (ist 2x2 Infanterie Felder Groß)**

**Last St x2 kg x3**

**Sie sind „rudimentärer“ als die Normalen Sackerathas und deutlich Größer. Dies macht sie zu Starken Infanteristen, aber schlechten Soldaten.**

**Als Schwere Begleitung sind sie aber extrem brauchbar. Eine Echse von der Größe eines Pferdes mag keine Panzer fahren, sie aber schieben schon.**



**Neo-Sackarathas „Rathas“** [schwache Rasse]  
**WA = schwaches Attribut [150% Kosten]**  
**ST, KO & WI = normales Attribut**  
**[2 zusätzliche Talente]**

**Größe sehr ist normal groß (Standard)**  
**Wiegt KO x3 + ST x 5 +30 Kg (x2) (Normalgewicht 140 kg)**  
**L-P +0,**

**Wahrnehmung Teilweise Behindert.**  
**Ist Taub und ohne Geruchssinn, da es diese Wahrnehmung in seiner Heimat nicht benötigt. WA muß als schwaches Attribut gewählt werden. Dafür sind Individuelle Talente deutlich weiter Verbreitet. (jeder erhält 1 Talent zusätzlich)**

**Sie sind eine kleinere Abart, welche in nebeligen Schwefelsümpfen leben. Da direkte Konfrontation bei ihnen normal ist, und sie ihren Feinden nahezu immer von gleich auf jetzt direkt gegenüber standen, wurden sie Überlebens-Spezialisten durch viele Talente. (schwache Rasse & fehlende Wahrnehmung = 2 zusätzliche Talente)**

**Neo-Sackarathas „Sturkes“** [schwache Rasse]  
**KO = normales Attribut [100% Kosten]**  
**ST = schwaches Attribut [150% Kosten]**  
**WI = normales Attribut [100% Kosten]**  
**[1 zusätzliches Talent]**

**Größe ist sehr klein**  
**ST muß ein „schwaches Attribut“ sein. (Ausgleichbar)**  
**Wiegt nur KO x1 + ST x3 +10 KG (x1,75) (Normalgewicht 45 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**

**Körper Schutz Schuppenhaut (normal)**  
**Hat 40 TP Natürliche Rüstung und RK3 Ballistik, Kinetik, RK 2 Hitze, Elektro . Die Wärmeisolierung führt zum Überhitzen und somit zu verringerter Ausdauer (AU-P-10) verlangsamter Bewegung (BAKP+1) und erhöhtem Gewicht (Masse x 1,75)**

**Diese Wesen werden als „Haustiere“ angesehen, und von den meisten anderen Rassen nicht ernst genommen. Im Gegensatz zu den „großen“ sind sie aber keine Rudeltiere sondern eher Einzelgängerische Abenteurer. Über die notwendigen Fähigkeiten nicht zu verfügen ist kein Grund etwas nicht zu tun.**



## Rassen-Vorteile SACKARATHAS

**Sie leben in Höhlen und ehren die Standhaftigkeit. Harte Rüstungen mit dicker Frontal-Panzerung. Mutig und nicht zurück weichend. Sogar im Tode noch seine Höhle verteidigen und die seinen beschützen.**

**Während feige hinterhältige Angriffe von hinten & oben ihnen ein Greul sind, kann sie etwas was direkt von vorne auf gleicher Höhe kommt kaum erschrecken.**

### **\* Abwehr-Fähigkeit\* (Abwehr trotz Hilflosigkeit)**

**Gegen einen Feind der von Vorne, links- oder rechts VORNE kommt darf ein Sackarathas IMMER Abwehren, ohne das es ihn AKPs kostet und unabhängig davon ob er AU-P (WM-4) hat oder sonst wie hilflos (WM-4) ist .**

**Feinde welche von Links, Rechts, Hinten, Vorne oben oder unten kommen sind eine normale Gefahr. Aber wenn es von Oben oder Hinten oben kommt, wird es ekelhaft. Dann steht KEIN Abwehr Wurf, sondern nur das normale Ausweichen zur Verfügung. Da Sackarathas dieses aber oft nicht so gut gelernt haben, befindet sich hier einen Rassenweite Schwäche der „Heavy-Metall-Tanks“ wie sie von Menschen oft genannt werden.**

**Wegen diesem Verhalten sind Freundschaften zwischen den „ehrenhaften Sackarathas“ und den „verlogenen hinterhältigen Fayiz-zahr“ eine ziemliche Seltenheit. Nur wenige Krieger können akzeptieren das Fayizzahre zwar „Verbrecher sind“, aber in der Gruppe „UNSERE Verbrecher sind!“ und somit schützenswert.**

### **\* Auf allen Sechsen gehen\* (+3 AKP für Bewegung)**

**Durch benutzen aller 6 Gliedmaßen werden sie schneller und dürfen 3 AKP für Bewegung ausgeben. Dabei dürfen sie dort aber nichts in den Händen halten. (jede Hand in der etwas ist kostet 1 AKP)**

### **\* Aufrichten\* (4 Handlungsarme)**

**Sie Können sich auch auf ihre beiden hinteren Beine Stellen und mit dem Schwanz abstützen, was sie 1 AKP pro RD kostet und ihnen einen WM-1 einbringt. Dafür haben sie dann aber auch 4 Handlungs-Arme und können somit 2 2-Hand-Waffen verwenden, oder mehr Ausrüstung bereit halten.**

**Die Fertigkeit „Rüstung tragen“ ist sehr weit verbreitet, weswegen jeder Sackarathas sie lernen sollte und einen WM+2 darin erhält. Zusätzlich werden die Nachteile der Haut-Panzerung verringert und ein weiterer B-Akp verringert (zusätzlich BAKP-1)**

**11.6. Fayizzahr, 1,6m hohe Fellbedeckte Humanoiden mit Flughäuten unter den Armen, Krallen und einem Langen Gebiß, ziehen sie Fleisch als Nahrung vor, vor allem selbst gejagtes (von oben drauf gestürzt), haben aber gelernt eine Weile als Allesfresser zu überleben. (sie werden depressiv und ihr Fell wird stumpf und fleckig) Sie sind sehr Eigensinnig und lieben ihre Individualität und persönliche Freiheit. Ihr leichter Körperbau macht sie zu eher schwachen Kämpfern, aber ihre hervorragenden Sinne und Kletterfähigkeiten gleichen dies wieder aus. (Nachtsicht, Geruchssinn, gutes Gehör)**



[starke Rasse]

**GE = starkes Attribut [50% Kosten]**

**WA = starkes Attribut [50% Kosten]**

**WI = starkes Attribut [50% Kosten]**

**KO = schwaches Attribut [150% Kosten]**

**ST = schwaches Attribut [150% Kosten]**

**Körperform Grund-Typ Flugwesen.**

**Besitzt keine richtigen Flügel, sondern eine andere Art des Fliegens ( Flughäute kann weit springen und Stürze abfangen ). Ihr Körperbau ist „leicht“ (1/2 Masse) und deswegen verursachen sie im Bewaffneten und unbewaffneten Nahkampf weniger Schaden (Schaden-1).**

**[+1 AKP / 0 AU-P Springen = Doppelte Höhe und Entfernung wie normal]**

**[+1 AKP / Gleiten 2W6 +GE m Flug pro 6m Fall. Max 1 mal pro RD]**

**Körperwaffen 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)**

**Kletterschwanz (1W6 Ballistik leichter Schaden oder kleine Waffe)**

**Technik und Pilotieren ist stark erschwert (WM-2)**

**Körper-Waffen WM+1**

**Körperschutz dünnes Fell (hübsch & leicht)**

**Hat 10 TP Natürliche Rüstung und kann RK 1 Ballistik, Kinetik.**

**Körperliche Wahrnehmung verbesserte Wahrnehmung**

**WA muß als Starkes Attribut gewählt werden und kann durch ein Schwaches Attribut ausgeglichen werden. Dafür sind Die Sinne gut ausgebildet. Mehrere Wahrnehmungsorgane sind deutlich verbessert.**

**Augen sind nachtsichtig WM+0 in Dunkelheit (statt WM-x)**

**Geblendet werden bedeutet für 1 RD zusätzlich nichts zu sehen.**

**50% sind „weitsichtig“ (siehe Wahrnehmung)**

**Die Ohren sind Ultraschallfähig (WA Lauschen +4), werden aber durch Lärm überlastet (WM-x)**

**Der Geruchssinn ist sehr gut (WA Spurenlesen +4), aber Chemische Industrie oder starker Gestank legt das Lahm (WM-x)**

**Größe ist normal groß (Standard)**

**Wiegt KO x3 + ST x 5 +30 Kg (Normalgewicht 70 kg), L-P +0, Last St x2 kg x1**

**Vitalität Standard.**

**Maximum 100 Jahre. Baby -0 / Kleinkind 3 / Kind 6 / Jugendliche 10 / Erwachsene 20 / älter 40 / Alt 60 / Sehr Alt 80 / Uralt 100. Eine Generation hat 30 Jahre und normalerweise 2 Kinder.**



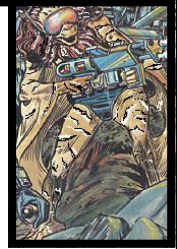
**Sie Leben auf einer Welt mit vielen hohen Bäumen oder Steilen Bergen. Dort klettern sie gerne und Stürzen sich von Oben auf ihre Jagdbeute. Dabei verwenden sie einen Angriff, der als „Alpha strike“ berüchtigt ist. Jede am Körper getragene Waffe wird gleichzeitig eingesetzt (Beschreibung Alpha-Strike bei Rassen-Vorteile Fayozzahr) Beim Klettern wird jeder SG auf 15 limitiert, weil sie so leicht und kralenbewehrt sind, sofern nicht eine „dicke Schleim und Schmierschicht“ auf den Wänden und Decken ist.**

**Ihr Fell ist für sie ein klares Schönheitsmerkmal. Vor allem glattes seidiges Fell gilt als Schön. Da Vegetarisches Essen zu Stumpfem Fell und Depressionen führt, sind „arme Fayizzahr“ leicht zu erkennen.**

**Ein Feind der ihren „Alpha-Strike“ weg steckt ist für sie ein ziemlicher Horror, den selbst halten sie nicht so viel aus. Längere direktere Nahkämpfe sind eher nicht so ihre Art. Das Kämpfen in Kampfgruppen kennen sie, nutzen es jedoch seltener, weil sie dann nicht mit ihren Erfolgen angeben können.**

**Da sie einerseits sehr großen Wert auf Individualität legen, als auch auf persönliche Meinungsfreiheit, sind Kommando-Strukturen bei ihnen sehr schwer zu etablieren. Sie an zu führen gilt als „schwierig“ (WM-2) und nur die von ihnen sehr geachteten „Luzenza“ schaffen dieses ohne Probleme.**

**Luzenza verbinden eine Gruppe Fayizzahr in Gefahrenmomenten zu einem Geistigen Kollektiv, was ihnen jeweils +3 AKP / +1 Fahrzeug-Aktion gibt. Diese Verbindung kann aber nur WI (x1 RRD) des Luzenza (Minuten) aufrecht erhalten werden, bevor sich alle für 1 Stunde davon erholen müssen. Diese Aktion gilt als „Magische Fähigkeit“.**



**Neo-Fayizzahr „Gagan“ [durchschnittliche Rasse]  
WI = normales Attribut [100% Kosten]**

Sie sehen den Fayizzahr sehr ähnlich, haben aber weder diese Verbindung zu den „Luzenza“, noch Probleme damit als Gruppe zu agieren oder sich anführen zu lassen.

Sie können den „Alpha-Strike“ erlernen, wenden ihn aber nicht so Effektiv an und erleiden einen WM-1 dabei, da ihre Heimat deutlich kleinere Wälder und Berge hat.

**Neo-Fayizzahr „Ulukan“ [schwache Rasse]  
WI = normales Attribut [100% Kosten]  
GE = normales Attribut [100% Kosten]**

**Körperform Grund-Typ 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.  
(Kein Flugwesen!)

**Körper-Waffen 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)**

**Greif Schwanz (1W4 Ballistik leichter Schaden oder kleine Waffe)**

**Technik und Pilotieren ist erschwert (WM-1)**

Die Augen sind sehr weitsichtig (in Entfernung über 10 m WM Kampf +1 & WA +2) ( In Entfernung 2m und weniger WM-1 auf Kampf und WA-2)  
Der Geschmackssinn ist ausgeprägt ( benötigt kein chemisches Labor zum analysieren von Stoffen)

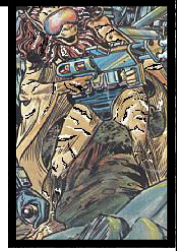
**Größe ist klein**

**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. Last St x2 kg x3/4**

Diese Wesen sind nicht flugfähig( Sie erlernen den Alpha Strike für von der Decke fallen auch für geringe Höhen, vermeiden aber Stürze über 5m), aber hervorragende Scouts. Ihre geringe Größe macht sie zu nicht ernst genommenen Begleitern. Auch sie verfügen nicht über die Verbindung zu den Luzenza, oder Probleme mit Gruppenkampf oder Anführern.



## Rassen-Vorteile FAYIZZAHR

**Fayizzahr hängen an der Decke oder einem Felsvorsprung und klettern sie rauf, als gäbe es keine Schwerkraft. Dann stürzen sie sich in die Tiefe.**

**Da sie sehr leicht sind und Krallen haben, können sie bei jeder Wand und Decke klettern, es sei denn sie ist mit einer dicken Schleim oder Schmier-schicht (oder glatte Energie-Felder) bedeckt. Alle Kletter-SGs über 15 werden auf 15 gesenkt sofern es sich nicht um „wirklich glatte Oberflächen“ handelt.**

**Sie können für 1 AKP 1W4 m hoch klettern, sofern sie den SG schaffen. Dabei reicht es die Probe 1 mal pro RD zu würfeln. Ist der erste AKP ausgegeben für das Klettern und die Probe erfolgreich, so dürfen weitere AKP ausgegeben werden. War sie ein Misserfolg muss normal geklettert werden.**

**Sie Leben auf einer Welt mit vielen hohen Bäumen oder Steilen Bergen. Dort klettern sie gerne und Stürzen sich von Oben auf ihre Jagdbeute. Dabei verwenden sie einen Angriff, der als „Alpha strike“ berüchtigt ist. Ein Sturz aus mindestens 4m und Maximal 100m eröffnet diesen.**

**Sie verwenden ein in der ersten RD 5 AKP sowie in der Folge RD 5 AKP. Dann greifen in der 2ten RD mit Krallen oder Waffen beider Hände, Krallen beider Füße, einem Biß und einem Schwanz-Angriff (geg auch mit einer Nahkampf-Waffe) das selbe Ziel an. Der Angriff wird einmal gewürfelt und jeweils gesenkt. (Hand erste WM-0 / Zweite WM-1 / Fußkralle erste WM-2 / zweite WM-3 / Biß WM-4 / Schwanz WM-5.) Das Ziel muss zusätzlich zum Überleben der Treffer auch noch eine Probe ST gegen 10 + (ST +KO des Angreifers) schaffen um nicht zu Boden gerissen zu werden.**

**Natürlich ist es ein Horror für Fayizzahre wenn sie auf Wesen treffen, die so einen Alpha-Strike weg stecken und überstehen. Da sie in der zweiten RD 5 AKP aufbrauchen können sie in der Luft schlecht ausweichen und sind nach dem Aufschlag kurze Zeit recht hilflos. Da sie zusätzlich noch schlechte ballistische Rüstungen (sehr leicht) benutzen sind Sackarathas natürlich ein Feind aus den Tiefen der Alpträume.**

**Ihre Individualität führt zu einer gewissen Eigensinnigkeit. Sie wollen sich nicht um „Jeden Preis“ durchsetzen, aber sie nehmen sich die Freiheit etwas selbst noch einmal zu überdenken. Befehls-Strukturen, welche nicht von LUZENZA geführt werden, haben es schwerer als bei anderen Rassen (WM-2 auf Führung).**

**11.7. Luzenza, 5m lange und 3 m hohe Reptilien mit 2 armen, 2 Beinen, 4 Leder-Haut-Flügeln, einem Langen Hals mit einem Echsenkopf und einem geschuppten Schwanz.**



[starke Rasse]

**WI = starkes Attribut [50% Kosten]**

**ST = starkes Attribut [50% Kosten]**

**KO = starkes Attribut [50% Kosten]**

**GE = schwaches Attribut [150% Kosten]**

**WA = schwaches Attribut [150% Kosten]**

**Körperform Grund-Typ 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)**

**Körperwaffen Monster & Spezieller Angriff**

**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 leichter Schaden)**

**Technik und Pilotieren ist extrem erschwert (WM-4)**

**Körper-Waffen WM+2**

**Odem (1W6 [Elektro] in 5m und 90°) Die Fertigkeit hierzu ist das Anwenden von Körperwaffen. Kosten 4 AU-P (max 1 pro Minute)**

**Körperschutz Hornpanzer „schwer (mögl. keine Krit. bei 0 Schaden)“**

**Hat 60 TP Natürliche Rüstung und hat RK 3 auf allen 4 Schadensarten.**

**Die Wärmeisolierung führt zum Überhitzen und somit zu verringerter Ausdauer (AU-P-15) verlangsamter Bewegung (BAKP+2) und erhöhtem Gewicht (Masse  $\times 3$ ).**

**Körperliche Wahrnehmung 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)**

**Größe Extrem Groß**

**ST muß ein „starkes Attribut“ sein. (Ausgleichbar)**

**Wiegt KO  $\times 10$  und ST  $\times 20 + 250$  Kg (Normalgewicht 550 Kg) Last 25 + ST 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. (ist 3x3 Infanterie Felder groß), Last St  $\times 2$  kg  $\times 4$**



**Vitalität relativ unsterblich.**

**Maximum 1000 Jahre. Baby -0 / Kleinkind 6 / Kind 12 / Jugendliche 20 / Erwachsene 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.**

**(1 automatisch verbrauchtes Talent)**

**hat eine starke magische Quelle (M-P x 2), ist aber selbst ein magisches Wesen, welches Blut opfern kann um einem anderen Magier 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.**

**Diese Wesen sind natürlich direkte Nachfolger der Goriassim, wobei sie zu den „Nachfahren“ der verrückt gewordenen Kolonisten auf den Jahrhundert-Barken gehören, welche überlebt haben und keinerlei direktes Wissen um diese Goriassim haben. Nur auf der Welt Fayizz gibt es einige davon, und diese sind technisch unbegabt und somit sehr an die Fayizzahre gebunden.**

**Sie können Fayizzahre in ihrer direkten Umgebung (Wlx10 m) zu einem Kollektiv Verbinden. Der Luzenza ist hilflos, aber jeder Fayizzahr hat solange AKP+3 oder +1 Fahrzeugaktion. Das kostet sie 1 AU-P für jeden von ihnen und hält maximal 1 Min pro Punkt WI des Luzenza. Nach Auflösen des Kollektives müssen sich alle Teilnehmenden erst für eine Stunde erholen, oder die positiven Effekte treten nicht ein.**

**Luzenza haben keine Kontrolle über das Kollektiv, sondern sind nur ein Teil davon. Sie missbrauchen es also niemals. Das Macht sie bei den Fayizzahr verehrungswürdig, so dass diese ihren Worten große Bedeutung beimessen und ihnen normalerweise gehorchen, alleine weil sie da sind. Da die technische Entwicklung schneller ist, als die Luzenza zu lernen bereit sind benötigen sie Fayizzahrliche Taktiker, Techs, Piloten und Kämpfer welche alle Arbeiten und Aktionen ausführen.**

**Auf Raumschiffen führt dann meist ein Fayizzahr das Kommando, bis der Luzenza in einer Gefahren Situation übernimmt.**

**Die Neo-Luzenza sind jene überlebenden alten Goriassim die es noch immer in ihren Jahrhundert Barken gibt.**



**11.8. Draltha**, sind Amöbenwesen, welche im Zyloh-Sektor im sonnen System Dral leben. Sie besitzen keine Augen sondern Sehknollen, und können ihre Gestalt wegen einem fehlenden Knochenbau stark verändern. Nur Feine Mimikri ist ihnen nicht möglich. Es ist immer klar erkennbar des ein Draltha vor einem die Gestalt von einem anderen Wesen angenommen hat.

Dralthas essen keine Festen Stoffe, sondern leben von Flüssigkeiten, Alkohol, Salzwasser, Licht und Luft. Des weiteren pflanzen sie sich durch „Teilung“ fort. Dies passiert wenn ein Draltha nach der „Reife“ eine Fruchtkapsel ausbildet und diese innerhalb eines Jahres an der Oberfläche seines „Vorfahren“ wächst und sich dann trennt.

Sie haben große Schwierigkeiten das Konzept 2 Geschlechter und Sex zu verstehen, sind aber sehr Fantasievoll und lieben es die Gestalten anderer Rassen nach zu ahmen und zu schauspielern. Dabei nutzen sie jedoch viel zu häufig „kitschige“ TV-Filme als Vorbilder, weil diese Geschichten deutlich klarer zu erkennen sind.

[starke Rasse]

**KO = starkes Attribut [50% Kosten]**

**GL = starkes Attribut [50% Kosten]**

**WA = schwaches Attribut [150% Kosten]**

**Körperform Grundtyp Amöbenwesen.**

Hat keine Knochen ist aber sehr veränderlich was seine Körperform angeht. (LP-5 / kann bis zu GE Gliedmaße ausbilden oder sich durch KO x 5 cm durchmessende Öffnungen Zwängen).

**Körper-Waffen Standard**

**Hände (1W3 Ballistik, leichten Schaden (nur AU-P) )**

**Füße (AKP+1 1W4 Ballistik, leichten Schaden (nur AU-P) )**

**Aber diese Gliedmaße haben keine Erschwerungen bei den Fertigkeiten.**

**Körper Schutz 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 10 CEP zum Erlernen von Fertigkeiten mehr.

**Körperliche Wahrnehmung 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)



**Größe ist normal groß (Standard)**  
**Wiegt KO x3 + ST x 5 +30 Kg (Normalgewicht 70 kg)**  
**L-P +0, Last St x2 kg x1**

**Vitalität Standard.**

**Maximum 100 Jahre. Baby -0 / Kleinkind 3 / Kind 6 / Jugendliche 10 / Erwachsene 20 / älter 40 / Alt 60 / Sehr Alt 80 / Uralt 100.**

**Eine Generation hat 30 Jahre und normalerweise 2 Kinder.**

**Da es bei den Dralthas wenig Konkurrenz-Kampf gibt und sie keine Tiere oder Pflanzen töten müssen um zu leben, sind sie recht friedlich. Andererseits wurden sie auf ihrer Heimat von Raubtieren gejagt, bis sie Technik entwickelten und sich ihrer immer besser erwehren konnten. Seit dem leidet ihre Gesellschaft unter der Überbevölkerung und der sinkenden Qualität der Lebensmittel.**

**Sie können in jeder technisierten Zivilisation überleben und tendieren zu „friedlichen“ Lösungen oder Verhandlungen. Andererseits sind sie auch nicht besonders „Hilfreich“, da kaum jemand einzeln von ihnen hilflos ist und zu verhungern droht, wenn es nicht ganze Gebiete betrifft.**

**Dralthas ziehen gerne umher und sind nicht sesshaft. Einige von ihnen setzen sich sogar „Lebensziele“ die zu erreichen sie Jahrzehnte, all ihr Vermögen und auch ihr Leben einsetzen. Da sie kein weiteres Lebensziel wählen solange das erste nicht erreicht ist und es auch größer sein soll, prüfen sie den „Wert“ dieser Aufgabe. Es gibt Ruhm und Ehre eine Lebensaufgabe zu schaffen. Nicht viele, sondern die Größte Herausforderung zählt für die Ehre. Ein Draltha rühmt sich immer nur mit der Größten Tat, da viele kleine Aufgaben als „kleingeistig und Feige“ angesehen werden.**

**Genetische Manipulationen werden von ihnen eher Verachtet. Die Reinheit der Zellstruktur gilt als hohes Gut. Trotzdem kommen Mutationen vor. Diejenigen werden nicht getötet, sondern „sterilisiert“, was als gnädige Form der Volksgesundheit angesehen wird.**

**Neo-Dralthas „Mutanten“ [durchschnittliche Rasse]  
 KO = Normales Attribut [100 % Kosten]**

**Die Größe gilt als sehr variabel (W20)  
 1-7 A / 8-10-B / 11-13C / 14-16 D / 17-18 E / 20 F**

**Mutanten haben große Schwierigkeiten akzeptiert zu werden und ziehen es vor sich von Draltha Gemeinschaften fern zu halten. Statt dessen suchen sie aber die Unterhaltung durch andere. Sowohl Filme, als auch Fremdwesen. Natürlich wird kein „Mutant“ sich selbst so bezeichnen, sondern als „Draltha“**

**11.9. Kill-Rizk**, sind Insektoide, welche im Sackarathas Sektor leben. Sie haben 4 Hintere Beine, und 4 Arme am aufgerichteten Oberkörper. Ihre 4 Augen sind an der Vorderseite des beweglichen Kopfes angeordnet und ihre scharfen Maulscheren sind hervorragend geeignet um sogar harte Materialien zu zerteilen.

Sie sind ein Volk mit einem sehr starken Kastensystem.

[Herrscher / Offiziere / Wissenschaftler / Techniker / Kämpfer / Bauern]

Der Nachwuchs wird genetisch angepasst und zum Wohle des Volkes auf seine Aufgabe angepasst.



[durchschnittliche Rasse]

WA = starkes Attribut [50% Kosten]

WI = schwaches Attribut [150% Kosten]

**Körperform Grundtyp Insektoid.**

Besitzt ein Außenskelett Chitinpanzer, und 8 Gliedmaßen, sowie einen Torso und einen Kopf. Der Körperbau ist sehr haltbar, aber auch etwas unbeweglich. (L-P+5 / AKP-1)

**Körperwaffen 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)**

**Technik und Pilotieren ist erschwert (WM-1)**

**Körperschutz Hornpanzer („Schwer“ mögl. Keine Krit bei 0 Schaden)**

Hat 60 TP Natürliche Rüstung und RK 3 Ballistik, Kinetik, Elektro, Hitze. Die Wärmeisolierung führt zum Überhitzen und somit zu verringerter Ausdauer (AU-P-15) verlangsamer Bewegung (BAKP+2) und erhöhtem Gewicht (Masse x 3).

**Körperliche Wahrnehmung verbesserte Wahrnehmung**

WA muß als Starkes Attribut gewählt . Ein Wahrnehmungsorgan ist deutlich verbessert.

Augen sind nachtsichtig WM+0 in Dunkelheit (statt WM-x)

Geblendet werden bedeutet für 1 RD zusätzlich nichts zu sehen.

Die Augen sind sehr weitsichtig (in Entfernung über 10 m WM Kampf +1 & WA +2) ( In Entfernung 2m und weniger WM-1 auf Kampf und WA-2)

**Größe ist normal groß (Standard)**

**Wiegt KO x3 + ST x 5 +30 Kg (Normalgewicht 70 kg)**

**L-P +0, Last St x2 kg x1**



### **Vitalität Viele Kinder.**

**Maximum 60 Jahre. Baby -0 / Kleinkind 2 / Kind 4 / Jugendlich 6 / Erwachsen 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.**

### **„Herrscher“ [starke Rasse]**

**WI = normales Attribut [100% Kosten]**

**ST = starkes Attribut [50% Kosten]**

**GE = schwaches Attribut [150% Kosten]**

### **Größe Extrem Groß**

**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. (ist 3x3 Infanterie-Felder groß)**

**Last St x2 kg x4**

**Herrscher sehen ihre Aufgabe in Diplomatie und dem Vorgeben von Zielen. Zusätzlich bestimmen sie wie viele Neue Kill-Rizk von welcher Art gezüchtet werden. Ihre Worte sind Gesetz, aber in ihrem „Clan“ gibt es immer einen der ganz oben steht. Stirbt dieser, so treffen sich die anderen und es ist ein körperchemischer [bester WI-Test] Wettstreit des Beindruckens, wer der neue oberste Herrscher wird.**

### **„Offiziere“ [starke Rasse]**

**WI = normales Attribut [100% Kosten]**

**Ihre klar definierte Aufgabe ist es, die anderen Kasten an zu führen und die Vorgaben der Herrscher an zu streben. Offiziere untereinander haben eine Kommando-Struktur, welche als ... Unteroffizier I, II, III, IV Klasse, Leutnant I, II, III, IV Klasse, Hauptmann I, II, III, IV Klasse, General I, II, III, IV Klasse ... definiert sind. Es reicht ihnen „Zielvorgaben“ zu geben, damit sie aktiv werden.**

### **„Wissenschaftler“ [durchschnittliche Rasse]**

**IN = starkes Attribut [50% Kosten]**

**GE = schwaches Attribut [150% Kosten]**

**Sie sind „Denker“, welche aber wenig eigene Ideen haben, sondern versuchen klare vertraute Wege zu nutzen und diese klar erkennbar zu halten. Ihr Vorgehen ist streng logisch und auf das Ziel ausgerichtet. Sie betreuen die Brut wissenschaftlich und als Qualitätskontrolle, während Arbeiter die Arbeiten dazu durchführen.**

**„Techniker“ [durchschnittliche Rasse]**  
**GE = starkes Attribut [50% Kosten]**  
**ST = schwaches Attribut [150% Kosten]**

**Größe ist klein**

**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. Last St x2 kg x3/4**



**Sie sind die Bastler, welche auch ungewöhnliche Lösungen benutzen. Dies wird nur von ihren Offizieren und Wissenschaftlern nicht akzeptiert und somit ein Grund ihnen gegenüber den sozialen Druck zu erhöhen. Das Schlimmste was ihnen passieren kann ist zu einem „Arbeiter“ degradiert zu werden wegen fortgesetztem Ungehorsam.**

**„Kämpfer“ [schwache Rasse]**  
**IN = schwaches Attribut [150% Kosten]**

**Körper-Waffen 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)**  
**Technik und Pilotieren ist stark erschwert (WM-2)**  
**Körper-Waffen WM+1**

**Es gibt so viele von ihnen, dass sie „entbehrlich“ sind.**

**„Arbeiter“ [schwache Rasse]**  
**IN = schwaches Attribut [150% Kosten]**

**Etwa 80% aller Kill-Rizk sind Arbeiter, was dieses Volk zu einem sehr produktivem Volk macht. Sie benötigen aber klare Zielvorgaben und Führung durch Offiziere.**

**Sie kommen hauptsächlich auf einer Welt vor, werden aber gerne als komplette Firmenbelegschaft angeworben und verschifft. Der Transport ist meist schon ein logistischer Alptraum, aber eine Firma zu führen mit einer Belegschaft aus diesen Insektoiden ist anscheinend die Hölle. Sie erwarten wirklich korrekte Befehle und es ist sehr schwer sie für sich mit \*Intuitivem Handeln\* an zu freunden. Das führt oft dazu, dass die Zusammengebrochenen Betriebe verwildern und die Kill rizk als immer weiter verwildernde Gruppe dort leben und diese zu Müllhalden umwandeln.**



**11.10. Aidimon**, sind Energie-Wesen, welche im freien Raum existieren. Sie leben im Kallrazh-Sektor und ernähren sich von Sonnen-Licht und ionisierten Nebeln. Wenn ein Aidimon stirbt, hinterlässt er je nach Alter keine bis 6 Sonnensamen. Treiben sie in der Nähe einer Sonne, so können sie wachsen und dem Baby Alter entwachsen selbst umherstreifen. Schaffen sie dies nicht vergehen sie ohne Nachkommen.

[Starke Rasse]

**KO = starkes Attribut [50% Kosten]**

**WI= starkes Attribut [50% Kosten]**

**ST = schwaches Attribut [150% Kosten]**

**Körper-Grundtyp Energie-Wesen. Besitzt einen Torso und einen Kopf sowie bis zu 6 Gliedmaße in Tentakel-Form. 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 0 LP (plus 1 AU-P) Schaden an beim Durchfliegen) Dafür können diese Wesen aber auch nichts mit ihrem Körper bewegen.**

**Körper-Waffen nur Spezial**

**Energie-Berührung (1W6 Elektro) Kosten 2 AU-P**

**Körperschutz Haut (Standard)**

**Haut hat keinen eigenen Rüstungswert. Deswegen hat diese Rasse 10 CEP zum Erlernen von Fertigkeiten mehr.**

**Körperliche Wahrnehmung Normale Wahrnehmung (Standard)**

**Besitzt Augen mit Farbsicht, Gehör mit Normalem Frequenzband, einen Tastsinn, einen Geschmacks und Geruchssinn. Damit kommt man gut durch das Universum.**

**Größe ist normal groß (Standard)**

**[hat keinerlei eigenes Gewicht und kann keine Lasten Tragen]**

**L-P +0**



**Vitalität relativ unsterblich.**

**Maximum 1000 Jahre. Baby -0 / Kleinkind 6 / Kind 12 / Jugendliche 20 / Erwachsene 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 3 CEP pro Tag erlernen.**

**Sie können sich bewegen mit BP 1 im Raum und BP 3 in Atmosphären. Dabei verbrauchen sie pro Stunde 2 gespeichertes AU-P. Haben sie dergleichen nicht mehr gespeichert, so können sie nur noch treiben, sterben aber nicht. Ihr Energiespeicher lädt sich durch Energie-Zufuhr [Elektro / Hitze] wieder auf. Schaden aus diesen Bereichen wird um 1 gesenkt und heilt AU-P. Also ist zu viel Schaden immer noch ein Problem. (1 E = 1W6 AU-P regeneriert in 1 Minute.)**

**Direktes Sonnenlicht (+1 AU-P pro 2W6 min) oder bereit stehende Akkus sind natürlich gerne verwendete Energie Ressourcen.**

**Sie sind hervorragende Psioniker und manche auch brauchbare Magier. Stärke ist für sie aber unerheblich und somit sind alle in ST verwendeten CEP verschwendet.**

**Die Normalen Rassen sind für sie so etwas wie „Haustiere“, denn deren Lebensspanne ist ja so klein. Da sie sich nur Psionisch verständigen, haben sie auch keine eigene Sprache und es fällt ihnen sehr schwer so etwas zu erlernen. Sie begleiten gerne Gruppen von Normalen Wesen und erleben den Rausch der hektischen Aktivität, in etwa so wie Besucher in einem Zoo.**

**Politik, Geld, Besitz sind für sie völlig unerheblich und somit auch unverständlich. Reisen ohne Raumschiffe dauern sehr lange (Jahre bis Jahrzehnte), aber was ist daran ein Problem? Wer nicht in einem Sonnensystem ist kann ja einfach etwas ausruhen.**

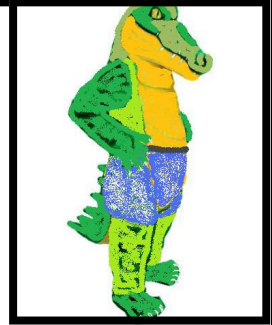
**\* Ausruhen\* (Stasis)**

**Ein Aidimon kann sich für eine beliebige Zeit in Stasis versetzen, in der er zwar alles stark verlangsamt erkennt, aber keine Energien verbraucht. In der Zeit erscheint er als \*schwarze Flamme\*, welche auch in größter Ferne langsam Energie auftankt.**

**( +1 AU-P pro Jahr/Monat/Tag /h)**

**\*Stasis ausweiten\* (Stasis)**

**Zusätzlich kann er auch andere Wesen mit in diese Stasis hinein nehmen, was sie praktisch in Kälteschlaf versetzt. Der Bereich ist W20+WI m im Radius groß. Sofern die Stasis nicht aus \*Not\* abgebrochen wird, merkt der Aidimon erst nach 1W20 Tagen, das sie geg. Zu klein ist und kann es erneut versuchen. Den Wesen im Wirkungsbereich bleiben 6 RD (1 min) diesen zu verlassen, bevor sie darin gefangen sind.**



**11.11. Aquillianer**, sind aufrecht gehende Reptiloide mit einer langen Krokodil-Ähnlichen Schnauze. Sie haben ein starkes Raubtier-Verhalten und betrachten alle anderen Rasse als Beute. Deswegen haben sie schon Kolonien angegriffen und sind in mehreren kleinen Kriegen zurecht gestutzt worden. Ihre eigenen Fähigkeiten etwas her zu stellen ist sehr begrenzt und somit ist ihre Technik stark der Hauptwelt und dem Militär der Menschen unterlegen, aber die Kolonien können sich kaum erwehren wenn Aquillianer etwas haben wollen.

Deswegen kaufen sie dort Dinge unter Preis und tauschen es gegen andere Dinge welche sie über Preis anbieten. Zwar sind die Handel im Grunde genommen gewollt, nur die Mengenverhältnisse stimmen nicht. Ihre Handels-Flotillen bestehen zu gut 3/4 aus Kampf-Schiffen, was viele Kolonien einen schlechten Handel als akzeptable alternative zu einem Raubzug durch die Flotille ansehen.

[durchschnittliche Rasse]

**Körperform Grund-Typ 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°C = 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.

**Körper-Waffen 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 Ballistik leichter Schaden)**

**Technik und Pilotieren ist stark erschwert (WM-2)**

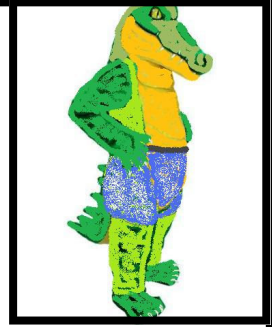
**Körper-Waffen WM+1**

**Körper-Schutz Schuppenhaut (für leichte Rüstungen verwendbar)**

Hat 40+10 = 50 TP Natürliche Rüstung und RK+3 Ballistik, Hitze, Kinetik, RK 0 Elektro. Die Wärmeisolierung führt zum Überhitzen und somit zu verringerter Ausdauer (AU-P-10) verlangsamter Bewegung (BAKP +1) und erhöhtem Gewicht (Masse x 1,75)

**Körperliche Wahrnehmung Normale Wahrnehmung (Standard)**

Besitzt Augen mit Farbsicht, Gehör mit Normalem Frequenzband, einen Tastsinn, einen Geschmacks und Geruchssinn. Damit kommt man gut durch das Universum.



**Größe ist normal groß (Standard)  
Wieg  $KO \times 3 + ST \times 5 + 30$  Kg (Normalgewicht 70 kg)  
L-P +0, Last St  $\times 2$  kg  $\times 1$**

**Vitalität Standard. Maximum 100 Jahre. Baby -0 / Kleinkind 3 / Kind 6 / Jugendlichen 10 / Erwachsenen 20 / älter 40 / Alt 60 / Sehr Alt 80 / Uralt 100.**

**Eine Generation hat 30 Jahre und normalerweise 2 Kinder.**

**Das Anhäufen von Besitz / Beute gehört zu ihrer Art zu leben. Stirbt der Besitzer, so kriegt das kein „Nachkomme“, sondern es wird geplündert. Der Nachwuchs soll selbst sehen wo er bleibt, wenn er geschlüpft ist.**

**Wissen, erste Ausrüstung wird gegen Dienste und Beute verkauft, was zu einer recht weit verbreiteten mangelnden Ausbildung führt. Deswegen sind Low-Tech Ausrüstung dort auch willkommener als High-Tech-Zeug das keiner richtig benutzen kann.**

**Für Kunst und Ästhetik haben Aquillianer eigentlich keinen Sinn, aber sie verachten Mutationen und töten Jung-Aquillianer, bei welchen sie Anzeichen für Abnormitäten erkennen.**

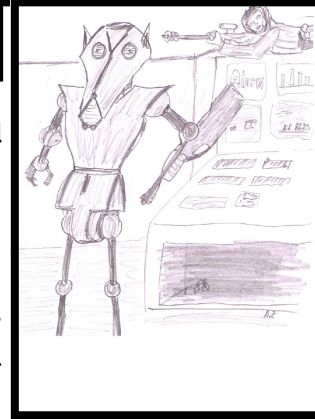
**Die meiste Zeit verbringen „Händler“ damit auf ihrer Welt ihren Besitz zu beschützen und den nächsten Handelszug vor zu bereiten, den sie aber erst beginnen, wenn ihre Vorräte knapp werden. Manchmal vermieten sie ihr Schiff gegen einen 50% Anteil am Gewinn desjenigen, der Loszieht. Aber natürlich ist derjenige nicht direkt vertrauenswürdig und so wird dessen Besitz als Sicherheit genommen.**

**Es ist eine Misstrauische und harte Gesellschaft. Und da es den Kodex gibt, niemals ein Schiff an nicht Aquillianer ab zu geben, wird jeder der ein solches Schiff besitzt ohne selbst zum Volk zu gehören als Feind, Mörder und Pirat behandelt, egal wie sehr der meint seinen Besitz beweisen zu können. Falls derjenige der es ihm gab zugibt, dies getan zu haben, wird dieser wegen Verstoß gegen den Kodex getötet.**

**Jeder Aquillianer darf sich EINEN der Vorteile der folgenden Liste auswählen und kann diesen nicht wieder eintauschen.**

- **L-P+1**
- **AU-P+5**
- **Haut Panzerung, TP-Haut +20, BAKP +1 (Rüstungs-Malus zusätzlich)**
- **Scharfe Zähne, Schaden +1**
- **Giftiger Biss, (Gift 1W6 L-P in 2W6 min)**
- **Rücksichtslos, RTW Beeinflussung WM+4**
- **Ausgestoßen, darf von jedem Aquillianer beraubt und getötet werden. Diplomatie WM+2**

**11.12 Robotter** sind Wesen aus Kunststoffen und Metall die gebaut werden damit sie entbehrlich oder billiger sind. Sie können repariert und umgebaut werden, so das sich die „Rassenmerkmale“ (bis auf Vitalität, diese wird nicht angewendet) relativ schnell ändern können wenn andere Beine oder Manipulations-Arme eingebaut werden. Rüstungen passen normalerweise nicht.



Jeder Robotter MUSS einen Besitzer haben auf den er geprägt ist und deren Anweisungen er folge leistet. Dies kann sowohl eine Person sein die visuell identifiziert wird, als auch eine Uniform oder ein Codegeber. Robotter die nicht an einen Besitzer gebunden sind werden verschrottet. So ist es durchaus schon vorgekommen, das Modelle mit höheren kognitiven Fähigkeiten sich Besitzer gesucht haben, wenn ihre ehemaligen Besitzer für tot erklärt wurden und sie nicht vererbt wurden.

(2 Talente verbraucht durch „ohne Erschöpfung“ & „Gift & Krankheitsimmun. Besitzt kein AU-P und kann max 1 AU-P Aktionen durchführen. Sie sind normalerweise (90%) „ohne Eigeninitiative“ und dadurch „gegen geistige Beeinflussung immun“ & „Moral Immun“. )

**Attributs-limits.:**

**GE, IN, GL max = T-Lvl+0, KO, WA, WI max = T-Lvl+1, ST max = T-Lvl +2**  
Es gibt aber Robotter-Chassis, welche die Grundlage des Robotters bilden.

**Robotter Standard-Serien [normale Rasse]**

**Keine starken und schwachen Attribute & Rassenmerkmale = A**

**Robotter Standard [durchschnittliche Rasse]**

**Keine starken und schwachen Attribute.**

**Robotter Arbeits-Typ [durchschnittliche Rasse]**

**ST= starkes Attribut [50% Kosten]**

**WI = schwaches Attribut [150% Kosten]**

**Robotter Helfer-Serie [schwache Rasse]**

**WI = schwaches Attribut [150% Kosten]**

**Robotter Technik-Typ [durchschnittliche Rasse]**

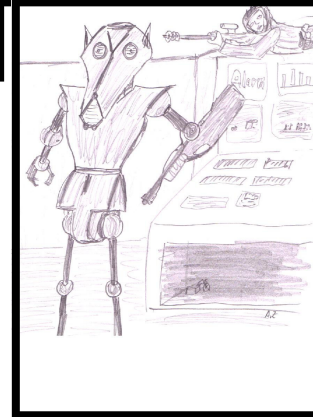
**GE= starkes Attribut [50% Kosten]**

**WI = schwaches Attribut [150% Kosten]**

**Robotter Entertain-Typ [durchschnittliche Rasse]**

**IN= starkes Attribut [50% Kosten]**

**ST = schwaches Attribut [150% Kosten]**



**Roboter Kampf-Typ [durchschnittliche Rasse]**

**ST= starkes Attribut [50% Kosten]**

**KO= starkes Attribut [50% Kosten]**

**IN = schwaches Attribut [150% Kosten]**

**GL = schwaches Attribut [150% Kosten]**

**Roboter Wissenschafts-Typ [schwache Rasse]**

**IN= starkes Attribut [50% Kosten]**

**ST = schwaches Attribut [150% Kosten]**

**WI = schwaches Attribut [150% Kosten]**

**Roboter Scout-Typ [schwache Rasse]**

**WA= starkes Attribut [50% Kosten]**

**GE= starkes Attribut [50% Kosten]**

**ST = schwaches Attribut [150% Kosten]**

**WI = schwaches Attribut [150% Kosten]**

**GL = schwaches Attribut [150% Kosten]**

**Roboter Pilot-Typ [durchschnittliche Rasse]**

**GE= starkes Attribut [50% Kosten]**

**WA= starkes Attribut [50% Kosten]**

**ST = schwaches Attribut [150% Kosten]**

**KO = schwaches Attribut [150% Kosten]**

**Roboter Kriegs-Typ [starke Rasse]**

**ST= starkes Attribut [50% Kosten]**

**KO= starkes Attribut [50% Kosten]**

**GE= starkes Attribut [50% Kosten]**

**IN = schwaches Attribut [150% Kosten]**

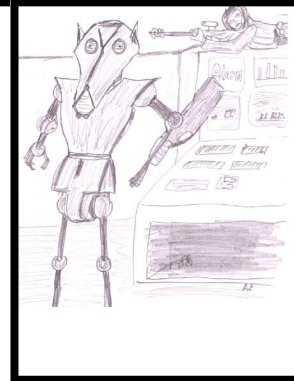
**WI = schwaches Attribut [150% Kosten]**

**Roboter haben keine Rechte auf Besitz, oder Leben. Sie gehören jemanden. Roboter ohne Besitzer Gelten als „Müll“ und dürfen verwertet werden. Mit Besitzer gelten sie als Gegenstand, was zumindest Sachbeschädigung bedeutet, wenn etwas damit passiert.**

**Somit haben Roboter auch keine eigenen Gesellschaft sondern sind meist perfekte willige Sklaven.**

**\*getuned\* (Attributsverbesserung)**

**Gut gewartete Roboter können auch \*getuned\* werden, was ihnen bessere Attribute erlaubt. Diese dürfen dann auch oberhalb ihre Attribut-Maximums arbeiten. Ein Tuning bedeutet eine Probe auf Robotik mit SG 20. diese kostet 100 Cr. Bei Erfolg darf 1 Attribut um +1 für 1 Tag angehoben werden. Die überzähligen Punkte des Ergebnisses dürfen entweder den wert erhöhen (5 Punkte =+1),oder die Zeit verlängern (1 Punkt = +1 Tag) es darf immer 1 Tuning pro Attribut aktiv sein.**



## Rassen-Fähigkeiten Robotter

**Sie arbeiten ohne Erschöpfung. (Die Figur kann Agieren als habe sie immer 1 AU-P, aber sie kann nicht Psi nutzen oder Magie wirken. ) [1 Talent]**

**Gift und Krankheits-Immun. Die Figur hat keine biologischen Komponenten und kann somit nicht krank werden oder von Giften geschwächt werden. [1 Talent]**

**Sie sind normalerweise (90%) „ohne Eigeninitiative“ und Geistige Beeinflussung und Moral immun.**

**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.**

**Sie haben immer einen „Primär-Arm“ (WM+0) und mehrere [Bis T-Lvl] Sekundär-Arme (WM-1 pro angefangene 2 Arme), wobei alle Sekundär-Arme die gleichen WM haben. Den Zustand „Primär“ und „sekundär“ zu wechseln kostet 5 AKP und wird häufig genutzt.**

**Es gibt Verschiedene Arm-Typen. Entsprechend den Körper-Waffen der Rassen-Merkmale.**

- A) „normale Arme“ mit Händen, (WM+0 auf Technik & Pilot)
- B) „Krallen-Arme“ mit Händen und Handwaffen. 1W4 Kinetik & Ball.  
(WM-1 Technik & Pilot)
- C) „Kampf-Arme“ mit Krallen, und Klauen. 1W6 Kin & Ball  
(WM+1 auf Kampf, WM-2 auf Technik & Pilot)
- D) „Kriegs-Arme“ mit eingebauten Waffen. Nah oder Fernkampf.  
(WM+2 Kampf und WM-4 auf alles andere)
- E) „Werkzeug-Arme“ mit eingebauten Werkzeug-Sets. (WM+2 auf 1 Art Technik-Probe. WM+0 auf andere und WM-4 auf alles andere.)
- F) „Robot-Interface“ mit Tentakel Verbindungs-Kabel  
(WM+2 Pilot, aber WM-4 auf alles andere)

**Auch Panzerung wird entsprechend gewählt. Zusätzlich gilt jeder Robotter aber auch als HART, as bedeutet, das die RK um 1 erhöht wird.**

- A) „offene Struktur“ Ohne Panzerung, dafür aber schneller AKP+1
- B) „Gummi“ TP-Panzerung 10, RK (2x) = 1 (2x) =2, B-AKP+0,
- C) „Plastolith“ TP-Panzerung 20, RK (4x) = 2 , B-AKP+0
- D) „Blech“ TP-Panzerung 30, RK (3x) =3 (1x) =2, B-AKP+0
- E) „Stahl“ TP Panzerung 40, RK Kin (3x) =3 (1x) = 4 ,B-AKP+1
- F) „Titanium“ TP-Panzerung 50, (3x) = 4 (1x) = 2, B-AKP+2
- G) „Schwer“ TP-Panzerung 60, (4x) = 4, B-AKP+2  
„immun Kritischer Zusatz-Schaden“



**11.13 Androiden** sind Wesen mit künstlichen Muskeln und Kunststoff oder Metall-Skelett. Manchmal mit elektrischen und Hydraulischen Systemen ausgestattet.

Jeder Android **MUSS** einen Besitzer haben auf den er geprägt ist und deren Anweisungen er folge leistet. Dies kann sowohl eine Person sein die visuell identifiziert wird, als auch eine Uniform oder ein Codegeber. Androiden die nicht an einen Besitzer gebunden sind werden verschrottet.

(1 Talent verbraucht durch „ohne Erschöpfung“ Besitzt aber AU-P und kann damit Aktionen durchführen. Sie sind normalerweise (90%) „nicht Selbst programmierend“ und dadurch „gegen geistige Beeinflussung immun“.)

**Attributs-Limits.:**

**Attributs max = T-Lvl +2 oder 10 (geringeres von beiden)**

**Es gibt aber Androiden-Chassis, welche die Grundlage des Androiden bilden.**

**Androide Standard-Serien [normale Rasse]**

**Keine starken und schwachen Attribute & Rassenmerkmale = A**

**Androide Standard [durchschnittliche Rasse]**

**Keine starken und schwachen Attribute.**

**Androide Arbeits-Typ [durchschnittliche Rasse]**

**ST= starkes Attribut [50% Kosten]**

**GL = schwaches Attribut [150% Kosten]**

**Androide Helfer-Serie [schwache Rasse]**

**WI = schwaches Attribut [150% Kosten]**

**Androide Technik-Typ [durchschnittliche Rasse]**

**GE= starkes Attribut [50% Kosten]**

**GL = schwaches Attribut [150% Kosten]**

**Androide Entertain-Typ [starke Rasse]**

**IN= starkes Attribut [50% Kosten]**

**GE= starkes Attribut [50% Kosten]**

**ST = schwaches Attribut [150% Kosten]**

**Androide Kampf-Typ [durchschnittliche Rasse]**

**ST= starkes Attribut [50% Kosten]**

**KO= starkes Attribut [50% Kosten]**

**IN = schwaches Attribut [150% Kosten]**

**GL = schwaches Attribut [150% Kosten]**



**Androide Wissenschafts-Typ [schwache Rasse]**

**IN= starkes Attribut [50% Kosten]**

**ST = schwaches Attribut [150% Kosten]**

**GE = schwaches Attribut [150% Kosten]**

**Androide Scout-Typ [durchschnittliche Rasse]**

**WA= starkes Attribut [50% Kosten]**

**GE= starkes Attribut [50% Kosten]**

**ST = schwaches Attribut [150% Kosten]**

**GL = schwaches Attribut [150% Kosten]**

**Androide Pilot-Typ [durchschnittliche Rasse]**

**GE= starkes Attribut [50% Kosten]**

**WA= starkes Attribut [50% Kosten]**

**ST = schwaches Attribut [150% Kosten]**

**KO = schwaches Attribut [150% Kosten]**

**Androide Kriegs-Typ [starke Rasse]**

**ST= starkes Attribut [50% Kosten]**

**KO= starkes Attribut [50% Kosten]**

**GE= starkes Attribut [50% Kosten]**

**IN = schwaches Attribut [150% Kosten]**

**GL = schwaches Attribut [150% Kosten]**

**Androiden haben keine Rechte auf Besitz, oder Leben. Sie gehören jemanden. Androiden ohne Besitzer gelten als „Müll“ und dürfen verwertet werden. Mit Besitzer gelten sie als Gegenstand, was zumindest Sachbeschädigung bedeutet, wenn etwas damit passiert.**

**Somit haben Androiden viel mit Robotern gemein. Nur ihr Aussehen und Simulation von Leben kann dazu führen, das die Regeln nicht ganz so straff auf sie angewendet werden, oder sie mit echten Lebewesen verwechselt werden. Dadurch sind sie nicht ganz so perfekte Diener und Sklaven.**

**\*tuning\* (Attributs-Verbesserung)**

**Es ist möglich sie ähnlich wie Roboter zu tunen, aber es ist deutlich teurer (500 Cr) und schwieriger (SG 25).**

**\*Emotionen\* (Verhalten)**

**Statt nur auf direkte Reaktionen festgelegt zu sein können sie auch auf täuschend echt wirkende Emotionen programmiert werden und sogar Schmerz spüren und darauf biologisch reagieren. Was immer wieder demontiert wird ist, dass sie sogar \*Lieben\* oder \*hassen\* können. Im allgemeinen wird solche eine Programmierung als \*dringend zu löschen\* angesehen und nur von \*perversen gelangweilten Überreichen\* angewendet.**



## Androiden-Rassen-Vorteile

**Sie arbeiten ohne Erschöpfung. (Die Figur kann Laufen, Rennen und Kämpfen als ob sie immer 1 AU-P hätte aber sie kann nicht Psi nutzen oder Magie wirken. Da sie AU-P haben können diese auch benutzt werden um mehr AU-P als 1 aus zu geben, aber jeder AU-P der ausgegeben wird, muss von den AU-P abgezogen werden bis diese bei „Null“ sind.)**

**Gift und Krankheits-resistent WM+4. Gegen Geistige Beeinflussung Resistent, WM+4 und benötigen 50% Energie und 50% Nahrung. Zusätzlich „heilen“ sie mit 50% Heilrate von selbst und können wie Rüstung (mit 50% Reparatur-Effekt) repariert werden.**

**Androiden sind gebaut um einer Rasse ähnlich zu sehen und somit können sie Rüstungen der Rasse problemlos benutzen. Wenn ihnen Cyberware eingebaut werden soll, so haben sie automatisch +3 Modulplätze für Cyberware frei (haben wenig Probleme damit)**

**Sie sind normalerweise (90%) „nicht Selbst programmierend“ und dadurch „gegen geistige Beeinflussung immun“.**

### „Moral“

**Durch die vielen teilorganischen Komponenten und auch Sonderprogrammierungen entwickeln Androiden so etwas wie eine kleine Moral. Sie sind abhängig von ihrem Besitzer und das dieser sie beachtet. Ein fürsorglicher Besitzer, kann zu einem WM+1 führen, wenn er diesen Androiden wie einem Haustier Beachtung und Fürsorge zukommen lässt. Oder zu einem WM+1, wenn er ihn andauernd nur beschimpft und sonst wie herabsetzt. Ein nicht drum kümmern ergibt einen WM+0 und ein Tagelang alleine gelassen werden zu einem WM-1. Zusätzlich werden sie von „Moral-Bonies“ affektiert und können sie nutzen.**

### „Körperwechsel“

**Anders als bei Robotern ist der Körper nicht leicht austauschbar. Was sie tun können ist einem anderen Robot-Körper oder Androiden-Körper ihre Programmierung aufzwingen. Dafür müssen sie ihre Datenschnittstelle mit der des Gegenübers verbinden und eine Programmier-Probe SG 25 schaffen (5 AKP), gegen welche das gegenüber mit Programmieren widerstehen kann, oder gar einen Zweikampf durchführen kann. Der so „übernommene“ Körper verbleibt 1h pro Punkt mehr als SG unter Kontrolle (also 25 = +0 h und bedeutet das sich das Gegenüber nach 1W6 min wieder befreit.) dieser Programmierung, hat aber WM-4 auf alle Handlungen und zählt als hilflos im Infanterie-Kampf.**



**11.14 Genetoiden und Klone sind Wesen welche organisch sind, aber genetisch erschaffen wurden.**

**Sie haben genau wie andere organische Rassen eine Grund-Rasse von der sie abstammen. Diese bestimmt über die Rassenmerkmale. Zusätzlich werden sie oft sehr verändert, was über Fähigkeiten und Talente abgedeckt wird. Eher selten wird eine neue Rasse von Grund auf erschaffen.**

**Durch diese Vielfalt wird jetzt hier auf Beispiele der Neo Rassen verzichtet.**

**Genetoiden haben kein Recht auf Selbstbestimmung, sie dürfen weder wählen, noch Ämter ausfüllen oder größeren Besitz haben. Sie haben immer den „Kinder-Status“ der nicht Geschäftsfähigkeit.**

**Dies liegt an der Angst davor, das Befehlshaber gegen Clone ausgetauscht werden könnten die dann durch andere kontrolliert werden. Jede Verjüngung nutzt aber diese genetischen Techniken, was dazu führt, das gerade Befehlshaber älter wirken als ihre Mannschaft. Verjüngung ist wie ein neues Leben und niemand nimmt dabei viel mit.**

**Dieser „geringe Besitz“ ist begrenzt auf den Besitz wie er einem Tier zugesprochen wird. „Es ist sein Halsband, ich habe es ihm geschenkt.“**

**Bei Genetoiden und Klonen wird eine neue Persönlichkeit geformt. Falls diese beschleunigt erschaffen wird durch Wachstumstanks und Lernmaschinen, so führt dies oft zu Problemen und unabsehbaren Nebeneffekten. Keine Kindheit gehabt zu haben lässt diese Wesen oft im sozialen Umfeld leicht erkennbar sein.**

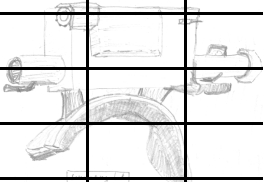
**Beim Verjüngen werden die Körper zerlegt und neu Konstruiert, oder das Bewusstsein auf einen Klon-Körper transferiert. In beiden Fällen kann es zu schweren Verlusten an Erinnerungen kommen (CEP / Fertigkeiten-Verlust durch Maximum)**







**Ein Test um „Genetische Unbedenklichkeit“ zu bestätigen gilt als sehr leicht unter Genetikern (WM+2) und ein Tropfen Blut reicht dafür. Deswegen lässt sich von vielen Direktoren im jeweiligen Kommunikations-Netz auch ein Blutbild finden.**

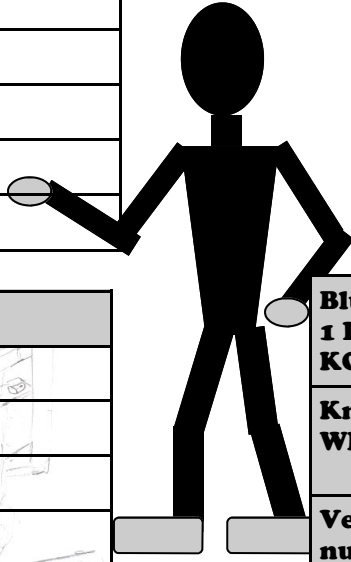
**Gerüchteweise lässt die Erkennbarkeit im Laufe des Alterungsprozesses nach, oder kann Künstlich getarnt werden. Dies wird aber von offiziellen Stellen heftig dementiert.**


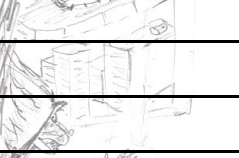

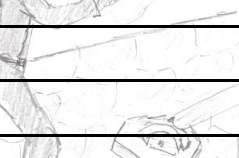
**Rassenmerkmale dürfen entsprechend der möglichen Limits bei der Charaktererschaffung ausgewählt oder modifiziert werden. Aus Genetoiden können \*Neo-Menschen\* werden, wenn es mit normaler Biologie weitergeht**


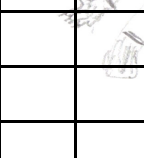


Waffe	WM	Munition	Magazine
			

Rüstung	Bal	Kin	El	Hi
				
				
<b>TP-Panzerung</b>				
				






L-P	M-P	AU-P
		
		

<b>Blutung</b> 1 L-P / KO min								
<b>Knochen</b> WM-1								
<b>Verbrennung</b> WM-1								
<b>Organ</b> 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 5m

RTW	WM
<b>Ausweichen</b>	
<b>Abwehr</b>	
<b>Gift</b>	
<b>Krankheit</b>	
<b>Magie</b>	
<b>Psi</b>	
<b>Beeinflussung</b>	

**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			

**Fertigkeit      Stufe      CEP      Klasse #1      Attr #2      Sonder #3**

<b>Element Wasse</b>					<b>GE</b>			
<b>Element Äther</b>					<b>GL</b>			
<b>Kraft Natur</b>					<b>WA</b>			
<b>Kraft Tod</b>					<b>WI</b>			
<b>Kraft Leben</b>					<b>KO</b>			
<b>Kraft Göttlich</b>					<b>GL</b>			
<b>Anzug-Pilot</b>					<b>KO</b>			
<b>Fahrzeug-Pilot</b>					<b>WA</b>			
<b>Fernlenken</b>					<b>IN</b>			
<b>Geschütze</b>					<b>WA</b>			
<b>Hyper-Pilot</b>					<b>GL</b>			
<b>Leviathan-P</b>					<b>WI</b>			
<b>Navigation</b>					<b>WI</b>			
<b>Raumschiff-P</b>					<b>IN</b>			
<b>Reiten (Bike)</b>					<b>GE</b>			
<b>Schweber Pilot</b>					<b>GE</b>			
<b>Wasser Pilot</b>					<b>KO</b>			
<b>Energetinese</b>					<b>WI</b>			
<b>Hypnose</b>					<b>WI</b>			
<b>Pyrokinese</b>					<b>WI</b>			
<b>Selbstheilung</b>					<b>WI</b>			
<b>Suggestion</b>					<b>WI</b>			
<b>Telepathie</b>					<b>WI</b>			
<b>Telekinese</b>					<b>WI</b>			
<b>Elektro-Technik</b>					<b>IN</b>			
<b>Energie-Technik</b>					<b>WA</b>			

**Fertigkeit      Stufe      CEP      Klasse #1      Attr #2      Sonder #3**

<b>Gravitik</b>					<b>IN</b>			
<b>Hyper-Technik</b>					<b>GL</b>			
<b>Indu. Technik</b>					<b>IN</b>			
<b>Kommunik.</b>					<b>GE</b>			
<b>Mechan. Tech.</b>					<b>ST</b>			
<b>Sensoren bed.</b>					<b>WA</b>			
<b>Schutzschild T.</b>					<b>WI</b>			
<b>Spreng-Technik</b>					<b>IN</b>			
<b>Beobachten</b>					<b>WA</b>			
<b>Fallen-Kunde</b>					<b>IN</b>			
<b>Geologie</b>					<b>GL</b>			
<b>Handwerk</b>					<b>WI</b>			
<b>Heilkunde</b>					<b>IN</b>			
<b>Kochen</b>					<b>WA</b>			
<b>Meditation</b>					<b>WI</b>			
<b>Selbst beh.</b>					<b>WI</b>			
<b>Tarnung</b>					<b>KO</b>			
<b>Wildnis-Kunde</b>					<b>WI</b>			
<b>Genetik</b>					<b>WI</b>			
<b>Hyper-Wiss.</b>					<b>GL</b>			
<b>Kybernetik</b>					<b>GE</b>			
<b>Medizin</b>					<b>WA</b>			
<b>Mathematik</b>					<b>IN</b>			
<b>Natur-Wiss.</b>					<b>IN</b>			
<b>Programmieren</b>					<b>IN</b>			
<b>Strategie</b>					<b>IN</b>			

**II****Character.:****Körper-Eigenschaften****Bezeichnung      Attribut      Wirkung**



**Talente****Bezeichnung      Nr**

	<b>1</b>
	<b>2</b>
	<b>3</b>
	<b>4</b>
	<b>(5)</b>
	<b>(6)</b>
	<b>(7)</b>

**Fähigkeiten****Bezeichnung      Nr**

	<b>1</b>
	<b>2</b>
	<b>3</b>
	<b>4</b>
	<b>(5)</b>
	<b>(6)</b>
	<b>(7)</b>



**Klassenfertigkeit Stufe**

Diplomatie

Krieg

Magie

Pilot

Psionik

Technik

Wildnis

Wissenschaft


**Attribut WM**

GE

GL

IN

KO

ST

WA

WI


Rasse.: \_\_\_\_\_

Klasse.: \_\_\_\_\_

Größe.: \_\_\_\_\_

Gestalt.: \_\_\_\_\_

L-P.: \_\_\_\_\_ AU-P.: \_\_\_\_\_

AKP.: \_\_\_\_\_ M-P.: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

<b>Beredsamkeit</b>	<b>IN</b>	#	=	<b>Anzug-Pilot</b>	<b>KO</b>	#	=
<b>Führung</b>	<b>WA</b>	#	=	<b>Fahrzeug-Pilot</b>	<b>WA</b>	#	=
<b>Kaufmannstum</b>	<b>IN</b>	#	=	<b>Fernlenken</b>	<b>IN</b>	#	=
<b>Psychologie</b>	<b>WA</b>	#	=	<b>Geschütze</b>	<b>WA</b>	#	=
<b>Schauspielern</b>	<b>GE</b>	#	=	<b>Hyper-Pilot</b>	<b>GL</b>	#	=
<b>Theologie</b>	<b>KO</b>	#	=	<b>Leviathan-P</b>	<b>WI</b>	#	=
<b>Verführung</b>	<b>GE</b>	#	=	<b>Navigation</b>	<b>WI</b>	#	=
<b>Athletik</b>	<b>ST</b>	#	=	<b>Raumschiff-P</b>	<b>IN</b>	#	=
<b>Durchhalten</b>	<b>KO</b>	#	=	<b>Reiten (Bike)</b>	<b>GE</b>	#	=
<b>1 H FK</b>	<b>GE</b>	#	=	<b>Schweber Pilot</b>	<b>GE</b>	#	=
<b>1 H NK</b>	<b>GE</b>	#	=	<b>Wasser Pilot</b>	<b>KO</b>	#	=
<b>Inf U-W</b>	<b>KO</b>	#	=	<b>Energetinese</b>	<b>WI</b>	#	=
<b>Körperbeh.</b>	<b>GE</b>	#	=	<b>Hypnose</b>	<b>WI</b>	#	=
<b>Rüstung</b>	<b>ST</b>	#	=	<b>Pyrokinese</b>	<b>WI</b>	#	=
<b>2 H FK</b>	<b>WA</b>	#	=	<b>Selbsteilung</b>	<b>WI</b>	#	=
<b>2 H NK</b>	<b>ST</b>	#	=	<b>Suggestion</b>	<b>WI</b>	#	=
<b>Element Erde</b>	<b>ST</b>	#	=	<b>Telepathie</b>	<b>WI</b>	#	=
<b>Element Feuer</b>	<b>WI</b>	#	=	<b>Telekinese</b>	<b>WI</b>	#	=
<b>Element Luft</b>	<b>IN</b>	#	=	<b>Elektro-Technik</b>	<b>IN</b>	#	=
<b>Element Wasser</b>	<b>GE</b>	#	=	<b>Energie-Technik</b>	<b>WA</b>	#	=
<b>Element Äther</b>	<b>GL</b>	#	=	<b>Gravitik</b>	<b>IN</b>	#	=
<b>Kraft Natur</b>	<b>WA</b>	#	=	<b>Hyper-Technik</b>	<b>GL</b>	#	=
<b>Kraft Tod</b>	<b>WI</b>	#	=	<b>Indu. Technik</b>	<b>IN</b>	#	=
<b>Kraft Leben</b>	<b>KO</b>	#	=	<b>Kommunik.</b>	<b>GE</b>	#	=
<b>Kraft Göttlich</b>	<b>GL</b>	#	=	<b>Mechan. Tech.</b>	<b>ST</b>	#	=

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**

<b>Bezeichnung.:</b>	<b>Art.:</b>	<b>AU-P.:</b>	<b>M-P.:</b>
<b>Fertigkeit.:</b>	<b>Stufe.:</b>	<b>WM.:</b>	<b>SG.:</b>
<b>Reichweite.:</b>	<b>Bereich.:</b>		
<b>Wirkung.:</b>			

<b>Bezeichnung.:</b>	<b>Art.:</b>	<b>AU-P.:</b>	<b>M-P.:</b>
<b>Fertigkeit.:</b>	<b>Stufe.:</b>	<b>WM.:</b>	<b>SG.:</b>
<b>Reichweite.:</b>	<b>Bereich.:</b>		
<b>Wirkung.:</b>			

<b>Bezeichnung.:</b>	<b>Art.:</b>	<b>AU-P.:</b>	<b>M-P.:</b>
<b>Fertigkeit.:</b>	<b>Stufe.:</b>	<b>WM.:</b>	<b>SG.:</b>
<b>Reichweite.:</b>	<b>Bereich.:</b>		
<b>Wirkung.:</b>			

<b>Bezeichnung.:</b>	<b>Art.:</b>	<b>AU-P.:</b>	<b>M-P.:</b>
<b>Fertigkeit.:</b>	<b>Stufe.:</b>	<b>WM.:</b>	<b>SG.:</b>
<b>Reichweite.:</b>	<b>Bereich.:</b>		
<b>Wirkung.:</b>			

<b>Bezeichnung.:</b>	<b>Art.:</b>	<b>AU-P.:</b>	<b>M-P.:</b>
<b>Fertigkeit.:</b>	<b>Stufe.:</b>	<b>WM.:</b>	<b>SG.:</b>
<b>Reichweite.:</b>	<b>Bereich.:</b>		
<b>Wirkung.:</b>			

<b>Lern-Platz</b>	<b>(Fertigkeit / Stufe)</b>	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	_____	[____]

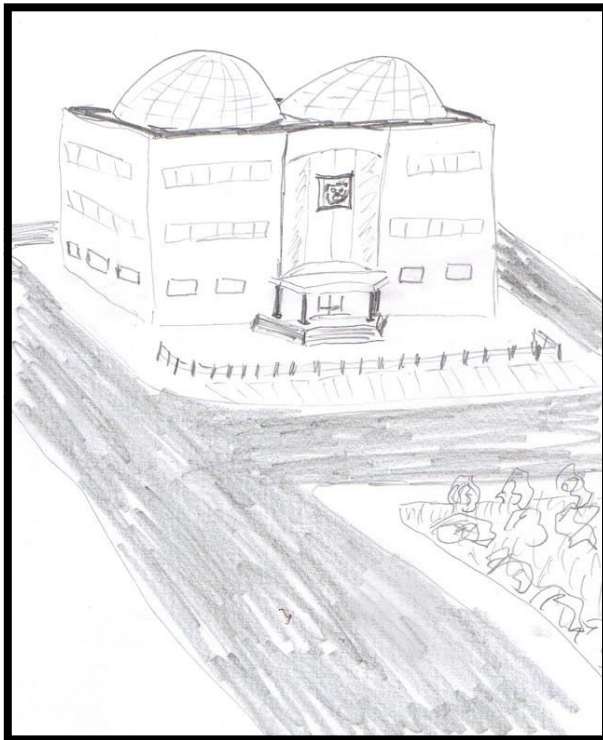
## 12. Imperien

**Jeder Sektor beherbergt ein eigenes Imperium, welches zu einer der Großen Rassen gehört. Die Lebensart der Rasse bestimmt wie das Imperium läuft und wer dort das Sagen hat.**

**Da jedes Imperium seine eigenen Zahlungsmittel und Methoden hat wurde ein rechnerisches Zahlungsmittel eingeführt, welches für den Handel zwischen den Imperien bestimmt ist. Die Werte werden von Händlern gemeinsam in Cr (Credits) geschätzt. Wie viel dann in der eigenen Währung dafür gezahlt und gefordert wird, ist dann Privatsache.**

**Dadurch, das nicht alles einzeln, sondern recht grobe Richtlinien in die Cr-Wertung einfluss und das jedes Imperium nur begrenzte nicht nachdruckbare Mengen Cr hat , ist das System relativ stabil. Es erschwert zwar den Handel zwischen den Imperien, dass sich private Händler damit begnügen müssen in Fremdwährungen bezahlt zu werden und das Tauschen immer verlustreich ist. Da ist das Ware gegen Ware deutlich lukrativer.**

**Grundsätzlich verbieten Imperien bewaffneten Schiffe die nicht zu den eigenen Militär- Polizei- oder Sicherheits-Kräften gehören und reagieren mit Beschlagnahmung, Inhaftierung und Zerstörung auf Verstöße dagegen. Reisende sollten Reisende bleiben und nicht Söldner oder Piraten werden.**

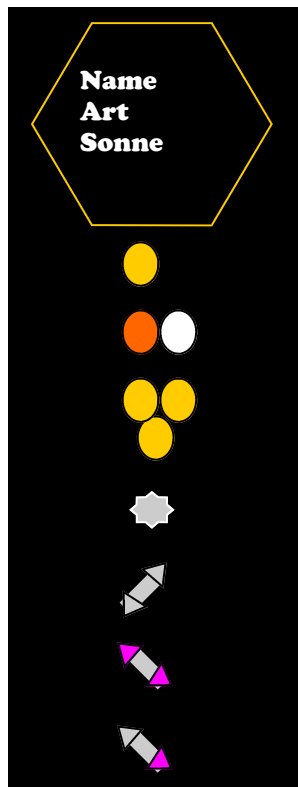


**Imperiale Technik gibt Bonies, aber sie ist nicht kompatibel zu anderer Technik. Es ist zwar möglich diese Dinge zu kombinieren durch Interfaces und es dadurch zum Funktionieren zu bekommen, aber die Bonies fallen weg & WM-4.**

**Kompatibel müssen sein.: Energie-Versorgung, das Gerät selbst, die Steuerung und das Gehäuse. Fehlt nur eines davon, verfällt der Bonus.**

**Diese Bonies kosten nichts zusätzlich, bedeuten aber einen SG=25 auf Technik für jeden der nicht damit aufgewachsen und dafür ausgebildet ist, sowie einen WM-1 beim Benutzen.**

## Sektor-Karten



Sonnensystem

**Hauptsysteme besitzen Welten von denen der ganze Sektor kontrolliert wird.**

Einzel-Sonne

**Kolonie sind Sonnensysteme, deren Bewohnbare Planeten zumindest schwach besiedelt sind.**

Doppel-Sonne

**Sekundär ist ein Sonnensystem auf welchem eine Rasse zu Hause ist.**

Dreifach-Sonne

Hyper-Sprung-Signalgeber

**Militär ist eine Militärbasis oder Raum-Station**

Aktives Warptor

**Handel ist eine Handelsbasis oder Raum-Station**

inaktives

Halb- aktiviertes

**Die einzelnen Sonnen-Systeme befinden sich in einem Sternenhaufen. Da Dreidimensionalität sehr problematisch in 2 D dar zu stellen ist verwenden wir Hex Felder. 6 Benachbarte Hexfelder sind also nicht „2D drumherum“ sondern vor-hinter- seitlich—drunter und drüber. Der Abstand welcher mit Linear-Triebwerken zurück gelegt werden muss beträgt ETWA 100 Lichtjahre pro Hex.**

**Zwischen den Sonnensystemen gibt es noch weitere, die „Nicht bewohnbar“ sind. Manchmal gibt es dort nicht mal Planeten, selten nicht mal Asteroiden. Es sind gefährliche Gegenden, denn ohne Auftanken und manchmal mit Nebeln im Raum Kann das eine Fahrkarte ohne Wiederkehr sein.**

### **12.1. Sektor Kallrazh**

**Da die Kallrazh eine große Rasse sind, ist natürlich alles eine Nummer größer ausgelegt. Die Fahrspur ist 3 und nicht 2 Meter breit, Die Deckenhöhe in Gebäuden eher 4 statt 2,5m. Außerdem sind Fahrzeuge, welche über „große“ Passagierkapazitäten verfügen wirklich gerne gesehen.**

**Da sich fast jeder Kallrazh im kleinen Rudel bewegt, sind auch alle Gegebenheiten daraus ausgerichtet. Runde tische mit einem Mittelbein, das erlaubt beliebig viele Sitzgelegenheiten daran zu stellen. Türen die Platz für 2 Kallrazh haben. Umkleide-Räume statt Einzel-Kabinen. Sitzgruppen im Holo-Kino statt Sitzreihen. Und noch vieles mehr.**

**Es ist üblich das sich eine Kallrazh-Gemeinschaft um einen einzelnen schart. Meist sind es kleine Gruppen von 2 bis 6 Wesen, die entschieden haben eine Kallambra (Ersatzfamilie) zu sein. Oftmals war der neue Mittelpunkt eine Zeitlang selbst ur Mitglied solch einer Kallambra, bis in ihm der Wunsch auf Eigenständigkeit erwachte und das Verantwortungsbewusstsein für andere wuchs. Eigentlich kann diese auch schnell wieder aufgelöst werden, aber es hat sich gezeigt, dass es die absolute Ausnahme ist das so etwas einfach zerbricht, sondern dass eher diese Verbindungen langjährig, teilweise Jahrzehnte halten. Genauso schwierig ist es Ersatz für Verstorbene zu finden, weswegen gerne Kinder oder Jugendliche aufgenommen werden, welche der direkten elterlichen Fürsorge etwas entkommen wollen.**

**Die Ausbildung erfolgt sehr stark in direkter persönlicher Ausbildung und nur selten durch öffentliche Schulen. Oftmals werden dort nur gezielte Einzelausbildungen für Berufe vermittelt.**

**GEMEINSCHAFT wird hier also groß geschrieben und Teamunfähigkeit gilt als schwere Geisteskrankheit und wird stark bemitleidet. Das Ganze findet sich auch in der Musik wieder. Die Geschwindigkeit der Lieder ist gemächlich, dafür wird als in Chorälen oder Kanons Gesungen. Die üblicherweise etwas tiefere Stimme erinnert mehr an Kirchenchöre von menschlichen Mönchen, denn an Schlager oder Volksmusik, aber der Inhalt entspricht dem Galaktischen durchschnittlichen Geistigen Niveau. Panflöte, Harfe, Zitter, Alb-Hörner oder große Fell-Trommeln sind oft verwendete Musikinstrumente. Ja, elektronische Musik ist die große Ausnahme, da sie von Individualisten leicht im Alleingang zu erschaffen ist. Weniger die genaue Perfektion des Tones oder des Textes ist wichtig, als die Harmonie der Gesamtheit.**

### **Kallrazh Imperiums-Technologie.**

**Jede Bauform von technischen Geräten (nicht Waffen) ist auf „Klauen“ ausgelegt. Die Krallenspitzen unterbrechen Laser-Schranken in kleinen Löchern, was sie auf Knöpfe verzichten lässt. Klauen & Krallen -Tragende Wesen erhalten WM+1 bei technischen Geräten.**

**Die Sitzplätze sind zwar auf große Wesen ausgelegt, aber da Kallrazh kein Problem mit kuscheliger Enge haben passen davon so viele hin, als wären es normale Sitze. Außerdem haben alle Fahrzeuge einen zusätzliche freie Modifikationsplatz für „Zusatz-Cocpit“**

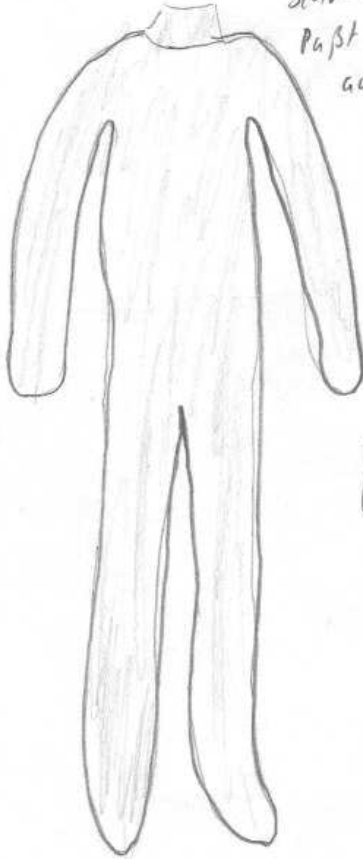
**Die Besondere Stärke der Kallrazh ist die Laser-Technik. Laser verursachen mehr Schaden  $W[x+2]$  Hitze und die Reichweite wird um +20m erhöht. Der erhöhte Energie-Verbrauch wird durch eine bessere Nutzung bei der Lasertechnik ausgeglichen. Energieverbrauch =  $x8/10$ . (Sprich +25% mehr Munition)**

**Die zweite Stärke ist die Hitze-Reflektion in Rüstung und Schutzfeld-Technik. Jede Rüstung, sowie jedes Schutzfeld verfügt über RK+1 Hitze. (dieser Bonus wird nach Erschaffung der Rüstung hinzu gerechnet und wird nicht mit der Kategorie multipliziert.) Sie haben keine speziellen Anfälligkeiten in den Rüstungen.**

**Da diese Rasse Team-Arbeit bevorzugt, nutzen sie gerne große Fahrzeuge mit viel Besatzung. Da Viele Kallrazh \*Team-Spieler\* als Fähigkeit haben, ist das bei ihnen auch sehr effektiv. Kallrazh Fahrzeuge sind viel Größer (Turm-Punkte Faktor 1,5) als normale Fahrzeuge.**

**Die Währung ist der Kry, der eine geschliffene Steinscheibe ist, in das Metallfäden eingebettet sind. Höherwertige Kry bestehen aus Halbedelsteinen und Edelsteinen. Minderwertige Kry aus Fluss-Steinen. Seit der Einführung des Credits gibt es aber auch Plast-Chip-Karten welche Kry-P genannt werden und offiziell den gleichen wert haben, aber deutlich seltener genommen werden. Ein Kry wiegt meist zwischen 10 bis 25 g. Der wert wird mit 0,5 Kry = 1 Credit beziffert.**

Extrav dehnbare  
 Unteranzug der halben 24  
 Sehr strapazierfähig  
 Passt sich Körperform  
 an beim Tragen



Multi Flex Helm,  
 Kopfform anpassend.

Selbsthaft Schutzplatten  
 welche nur  
 auf dem  
 Arm abgeklebt  
 werden und hoch flexibel  
 sobald sie zerstört sind.



LEH Nachsack  
 mit 2 Versorgungs-  
 schläuchen zum  
 Helm.



Andershalb Arm Laser  
 Eingriffstück für den Unterarm



Leichter Einhand Laser

Panfstechknalle für die Felle Hand



Wall 2024 Raumkarte + Schiffe



Zivranal Doll (Blutsbander)  
Tropfen Transporter [sehr groß]



Oggde Don (Todeshaube)  
Zerstörer. [groß]

Uffdan (Vernichter)  
Träger für 4 Oggde Don



[sehr groß]



Zivranal Assor (Blutsbander)  
4 Mann Jäger [groß]



Zivranal (Lonsbande)  
Zerstörer leicht [un.Hol]  
Träger für 6 Zivranal Doll

Kapitän Schiff  
Bleibende Banden



Urburan Vengan (Hinterstücken)  
kleiner Mann-Jäger [un.Hol]



Heaban Natas (Stromen reiter)  
Scout Schiff / Tanker / Versorgungs  
[klein]



Sagar Hooda (Luchlied-Stirn)  
Draue haupt [klein]



Zivranal Doll Tavin (Blutsbander Faust)  
Träger für 4 Zivranal Assor [sehr klein]

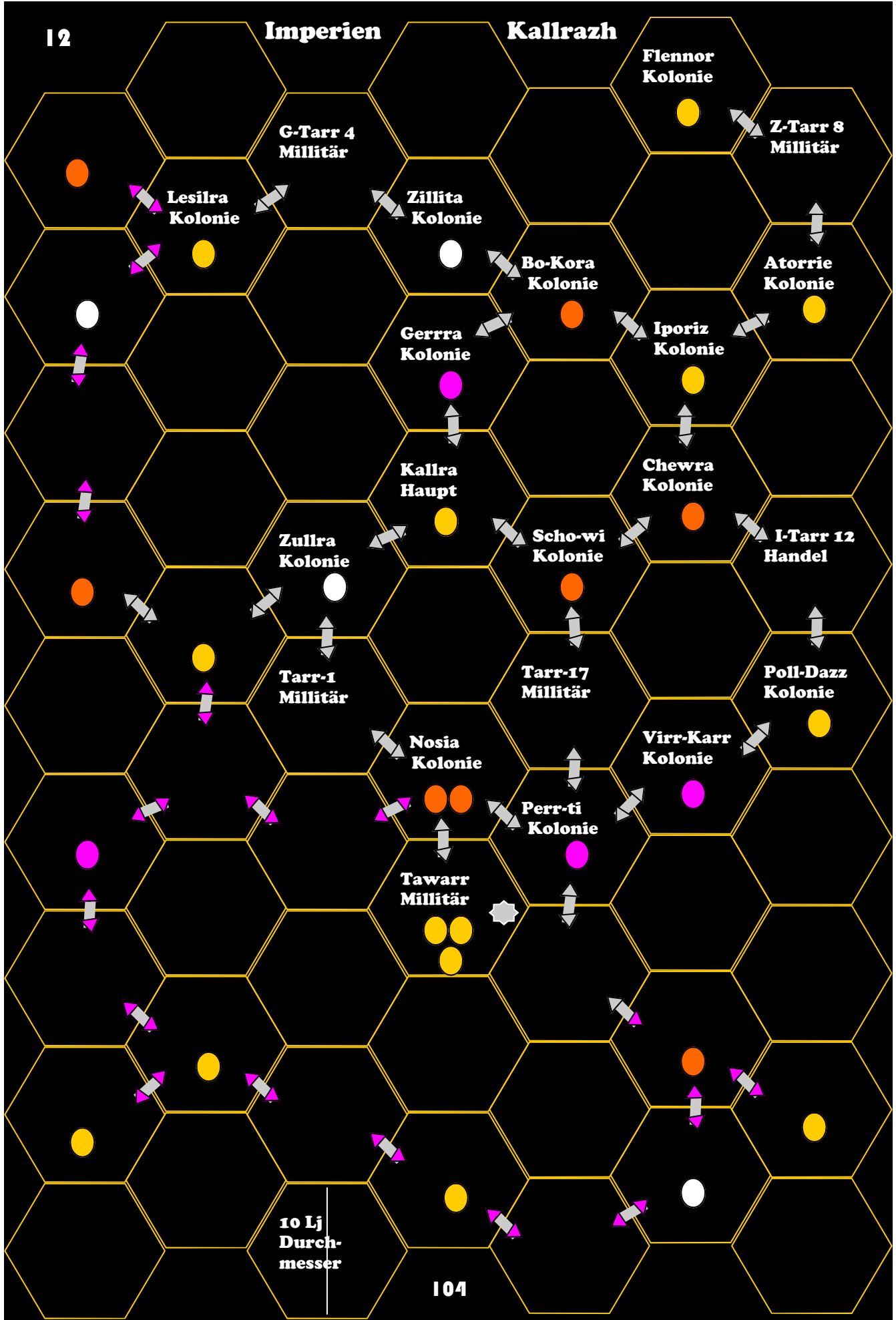


Headen (Stirn)  
Draue Scout [sehr klein]



Imperien

Kallrazh



## 12.2. Sektor Lurrack

Da Lurracks sehr groß sind, ist vieles deutlich größer angelegt, solange es in Gebäuden ist. Außerhalb der eigenen Haustüre hingegen sind die Wege meist nicht ausgebaut, da dies Gemeinschaftsprojekte wären und diese werden hier kleingeschrieben. Privat-Schweber für einzelne Lurracks, oder jene mit unbequemen Passagiersitze für Familie und Gäste sind recht weit verbreitet, wobei alle diese Fahrzeuge per Cyberlink gesteuert werden können. Was man nicht im privaten, zu Hause, erledigen kann, macht man an einem öffentlichen Platz, der meist nicht mehr als ein überdachter Steinboden ist, zu dem jeder seine Sitzkissen oder ähnliches mitbringt.

„Es gibt kein Leben mit mehr großen Herausforderungen, als das eines armen Lurrack-Technikers“ ist eine gar nicht mal so selten gehörte Floskel. Das liegt vermutlich daran, dass ein armer techniker keine Cyberlink gesteuerte Roboter hat und somit mit seinen klauen Werkzeuge selbst benutzen muss. (WM-4 auf Pilot & Technik) Reiche Lurracks hingegen haben ihre automatisierten Werkzeug-Roboter, welche sie fernsteuern und somit das Problem der Krallen umgehen können.

Da Lurracks sehr langlebig sind und stark einzügängerisch veranlagt, ist die Bevölkerungsdichte sehr gering. Einen Quadratkilometer für seine Privatsphäre betrachtet fast jeder Lurrack als sein gutes Recht. As sich trotzdem ein Warn und Melde-System etabliert hat erscheint wie ein extremer Zufall, war aber zwingende Notwendigkeit. Letztendlich lieben es Lurracks sich Herausforderungen zu stellen. Das alleine zu tun ist nicht immer sehr gesund, aber zumindest auch nicht langweilig. Gruppen-Missionen werden als Schwäche oder Verzweiflung ausgelegt.

**SELBST IST DER LURRACK** wird hier groß geschrieben. Das schlägt sich auch in der Musik nieder. Als Einzelprojekte werden natürlich Synthesizer, E-Gitarren-Synthesizer und nicht nachhallende Elektronische-Trommeln bevorzugt. Hinzu kommt dann eine Stimme die sich anhört wie die eines schwer Whisky geschädigten Heavy-Metal-Sängers und schon haben wir eine hart und stark klingende Musik, die oftmals von persönlichem Ruhm und Kampfkraft handelt.

### **Lurrack Imperiums-Technologie.**

**Jede Bauform ist auf „Stärke“ ausgelegt. Sie arbeiten gerne mit etwas größeren Hebeln, die um zu legen etwas mehr Kraft benötigt. Jeder Attributspunkt weniger als ST = 5 gibt einen WM-2.**

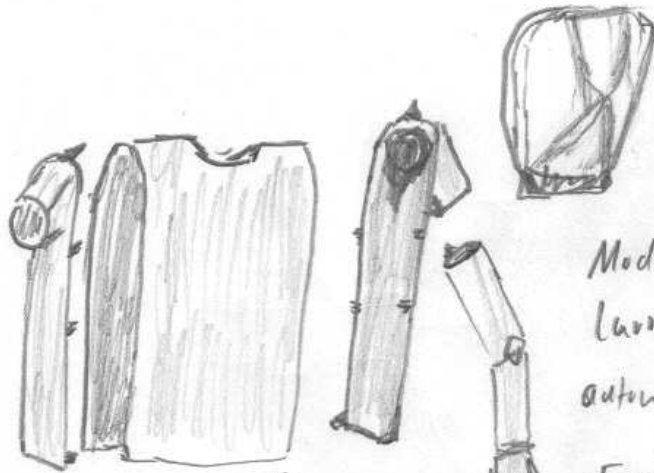
**Die Besondere Stärke der Lurrack ist die Disruptor-Technik. Disruptoren verursachen mehr Schaden  $W[x+2 \text{ Elektro}]$  und  $W[x+2 \text{ Ballistik}]$ . Der erhöhte Energieverbrauch ist ein bekanntes und nie richtig gelöstes Problem.**

**Die zweite Stärke ist die Haltbarkeit der Panzerung. Rüstungen und Panzerungen halten deutlich mehr aus. TP-Rüstung und TP-Panzerung  $\times 2$ . Leider wird die Qualität der RK nicht besser, aber die Rüstungen überdauern leicht ihre Besitzer.**

**Ihre dritte Stärke ist das alte „Cyberimplantat-Steuerungs-System“ (T-Lvl 5,500 Cr) und das spätere „Mental-Steuerungs-System“ (T-Lvl 7,700 Cr). Es erlaubt Fahrzeuge und Fernlenk-Systeme ohne das Benutzen von Händen zu steuern. Cyberimplantat benötigen Implantate und eine direkte Verbindung zum Einstöpseln. Mental Steuerungen hingegen benötigen nur einen Verstärker am Kopf oder einen Empfänger auf 1m. Beide geben eine zusätzlich Fahrzeug-Aktion. Dadurch sind sie besser als ähnliche Systeme anderer Imperien, welche keine zusätzlichen Fahrzeug-Aktionen geben.**

**Es gibt nicht so viele Lurracks. Deswegen sind diese dazu gezwungen starke Einzelkämpfer zu sein. Genau so bauen sie auch ihre Fahrzeuge. Ein Pilot, und viel Computerisierte Unterstützung. Die schlechten Trefferchancen durch ihre Krallen machen sie durch langlebige Panzerung und schweren Schaden beim Treffen wieder wett. Lurrack Fahrzeuge sind viel Größer (Turm-Punkte Faktor 2) als normale Fahrzeuge.**

**Die Währung der Lurraks ist eine rein elektronische. Der Tarior wird nur auf Konten geführt. Er hat den Wert von 1 Tarior = 1 Credit. Für kleine Geschäfte ist es aber möglich unabhängige Konten bis 1000 Tarior zu erschaffen und diese auf einem Konto-Stab zu transportieren das jeder einlösen kann.**



Klarsicht Helm

Modulare Hauptpanzerung des  
Larrah  
automatisch einrastend

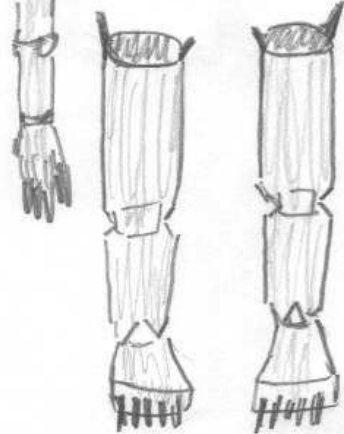
Externe Krallen.



Selbst verankertes  
Multi Waffen halten



Wurfblinge mit  
Flächenlocke.



Einarm Disruptor mit Selbst klammer Funktion.



Andershalb Arm Disruptor zum Aufstecken auf  
den rechten Arm.



Luvack Raumboot + Schiff



Wen Wen (zehn zehn)  
Schwerer Mann Jäger [sehr groß]



Tun ve sel (drei null eins)  
Tuppen Transporter für 6 LuFührer. [groß]



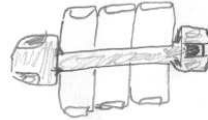
ve ve anar (null null sieben)  
1 Mann leichter Jäger [mittel]



sel ve wen (eins null zehn)  
1 Mann Scout [klein]



Tun Wen (drei zehn)  
1 Mann haupt-pod. [sehr klein]  
(Walker) Pfirsich Flug / Rau Flug



ax Tun Mer Mer (sechs drei fünf fünf)  
1 Mann Jäger Trader [groß]



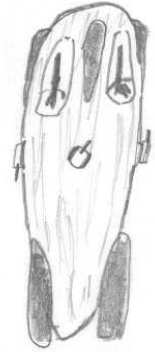
ax wen tun ax (sechs zehn drei sechs)  
1 Mann Zerstörer [mittel]



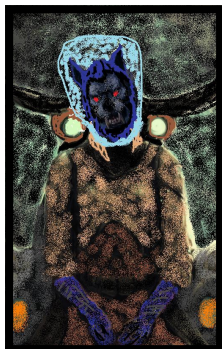
Mer wen Tun sel (fünf zehn drei eins)  
Leichter 1 Mann Zerstörer. [klein]

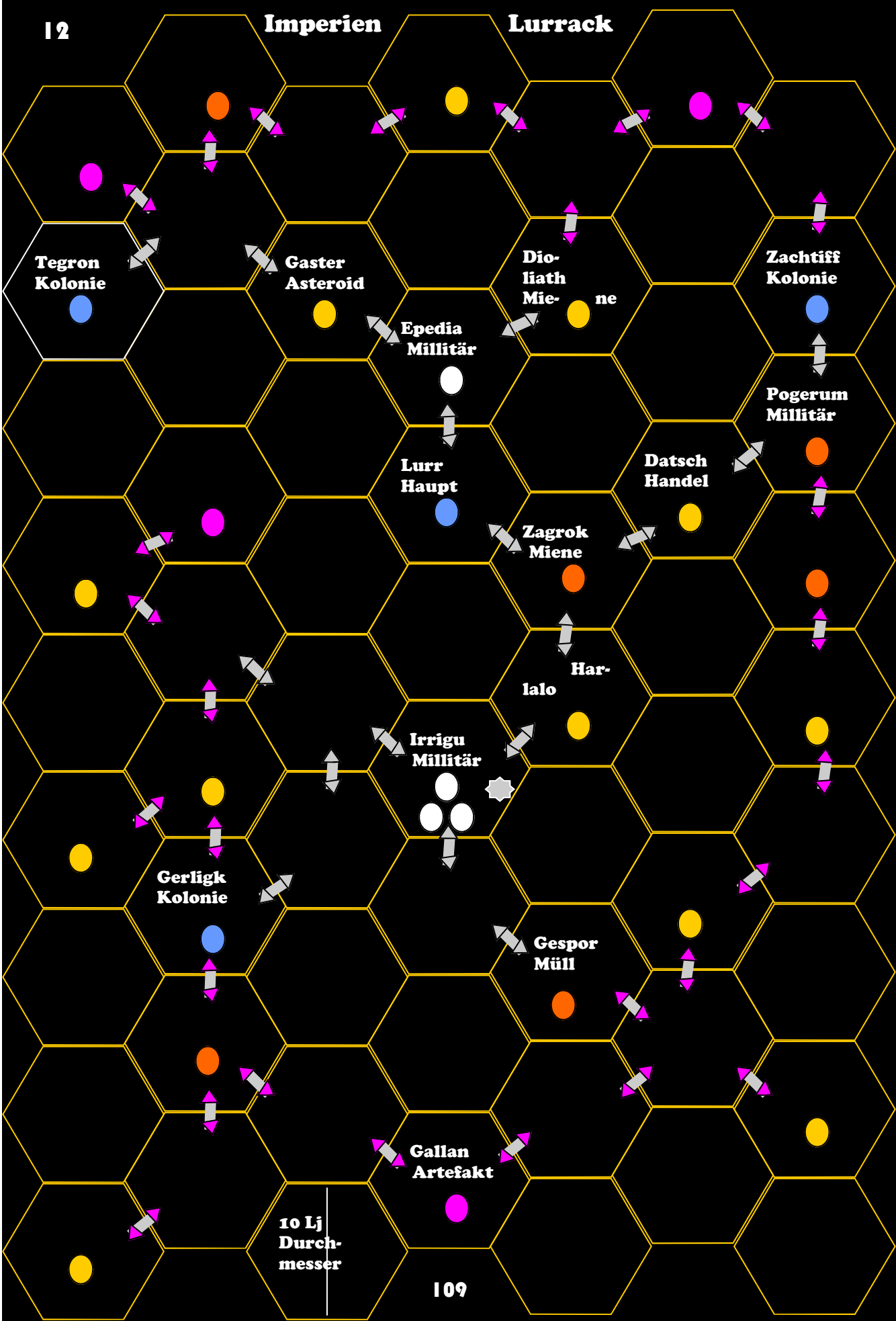


Tun Tun Wen Tun (drei drei zehn drei)  
Transporter für 6 Tun Wen [sehr klein]



Tun ve Tun  
(zehn null zehn)  
Schwerer 1 Mann  
Zerstörer  
[sehr groß]





10 Lj Durchmesser

### 12.3. Sektor Menschen

Die als „normal-Groß“ geltenden Menschen tendieren dazu von einem extrem ins andere zu verfallen. Zwischen Armut, Plastolith-Hütten und Schlamm-Pfaden auf den ne Kinder in Lumpen gekleidet und Barfuss spielen und den Sauberen großzügigen Parkanlagen mit Schweb-Sesseln, Blumen Beeten und Hot-Dog-Ständen liegen manchmal weniger als ein Kilometer. Der Wert von Leben und Arbeit schwankt von Gegend zu Gegend genauso stark wie ein Schiff im Sturm. Von Starker Ignoranz gegenüber dem Mitmenschen durch die „gehobene Klasse“ bis zu aufopfernden Helfen durch Kleriker und Rebellen kommt jedes Soziales Verhalten vor, wobei die breite Masse dazu neigt um so hilfsbereiter zu werden, je schlechter es ihnen selbst geht.

Während die Kolonien stark unter Technischen Defiziten leiden, weil die Versorgung damit Teuer und angeblich aufwendig ist, leben die großen Hauptwelten in einem privaten Luxus, welcher ihnen erlaubt für alles einen elektronischen Helfer zu benutzen. Diesen Lebensstyle ermöglichen ihnen die Heere von Robottern, Androiden und Genetoiden-Sklaven, welche für alle schwere oder gefährliche arbeit gerne eingesetzt werden. Normale Menschen kommen mit diesen Arbeitsbedingungen nicht klar und so geht es dem Billiglohn-Sektor meist schlechter als den Genetoiden. Manchmal erlangen diese noch Staatliche Unterstützung oder Arbeitsplätze die Anwesenheit, aber keine Fähigkeiten verlangen. Andere hingegen leben als Ausgestoßene und rebellen im Schatten der Städte und versuchen mit kleinem Ackerbau , Diebstahl, Prostitution oder Betrug über die runden zu kommen.

UNSTETIGKEIT auf der einen Seite und OBRIGKEITSHÖHRIGKEIT auf der anderen Seite wird groß geschrieben. Natürlich wird es von den Werbefachleuten anders verkauft. INDIVIDUELLER-LEBENSSTYLE und EHRENHAFTE TREUE ZUM IMPERIUM zum Beispiel. Das ganze schlägt sich auch gerne in der Musik wieder. Von Sanft bis bescheuert, von hart bis sitzfindig sind die Musik und Texte. Die gerade bevorzugten Instrumente richten sich nach modischen Trends, welche sich alle paar Jahre etwas verschieben nur um Jahrzehnte später wieder neu und IN zu sein. Liebe Sex und Drogen bestimmen aber sehr oft einen Großteil der von Konzernen vermarkteten Texte, genauso wie eine Werbung ohne „nimm das und du bist schön, reich und begehrt“ oder „ich bin der Luxus den du immer haben wolltest“ Botschaft fast schon undenkbar ist. Nur selten ist einmal etwas „witziges“ oder „intelligentes“ dabei, was wirklich auch mal mit dem Produkt zu tun hat. „Sex-Sales“ heißt es seit ein paar Jahrhunderten und stimmt immer noch.

**TERRA ist die Ur-Heimat der Menschen. In ihrer Low-Tech Phase gab es ein Kontrollinstrument der jeweiligen Planetenführung die sich Klerus nannte. Damit wurde der Bevölkerung mit Terror, Angst und starker Indoktrinierung sowohl eine Furcht vor anderen Klerussen eingetrichtert, als auch eine Feindschaft zu aller Magie, welche eine ausgleichende Kraft zu Wissenschaft und der jeweiligen Macht des Klerus war. Wissenschaft konnte leicht unterdrückt werden, da sie zur Bestätigung des Klerus benutzt wurde. Magie hingegen war dafür zu unkontrollierbar, da diejenigen welche ihrer fähig waren nicht unbedingt gehorsam gegenüber jenen waren, welche um der Macht willen dem Klerus dienen. Diese wollten lieber selbst herrschen. Somit wurde Magie geächtet und eine lange Zeit verfolgt und jeder, der dem Verdacht ausgesetzt wurde er sei damit berührt, wurde entweder getötet, oder grausam gefoltert und dann getötet. Dies führte zu einem schweren Verlust an Magiern und Wissen darum. Die wenigen welche überlebten versteckten sich und perfektionierten die Tarnung.**

**Bei Menschen gilt Magie immer noch als „Blödsinn“ und Wissenschaftliche Erklärungen arbeiten mit Psionik. Da diese möglich ist, aber auch sehr gefährlich darf niemand, welcher darüber verfügt irgend eine leitende Position in einer Firma, oder gar der Politik inne haben. Zusätzlich besteht große Angst davor, dass ein Anführer geklont durch einen programmierten Clon ersetzt wird. Deswegen verlieren Clone alle Bürgerrechte inklusiv dem Recht auf Besitz. Jeder ist gesetzlich dazu verpflichtet ein mal pro Jahr getestet zu werden. Führungspersonen werden sogar öfter polizeilich untersucht. Deswegen sind Alterung stoppende Drogen sehr beliebt. Trotzdem führen diese Drogen auch immer mehr zu Messergebnissen die jenen von Clonen ähneln. Somit sind alle wirklich mächtigen alt bis sehr alt.**

**Nach Ende des Krieges wurden die Raumbtore immer weiter aktiviert und auch überlichtschnelle Kolonie-Schiffe verließen den überbevölkerten Planeten. Neue Kolonien wurden gegründet und Handelswege eröffnet. Weit weg von der Heimat bildeten sich neue Regierungen, welche durch Konzerne bestimmt wurden. Die Raumflotte knapp an Ressourcen kam gegenüber privaten Schutztruppen immer mehr ins Hintertreffen. Deswegen wurden schnell harte Gesetze wegen dem Besitz von Kriegsmaterial erlassen und sämtliches Kriegsmaterial enteignet. Das führte zu kleinen Revolten, in denen aber plötzlich große Konzerne die Regierung unterstützten und so ihre kleine Konkurrenz an die Wand drückten. Eine andere Firma beim Militär an zu schwärzen war bald eine beliebte Firmenkampf-Strategie. Da große Firmen das Militär und die Regierung großzügig unterstützen wurde es immer schwerer diesen bei zu kommen. Und so wurde ein bürokratisch geführtes Imperium erschaffen mit klaren Regeln. Vieles änderte sich, aber je mehr es sich änderte, desto mehr blieb es beim Alten.**

**Die neue Hauptwelt des Imperium heißt KRATOR. Sie ist eine kleine stark industrialisierte Welt, auf der zu den gut 500 mio echte Menschen noch gute zwei Milliarden künstliche Clone & Genetoiden, sowie eine Milliarde Roboter und Androiden. Industrie-Anlagen, Schwebbahnen, halb beleuchtete Straßen und Wohnungen mit Holo-Fenstern sind das übliche Bild der Welt. Die zwei Sonnen sind so weit auseinander, das es drei Tageszeiten gibt. Die helle gelbe „Mittag“ ist die Arbeits-Zeit mit dem besten Licht und dem höchsten kostenlosen Energiebestand. Das Schummrige rote „Abend“ ist die Zeit der Verhandlungen. Die finstere „Nacht“ sollte die Zeit der Ruhe sein, wurde aber zum Arbeitszeit der Gesetzlosen.**

**Als Terra verdreckt, überfüllt, voller Ruinen war wurde Krator zu einer Ersatzindustrie aufgebaut und immer mehr Menschen hierhin transportiert. Zwar gab es viele Auflagen für den Umweltschutz, aber diese wurden durch Schmiergelder oder gezielte Fälschungen von Berichten umgangen. Der Asteroiden-Gürtel um den Planeten bietet viele Erze und auch der planet ist voller industrieller Rohstoffe. Schon bald hatten die Konzerne das Sagen. Inzwischen beherrschen Konzerne Heimlich die Politik und lassen die Wahlen zu einer Farce verkommen. Wählen darf jeder, der einen Arbeitsplatz hat. Arbeiter treten oft aber ihre Stimme für ein besseres Einkommen an ihre Firma ab. Diese als Juristische Person wählt dann mit mehreren hundert Stimmen entsprechen den Vorgaben ihrer Aktionäre. Dies führt zu einer durch Konzerne bestimmten Politik, welche weder menschenfreundlich noch gerecht ist und in der Clone, Esper, Genetoiden, Roboter und Androiden wenig bis keine Rechte haben.**

**Sozialer Adel sind besonders geehrte Bürger, welche für große Verdienste am Imperium erhoben wurden. Sie bezahlen nur noch 10% Steuern und dürfen große Konzerne mit mehr als 10 000 Arbeitern führen.**

**Bürger darf nur ein „echter Mensch“ werden, oder ein Fremdassenwesen, welches als „echt“ verifiziert wurde UND die Anwärterzeit und die Anforderungen bestanden hat. Bürger dürfen Besitz erwerben und verwalten, Andere Wesen führen und andere Wesen „besitzen“. Sie können eine Waffenlizenz erwerben wenn ihr Beruf dies benötigt, oder in einer Armee zu Offizieren aufsteigen. Mit 20% Verdienst-Steuern geht es ihnen finanziell recht gut. Sie könne auch in den Sozialen Adel aufsteigen.**

**Bürger Anwärter haben den Test der „Anforderungen des Bürgertums schon bestanden und müssen nun 10 Jahre ein einwandfreies und strafreies Leben führen und Steuern (Mindestmenge) Zahlen. Dazu kommt ein Wehrdienst, Technischer oder sozialer Hilfsdienst. Sie haben nur 30% Verdienst-Steuer zu zahlen, dürfen Privatbesitz erwerben und sogar kleine Firmen führen, wenn sie Bürger als Betriebsleiter beschäftigen. Diese Betriebe dürfen, wenn sie zu Handelsgesellschaften mit Aktien werden auch Wesen ohne Rechte besitzen. letztendlich können sie zum Bürger aufsteigen.**

**Einwohner und Fremde haben ein Recht auf nicht militärischen Privatbesitz und zahlen für alle Verdienste im Terranischen Imperium 40% Verdienst-Steuer. Sie können zu Bürger-Anwärtern, oder geachteten Fremden aufsteigen, welche wie Bürger-Anwärter behandelt werden.**

**Clone von Bürgern und Adligen, sowie „echte Esper“ (keine Genetoiden oder Clone als Psioniker) haben ein „Recht auf Leben“ so wie ein Tier und dürfen einen Privatbesitz von 5000 Cr besitzen. Alles darüber hinausgehende geht an den Bürger oder deren Erben. (gegebenenfalls das Imperium) Sie dürfen nicht wählen, nicht führen, keine Firmen besitzen oder leiten, und keine anderen Wesen besitzen (nicht mal Haustiere) sie haben den Status von unmündigen Kindern. Egal wie alt sie sind.**

**Die Rechtlosen. Clone von nicht Bürgern, Clone Esper, Genetoiden, Andoriden, Roboter und Genetoiden Esper haben kein Recht zu Leben und gelten als „Nutztier“. Sie dürfen weder Besitz haben, noch irgend eine Führung übernehmen, geschweige denn Firmen Besitzen oder leiten. Ein solches Wesen, welches ohne „Besitzer“ angetroffen wird, ist sofort fest zu halten und einer Imperiums genehmen Verwendung zu zu führen. Gegebenenfalls wird es auch in einer Auktion versteigert. Verletzungen oder Misshandlungen fallen unter „Sachbeschädigung“.**

**Es gibt die „Vogelfreien“, welche sich als Feinde des Imperium entpuppt haben, oder als entlaufenen Genetoiden, Roboter oder Androiden. Diese dürfen nicht nur von jedem vernichtet oder gefangen werden, sondern Bürger und Anwärter sind verpflichtet dies zu tun, oder bei Jagd-Trupps, welche diese jagen mit zu helfen, sofern sie dazu gesundheitlich in der Lage sind und nicht unbedingt unabkömmlich aus anderem Grund sind.**

**Gerade auf den Kolonien wird das ganze nicht wirklich kontrolliert. Fast jeder hat wegen der Gefahren der Umwelt eine Waffe, die ja nur Bürger und Bürger-Anwärter während dem militärischen Dienst tragen dürfen. Häufig wird dort eine Bürgerwehr gegründet, der einfach jeder angehört. Teilweise sogar Genetoiden, welche dann als Kampf-Genetoiden selbst als Ausrüstungs-Gegegenstand zählen.**

**In einer Bürokratie zu leben mag ja funktionieren wenn man an den Zentralen der Macht ist, aber dort wo Handeln zum Überleben gefragt ist ändert sich das Leben dahingehend sehr schnell. Sogar Militär neigt dazu Ungereimtheiten nicht zu bemerken, wenn diejenigen die Aufgaben des Schutzes erleichtern. Was man nicht prüft kann man nicht bemerken. Somit sind die Personalkontrollen in den Kolonien auf Raumhäfen und die Kontrollen der Firmengebäude beschränkt. Diesen aus zu weichen ist nicht wirklich schwer. Oft reicht das vorzeigen eines „Einwohner - Cred- Stabes aus, dieser sollte dann regelmäßig abbuchen an die Steuer ausweisen und dann wird auf ID-Karte und Gen-Test verzichtet.**

## **Menschen Imperiums-Technologie.**

**Jede Bauform ist auf „Bequemlichkeit“ ausgelegt. Sie arbeiten gerne mit Knöpfen und Schaltern, die auf sanften Druck reagieren. Sie halten ihre Technik gerne universell, um sie besser verkaufen zu können. Die Technik arbeitet oft mit Interfaces, was ihr erlaubt in Fremde Technik integriert zu werden, ohne dass sie ihre Bonies verliert. Das macht Menschen Technik teilweise sehr begehrt.**

**Die Besondere Stärke der Menschen ist die Projektil-Waffen-Technik. Ihre Waffen sind bekannt für hohe Feuergeschwindigkeit (+1 Kugel bei Halbauto-F Feuer, +2 bei Feuerstoß, +3 bei Salve) und Panzerbrechende Munition Durchschlag [Wx+2]. (also D/S (+2/−2) PB statt (+0/−2)). Sie haben gelernt, für ihre Munition spezielle Stapeltechniken zu verwenden, welche die Magazin-Größe um +25% erhöht.**

**Die zweite Stärke ist die kinetische Panzerungs und Schild-Technik. Ihre Panzerungen, Rüstungen und Schutzfelder erhalten RK+1 Kinetik und keine Probleme mit anderen Schadensarten.**

**Die dritte Stärke ist der Einsatz von Genetik. Sowohl das \*Erschaffen\*, als auch das \*Programmieren\* ist so gut entwickelt, das sogar \*Mißerfolge\* noch zum Erfolg werden können. Die Labor-Zeit verdoppelt sich und eine weitere Erfolgsprobe mit WM-4 wird möglich.**

**Menschen folgen mit ihren Fahrzeugen keinem klaren Stil, sondern bauen gerne für eine einzelne Aufgabe. Dabei versuchen sie sobald etwas funktioniert dieses zu \*optimieren\* was bedeutet, es billiger und schlechter zu machen, so daß es die Aufgabe gerade noch eben erfüllt. Diese \*Billig-Waren\* sehen normaler Qualität sehr ähnlich, sind aber sehr leicht in großen Mengen herstellbar. Die Lebensdauer ist aber selten länger als die geplante Lebensdauer. Die Ersparnisse bei den Herstellungskosten gehen aber für eine höhere Bürokratie wieder drauf. Fahrzeuge haben Standard-Größe (Turm-Punkte-Faktor 1).**

**Die Währung ist der Terra-Dollar ( T\$) der einen Wert von 2 T\$ = 1 Cr besitzt. Diese gibt es sowohl als Plast-Plättchen und Karten mit integriertem Chip, als auch als Credit-Karte. Es gab auf Terra viele Währungen, die entwertet wurden. Manche davon blieben als Restposten und Sammlerstücke in Besitz der Bevölkerung und haben mehr wert als ihr Nominal-Wert. Sogar alte T\$ wurden gut hundert dreißig Jahre nach ihrer Entwertung wieder zur gültigen Währung erklärt.**

**KRATOR wurde zum neuen Haupt-System und hat TERRA abgelöst, nachdem sich dort ein Konsortium von großen Firmen zusammengefunden hatte. Sie haben keinerlei Kontrolle über die Flotte, welche immer noch zu TERRA gehört und spielen diese gerne gegen Konkurrenten aus. Es ist ein tiefes Haifisch-Gewässer dort.**

Terranischer  
Raum-Marine Anzug



10mm Spacer Automatische pistole mit  
internein Schliessen,  
Vakuum resistente  
Feuermechanismus für  
Raumzeitige.



Kampfbügel mit Isolierstoff  
und Metall Klinge



Elektronisch  
entriegelte  
granate.



12mm Stutzen gewehr mit Zielfernrohr  
(verschiebbar auf  
rechts +  
links  
Hand  
Schützen)

Terranische Raumboote und Schiffe

TRBS  
Bomber [sehr groß]

TRL 7  
Lander [groß]

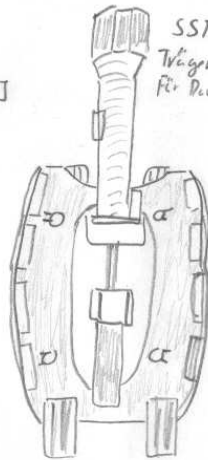
TRK 2  
Kampflander [mittel]

TRD 3  
Jäger [klein]

TRD 1  
Drone [sehr klein]

TSZ A  
Zerstörer [mittel]

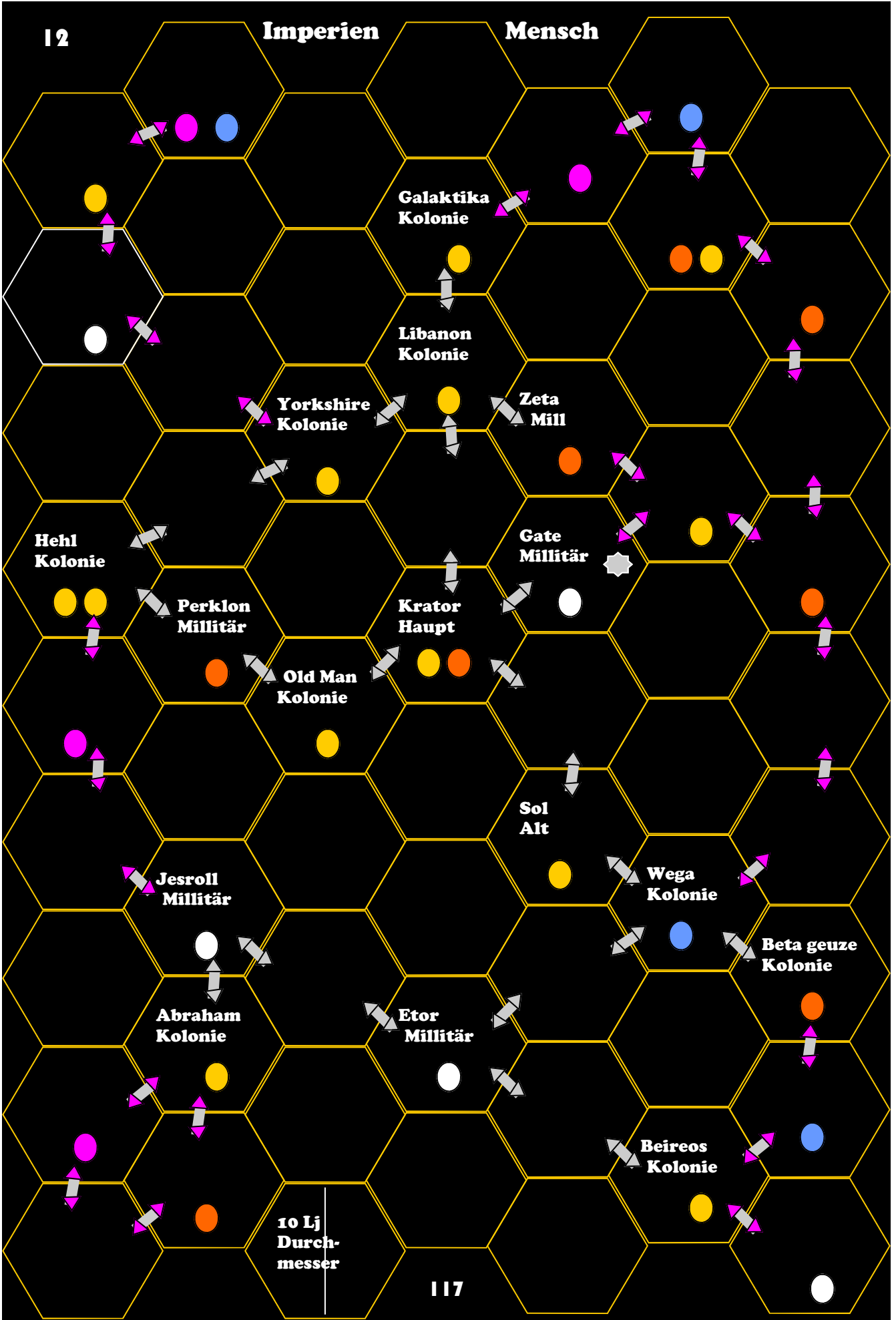
SSTE  
Träger [groß]  
für Raumboote



TSK B C  
Leichter Zerstörer [klein]

TSK B A  
Hunnenboot [sehr klein]





### **12.4. Sektor Zylöh**

**Obwohl diese Wesen an und für sich relativ klein sind und ihre Bedienungselemente auf kleine Hände und Finger auslegen sind ihre Gebäude doch deutlich größer und für normale Wesen oder sogar Große Wesen geeignet. Das liegt wohl daran, dass sie oftmals Robotter und manchmal Androiden benutzen als Diener, benutzen sie diese gerne um ihre Komplexe wegen ihrer körperlichen Kleinheit zu kaschieren. „Mein Robotter ist größer und kampfkraftiger“ wird zwar niemals ausgesprochen, aber es ist wohl oftmals einer der Dinge die dahinter steht.**

**Sie benutzen gerne A-Grav-Systeme und Aufzüge, sowie persönliche A-Grav-Gürtel. Energie-Felder mit Holo-Projektoren werden zu Brücken und Wänden. Verschiebbahre Wände und Räume ergeben Häuser, die sich manchmal jeden Tag neu zusammensetzen und so andere Formen haben als zuvor. Es ist ein Wenig wie Lego-Bauweise mit großen Lego-Steinen.**

**Der Lebens-Style tendiert zu Hektik und so sind Essen und trinken eher lästige Notwendigkeiten denn Möglichkeiten für Lebensqualität. Syntho-Nahrung mit ein paar Geschmacks-Stoffen ist schon eine kulinarische Verbesserung zu den normalen Lebensmittel-Zuteilungen. Aller orten werden Geräte eingesetzt, lange bevor sie Serienreif sind und oftmals sind sie wie Prototypen auch mit keinem ausgefeilten Design und Schutzverkleidung versehen, sondern ähneln einer provisorischen Bastelei mit extern angebrachten Leitungen.**

**TECHNISCHE FUNKTION und SCHNEELE ERFOLGE werden hier groß geschrieben und das schlägt sich auch in ihrer Musik nieder. Das diese erst nach den Kontakten zu anderen Rassen aufkam sagt viel über das Musikverständnis dieses Volkes aus. Sie setzen gute Musik mit „hat den Text Fehlerlos gesagt“ und „es wurde erfolgreich komprimiert“ gleich. Um zu zeigen das sie gut musizieren können komprimieren sie diese stark und verdoppeln sie um den Inhalt zu vergrößern. Am besten erklären jedoch folgende kritische Sätze was einen erwartet. „Zylöh-Musik ist, wie wenn je 3 apokalyptische wild gewordene blaue Zwerge auf jedem der Instrumente herum berserken und ein einzelner Schnellsprecher einen Text herunterrattert. Um sicher zu gehen machen sie das dann zweimal.“ Oder auch „Zylöhs haben der Musik den Krieg erklärt und versuchen ihn als Blitzkrieg zu gewinnen. Und es wird schweren Kollateral-Schaden geben!“ Trommeln, Sägen, Flexen, Tackern, Synthesizer, Maschieneulärm. Generator-Brummen usw. sind die bevorzugten Musik-Instrumente. „Trashmetal ist nen Dreck gegen ein Zylöh-Volkslied.“**

**Die Hauptwelt Zy-L ist das Herz des Zyloischen Imperiums, welche eine „Volldemokratische Verbindung der Wissenschaft zum Wohle des Volkes ist.“ die vier Sonnen unterschiedlicher Lichtfarbe sind für ein Chaos an Sensoren-Störungen und die blaue Hautfarbe der Zylchs zuständig. Die oft vorkommenden Funk-Störungen führten dazu, dass sämtliche Weltweite Kommunikation sehr anfällig ist und immer wieder ausfällt. Deswegen sind wissenschaftliche Erkenntnisse auch sehr Redundant verteilt und mit sehr wenig poetischem Wulst verkleidet. Wer etwas nicht erklären kann, bekommt keine Unterstützung, wird verachtet und wird wegen Fehlender Leitung für das Imperium zu ungeliebten Aufgaben herangezogen. Das soll dazu führen, dass die wirklich hellen Köpfe nicht nur viel erfinden, sondern es auch an alle verständlich weitergeben. Es gibt kein Patentamt auf Zy-L oder gar ein Passus in dem es anerkannt wird.**

**GE-arl ist eine alte Militär-Welt, welche sich zu einer Kolonie entwickelte, und dann zu einer richtigen Industrie-Welt ausgebaut wurde. Zwar leben die Zylchs dort ausschließlich unter Kuppeln wegen der harten gelben Sonnenstrahlung die ihnen unangenehm auf der Haut ist und sie grün erscheinen lässt, aber es ist das Paradies für Bastler.**

**Die Zylch-Technik ist sehr klein, aber leistungsfähig. (nicht aber haltbar) Wissenschaftliche Errungenschaften werden oft unter großem persönlichen Risiko erzielt. Somit ist das Leben recht schnelllebig. Als Arbeiter werden Roboter bevorzugt, da diese keine Widerworte geben und nicht beim Forschen stören. Es gilt sogar als ruhmreich diese Roboter zu verbessern oder innovative Lösungen auszuprobieren. Den anderen Rassen bringen sie mehr oder weniger Verachtung entgegen um damit ihre körperlichen Unzulänglichkeiten durch geistige Überlegenheiten deutlich zu kompensieren.**

**Resourcen werden „verdient“. Hierbei arbeiten sie nicht wirklich kaufmännisch, sondern je mehr ein Zylch für das Imperium tut, desto mehr bekommt er von den vorhandenen Resourcen zugeteilt. Ein Zylch, der diese nicht einsetzt muss sie wieder zurück geben. Verfällt dieser der „Menschlichkeit“ und hortet den Besitz so gilt das als in höchstem Maße unanständig. Zylchs sind da anders als diese gierigen, geizigen, engstirnigen, bürokratischen Menschen.**

**Jedem Eingang in das Imperium wird ein Wert bei gemessen. Sei es eine wissenschaftliche Arbeit, ein fertig gestelltes Stück Ausrüstung, oder eine Dienstleistung. Je mehr man selbst liefert, desto mehr darf man selbst wieder beanspruchen. Eine Wohnung zu bauen bedeutet, dort eine ziemliche Weile auf Miete wohnen zu dürfen, da die Materialien dafür ja gestellt werden.**

**Der Wissenschaftliche Rat ist eine Art Adel, welche Politik bestimmen. Dabei zählt jede Stimme eines Rates eins und eine einfache Mehrheitsentscheidung befindet über die von wissenschaftlichen Teams erstellten Politischen Entscheidungen und kann diese Teams auf Ausarbeitungen ansetzen. Dadurch werden Vorgaben und Richtungen was erreicht werden soll vor gegeben.**

**Wissenschaftler sind das normale Bürgertum und sie legen in Bereichen wie z.B. Städten fest, wie die vorgegeben Ziele erreicht werden. Dazu entwickeln Computer Verfahren und stellen die 10 sinnvollsten zur Wahl. Besonders erfolgreiche Wissenschaftler mit vielen als sehr gut bewerteten (von ihren Lesern) Arbeiten können zum Wissenschaftlichen Rat aufsteigen. Sie haben das Recht zu Leben, wissenschaftlich zu arbeiten und ihre Gebiete aus zu suchen. Zusätzlich dürfen sie nicht nur rechtlose Wesen befehlen, sondern diese auch anfordern. Ein rechtloses Wesen ohne Anforderung kann von jedem Zyloh in der Nähe zur Erledigung niederer Arbeiten oder Tätigkeiten angefordert werden.**

**Produzenten sind auch normales Bürgertum, haben aber ein schlechteres Ansehen. Sie dürfen zwar forschen müssen sich aber mit vorgegebenen Arbeitsaufgaben zufrieden geben. Meist jedoch bauen diese Ausrüstung und können dadurch auch zu Ehren, ja sogar in den Wissenschaftlichen Rat gelangen.**

**Offiziere sind auch normales Bürgertum, stehen aber vom Ansehen noch unter den Produzenten. Sie beschützen das Imperium und schicken Truppen in den Kampf und führen diese. Da Verluste natürlicherweise größer sind als die Einnahmen und Gewinne ist es für sie sehr schwer bis zum Rat auf zu steigen.**

**Assistenten, Arbeiter und Unteroffiziere sind Anwärter auf dieses Bürgertum, Eine Voraussetzung hierzu ist ein „echter Zyloh und keine Kopie oder gar Konstrukt zu sein“. Sie dürfen die zu erreichenden Ziele um welche zu erreichen sie sich kümmern, auswählen, die Verfahren anwenden und diese dann diese Verfahren noch mit Parametern modifizieren. Sie dürfen dabei Zielen nicht entgegenwirken. Dies ist doch eine optimale Form der Volldemokratie. Zusätzlich müssen sie sich um vorgegebene Aufgaben kümmern. Oft sind dies niedere Arbeiten, welche von ihrer Zeit sich im Status zu verbessern abgehen. Manchmal sind es aber auch wissenschaftliche Team-Arbeiten, welche ihnen dann einen Fortschritt in dieser Beziehung bringen. Die Personen können sowohl von einem Computer ermittelt werden, als auch persönlich von einem Rat angefordert werden.**

**„echte Lebewesen“ werden als Fremde gewertet und 50% von ihren Gewinnen werden als „Steuer“ erhoben und dem Imperium zugeführt. Mit viel Mühe können sie den Status Arbeiter erreichen. Dadurch werden sie dann Teil des Imperiums und verlieren allen Besitz. Sie erhalten danach**

dann ja die Versorgungs-Anteile.

**Die Währungen beziehen sich auf Einzelpersonen und deren Anforderungs-Reserven oder auch auf Konten die für bestimmte Aufgaben freigegeben wurden, um damit Materialien und Leistungen von anderen Wesen an zu kaufen, welche nicht zum Imperium gehören. Auch Imperiums-intern kommt es vor, dass auf diese Weise anderen Projekten Ressourcen abgeworben werden. Diese können dann später durch dieses Schuldschein System zurück geholt werden oder erneut angefordert.**

**„Magier“ sind hier nur in den Kolonien zu finden, welche technisch nicht in der Lage sind wissenschaftliche Arbeit zu leisten. Sie sind selten, da diese Magischen Wissenschaften als nicht technisch nachvollziehbar gelten und somit von wenigen Personen positiv bewertet werden. Sie sollten also zusätzlich auf andere art erfolgreich sein, oder sie bleiben ewig Straßenkehrer und Hilfsarbeiter.**

**„Esper“ stehen vor ähnlichen Probleme. Da diese als Gefahr für das Freie Volkswähltum angesehen werden, dürfen diese niemals Bürgerrechte erlangen und bleiben immer nur „echte Lebewesen“. Selbst Bürger, welche das erlernen werden zurück gestuft, da davon ausgegangen wird, dass sie dieses erschlichen haben.**

**„Rechtlose Wesen“ sind alle Clone, Genetoiden, Robotter, Androiden. Sie dienen dem Imperium, oder werden „repariert“. Wehren diese sich ernsthaft werden sie vernichtet und „recycelt“. Magier und Esper unter den Clonen und Genetoiden gelten als gefährlich und dürfen nicht frei herumlaufen. Sie müssen einem Projekt zugeordnet werden oder haben in einer art Gefängnis aufbewahrt zu werden. Viele von ihnen werden dauerhaft dem Militär als „schwere Ausrüstung“ zugeteilt.**

**Jeder Zyloh sollte an einem Projekt arbeiten, bei dem er regelmäßig weitergehende Erfolge zu verzeichnen hat. Hat er dies nicht bekommt er zu den geringer werdenden Mitteln zum Leben und Arbeiten noch Aufgaben zugewiesen. Wer dem Rat angehört hat jedoch schon „für sein ganzes Leben gearbeitet“ und hat da keine Probleme mehr. Oft wird aber eine art „Unsterblichkeit“ angestrebt, welche einen nicht zu einer rechtlosen Kopie werden lässt. Kurz vor Ende des Lebens wird der Zyloh in Stasis gelegt und wartet auf den wissenschaftlichen Durchbruch ihn auf eine nicht Genetoidenhafte Art und weise zu verjüngen. Seine Arbeiten werden an einem dutzend Punkten im Kommunikations-Netzwerk hinterlegt und bleiben ewig nachschlagbar.**

### **Zyloh Imperiums-Technologie.**

**Jede Bauform ist auf „Kleine Wesen“ ausgelegt. Sie arbeiten gerne mit Knöpfen und Schaltern, die auf sanften Druck reagieren. Dabei sind sie Meister des Miniaturisierens und haben einen Verkleinerungsfaktor de um 1 größer als normal ist (statt  $1/2 \Rightarrow 1/3$ , statt  $1/3 \Rightarrow 1/4$ , statt  $1/4 \Rightarrow 1/5$ ).**

**Ausrüstungsgegenstände welche sie benutzen haben meist halbes Gewicht und halbe Größe (ohne Zusatzkosten). Wesen die größer sind haben jedoch Schwierigkeit diese zu bedienen. Normal-Große WM-2, Groß (und Größer) WM-4.**

**Die Besondere Stärke der Zylohs ist die Schutzfeld-Technik. Sie besitzen einen Variablen RK+2 den sie durch eine kleine Umprogrammierung (1 min) auf eine beliebige der 4 Schadensarten legen können.**

**Leider sind ihre Rüstungen und Panzerungen nicht so Stabil.**

**TP-Panzerung und TP-Rüstung  $\times 3/4$ .**

**Die zweite Stärke ist die Robotik. Ihre Robotter sind meist recht geschickt, Intelligent und Scharfsichtig, aber Fragil und schwach [KO-1, ST-1, GE+1, IN+1, WA+1].**

**Zylohs lieben Fahrzeuge die eigenständig arbeiten, damit sie selbst Zeit haben sich um die \*geistigen Herausforderungen\* zu kümmern. Das führt dazu, das ihre Fahrzeuge meist Robotter sind oder zumindest über einen Autopilot verfügen.**

**Zylyh Fahrzeuge sind von gleicher Größe (Turmpunkte Faktor 1) wie normale Fahrzeuge.**

**Ihre Währung ist eine Art elektronisches Schuldschein-System. Jemand druckt einen Schuldschein aus und der neue Besitzer kann diesen in einer Bank benutzen um Geld von Konten transferieren zu lassen. Der Name der elektronischen Währung ändert sich teilweise jährlich und jeder Davon hat einen eigenen Wechselkurs zum Cr. Gebräuchlich sind die Z1, Z2, Z3, Z3 und Z5 Währungen, wobei diese dann 1..2...3...4...5 Credits benötigen für einen Z#. Natürlich gibt es auch Transferkonten zum Mitnehmen auf andere Planeten. Diese werden auf einer Plastkarte eingelesen und können an einem Planeten angemeldet werden um dort ein planetengebundenes Konto zu erhalten. Diese Transferkonten können normalerweise bis zu 1 mio Z1 groß werden. Für größere Transfer-Konten werden höher geschützte Plast-Karten verwendet, die Gencodiert sind und zwei Tage Auszahlzeit besitzen.**

3 Augen Helm



Zylinder Einsatzanzug.

Einstieg hinten.

Handschuhe + Schuhe sind weich und verschließen sich selbst mit dem Anzug

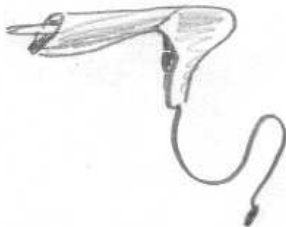
Spritzschilde Platten

- ⊙ Persönliches Schutzfeld Modul
- ⊞ Kleines LEM Pad Modul
- ⊞⊞⊞ Energiespeicher Modul

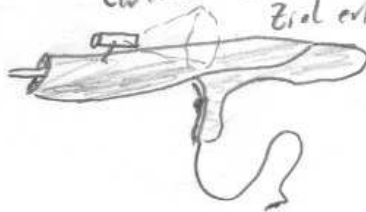
Modulsattel verbindet sich mit dem Anzug für Energieversorgung

einhand strahler. diverse Muskelheiten

Lasur - Phaser - Desintegrator



Zweihand strahler mit Ziel erfassungsbild.



Zylok Postleuchte und Schrift



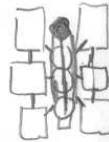
Chellendalu ogriwasengo Fungji (Hundert besten Hotel)  
Truppen Transporter [sehr groß]  
Leichter Zerstörer



Dallio groden Fördel Wergul (Große bedingter des Alle)  
Schwerer Zerstörer [groß]



Dallio groden etzan Wergul (große Verteidigungsorbit)  
Kampfdrone über schwer [groß]



Mel Eder gen Sabis (Werkzeug)  
Drum Reparatur und Träger [mittel]



Jungoris Lidra dassel gladenira (Kadabra Waffentafel Form)  
Kampfdrone schwer [mittel]



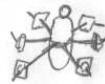
Chellendalu ogriwasengo Adunka (Tausend besten Hotel)  
Truppen Transporter groß



Melle argonar vensip deltozer (Zugmaschine)  
Träger für 45 Similangeloren zolan Fugum  
Truppen Transporter [mittel]



Jungoris oban dassel gadaria (Tri-Waffentafel Form)  
Kampfdrone [klein]

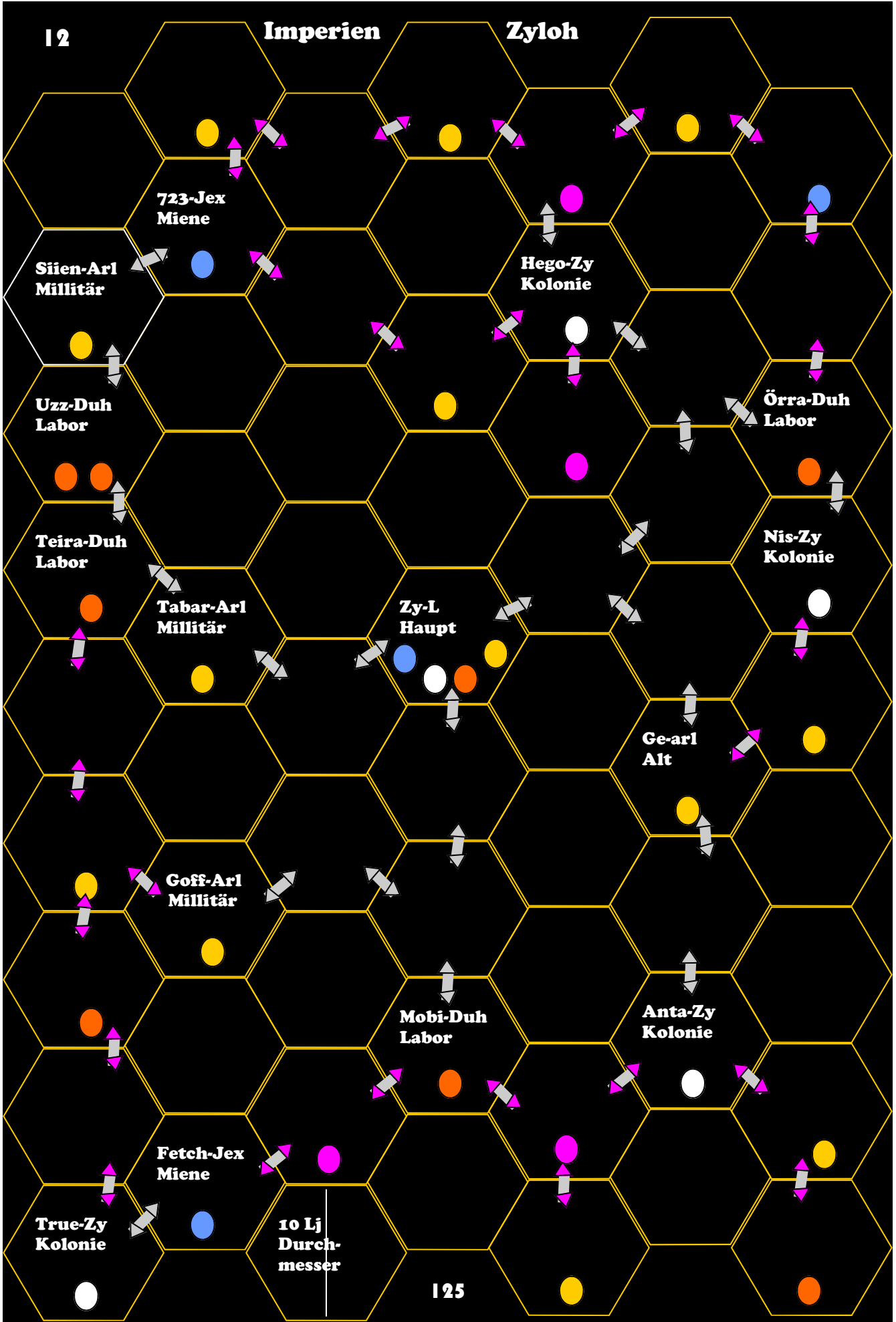


Mono agra gedon agra (Strahlensucher des Landes)  
Zerstörer [klein]



Similangeloren zolan Fugum (bei Fuß Rettung beiseite)  
2-4 Mann Fluchtgerät [sehr klein]





### **12.5. Sektor Sackarathas**

**Ihre Größe und Form macht ihre Architektur zu einer Besonderheit im bekannten Universum. Sie leben meist unterirdisch und selbst ihre Oberirdischen Anlagen sind stark zweidimensional. Wenn es einen Aufzug oder eine Rampe hinauf oder hinunter gibt reicht das doch. Die Anlagen haben immer wieder Engpässe in den Gängen, welche gut verteidigt werden können. Auf diese Weise kommt kein Feind in den Rücken.**

**Von einem Zentral-Gang gehen immer wieder kleine Gänge ab hinter denen sich größere Höhlen mit Nebenhöhlen zu finden sind. Das Fehlen von Notausgängen wird ersetzt durch leicht zu zerstörende Fluchtmauern, die eingerissen werden können um dann durch nach oben der unten führende Gänge in andere Gegenden ausgeglichen.**

**Öffentliche Fahrzeuge tendieren dazu lang und mehrgliedrig mit je 6 Rädern zu sein so dass sie gut durch gewundene Gänge kommen. Die Gelenke sind begehbar, was ein „durchdrängeln nach hinten“ möglich macht.**

**Die Lebensweise unter der Erde und die damit einhergehende Gefahr von herab fallenden Steinen hat „Rüstung tragen“ modifiziert gemacht. Dünne Kleidung wie bei anderen Wesen wird eher als Freizeitkleidung für das private Hobby Zuhause angesehen, denn als normale Kleidung.**

**STANDHALTEN gilt als ehrenhaft, Zurückweichen als Feige und fliehen als ehrlos. Es heißt, dass jene die im Angesicht des Todes standhalten von ihren Ahnen Gerettet werden, oder zumindest mit ihnen weiter wandern wird. Geschichten über jene die ihre Familien, Dörfer oder dergleichen beschützten und standhielten, teilweise bis über den Tod hinaus sind weit verbreitet und durchziehen die gesamte Literatur.**

**Ihre Musik beinhaltet oft Zupf und Streichinstrumente, sowie Gesangsstimme, welche zum Zischen tendieren. Auch Pfeif und Klang-Trommel-Instrumente sind geläufig. Erst seit dem sie auf die Menschen getroffen sind, haben sie das Klavier und vor allem den Konzert-Flügel für sich entdeckt.**

**Sackara ist das Herz des Sackara Imperiums. Die violette Sonne hat die Welt zu einer Wüste gebrannt, in der das Wachsen in Höhlen und Kavernen erfolgt. Niemand hält sich lange freiwillig draußen oder gar in der Luft auf. Da Höhlen zu den normalen Lebensräumen gehören und diese enge Gänge haben waren die Sackarathas mit ihren starken Schuppen, und der Möglichkeit sich auf zu richten und dann mit vier statt 2 Armen zu agieren beim Stehen sehr schnell im Vorteil gegenüber allem was durch diese Gänge kroch.**

**Immer noch ist ihre Frontalpanzerung deutlich stärker als die Rückenpanzerung und diese so konzipiert, dass sie in einem Gang stehen kann und von hinten bestiegen werden kann. Durchhaltevermögen wird hier groß geschrieben.**

**Sie bilden „Vertrauensgemeinschaften“. Das ist nicht wie eine Ehe und auch nicht wie ein Familien Clan, sondern eher ein Zusammenschluss von Personen, welche gemeinsam überleben. Also eine Dorfgemeinschaft. Die sich zu einem Rudel zusammenschließt. Es gibt ein Alpha-Pärchen, welches quasi als Dorf-Vorsteher agiert. Es gilt als Grundregel. Für Kinder und Eier sind alle zuständig. Platz ist etwas was allen gehört und was herumliegt gehört niemanden und kann benutzt werden. Somit soll jeder der etwas haben möchte das mit sich herum schleppen. Kleidung wurde entwickelt um mehr Taschen tragen zu können und nicht immer alles von Leder-Riemen abschnallen zu müssen.**

**Der Jahrtausende währende Gang-Kampf führte zu der manchmal fatalen Kampftaktik... „wo ich stehe wird verteidigt“ Ein Sackarathas, der sich angegriffen fühlt wird sich meist erst einmal wappnen statt aus zu weichen. Nur wenige von ihnen bestehen in ihrer eigenen Sternen-Flotten-Akademie das Kampftraining für freie Flächen.**

**Da es keine größere Unehre gibt, als jemanden von hinten an zu greifen und keinen Größeren Horror, als wenn ein Feind von oben in den Rücken kommt, und hinter einem normalerweise der Raum ist den man beschützt hat sich die Tor-Wächter Mentalität sehr stark gefestigt.**

**Das Sackara Sonnensystem hat eine Menge Sternentore, welche stark befestigt sind mit schwer gepanzerten Kampfstationen. Die Welt ist von mehrfach gestaffelten Schutzschirmen umgeben, welche mehrerer breite Korridore haben in denen Kampfstationen gebaut sind. Die taktische Flotte hingegen ist lahm und von geringer Anzahl.**

**Die Reiselust in diesem Sektor ist eher geringer und nutzt deutlich längere Flugzeiten. Das führt dazu, dass die Welten recht schnell autark werden, denn es wird nicht Verbrauchs-Material befördert, sondern mehr Produktions-Werkzeug.**

**Shiljon ist die älteste Kolonie und besticht durch ihre weitläufigen Höhlensysteme, welche in natürlich vorkommenden Kavernen münden. Früher anscheinend einmal eine Welt mit viel Wasser muss eine globale Katastrophe diese Welt ausgetrocknet haben. Es wurden bei der Kolonisierung viele Artefakte einer Rasse gefunden, welche die Technologie der Sackarathas deutlich weiter gebracht haben.**

**Das Geld was in den Klauen gehalten werden kann wird vor jeder Kontoführung bevorzugt, obwohl es diese auch gibt. Es ist halt ein „gutes Gefühl“ Das ganze System krankt aber sehr stark wenn es um Schiffe, Besatzungen und Transport-Wesen geht. Deswegen wird oft ein Vertrag für gegenseitigen Verkauf mit hin und Rückflug, sowie Begleichen der Differenz am Ende ausgehandelt.**

### **Sackarathas Imperiums-Technologie.**

**Jede Bauform ist auf „Robust und Haltbar“ ausgelegt. Sie besitzen zwar Krallenhände, aber Ihre Technik benutzt gerne etwas größere Knöpfe. Mit ihren Primär-Händen haben sie kein zusätzliches Problem damit. Große Klauen, oder Monster-Krallen-Hände tendieren dazu die Knöpfe zu beschädigen.**

**Die Besondere Stärke der Sackarathas ist die Gravitron-Technik. Sie verursachen mehr Schaden  $W[X+2]$  und treffen besser  $WM+1$  Es werden größere Objekte mit Hilfe von Gravitron-Strahlen aus den Waffen abgefeuert und über A-Grav-Stöße gelenkt. Diese sind meist rund und verursachen Ballistischen Schaden.**

**Die zweite Stärke ist die Panzerung. Alle Panzerungen und Rüstungen haben  $RK+1$  auf alle Schadensarten und gelten als „harte Rüstung“. Rüstungen haben aber eine Panzerungs-Schwachstelle am Rücken, da dort die Öffnung zum Einsteigen ist. Dort ist die Rüstung um  $RK-2$  dünner.**

**Sackarathas bauen ihren Fahrzeuge im Allgemeinen recht geräumig. Sie bauen sie größer und mit mehr Frachtraum. Sie haben aber Schwierigkeiten mit dem Konzept des Fliegens. Ihr Denken ist stark zweidimensional, und genauso ihre Raumschiff-Bauweise. Die Decks sind durch nur wenige Treppen und Aufzügen miteinander verbunden.**

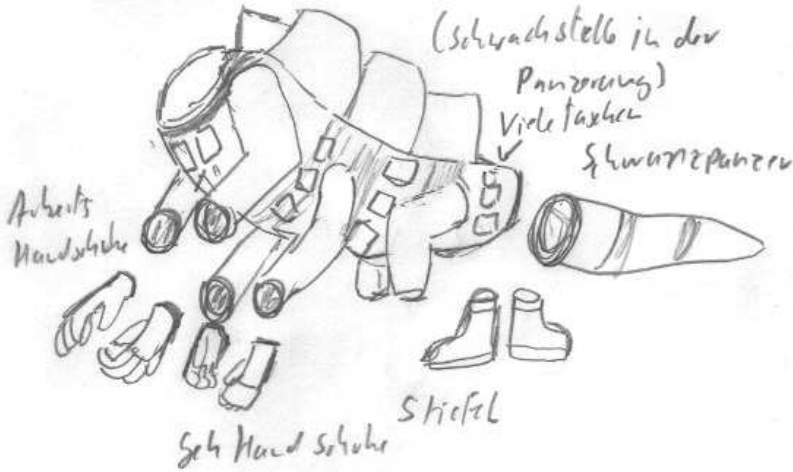
**Sackarathas Fahrzeuge sind deutlich Größer (Turmpunkte Faktor 1,5) als normale Fahrzeuge.**

**Die Währung Fag-Ta benutzt Papier-Scheine und Metallplättchen. Sie haben einen Wert von 10 Fag-Ta = 1 Cr. Kontenführung wird benutzt, aber hartes Geld und raschelndes Papier wird sehr bevorzugt. Man \*fühlt\* den Wert.**

Seitensicht Helm



Sackvathas  
knigs anzug  
mit schwerer  
Panzerung und  
Rüchen einstieg



(Schwachstelle in der  
Panzerung)  
Vordach

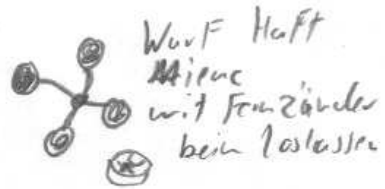
Schwanzpanzer

Arbeits  
Handschuhe

Seh Hand Schuhe  
Stiefel



Zweihandl Hand Wucht hammer  
(gymnast)



Wurf Haft  
Haken  
mit Fein Zähler  
beim Postieren



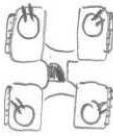
Zweihandl Hand Halberde  
ca 2,8m lang

Wollen Dolch

Sachin, vatlas Raumboot + Schiffe



Machul gorp (Fisch, brisig)  
Schwerer Lander, Bomber. [Sehr groß]



Elban Figh (wackelnde Rumpfe)  
Ländere Hauptplattform [groß]  
Fährt langsam auf Ketten



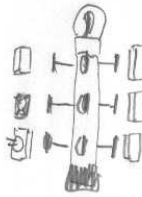
Prebfar (Touren Zupfen)  
Transport Lander in Funktion [mittel]



Pillvan geldog (Kontrolle des Zorns)  
Landbasierte Geschütz-turm. [klein]  
Dient als Ersatzzentrale (sehr langsam)



Kussas new Ferry (Blatt im Wind)  
Transport Drohne Nachschub [sehr klein]



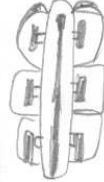
Pollar (Kampf Puzzel)  
Modularschiff [groß]  
Waffen, Maschinen, UHM/Beamer



Open modular (großes geöffneter Bsp.)  
Modularschiff [klein]  
mehr Waffen, in Funktion Module etc.



Modular (gibt typ. Bsp.)  
Modularschiff. [sehr klein]  
Waffen modul, in Funktion Modul-etc.

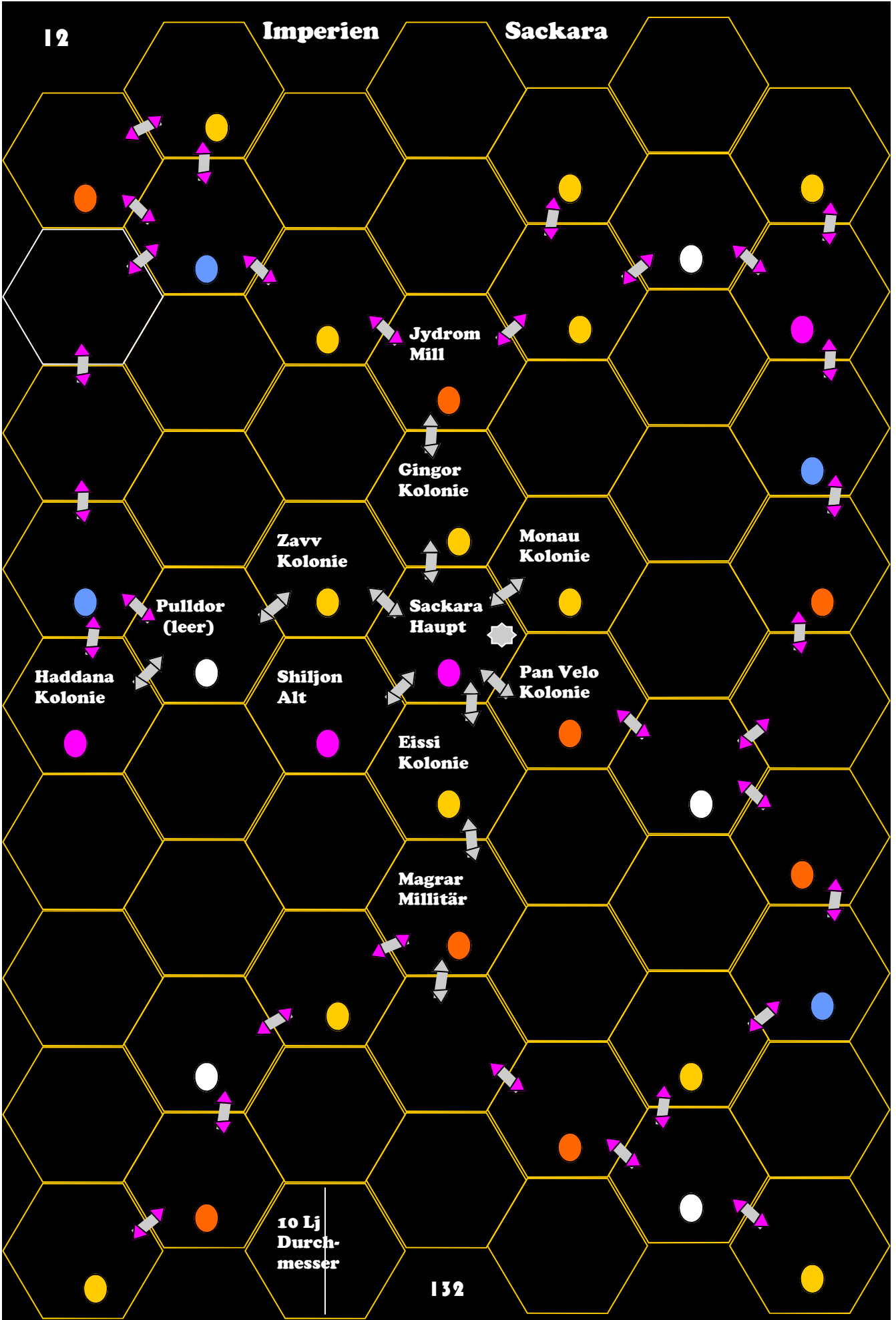


Tandem (insicht geöffnet)  
Leichte Transporter [Wahlweise]  
deckt Transport module anwendbar.



Gunball (Haukruger)  
Modularschiff mit  
3 Ebenen verschiedenen  
Module [Sehr groß]





10 Lj  
Durch-  
messer

### **12.6. Sektor Fayizzahr**

**Die Architektur ist stark an die Fähigkeit angelehnt, mit ihren Flughäuten Stürze ab zu bremsen. Sie bauen ihre Städte gerne an Steilhänge und in Schluchten, wobei das Herunterkommen der spaßige Teil des Weges ist. Oftmals gibt es keine Treppen oder Aufzüge, denn es ist dem normalen Fayizzahr ein leichtes normale Wände hinauf zu klettern. Nur sehr alte Exemplare haben damit Schwierigkeiten und leben am Boden. Sie bevorzugen Welten mit großen hohen Bäumen und wenig Wasser-Flächen.**

**Holz mit Ranken und Pflanzen daran, welche an den Felsgebaut sind, oder die Außenwand einer Felsnischen-Höhle darstellen sind die gebräuchlichsten Behausungen. Während in der Nähe der Behausungen Der Wald gehegt und gepflegt wird (andere Rassen würden es Wildwuchs nennen), sind industrielle Projekt meist etwas abseits. Entweder in Steinerne Gebiete verlegt oder, was beliebter aber auch Teurer ist, Schwebend in etwa 1000m Höhe. Offene A-Grav-Schweber fliegen vom Boden nach oben und meist leer zurück.**

**Die Räume sind oftmals 3 bis 4 Meter hoch, und haben unter der Decke zusätzliche Sitzgelegenheit. Das können sowohl Sitz-Stangen, Schaukeln oder sogar Befestigte Stühle sein. Eigentlich ist es normal immer ein halbes Auge nach oben zu haben, damit einem nicht irgend ein kleiner Racker in den Nacken springt und seinen Sieg tituliert.**

**Es gilt als schwer Fayizzahren Befehle zu erteilen, da hier der EIGENSINN relativ groß geschrieben wird. Es ist üblich sich zu überlegen ob man Befehlen folgt oder nicht, denn eine Starre Befehlsstruktur wie bei den Menschen gibt es nicht und die Tendenz sich aus dem Hinterhalt auf jemanden stürzen zu können und diesen damit wahrscheinlich zu töten lässt auch vor schwächeren einen gewissen gesunden Respekt haben.**

**Dieses Selbstwertgefühl und die Hinterhalt und Alpha-Strike Taktik schlägt sich auch in der Musik nieder. Lieder, egal welcher Art werden gerne hin und wieder von schrillum Kampfgeschrei durchschnitten, nur um danach ganz normal weiter zu gehen. Das symbolisiert den im Hinterhalt lauernernden, der sich von oben auf sein Opfer stürzt.**

**Instrumente sind Zupf und Saiteninstrumente, Flöten und seit einiger Zeit auch der terranische Dudelsack mit seinem Gequäke. Aber auch Raseln, Ratschen und ein gut sortiertes Schlagzeug finden ihre Anhänger.**

**Die Stimmen sind recht kehlig und meist etwas höher. Das sie bei ihren etwa 2m Körpergröße nur so um die 50 bis 60 kg wiegen führt dazu, dass Sitzplätze nicht die stabilsten im Universum sind und bei anderen Rassen genauso beliebt wie Zyloh-Konstrukte.**

**Die Haupt-Welt Fayizza hat nur zu etwa 10 % Wasser an der Oberfläche. Der Großteil der Feuchtigkeit wird in Pflanzen gespeichert und in Nasen warmen Nebeln, welche manchmal durch den Urwald mit seinen bis zu 250m hohen Bäumen streift.**

**Es gibt zwar Steuern und eine Gesellschaft mit anerkannten Rängen, aber eine richtige Regierungsform gibt es nicht. Meist streiten sich ein dutzend Fayizzahre wie die Pferdehändler darüber was man mit dem Geld tun soll und was nicht, den ndie Steuern sind festgeschrieben und werden nicht dauernd von der Politik dem Bedarf angepasst. Dann kommt ein Luzenza vorbei .. Überlegt eine halbe Stunde, während das Geschrei immer mehr abebbt, sagt ein zwei Sätze und geht weiter. Zu 90% wird die vorgeschlagene Lösung dann als sinnvoll von allen akzeptiert und durchgeführt, denn es war ja kein anderer Fayizzahr oder noch Schlimmer „Fremdweltler“ der das vorgeschlagen hatte.**

**Die Ränge sind vielfältig und haben jeder ihre eigenen Bedeutungen, aber man kann sie grob zu Gruppen zusammenfassen, da sie sich nur unwesentlich und nach einem sehr komplizierten Regelwerk voneinander unterscheiden, das auch noch sehr vom jeweiligen Standpunkt abhängt. Letztendlich kann jeder beweisen das sein Rang besser schöner und wichtiger ist als der von dem Typen neben ihm.**

**Es gibt die Sklaven, also Wesen ohne eigene Rechte, die ihre entweder aufgrund von schweren Verbrechen verloren haben und nun Dienen müssen bis sie rehabilitiert werden oder sterben, oder jene nie hatten, weil sie als Genetoiden erschaffen wurden oder gar als Robotter oder Androiden gebaut wurden. Sie gehören einem Bürger des fayizzahrischen Imperiums, der sowohl für sie verantwortlich ist, als sie auch straffrei töten oder sie nach belieben benutzen oder verwerten darf. (Sklave zu sein ist kein beliebter Status hier.)**

**Leibeigene haben da schon ein deutlich besseres Los. Sie sind entmündigt und dürfen weder Geschäfte tätigen, noch Waffen tragen oder Militärische höhere Ränge erreichen. Sie haben dieses Recht entweder Verloren für Verbrechen, abgegeben oder hatten es nie, weil sie niemals dem Imperium die treue gelobt haben. Sie müssen jemanden zugehören, der über ihr leben entscheidet, sie aber Weder töten, noch Verwerten darf. Sie gelten einfach als „unmündig“ und haben so ein deutlich einfacheres Leben.**

**Ungebunden bedeutet, sie haben dem Imperium nicht die Treue gelobt, leben aber dort. Sie zahlen 50% Steuern von allen Gewinnen durch Arbeit und Dienstleistung und 25% Steuern von allen Verkäufen. Dafür sind sie aber Vom Dienst an der Waffe und allen Gemeinschaftsarbeiten entbunden. Sie haben ein Recht auf Leben und Privatbesitz bis 1 mio Credits Gesamt-Vermögen..**

**Der Status Bürger wird erworben, nachdem drei der folgenden Dinge erfolgreich absolviert wurden.**

- A) Ein Gelöbnis zur Treue zu dem Fayizahrigen Volke UND dem Fayizahrigen Imperium**
- B) Ein Kriegs- oder Wehr-Dienst von 2 Jahren.**
- C) Eine Steuerzahlung von 1 mio Credits im Laufe des Lebens.**
- D) Ein öffentlicher Dienst (Sanitäter, Bergwerks-Retter, Raum-Retter, Politiker, Diener der Luzenza o.ä.) von 5 Jahren.**

**Danach sinken die Steuern für Gewinne aus Dienstleistungen oder Arbeitsleistung auf 30% und für Verkäufe auf 15%. Da dieser Status nicht erblich ist, ist sowohl Militär, als auch öffentlicher Dienst gut besetzt.**

**Bürger haben auch das Recht große Firmen mit beliebigem Betriebskapital zu führen, Kriegs-Schiffe zu fliegen und sich dem Militär als Offiziere an zu schließen, oder Planeten zu besiedeln im Imperiums-Gebiet. (Damit ist klar das eine Fremdwesen Corporation welche ankommt und sagt ich war zuerst hier, das Recht verliert, wenn das Fayizahrige Imperium dort aufkreuzt. Andere Regeln .... Andere Sitten)**

**Der Status „Geehrter des Volkes“ wird für große Heldentaten verliehen und ist wie ein Orden. Dies müssen nicht immer Kampf oder Kriegseinsätze sein, sondern auch Rettungen oder ein selbstaufopferndes Lebenswerk können geehrt werden. Die Steuern sinken um 10% für Gewinne aus Dienstleistungen und 5% bei Verkäufen, bis zu einem Minimum von Null, bei jeder dieser Ehrungen, welche ein Fest für die ganze Welt ist.**

**Die Gesetze sind Festgelegt seit über zweitausend Jahren, aber die Auslegungen schwanken stark.**

**§1 Fayizzahre sollen einander nicht töten oder ernsthaft verletzen, es sei denn diese haben dem Kampf beide zugestimmt.**

**§2 Besitz kann weggeben, aber nicht genommen werden.**

**§3 Ein gegebenes Versprechen darf nur von demjenigen entbunden werden dem es gegeben wurde.**

**§4 Jeder Trage seinen teil zum Wohle der Gemeinschaft bei. Sei es durch Arbeit, Dienst, Geld oder besondere Taten. Nur jene welche dies tun dürfen sich an der Ernte beteiligen.**

**§5 Folgt der Weisheit der Luzenza, so gut eure Weisheit dies vermag.**

**Es gibt nicht viele Luzenza, und sie führen auch ein Leben abseits der Fayizahre, wenn es ihnen möglich ist. Zum einen lieben sie große weite Flächen, von denen es nicht viele gibt, und zum anderen haben sie sich oftmals der Weisheit des Universums verpflichtet. (Das ist ein anderes Wort dafür, das sie wie Mönche leben und allen Lastern entsagen, bis auf die wenigen Gelegenheiten, in denen sie Nachwuchs zeugen und aufziehen.)**

**Sie betrachten sich gerne als Hüter des Universums und die Fayizahre als ihre Göttlich zugestandenen Helfer. Es gibt ein komplexes Götter- und Geister-Pantheon, sowie Magie und Schicksal, welches verändert werden kann. Da nur sie dieses sehen können, bürdet ihnen das eine immense Verantwortung auf. Deswegen drehen sie nur behutsam an den Rädern des Schicksales.**

**Oftmals schließen sich Jene die Heilung von geistigen und Seelischen Wunden suchen einem Orden der Luzenza für ein paar Jahre an und dienen ihnen, da diese für praktische Arbeiten nahezu kaum zu gebrauchen sind. Voller innerem Seelenfrieden und einer gewachsenen Stärke kehren sie dann zurück um ihr Leben erneut und diesmal besser zu bewältigen. Auf diese Weise leben die beiden Rassen in einer Symbiose, denn kein Luzenza würde seine Stimme verwenden um seine persönliche Macht zu vergrößern. Die ihm gegebene Macht ist genug um selbst die Flügel des Jüngsten Luzenza im Laufe der Jahrzehnte zu Boden zu drücken.**

**Was die Struktur des Militärs und seine Besoldung angeht, ist das stark Saison bedingt. In dem einen Jahr melden sich viele freiwillig als niedere Dienstgrade, im anderen viele Offiziere, dann wieder kaum jemand .. Und wie viel Geld dafür bereit gestellt wird entscheiden sich streitende Politiker. Deswegen gehört „versorgen“ mit zu den wichtigsten Eigenschaften erfolgreicher Kommandeure. Diese gehören zu den Offizieren, sind aber so erfahren, dass sich andere Offiziere ihnen anschließen um unter ihrer Führung sinnvoller zu agieren. Es gibt also kein Wehr-Amt, was Soldaten und Offiziere zu Truppenteilen zuteilt, sondern es gibt Offiziere, welche Soldaten in ihre Truppen aufnehmen und überlegen wo sie Ausrüstung herbekommen und Kommandeure, welche Ausrüstung haben, welche ihnen nicht wirklich gehört, aber wechselnde Truppen haben. (wer das schon für chaotisch hält, der sollte einmal versuchen einen einzelnen Lolli zu kaufen. Er bekommt für sein kleinstes Geldstück dann einen Lolli und zwanzig kleine Schuldscheine über irgend etwas was er eigentlich gerade nicht braucht.)**

**Bei all den Unwägbarkeiten des Fayizahrigen Alltages ist es gut, dass die Wälder voller jagdbarer Tiere sind.**

### **Fayizzahr Imperiums-Technologie.**

**Jede Bauform ist auf „Klettern und springen“ von leichten Flugfähigen Wesen ausgelegt. Sie besitzen viele Kletter-Stangen, und wenig Aufzüge. Auch A-Grav-Aufzüge, welche nur oben hochwerfen und dann den Nutzer selbst fliegen und landen lassen sind gebräuchlich.**

**Die Besondere Stärke der Fayizzahr ist die Blaster- & Plasma Technik. Sie Verursachen mehr Schaden [Wx+2 Hitze und Ballistik]. Der dadurch erhöhte Energie-Verbrauch ist ein bekanntes Problem.**

**Die Zweite Stärke ist die Schutzfeld-Technik. RK+1 Elektro & Kinetik. Gerade Schutzfelder als Atmosphären-Barrieren ist bei ihnen eine gebräuchliche Technikform. Die meisten Körperschirme könne als Raumanzug verwendet werden, solange sie über mindestens 1 TP-Schutzschirm verfügen. Ihre Rüstungen hingegen sind sehr leicht (Gewicht x 1/2, und fliegen/ Ausweichen WM wird nicht verdreifacht/verdoppelt) und sehr Flexibel (WM-1 und B-AKP kosten +1 wird neutralisiert), aber sie leiden sie an einer Schwäche. RK -2 Ballistik.**

**Die Dritte Stärke ist die Tarntechnologie. Jedes Fahrzeug besitzt einen zusätzlichen Modulplatz für ein Tarn-Modul. Ihre Tarnung ist nicht besser, aber sie wird öfter eingesetzt.**

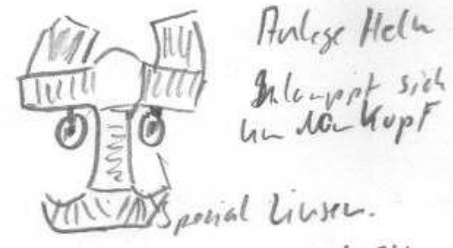
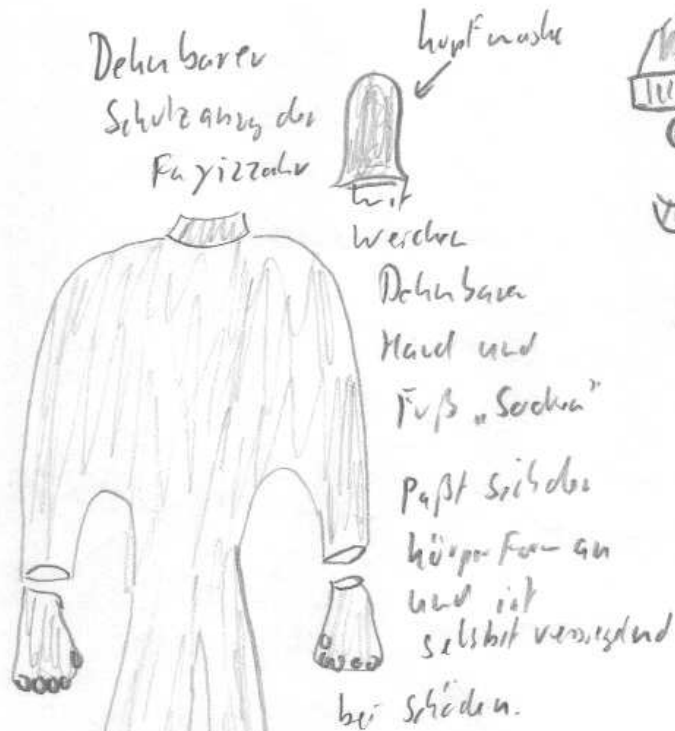
**Fayizzahre bauen gerne offene Schweber, da sie Höhen und das herunter Stürzen lieben. Sicherheitsgurte sind verpönt. Langsame \*kriechende\* Fahrzeuge sind ihnen ein Greuel und erinnern sie an gefährliche Giftige gepanzerte Echsen, welche zu Urzeiten eine harte Konkurrenz für sie waren. Da sie den \*Alpha-Strike\* lieben bauen sie gerne auch ihre Fahrzeuge so. Getarnt warten auf den richtigen Moment und dann mit einem Schlag möglichst viel Schaden anrichten.**

**Fahrzeuge sind von normaler Größe (Turmpunkte Faktor 1).**

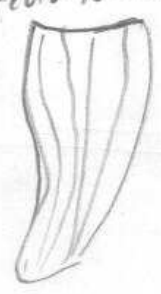
**Die Währung besteht aus kleinen Leuchtkugeln, sowohl die Farbe, als auch die Intensität bestimmt den Wert. Es ist möglich EM von einer Kugel zu einer anderen zu transferieren. Dafür werden kleine Transfer-Geräte benötigt. Jede Kugel hat ein Maximum was sie aufladen kann.**

**20 g = 10 EM / 50g = 100 EM / 100g = 1000 EM / 200 g 10 000 EM.**

**Dafür sind EM recht wertvoll. 1 EM = 10 CR. Das macht es schwer kleine Mengen zu kaufen oder 0,99er Preise aus zu schreiben. Deswegen ist der Handel dort auf \*Werte\* beschränkt und es wird oft mit Gutscheinen gehandelt wie „10 Malzeiten“.**



Auf Lederhaut gelassen



Flexible Hüftpanzerung die erst an den Anzug angebracht wird, wenn dieser angezogen ist. (sehr leicht)



Fayizabonische Raubboot + Schiffe



Zorro-Zech (Leicht/Giftig)  
Schwerer Jäger [sehr groß]



Danuvav (Säugler/Ratte)  
Schwerer Lander [groß]



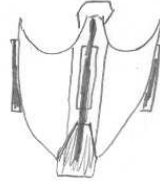
Tivr-Zech (Jünger/Spieler)  
In-Fanterie Lander [mittel]



Tach-Tahly (Baum-Krankheit)  
Jäger [klein] Rindentäule



Pell-Zech (Insekt/Floh)  
Drone [sehr klein]



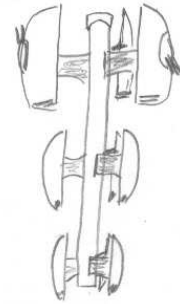
Zelli Tussubar (Säugler/Hund)  
Alpha Rode (Tivr)  
mittlerer Träger für 4  
Ti Tussubar



Ti Tussubar (Säugler/Hund)  
Mutter-Tivr  
Leichter Träger für 4  
Tussubar

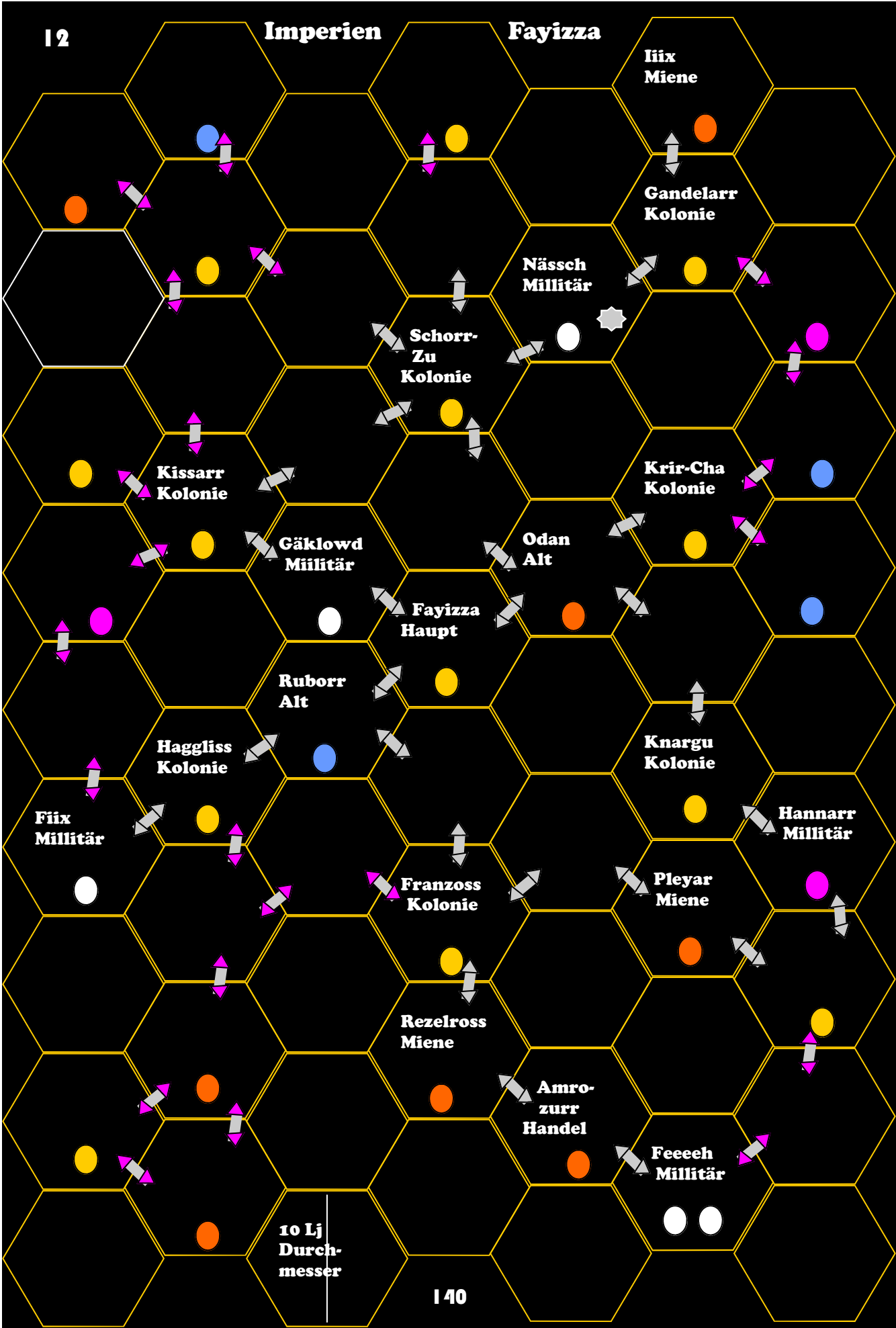


Tussubar (Säugler/Hund)  
Kleiner Boot [sehr klein]



Gorr (Gott/Hund)  
Wirtschaft  
Schwerer Zerstörer [groß]





10 Lj Durchmesser

## 12.7. Zufallstabellen

**Zufallstabellen kommen immer dann zum Einsatz, wenn zwischen dem wichtigen Spielgeschehen kleine Lückenfüller auftauchen. Es gibt Wetter-Tabellen, Begegnungs-Tabellen und auch Plünder-Tabellen, sowie eine große Menge Möglichkeiten. Sie sind nicht zum sklavisch benutzen geeignet, sondern sollen den Ideenreichtum bereichern und den Spielleiter entlasten.**

### 12.7.1. Plünder-Tabellen

**Im Groben gilt. Wenn gegen jemanden gekämpft wird, so hat der auch alles dabei, was er im Kampf eingesetzt hat. Dazu gehören Kleidung, Rüstung, Waffen und Schutzsysteme. Davon abweichend kann jede Figur noch einmal extra Zeug haben, oder etwas anders ausgerüstet sein und letzteres wird einfach gewürfelt. Es wird festgelegt, welche Ausrüstungs-Qualität bei dem zu plündernden wohl gilt und dann für Jeden von ihnen 1 mal gewürfelt, wenn „schnell mal geguckt“ oder 2 mal, wenn erfolgreich durchsucht (Beobachtung SG 20)**

## 12.7.1.1. Plünder-Tabelle SCHUND

<b>W20</b>	<b>Gefundene Gegenstände</b>
<b>1</b>	<b>1 Satz zerrissene Kleidung &amp; Lumpen, Overals</b>
<b>2</b>	<b>Murmeln, glänzende Metallteile, Glas-Scherben</b>
<b>3</b>	<b>1 Porno-Heftchen</b>
<b>4</b>	<b>1 Packung Reinigungs-Tücher / Taschentücher</b>
<b>5</b>	<b>1 Satz Plastikbesteck, Teller &amp; Becher</b>
<b>6</b>	<b>1 Packung benutztes Kaugummi (1 W6 Anwendungen)</b>
<b>7</b>	<b>1 Notrations-Riegel (abgelaufen seit 1W20 Jahren)</b>
<b>8</b>	<b>1 Plastik-Modeschmuck (Ring / Kette / Brosche o.ä.)</b>
<b>9</b>	<b>1 kaputte Brille (mit 1 Glas)</b>
<b>10</b>	<b>1 Schlüssel (wofür unbekannt)</b>
<b>11</b>	<b>1 ID-Karte</b>
<b>12</b>	<b>1 Satz dreckige Desous (Slip, BH, Strapse)</b>
<b>13</b>	<b>1 Schreiben „Sie haben in der Lotterie gewonnen, ...“</b>
<b>14</b>	<b>1 Packung alter Spielkarten</b>
<b>15</b>	<b>1 kaputtes Multitool</b>
<b>16</b>	<b>1 kaputte Uhr</b>
<b>17</b>	<b>1W6 leere E-Packs mit 0,1 E die je 10g wiegen</b>
<b>18</b>	<b>1 Satz Spritzen (benutzt)</b>
<b>19</b>	<b>1 Flicken für Rüstung 1 Anwendung (leicht / mittel / schwer)</b>
<b>20</b>	<b>1 Dose Sprühpflaster mit 1 Anwendung (abgelaufen)</b>

<b>W8</b>	<b>Waffen &amp; Rüstung WM-2</b>	<b>Rüstung</b>
<b>1</b>	<b>Waffenlos</b>	<b>Lumpen RK 0</b>
<b>2</b>	<b>Messer (1W4)</b>	<b>Stoff Rüstung RK 1-0-0-0 TP 5</b>
<b>3</b>	<b>Schrott-Streitkolben (1W6-1)</b>	<b>Leder-Rüstung RK 1-1-1-1 TP 10</b>
<b>4</b>	<b>Geschliffener Schrott (1W6)</b>	<b>Beschlagene R. RK 2-1-1-1 TP 10</b>
<b>5</b>	<b>Schrott-Armbrust (1W6)</b>	<b>Gummi-Rüstung RK 2.2.2.2. TP 10</b>
<b>6</b>	<b>Improv Granate (2W6) 1m R</b>	<b>Kaputte Rüstung RK 3-2-2-1 TP 20</b>
<b>7</b>	<b>Billige Pistole (1W6)</b>	<b>Alter Raumanzug RK 3-3-3-3 TP 20</b>
<b>8</b>	<b>Billiges Gewehr (1W8)</b>	<b>Alte Schwere R. RK 4-3-3-3 TP 40</b>

## 12.7.1.2. Plünder-Tabelle BILLIG

<b>W20</b>	<b>Gefundene Gegenstände</b>
<b>1</b>	<b>1 Satz Massenware Kleidung (Hose, Hemd, Schuhe, Mantel...)</b>
<b>2</b>	<b>Bargeld 1 Währung (1W6 Cr)</b>
<b>3</b>	<b>1 Daten-Chip mit 1W6 Holo-Filmen</b>
<b>4</b>	<b>1 warme und regendichte Decke</b>
<b>5</b>	<b>1 Satz Feldbesteck aus Blech</b>
<b>6</b>	<b>1 Packung Schokoriegel</b>
<b>7</b>	<b>1W6 Notrations-Riegel</b>
<b>8</b>	<b>1 billiges Schminkset &amp; 1W6 Stücke Modeschmuck (je 5 Cr)</b>
<b>9</b>	<b>1 Sonnenbrille</b>
<b>10</b>	<b>1 Schlüssel (Fahrzeug)</b>
<b>11</b>	<b>1 Multi-Card mit 5W6 Cr (hackbar SG 20)</b>
<b>12</b>	<b>1 Satz modische Kleidung (Hose, Hemd, Schuhe, Mantel...)</b>
<b>13</b>	<b>1 Talisman (wirkt nur bei dem ehemaligen Besitzer)</b>
<b>14</b>	<b>1 Game-Goy mit 1W6 Spielen</b>
<b>15</b>	<b>1 altes Multitool WM+0</b>
<b>16</b>	<b>1 billige Uhr</b>
<b>17</b>	<b>1 leeres E-Mag (1-3 Pistole, 4-5 Gewehr, 6 S-Inf-W.)</b>
<b>18</b>	<b>1 erste Hilfe Tasche (10 Anwendungen Wunde versorgen)</b>
<b>19</b>	<b>1 Flicker mit 1W10 Anwendung (leicht / mittel / schwer)</b>
<b>20</b>	<b>1 Dose Sprühpflaster mit 1W6 Anwendung</b>

<b>W8</b>	<b>Waffen &amp; Rüstung WM-1</b>	<b>Rüstung</b>
<b>1</b>	<b>Waffenlos</b>	<b>T-Shirt &amp; Hose RK 0 TP 10</b>
<b>2</b>	<b>Messer (1W4)</b>	<b>Leder-Weste RK 1-0-0-0 TP 10</b>
<b>3</b>	<b>Kurz-Schwert (1W6-1)</b>	<b>Motorrad-Anzug RK 1-1-1-1 TP 20</b>
<b>4</b>	<b>Vorschlag-Hammer (1W6)</b>	<b>Harnisch RK 2-1-1-1 TP 20</b>
<b>5</b>	<b>Billige Pistole (1W6)</b>	<b>L. Raumanzug RK 2.2.2.2. TP 20</b>
<b>6</b>	<b>Billiges Gewehr (1W8)</b>	<b>Soldaten-Anzug RK 3-2-2-1 TP 40</b>
<b>7</b>	<b>Billige S-Inf-Wa (1W10)</b>	<b>Raumanzug RK 3-3-3-3 TP 40</b>
<b>8</b>	<b>Militär-Waffe</b>	<b>Schwere Rüstung RK 4-3-3-3 TP 80</b>

## 12.7.1.3. Plünder-Tabelle NORMAL

<b>W20</b>	<b>Gefundene Gegenstände</b>
<b>1</b>	<b>Alte Rüstung, 1-3 leicht, 4-5 mittel 6 schwer mit 1W6x 10% TP</b>
<b>2</b>	<b>Bargeld 1 Währung (1W20 x10 Cr)</b>
<b>3</b>	<b>1 Mini-Fernseher</b>
<b>4</b>	<b>1 AÜA-Rucksack (halbleer)</b>
<b>5</b>	<b>1 Campingkocher mit 1 Satz Besteck</b>
<b>6</b>	<b>1W6 Essensmarken (Gutschein für 1 Restaurant)</b>
<b>7</b>	<b>1W6 Dosen selbsterwärmende Nahrung (syntho aber ok)</b>
<b>8</b>	<b>1 Schmuckstück 100 Cr</b>
<b>9</b>	<b>1 Fernglas</b>
<b>10</b>	<b>1 Schlüssel-Bund (Haus, Wohnung, Garage, Fahrzeug)</b>
<b>11</b>	<b>1 Multi-Card mit 2W6x 20 Cr Cr (hackbar SG 25)</b>
<b>12</b>	<b>1 „Sexy-Rüstung“ mit 1W10 x 10 % TP</b>
<b>13</b>	<b>1 Diebstahls-Alarm (verursacht 4W6 AU-P und 5 min Alarm)</b>
<b>14</b>	<b>1 Virtuell-Realitäts-Brille mit Simulator-Computer</b>
<b>15</b>	<b>1 Satz normales Werkzeug (WM+2)</b>
<b>16</b>	<b>1 Hand-Com-Gerät</b>
<b>17</b>	<b>1W6 Ersatzmagazine &amp; 1W 100 Schuss Std-Mun</b>
<b>18</b>	<b>1W6 med Drogen (heilt je 1 L-P in 1 h)</b>
<b>19</b>	<b>1W6 Flicken mit je 10 Anwendung (leicht / mittel / schwer)</b>
<b>20</b>	<b>1 Dose Sprühpflaster mit 8 Anwendung, 1 Knochenschiene, 1 Med Handbuch AKP 5 WM+1</b>

<b>W8</b>	<b>Waffen &amp; Rüstung WM+0</b>	<b>Rüstung</b>
<b>1</b>	<b>Waffenlos</b>	<b>Disco-Kleidung RK 0 TP 10</b>
<b>2</b>	<b>Messer (1W4)</b>	<b>Arbeits-Kleidung RK 1-0-0-0 TP 10</b>
<b>3</b>	<b>Streitkolben (1W6-1)</b>	<b>Bike-Anzug RK 2-1-1-1 TP 20</b>
<b>4</b>	<b>Schwert (1W6)</b>	<b>Schutz-Anzug RK 2-2-2-2TP 20</b>
<b>5</b>	<b>Pistole (1W6)</b>	<b>L. Raumanzug RK 2.2.2.2. TP 20</b>
<b>6</b>	<b>Gewehr (1W8)</b>	<b>Soldaten-Anzug RK 3-3-3-3 TP 40</b>
<b>7</b>	<b>S-Inf-Wa (1W10)</b>	<b>Raumanzug RK 3-3-3-3 TP 40</b>
<b>8</b>	<b>Militär-Waffe</b>	<b>Schwere Rüstung RK 4-4-4-4 TP 80</b>

## 12.7.1.4. Plünder-Tabelle GUT

<b>W20</b>	<b>Gefundene Gegenstände</b>
<b>1</b>	<b>Rüstung, 1-3 leicht, 4-5 mittel 6 schwer mit (1W6+4)x 10% TP</b>
<b>2</b>	<b>Bargeld 1 Währung (2W6 x50 Cr)</b>
<b>3</b>	<b>1 Holo-Sim-Ausrüstung „Paint-Shield“ &amp; „Paint-Waffe“</b>
<b>4</b>	<b>1 AÜA-Rucksack (vollständig) &amp; Tarndecke mit Cameleon-Effekt</b>
<b>5</b>	<b>1 Pistole (Zivil) bis 400 Cr</b>
<b>6</b>	<b>1 Dose Trüffel-Pralinen (je 2 Cr pro, wer isst die nicht sofort?)</b>
<b>7</b>	<b>Rechnung für Geschäftsessen im Exklusiv-Restaurant</b>
<b>8</b>	<b>1 Mini-Shield Deflektor &amp; 20 E Mini-Pack</b>
<b>9</b>	<b>1 Scout-Fernglas (IR UV LV)</b>
<b>10</b>	<b>1 Schlüssel-Bund mit Finger-Check und GPS-Diebstahlschutz</b>
<b>11</b>	<b>1 Cred-Card mit 2W6x 50 Cr Cr (hackbar SG 30)</b>
<b>12</b>	<b>1 Satz parfümierte Desous (Slip, BH, Strapse)</b>
<b>13</b>	<b>1 Vorladung vor Gericht wegen Steuer-Zahlung</b>
<b>14</b>	<b>1W6 Dosen Party-Droge (WA—2 Gift SG 20 2h)</b>
<b>15</b>	<b>1 Satz Visitenkarten von Handwerkern</b>
<b>16</b>	<b>1 Taschen-Translator mit 2 zufälligen Sprachen</b>
<b>17</b>	<b>1W6 Ersatzmagazine &amp; 1W 100 Schuss Sonder-Mun (x3-Preis)</b>
<b>18</b>	<b>1 Versicherten-Karte für-Med-Versorgung (nur Besitzer)</b>
<b>19</b>	<b>1W6 Reparatur-Set mit je 10 Anwend. (leicht / mittel / schwer)</b>
<b>20</b>	<b>1 Haut-Regenerator &amp; 1 Fell-Regenerator</b>

<b>W8</b>	<b>Waffen &amp; Rüstung WM+0</b>	<b>Rüstung</b>
<b>1</b>	<b>Waffenlos</b>	<b>Sport-Kleidung RK 1-0-0-0 TP 10</b>
<b>2</b>	<b>Schwert (1W6)</b>	<b>Geschäfts-Anz. RK 1-1-1-1 TP 10</b>
<b>3</b>	<b>2 Hand-Schwert (1W8)</b>	<b>Schutz-Anzug RK 2-2-2-2TP 20</b>
<b>4</b>	<b>Pistole (1W8)</b>	<b>L. Raumanzug RK 2.2.2.2. TP 20</b>
<b>5</b>	<b>Gewehr (1W10)</b>	<b>Soldaten-Anzug RK 3-3-3-3 TP 40</b>
<b>6</b>	<b>S-Inf-Wa (1W12)</b>	<b>Raumanzug RK 3-3-3-3 TP 40</b>
<b>7</b>	<b>Militär-Waffe</b>	<b>Schwere Rüstung RK 4-4-4-4 TP 80</b>
<b>8</b>	<b>WM+1 Militär-Waffe</b>	<b>Schw.Raumanzug RK 4-4-4-4 TP 80</b>

## 12.7.1.5. Plünder-Tabelle LUXUS

<b>W20</b>	<b>Gefundene Gegenstände</b>
<b>1</b>	<b>1 Exklusiver Geschäftsanzug mit GPF-Entführungsverfolgung.</b>
<b>2</b>	<b>Bargeld 1 Währung (1W6 Cr in Kleingeld)</b>
<b>3</b>	<b>1 Entertainment-Androide / Genetoide</b>
<b>4</b>	<b>1 Tarn-Schild-Mini-Modul T-Lvl 5 mit GPS-Schutz gegen Diebstahl</b>
<b>5</b>	<b>1 Clubkarte für Exklusiv-Club mit ID-Kennung (Besitzer)</b>
<b>6</b>	<b>1 Flasche guten alten Whisky 1W6 x 100 Cr</b>
<b>7</b>	<b>1 Karte für Lieferservice 2 Sterne, mit 1W6 3-Gänge Menues frei</b>
<b>8</b>	<b>1 Mini-Shield Reflektor und 25 E Mini-Pack</b>
<b>9</b>	<b>1 Video-Drone mit Fernsteuerung (BP 2 schwebend)</b>
<b>10</b>	<b>1 Impulse-Geber für Hochsicherheits-Raum</b>
<b>11</b>	<b>1 Koffer mit <u>personenbezogenen</u> Aktien (1W10 x 10 KCr)</b>
<b>12</b>	<b>1 Satz Vario-Kleidung Geschäft / Desous</b>
<b>13</b>	<b>1 Schreiben von Arzt mit Bitte um dringenden Besuch</b>
<b>14</b>	<b>1W20 abgelaufene Wettscheine</b>
<b>15</b>	<b>1 Robot-Diener für Reinigung &amp; Tragen von Ausrüstung</b>
<b>16</b>	<b>1 Taschen-Com mit Verbindung zu Zentral-Bibliothek</b>
<b>17</b>	<b>1 Satz Visitenkarten von Söldner, Detektiven und Polizisten</b>
<b>18</b>	<b>1 Diener (Android/Genetoid) für Med-Versorgung</b>
<b>19</b>	<b>1 Anzugs-Reparatur-Modul &amp; 1 20 E Mini-Modul</b>
<b>20</b>	<b>1 Dosis Lebenszeit-Droge</b>

<b>W8</b>	<b>Waffen &amp; Rüstung WM+1</b>	<b>Rüstung (Verziert Stufe II)</b>
<b>1</b>	<b>Waffenlos</b>	<b>Sport-Kleidung RK 1-0-0-0 TP 10</b>
<b>2</b>	<b>Schwert (1W6)</b>	<b>Geschäfts-An. RK 1-1-1-1 TP 10</b>
<b>3</b>	<b>2 Hand-Schwert (1W8)</b>	<b>Schutz-Anzug RK 2-2-2-2 TP 20</b>
<b>4</b>	<b>Pistole (1W8)</b>	<b>L. Raumanzug RK 2.2.2.2. TP 20</b>
<b>5</b>	<b>Gewehr (1W10)</b>	<b>Soldaten-Anzug RK 3-3-3-3 TP 40</b>
<b>6</b>	<b>S-Inf-Wa (1W12)</b>	<b>Raumanzug RK 3-3-3-3 TP 40</b>
<b>7</b>	<b>Militär-Waffe</b>	<b>Schwere Rüstung RK 4-4-4-4 TP 80</b>
<b>8</b>	<b>WM+2 Militär-Waffe</b>	<b>Schw.Raumanzug RK 4-4-4-4 TP 80</b>

**12.7.2, Abenteuer-Tabellen**

Vieles wird normalerweise durch den Meister einfach erdacht. Aber manchmal ist dieser auch müde, oder hatte keine Zeit vor zu bereiten. Für diese, als auch um die Möglichkeit von Zufalls-Begegnungen zu schaffen gibt es diese Tabellen. Die Meister-Willkür sollte trotzdem bevorzugt werden.

**12.7.2.1. Grundsätzliche Abenteuer-Tabelle**

Sie darf auf alles angewendet werden was würfelbar ist.

<b>W20</b>	<b>Was passiert</b>
<b>1</b>	<b>Probe GL gegen 20 (Erfolg = schlechtes Ergebnis) (Misserfolg = kritisch schlechtes mit Meisterwillkür)</b>
<b>2-3</b>	<b>Sehr Schlechtes Ergebnis</b>
<b>4-6</b>	<b>Schlechtes Ergebnis</b>
<b>7-9</b>	<b>Arbeitsintensives Ergebnis</b>
<b>10</b>	<b>Absolut langweiliges Ergebnis</b>
<b>11-14</b>	<b>Harmloses Ergebnis</b>
<b>15-17</b>	<b>Gutes Ergebnis</b>
<b>18-19</b>	<b>Sehr gutes Ergebnis</b>
<b>20</b>	<b>Probe GL gegen 20 (Misserfolg = gutes Ergebnis (Erfolg = kritisch gutes Ergebnis Meisterwillkür)</b>

Meisterwillkür muss nicht rein übel sein. Gerade die leichten Slapstick und Ironischen Film-Momente welche das ganze auflockern oder besonders spannend machen sind wertvoll. Es wird angeraten dies nicht all zu ernst zu nehmen und sich als Spieler über die Unbill der Figuren zu amüsieren. Ja, teilweise ist es gerade das Absurde, welches das Abenteuer erlebenswert macht.

**Ein Beispiel.:**

Eine Gruppe Abenteurer hat Verletzte und ist in ein Haus eingebrochen um diese dort zu Versorgen. Sie haben Anzüge, welche ihr aussehen verändern können und so entschließen sie sich als Militärs auf zu treten, als die hübsche Studentin mit ihren Einkäufen zu ihrer WG-Wohnung zurück kommt. Es klappt, diese Studentin zu überzeugen, aber dann macht der Meister einen Wurf „Wer wohnt denn noch da?“ und bekommt eine 1 und dann noch mal eine niedrige Zahl bei der GL Probe. Also entscheidet, er, dass in einem der Zimmer der Militär-Ataschee wohnt, der seine Nichte besucht und deswegen das Freie Zimmer zur Verfügung gestellt bekam. Das ganze wäre aber nicht halb so gut, wie wenn sein Fahrzeug nicht gerade in diesem Moment vorfahren würde und dieser nichts ahnend aussteigt.

**12.7.2.2. Wetter-Tabelle**

**Hierbei sollte die Welt, Region und Jahreszeit natürlich berücksichtigt werden. Eisstürme in den Tropen sind recht selten, aber Stürme wegen der Äste gefährlich.**

**Kalt.:**

**Kälte, Eis und Schnee können zu Verletzungen führen. Erfrierungen werden als KINETIC-Schaden klassifiziert. Sie tendieren dazu die Bewegung zu erschweren durch Schnee und Eis. (B-AKP)**

**Warm.:**

**Sonnen-Strahlen, Heiße Steine, Brände verursachen HITZE-Schäden und tendieren dazu das Atmen zu erschweren. (AU-P-Verluste)**

**Nass.:**

**Die Nässe kriecht durch Kleidung und belastet das Immunsystem (RTW Krankheit) zusätzlich wird alles glitschig und schlammig. Die Fortbewegung wird deutlich erschwert (B-AKP) und stürze, sowie stecken bleiben oder rutschende Erdmassen bilden eine Gefahr auf BALLISTIK-Schaden.**

**Trocken.:**

**Staub, Austrocknende Körper, wundgescheuerte Gelenke und Haut, Sand der Geräte und Lebewesen schmirgelt ist sehr belastend für Ausrüstung und richtet KINETIK-Schaden an. Gerade technische Geräte tendieren zu Störungen und Ausfällen.**

**Starke Vegetation.:**

**Gebüsch, Sträucher, Bäume, aber auch Sumpflöcher stellen eine Gefahr dar. Vor allem Bei Sturm sind herumfliegende Holzstücke eine schmerzhaft BALLISTISCHE Erfahrung. Ansonsten ist das vorrücken in dem Gebiet äußerst schwierig.**

**Urban.:**

**Straßen, Häuser, Unterstände beschützen recht gut vor den wirklich harten Auswirkungen des Wetters. Somit sind die wirklichen Probleme eher sozialer Natur. Straßen-Gangs oder Polizei, Dealer, Huren oder „nette Nachbarn“, Taschendiebe, Prediger oder Sicherheitsdienste machen einem das Leben gerne mal schwer.**

**Lebensfeindlich.:**

**Vakuum, Giftige Atmosphäre, Säureseen und Scharfkantige Steine sind der Feind jedes Schutzanzuges. Da nur eine funktionierende LEH denjenigen am Leben hält, sollte der Anzug niemals so löchrig werden, das er nicht mehr schützt. Die Anzüge kriegen leichte Löcher bei 50% TP und verbrauchen „doppelte LEH“ bis geflickt. Bei 90% beschädigt wird es kritisch „10 fache LEH“ bis geflickt. Und bei 100% Schaden endet jegliche schützende Wirkung.**