

# Traveller

## Systemreferenzdokument

Übersetzung und deutsches Traveller von  
13Mann Verlag Düsseldorf  
Sascha Lübke und Immo Raack  
Version 0.5.4

### Würfelkonventionen

Probe (oder Wurf): Um festzustellen, ob ein Charakter bei einer bestimmten Aufgabe Erfolg hat oder an ihr scheitert, muss der Spieler eine Probe würfeln. Zu diesem Zweck würfelt der Spieler mit 2W6 und zählt alle entsprechenden Würfelmodifikatoren hinzu (wie etwa die Fähigkeiten, die der Charakter hat, oder Boni, die er durch Ausrüstung erhält).

Wenn das Ergebnis größer oder gleich dem für die Probe vorgegebenen Mindestwurf ist, ist er erfolgreich. Eine Probe hängt normalerweise mit einer Fähigkeit oder einem Attribut zusammen. Zum Beispiel bedeutet "eine Probe auf Ges 8+": "Würfeln Sie mit 2W6 und zählen Sie Ihren Modifikator des Attributs Geschicklichkeit hinzu. Wenn das Ergebnis 8 oder höher ist, waren Sie erfolgreich."

Mindestwurf: Bei vielen Proben muss der Spieler ein bestimmtes Ergebnis (meistens 8 oder höher) erzielen, um erfolgreich zu sein. Dieser Mindestwurf wird durch eine Zahl mit einem Plus dahinter dargestellt, z.B. 8+ oder 10+.

Würfelmodifikatoren (kurz WM): Eine Zahl, die auf das Würfelergebnis angewendet wird, bevor es gewertet wird. Vor Würfelmodifikatoren steht ein Zeichen, das angibt, ob der Modifikator hinzugezählt oder abgezogen wird. Zum Beispiel bedeutet ein Würfelmodifikator von -2, dass 2 vom Würfelergebnis abgezogen wird; ein Würfelmodifikator von +4 bedeutet, dass 4 zum Würfelergebnis hinzugezählt wird.

### Technologielevel

Der Technologielevel beschreibt die wissenschaftlichen Kapazitäten einer Welt, sowie die Komplexität und die Effektivität eines Ausrüstungsgegenstands.

TL 0: (Primitiv) Keine Technologie.

TL 1: (Primitiv) In etwa zu vergleichen mit der Bronze- oder Eisenzeit.

TL 2: (Primitiv) Technologie der Renaissance.

TL 3: (Primitiv) Die Fortschritte von TL 2 werden nun angewendet, wodurch die ersten Ansätze der industriellen Revolution und der Dampfantrieb entstehen.

TL 4: (Industriell) Der Übergang in die industrielle Revolution ist vollzogen, das Radio, Kunststoffe und ähnliche Erfindungen entstehen.

TL 5: (Industriell) Mit TL 5 gehen die flächendeckende Elektrifizierung, Telekommunikation und die Entwicklung des Verbrennungsmotors einher.

TL 6: (Industriell) Auf TL 6 entsteht die Atomkraft und die Computertechnik entwickelt sich rasant weiter.

TL 7: (Prä-Stellar) Eine vorsternzeitliche Gesellschaft kann den Orbit zuverlässig erreichen und verfügt über Telekommunikationssatelliten.

TL 8: (Prä-Stellar) Auf TL 8 ist es möglich, andere Welten im gleichen Sonnensystem zu erreichen, wobei Terraforming oder die volle Kolonialisierung die Fähigkeiten dieser Zivilisation noch übersteigen.

TL 9: (Prä-Stellar) Das entscheidende Element des TL 9 ist die Entwicklung von Möglichkeiten, die Gravitation zu manipulieren, was die Raumfahrt deutlich sicherer und schneller macht.

TL 10: (Früh-Stellar) Mit dem Aufkommen der Sprungtechnologie öffnete sich der Weg in nahegelegene Sonnensysteme.

TL 11: (Früh-Stellar) Die ersten wirklichen künstlichen Intelligenzen werden möglich, als Computer in der Lage sind, synaptische Netzwerke zu entwickeln.

TL 12: (Stellar) Die Fähigkeit, das Wetter zu kontrollieren, revolutioniert das Terraforming und die Agrarindustrie.

TL 13: (Stellar) Auf den Schlachtfeldern erscheinen neue Kampfanzüge als Antwort auf die neuen Waffen.

TL 14: (Stellar) Entwicklung von Fusionshandfeuerwaffen.

TL 15: (Hochstellar) Schwarzschildgeneratoren deuten auf eine neue Richtung in der Entwicklung von Verteidigungstechnologien hin, während die Entwicklung von synthetischen Anagathika bedeutet, dass die menschliche Lebensspanne nun deutlich erhöht ist.

Es existieren durchaus höhere Technologielevel, diese können in anderen Settings auftauchen oder von Pionieren der Wissenschaft entdeckt werden.

### **Attribute**

Jede Person und jede Kreatur in Traveller hat verschiedene Attribute, die ihr grundlegendes geistiges und körperliches Potenzial beschreiben.

Stärke (Stä): Die körperliche Stärke eines Charakters, seine Fitness und sein Durchsetzungsvermögen.

Geschicklichkeit (Ges): Körperbeherrschung, Beweglichkeit und Reflexe.

Ausdauer (Aus): Die Fähigkeit eines Charakters, Schaden zu verkraften, seine Kondition und Entschlossenheit.

Intelligenz (Int): Der Verstand eines Charakters und die Geschwindigkeit seiner Denkprozesse.

Bildung (Bil): Ein Maßstab dafür, wie viel ein Charakter bereits gelernt und erfahren hat.

Sozialstatus (Soz): Der Platz, den ein Charakter in der Gesellschaft einnimmt.

### **Fertigkeiten**

Wenn ein Charakter gar keine Stufe in einer Fertigkeit hat, so ist er ungelernnt und erhält dadurch einen Würfelmodifikator von -3, wenn er diese Fertigkeit anwenden will.

Wenn die Fertigungsstufe eines Charakters 0 ist, versteht er etwas von dieser Fertigkeit, hat jedoch wenig Erfahrung. Er erhält zwar keinen Bonus, wenn er diese Fertigkeit anwendet, aber zumindest vermeidet er den Malus des Ungelernten.

Wenn ein Charakter eine oder mehr Stufen in einer Fertigkeit hat (Stufe eins, Stufe zwei, usw.), dann ist er in dieser Fertigkeit ausgebildet. Jede Stufe repräsentiert mehrere Jahre Erfahrung in dieser Fertigkeit. Ein Charakter mit Stufe 2-3 in einer Fertigkeit ist ein erfahrener Profi in diesem Bereich.

Für einige Fertigkeiten gibt es Spezialisierungen – spezialisierte Formen dieser Fertigkeit. Ein Charakter wählt eine Spezialisierung, wenn er Stufe 1 in einer Fertigkeit mit Spezialisierungen erreicht. Ein Charakter könnte beispielsweise Ingenieur 0 haben, wodurch er Proben auf diese Fertigkeit ohne den Malus des Ungelernten ablegen kann. Erwirbt er dann eine Stufe in Ingenieur, hat er nun die Fertigkeit Ingenieur (Sprungantrieb) 1. Das bedeutet, dass alle Proben auf Ingenieur, bei denen es um Sprungantriebe geht, einen WM von +1 haben, aber alle anderen Ingenieurproben einen WM von +0. Ein Charakter kann mehrere Spezialisierungen in einer Fertigkeit haben – ein Ingenieur könnte zum Beispiel Ingenieur (Sprungantrieb) 1 und Ingenieur (Reaktor) 2 haben. Proben, bei denen es um Sprungantriebe geht, hätten einen WM von +1, während Proben, bei denen es um Reaktoren geht, einen WM von +2 hätten. Alle anderen Ingenieurproben haben einen WM von +0.

### **Hintergrundfertigkeiten**

Bevor Sie eine Karriere beginnen, erhalten Sie eine Anzahl von Hintergrundfertigkeiten, die 3 + Ihrem Bildungswürfelmodifikator entspricht (im Ergebnis 1 bis 5, je nachdem wie hoch Ihr Bildungswert ist).

Heimatswelt: Dadurch, dass Sie auf Ihrer Heimatswelt aufgewachsen sind, haben Sie bestimmte Fertigkeiten erhalten, die von der Natur Ihres Planeten abhängen. Sie können jede Fertigkeit wählen, die der Planetenbeschreibung Ihrer Heimatswelt und deren Handelsklassifikation entspricht. Stammen Sie von einem Planeten, der bereits in den Traveller-Büchern oder vom Spielleiter eingeführt wurde, ziehen Sie diese Quellen zu Rate, um etwas über die Beschreibung des Planeten zu erfahren.

Agrarwelt: Tiere 0  
Asteroid: Null-G 0

Wüstenwelt:	Überleben 0
Liquidwelt:	Seefahrer 0
Gartenwelt:	Tiere 0
Hightech-Welt:	Computer 0
Dicht besiedelte Welt:	Milieu 0
Eiskappenwelt:	Raumanzug 0
Industriewelt:	Handwerk 0
Lowtech-Welt:	Überleben 0
Arme Welt:	Tiere 0
Reiche Welt:	Geselligkeit 0
Wasserwelt:	Seefahrer 0
Vakuumpwelt:	Raumanzug 0

Bildung: Durch die Schulbildung haben Sie ein grundlegendes Verständnis für die verschiedenen Wissenschaften und Wissenschaftsfächer. Jeder Charakter kann aus der folgenden Liste auswählen:

Verwaltung 0, Rechtswissenschaften 0, Kunst 0, Geselligkeit 0, Kommunikation 0, Computer 0, Fahrer 0, Ingenieur 0, Sprachen 0, Medizin 0, Physikalische Wissenschaften 0, Biowissenschaften 0, Sozialwissenschaften 0, Weltraumwissenschaften 0, Handwerk 0.

### **Karrieren**

Während einer Karriere muss ein Charakter bei vielen Gelegenheiten eine bestimmte Probe ablegen. Die meisten davon sind Proben auf Attributswerte – würfeln Sie mit 2W6, zählen Sie den WM des angegebenen Attributs hinzu und versuchen Sie einen Wert zu erreichen, der höher als der angegebene ist. Eine Probe von Int 8+ bedeutet, "Würfeln Sie mit 2W6 und zählen Sie Ihren Intelligenz-WM hinzu. Sie sind erfolgreich, wenn Sie 8 oder höher gewürfelt haben." Manche Würfe sind Fertigungsproben, bei der Sie alle Stufen, die Sie in dieser Fertigkeit besitzen und den WM des entsprechenden Attributes hinzuzählen. Eine Probe auf Bordschütze 8+ bedeutet zum Beispiel "Würfeln Sie mit 2W6, zählen Sie Ihren Wert in der Fertigkeit Bordschütze, sowie den WM eines passenden Attributs, wie etwa Geschicklichkeit, hinzu und erreichen Sie ein Ergebnis von mehr als 8."

### **Aufbau einer Karriere**

Qualifikation: Das müssen Sie würfeln, um die Karriere antreten zu können. Militärische Karrieren verwenden zusätzlich das Wort "Musterung" als Beschreibung für diesen Wurf. Schaffen Sie den Wurf nicht, können Sie Ihre Karriere während dieser Dienstperiode nicht antreten. Sie müssen entweder zur Einberufung gehen oder für diese Dienstperiode als Herumtreiber leben. Sie erhalten einen Malus von -1 auf die Qualifikationswürfe für jede vorhergehende Karriere, die Sie begonnen haben. Wenn Sie eine Karriere einmal beendet haben, können Sie nicht mehr zu ihr zurückkehren. Die Einberufung und die Herumtreiber-Karriere sind die einzigen Ausnahmen dieser Regel – Sie können durch die Einberufung in eine frühere Karriere zurückkehren, bei der Sie zuvor abgelehnt wurden, und die Herumtreiber-Karriere steht Ihnen immer zur Verfügung.

Fertigkeiten und Ausbildung: Jede Karriere hat vier oder fünf zugehörige Fertigkeitstabellen – Persönliche Entwicklung, Dienstfertigkeiten, Spezialisierungen und Höhere Bildung. Während jeder Dienstperiode, die Sie in einer Karriere verbringen, wählen Sie eine dieser Tabellen aus, würfeln mit 1W6 und schauen nach, welche Fertigkeit Sie verbessern. Sie dürfen auf der vierten Tabelle (Höhere Bildung) nur würfeln, wenn Ihr Charakter die angegebene Qualifikation hat (normalerweise Bildung 8+ oder ein bestimmter Rang). Sie dürfen auf der Tabelle für Offiziersfertigkeiten nur würfeln, wenn diese für Ihre Karriere verfügbar ist und Sie ein Offizierspatent erhalten haben.

Fertigkeiten können mit oder ohne zugehörige Stufe angegeben sein. Wenn keine Stufe angegeben ist, erhalten Sie die Fertigkeit auf Stufe 1, wenn Sie sie noch nicht haben, oder erhöhen sie um eine Stufe, wenn Sie in diesem Bereich bereits ausgebildet sind. Wenn eine Stufe angegeben ist, erhalten Sie die Fertigkeit auf dieser Stufe, sofern sie höher ist als Ihre jetzige Stufe in dieser Fertigkeit.

Grundausbildung: Nur bei Ihrer ersten Karriere erhalten Sie alle Fertigkeiten aus der Liste Dienstfertigkeiten auf Stufe 0 als Ihre Grundausbildung. Bei allen folgenden Karrieren können Sie eine beliebige Fertigkeit aus der Liste Dienstfertigkeiten auf Stufe 0 als Ihre Grundausbildung wählen.

Überstehen: Jede Karriere hat einen Überstehenswurf. Wenn Sie diese Probe nicht schaffen, würfeln Sie auf der Tabelle Unglück. Dieses Unglück ist in der Regel schlimm genug, um Sie zu zwingen, den Dienst zu quittieren. Sie verlieren den Wurf auf die Tabelle Abfindungen, jedoch nur für die aktuelle Dienstperiode. Eine natürliche 2 ist immer ein Fehlschlag.

Ereignisse: Wenn Sie immer noch in Ihrer Karriere sind, nachdem Sie den Überstehenswurf gemacht haben, würfeln Sie auf der Ereignistabelle, um zu sehen, ob etwas Interessantes während dieser Dienstperiode geschieht.

Offizierspatent: Dies gilt nur für die militärischen Karrieren der Planetaren Streitkräfte, der Raumflotte und der Marineinfanterie. Legt ein Charakter eine erfolgreiche Probe auf das Offizierspatent ab, wird er zu einem Offizier des ersten Ranges in dieser Karriere und benutzt von diesem Moment an die Offiziersrangtabelle. Ein Charakter kann einmal pro Dienstperiode eine Probe auf das Offizierspatent ablegen, dies ist jedoch optional.

Erhalten Sie ein Offizierspatent, nachdem Sie bereits mehrere Ränge aufgestiegen sind, werden Sie zu einem Offizier des ersten Ranges wie gewöhnlich, Sie können jedoch Ihre beiden Ränge zusammenzählen, um die Vorteile und Pensionen festzulegen.

Durch einige Ereignisse können Sie einen Bonus-WM auf Ihren Aufstiegswurf erhalten (siehe unten), oder Sie steigen durch sie automatisch auf. Diese WM können auch auf Offizierspatent-Proben angewendet werden.

Aufstieg: Bei jeder Karriere gibt es einen Aufstiegswurf.

Wenn Sie einen erfolgreichen Aufstiegswurf machen, steigen Sie in den nächsten Rang auf und erhalten einen Extrawurf auf eine beliebige Fertigkeiten- und Ausbildungstabelle für Ihre Karriere. Sie erhalten außerdem die Vorteile, die für Ihren neuen Rang angegeben sind. Sie können nur einmal pro Dienstperiode versuchen aufzusteigen.

Wenn Ihr Ergebnis gleich oder niedriger ist als die Anzahl der Dienstperioden, die Sie bereits in dieser Karriere verbracht haben, können Sie die Karriere nach dieser Dienstperiode nicht mehr fortsetzen. Entweder werden Ihre Dienste nicht länger benötigt, oder bestimmte Ereignisse haben Sie dazu gebracht aufzugeben. Vielleicht waren Sie auch einfach nur gelangweilt und suchen eine neue Herausforderung.

Wenn Sie eine natürliche 12 würfeln, dann müssen Sie mit dieser Karriere fortfahren.

Ränge und Vorteile: Sie beginnen Ihre Karriere mit Rang 0. Jedes Mal, wenn Ihnen ein Aufstiegswurf gelingt, steigen Sie in den nächsten Rang auf.

Mit einigen Rängen sind bestimmte Vorteile verbunden, wie Extrafertigkeiten oder mehr Vorteile. Sie erhalten diese Vorteile, sobald Sie den Rang erreichen.

Abfindungen: Wenn Sie eine Karriere verlassen – aus welchen Gründen auch immer – ziehen Sie materielle Vorteile aus dieser Karriere. Die Tabelle Abfindungen hat zwei Spalten – Geldmittel und Vorteile. Sie können höchstens dreimal auf die Geldmittel-Spalte würfeln, unabhängig davon, wie viele Karrieren oder Abfindungswürfe Sie haben. Sie erhalten einen Abfindungswurf für jede volle Dienstperiode. Wenn Sie diese Karriere aufgrund eines Unglücks beenden, verlieren Sie den Abfindungswurf für diese Dienstperiode, aber nicht für die vorherigen, voll absolvierten Dienstperioden dieser Karriere.

Wenn Sie Rang 1 oder 2 erreicht haben, erhalten Sie einen zusätzlichen Abfindungswurf, wenn Sie den Dienst verlassen. Haben Sie Rang 3 oder 4 erreicht, erhalten Sie zwei zusätzliche Abfindungswürfe, und wenn Sie Rang 5 oder 6 erreicht haben, erhalten Sie 3 zusätzliche Abfindungswürfe und können einen Bonus von +1 zu Würfeln auf die Abfindungstabelle hinzuzählen, die Sie durch diese Karriere bekommen.

### **Beispielkarriere: Scout**

Qualifikation (Musterung): Int 5+  
Für jede vorhergehende Karriere: WM von -1

Laufbahn: Wählen Sie eine der Folgenden:

- Kurier
- Kundschafter

- Forscher

### Fertigkeiten und Ausbildung:

Wurf	Persönliche Entwicklung	Dienstfertigkeiten	Höhere Bildung (Minimum Bil 8)
1	+1 Stä	Pilot (Raumschiffe oder Kleine Schiffe)	Medizin
2	+1 Ges	Überleben	Navigation
3	+1 Aus	Mechanik	Ingenieur (beliebig)
4	+1 Int	Astrogation	Computer
5	+1 Bil	Kommunikation	Weltraumwissenschaften (beliebig)
6	Multitalent	Handfeuerwaffen (beliebig)	Multitalent

Wurf	Spezialisierung: Kurier	Spezialisierung: Kundschafter	Spezialisierung: Forscher
1	Kommunikation	Sensoren	Sensoren
2	Sensoren	Überreden	Pilot (Raumschiffe)
3	Pilot (Raumschiffe)	Pilot (Kleine Schiffe)	Pilot (Kleine Schiffe)
4	Raumanzug	Navigation	Biowissenschaften (beliebig)
5	Null-G	Diplomatie	Verdeckte Operation
6	Astrogation	Milieu	Aufklärung

### Ränge und Vorteile

Rang	Titel	Fertigkeit oder Vorteil
0		
1	Scout	Raumanzug 1
2		
3	Senior Scout	Pilot 1
4		
5		
6		

### Unglück

1W6 Unglück	
1	Im Dienst schwer verletzt. (Dies ist das gleiche Ergebnis wie eine 2 auf der Verletzungstabelle.) Alternativ können Sie zweimal auf der Verletzungstabelle (Seite XXX) würfeln und das niedrigere Ergebnis nehmen.
2	Sie tragen einen psychologischen Schaden aus Ihrer Zeit im Scoutdienst davon. Reduzieren Sie Ihre Intelligenz oder Ihren Sozialstatus um 1.
3	Ihr Schiff wurde beschädigt, und Sie müssen per Anhalter zurück zur nächsten Scoutbasis reisen. Sie bekommen 1W6 neue Kontakte und 1W3 neue Feinde.
4	Sie verursachen unabsichtlich einen Konflikt zwischen dem Imperium und einer unbedeutenden Welt oder Rasse. Sie bekommen einen Rivalen und die Fertigkeit Diplomatie 1.
5	Sie haben keine Ahnung, was passiert ist – Sie finden sich und Ihr Schiff an den Rändern des vertrauten Weltraums wieder.
6	Sie werden verletzt. Würfeln Sie auf der Verletzungstabelle.

### Ereignisse

2W6 Ereignisse	
2	Eine Katastrophe! Würfeln Sie auf der Tabelle Unglück, Sie müssen die Karriere jedoch nicht abbrechen.

3	Ihr Schiff wird von feindlichen Kreuzern angegriffen. Versuchen Sie zu fliehen, würfeln Sie in diesem Fall Pilot 8+, oder verhandeln Sie mit den Feinden und würfeln dann Überreden 10+. Misslingt die Probe, wird Ihr Schiff zerstört, und Sie können sich am Ende dieser Dienstperiode nicht wieder als Scout einschreiben. Sind Sie erfolgreich, überleben Sie und erhalten die Fertigkeit Sensoren 1. In beiden Fällen haben Sie von nun an einen Feind.
4	Sie erkunden eine fremde Welt. Wählen Sie eine der folgenden Fertigkeiten: Tiere (Reiten oder Abrichten) 1, Überleben 1, Aufklärung 1 oder Biowissenschaften (beliebig) 1.
5	Sie leisten mustergültige Arbeit für die Scouts. Sie erhalten einen WM von +1 auf einen beliebigen Abfindungswurf.
6	Sie haben mehrere Jahre damit verbracht, mit Ihrem Scoutschiff von Welt zu Welt zu springen. Wählen Sie eine der folgenden Fertigkeiten: Astrogation 1, Navigation 1, Pilot (kleine Schiffe) 1 oder Mechanik 1.
7	Lebensereignis: Würfeln Sie auf der Lebensereignistabelle (Seite 8).
8	Während Sie mit einer Alien-Spezies zu tun haben, erhalten Sie die Gelegenheit, zusätzliche Informationen über sie zu erlangen. Würfeln Sie entweder Sensoren 8+ oder Täuschung 8+. Sind Sie erfolgreich, gewinnen Sie einen Verbündeten im Imperium und erhalten einen WM von +2 auf Ihren nächsten Aufstiegswurf. Misslingt die Probe, würfeln Sie auf der Tabelle Unglück, aber Sie müssen nicht den Dienst quittieren.
9	Ihr Scoutschiff ist als eines der ersten an einer Unglücksstelle zur Rettung der Überlebenden. Würfeln Sie entweder Medizin 8+ oder Ingenieur 8+. Sind Sie erfolgreich, erhalten Sie einen Kontakt und einen WM +2 auf Ihren nächsten Aufstiegswurf. Misslingt die Probe, haben Sie von nun an einen Feind.
10	Sie verbringen viel Zeit an den Rändern des bekannten Universums. Würfeln Sie Überleben 8+ oder Pilot 8+. Sind Sie erfolgreich, gewinnen Sie einen Kontakt in einer außerirdischen Rasse, und Sie erhalten eine Stufe in einer beliebigen Fertigkeit. Misslingt die Probe, würfeln Sie auf der Tabelle Unglück.
11	Sie haben als Kurier eine wichtige Nachricht für das Imperium überbracht. Sie können die Fertigkeit Diplomatie um eine Stufe erhöhen oder einen WM von +4 auf Ihren nächsten Aufstiegswurf erhalten.
12	Sie entdecken eine Welt, einen Gegenstand oder eine Information, die von großem Wert für das Imperium ist. Sie steigen automatisch auf.

### Herumtreiber und die Einberufung

Sie können mit jeder Dienstzeit versuchen, eine neue Karriere anzutreten, falls Sie nicht in Ihrer bestehenden Karriere weitermachen wollen. Können Sie nicht die Qualifikation für eine neue Karriere erfüllen, haben Sie zwei Möglichkeiten. Sie können sich einberufen lassen und werden dann nach dem Zufallsprinzip einer militärischen Einrichtung zugeteilt, oder Sie können diese Dienstperiode damit verbringen, sich ohne Karriere oder Ziel im bekannten Teil des Weltraums herumzutreiben. Charaktere können nur einmal einberufen werden.

### Einberufungstabelle

IW6	Karriere (Laufbahn)
1	Raumflotte (alle)
2	Planetare Streitkräfte (alle)
3	Marineinfanterie (alle)
4	Händler (Handelsflotte)
5	Scout (alle)
6	Agent (Gesetzeshüter)

### Lebensereignisse

Wenn Sie ein Lebensereignis auf der Ereignistabelle für Ihre Karriere würfeln, würfeln Sie auf der Lebensereignistabelle.

### Abfindungen

Abfindungen erhält der Charakter immer dann, wenn er eine Karriere aus irgendeinem anderen Grund als dem Versagen beim Überstehenswurf verlässt.

Sie dürfen nur höchstens dreimal auf der Geldmitteltabelle würfeln, egal, wie viele Karrieren Sie hatten.

### Geldmittel

Ein Charakter mit der Fertigkeit Glückspiel auf Stufe 1 oder höher bekommt einen WM von +1 für alle Würfe auf die Geldmitteltabelle.

Erhält der Charakter irgendwelches Geld, nachdem er auf der Tabelle Geldmittel gewürfelt hat, kann er damit sofort persönliche Ausrüstungsgegenstände im Wert von bis zu 2.000 Credits kaufen.

### Andere Vorteile

Verlassen Sie eine Karriere im Einvernehmen mit Ihrem Arbeitgeber, dürfen Sie verschiedene Ausrüstungsgegenstände oder sogar Schiffsanteile behalten.

### Rentenzahlung

Ein Charakter, der seinen Dienst nach fünf oder mehr Dienstperioden verlässt erhält eine Rentenzahlung.

Dienstperioden	Rente
5	Cr. 10.000
6	Cr. 12.000
7	Cr. 14.000
8	Cr. 16.000
9+	+2.000 pro Dienstperiode über 8

### Alterung

Die Auswirkungen der Alterung beginnen, wenn der Charakter 34 Jahre alt wird. Am Ende der vierten Dienstperiode und am Ende jeder folgenden muss der Charakter mit 2W6 auf der Alterungstabelle würfeln. Die Gesamtzahl der Dienstperioden des Charakters wird als negativer Würfelmodifikator auf diese Tabelle angewendet.

#### Alterungstabelle

2W6	Auswirkungen des Alterns
-6	Reduzieren Sie drei körperliche Attribute um 2, reduzieren sie ein geistiges Attribut um 1
-5	Reduzieren Sie drei körperliche Attribute um 2
-4	Reduzieren Sie zwei körperliche Attribute um 2, reduzieren sie ein körperliches Attribut um 1
-3	Reduzieren Sie ein körperliches Attribut um 2, reduzieren Sie zwei körperliche Attribute um 1
-2	Reduzieren Sie zwei körperliche Attribute um 2, reduzieren sie ein körperliches Attribut um 1
-1	Reduzieren Sie zwei körperliche Attribute um 1
0	Reduzieren Sie ein körperliches Attribut um 1
1+	Keine Auswirkungen

Altersschwäche: Wenn ein Attribut durch Alterung auf 0 sinkt, leidet der Charakter an Altersschwäche. Der Charakter stirbt, es sei denn, er kann 1W6 x 10.000 Credits für medizinische Versorgung bezahlen, wodurch das Attribut wieder auf 1 steigt. Der Charakter versagt von nun an automatisch bei jedem Qualifikationswurf – er muss entweder seine jetzige Karriere fortsetzen oder zu einem Herumtreiber werden, wenn er noch weitere Dienstperioden absolvieren will.

Anagathika: Ein Charakter kann jederzeit damit beginnen, Anagathika einzunehmen. Während er das tut, altert der Charakter praktisch nicht – zählen Sie die Anzahl der Dienstperioden, während derer der Charakter Anagathika eingenommen hat, als positive Würfelmodifikatoren zu sämtlichen Würfeln auf die Alterungstabelle hinzu. Wenn ein Charakter aufhört, Anagathika zu nehmen, muss er sofort auf der Alterungstabelle würfeln, um den Systemschock zu simulieren, den sein Körper dadurch nimmt, dass er wieder zu altern beginnt.

Anagathika haben zwei Nachteile. Erstens ist es schwierig, eine zuverlässige Bezugsquelle zu finden, und die Störung der Biochemie des Charakters führt dazu, dass er einen weiteren Überstehenswurf machen muss, nachdem er den ersten Überstehenswurf für diese Dienstperiode geschafft hat. Wenn einer der beiden Würfe fehlschlägt, widerfährt dem Charakter ein Unglück und er wird aus der Karriere entlassen.

Zweitens kosten die Medikamente 1W6 x 2.500 Credits pro Dienstperiode, in der ein Charakter die Medikamente verwendet. Diese Kosten müssen von dem Geld bezahlt werden, das der Charakter später als Abfindung erhält. Wenn der Charakter diese Rechnungen nicht bezahlen kann, verschuldet er sich.

### Verletzungen

Charaktere, die im Kampf oder bei Unfällen während der Charaktererschaffung verwundet werden, müssen auf der Verletzungstabelle würfeln, um zu sehen, wie schwer sie verletzt wurden.

Verletzungstabelle

1W6	Verletzung
1	Fast getötet. Reduzieren Sie ein körperliches Attribut um 1W6, und reduzieren Sie die beiden anderen körperlichen Attribute um 2 (oder eines von ihnen um 4)
2	Schwer verletzt. Reduzieren Sie ein körperliches Attribut um 1W6.
3	Fehlendes Auge oder fehlende Gliedmaße. Reduzieren Sie Stärke oder Geschicklichkeit um 2.
4	Vernarbt. Durch Ihre Verletzung bleibt eine Narbe zurück. Reduzieren Sie ein körperliches Attribut um 2.
5	Verletzt. Reduzieren Sie ein körperliches Attribut um 1.
6	Leicht verletzt. Keine bleibenden Schäden.

Trauma: Wenn eines der Attribute auf 0 reduziert wird, erleidet der Charakter ein Trauma. Der Charakter stirbt, es sei denn, er kann 1W6 x 10.000 Credits für medizinische Versorgung bezahlen, wodurch das Attribut wieder auf 1 steigt. Der Charakter versagt von nun an automatisch bei jedem Qualifikationswurf – er muss entweder seine jetzige Karriere fortsetzen oder zu einem Herumtreiber werden, wenn er noch weitere Dienstperioden absolvieren will.

Medizinische Versorgung: Wenn der Charakter verletzt wurde, kann der entstandene Schaden möglicherweise durch medizinische Versorgung wieder gutgemacht werden. Die Wiederherstellung eines verlorenen Attributs kostet 5.000 Credits pro Punkt.

Wurde der Charakter im Dienst eines Kunden oder einer Organisation verletzt, wird ein Teil seiner medizinischen Versorgung vielleicht von diesem Kunden bezahlt. Würfeln Sie mit 2W6 auf der folgenden Tabelle und zählen Sie Ihren Rang als WM hinzu. Das Ergebnis zeigt an, zu welchem Teil die Rechnung für Ihre medizinische Versorgung von Ihrem Arbeitgeber bezahlt wird.

Rechnungen für medizinische Versorgung

Karriere	Wurf von 4+	Wurf von 8+	Wurf von 12+
Planetare Streitkräfte/Raumflotte/Marineinfanterie	75%	100%	100%
Agent/Adliger/Wissenschaftler/Unterhalter/Händler/Zivilist	50%	75%	100%
Scout/Schurke/Herumtreiber	0%	50%	75%

### Medizinische Schulden

Während Sie Ihrem Charakter den letzten Schliff geben, müssen Sie zuerst alle ausstehenden Rechnungen für medizinische Versorgung oder Anagathika von Ihren Abfindungen bezahlen.

### Beziehungen festlegen

Die Beziehungen zwischen den Charakteren können Ihnen zusätzliche Fertigkeiten bringen. Zu diesem Zeitpunkt können Sie eine Beziehung zwischen Ihrem Charakter und bis zu zwei anderen Spielercharakteren herstellen (oder festlegen). Für jede Beziehung, die Sie herstellen, erhalten Sie eine zusätzliche Stufe in einer beliebigen Fertigkeit, aber Sie können eine Fertigkeit durch die Anwendung dieser Regel nicht über Stufe 3 bringen und können auch nicht die Fertigkeit Multitalent erhalten.

### Fertigkeitspakete

Wählen Sie gemeinsam als Gruppe eines der folgenden Fertigkeitspakete.



Traveller-Fertigkeitspaket: Pilot (beliebig) 1, Sensoren 1, Kommunikation 1, Bordschütze (beliebig) 1, Handfeuerwaffen (beliebig) 1, Überreden 1, Verdeckte Operation 1, Medizin 1.

Söldner-Fertigkeitspaket: Sensoren 1, Kommunikation 1, Medizin 1, Führung 1, Schwere Waffen (beliebig) 1, Handfeuerwaffen (beliebig) 1, Handfeuerwaffen (beliebig) 1, Verdeckte Operation 1.

Händler-Fertigkeitspaket: Pilot (beliebig) 1, Sensoren 1, Medizin 1, Milieu 1, Handeln 1, Rechtswissenschaften 1, Diplomatie 1, Astrogation 1.

Raumschiff-Fertigkeitspaket: Pilot (beliebig) 1, Bordschütze (beliebig) 1, Ingenieur (beliebig) 1, Mechanik 1, Sensoren 1, Medizin 1, Kommunikation 1, Astrogation 1.

Entdecker-Fertigkeitspaket: Pilot (beliebig) 1, Astrogation 1, Sensoren 1, Überleben 1, Aufklärung 1, Handfeuerwaffen (beliebig) 1, Verdeckte Operation 1, Medizin 1.

Diplomaten-Fertigkeitspaket: Rechtswissenschaften 1, Diplomatie 1, Überreden 1, Verdeckte Operation 1, Milieu 1, Täuschung 1, Computer 1, Kommunikation 1.

Ermittler-Fertigkeitspaket: Rechtswissenschaften 1, Verwaltung 1, Ermitteln 1, Überreden 1, Verdeckte Operation 1, Milieu 1, Computer 1, Sensoren 1, Handfeuerwaffen (beliebig) 1.

Schurken-Fertigkeitspaket: Pilot (beliebig) 1, Sensoren 1, Verdeckte Operation 1, Täuschung 1, Überreden 1, Milieu 1, Handeln 1, Medizin 1.

### **Aliens**

Alienrassen können verschiedene Kriterien für den Sozialstatus haben: die Zugehörigkeit zu einer Kaste oder Charisma. Hat man es mit einer Rasse zu tun, die ein anderes Konzept von Sozialstatus hat, werden alle WM des Sozialstatus oder der außerirdischen Entsprechung davon halbiert – egal ob sie positiv oder negativ sind.

Zusätzlich zu ihren Attributen haben Aliens eine oder mehrere der unten genannten Merkmale.

Gepanzert: Das Alien besitzt ein dickes Fell, einen Schuppenpanzer, ein knöchernes Exoskelett oder einen anderen natürlichen Schutz, der ihm einen Punkt natürliche Rüstung gibt.

Aquatisch: Das Alien ist an das Leben unter Wasser angepasst. Es kann unter Wasser atmen oder seinen Atem für eine sehr lange Zeit anhalten (Ausdauer x 10 Minuten im Durchschnitt). Ist es amphibisch, wird seine Geschicklichkeit halbiert, wenn es sich an Land befindet. Wenn es nicht amphibisch ist, kann es außerhalb des Wassers nur durch mechanische Hilfe oder Telepräsenz agieren.

Spezielle Atmosphäre: Diese Spezies benötigt eine ungewöhnliche Kombination von Gasen, um atmen zu können, und kann in den meisten Atmosphären nicht ohne künstliche Hilfe überleben.

Technologisch verändert: Diese Spezies wurde durch Einwirkung von außen an veränderte Umstände oder neue Umweltbedingungen angepasst. Die medizinische Versorgung einer technisierten Spezies durch eine Einrichtung mit einem niedrigeren Technologielevel als dem, auf dem die Spezies erschaffen wurde, erhält einen der Differenz entsprechenden negativen WM.

Schneller Stoffwechsel: Kreaturen mit einem Schnellen Stoffwechsel brauchen mehr Nahrung als andere Spezies, daher sind ihre Lebenserhaltungskosten doppelt so hoch. Im Kampf erhalten Kreaturen mit einem Schnellen Stoffwechsel einen WM von +2 auf ihre Initiative. Soll der Grad der Erschöpfung bestimmt werden, wird hierfür die Ausdauer einer Kreatur mit einem schnellen Metabolismus halbiert.

Wild: Wilde Spezies sind unzivilisiert, unabhängig von ihrem technologischen Wissen. Wilde Spezies erwürfeln ihre Bildung nur mit 1W6.

Flugfähig: Eine solche Spezies kann mithilfe von Flügeln, Gleithäuten, einem Gasbeutel oder etwas Ähnlichem fliegen. Charaktere dieser Spezies bekommen die Fertigkeit Athletik (Fliegen) auf Stufe 0 und können sich mit der in ihrer Beschreibung angegebenen Geschwindigkeit fortbewegen. Fliegende Kreaturen, die in der Luft sind, müssen jede Runde eine Nebenaktion auf ihre Bewegung verwenden, ansonsten verlieren sie an Geschwindigkeit und stürzen dadurch ab.

- Das Fliegen mit Flügeln ist sehr ermüdend und kann nur für eine Anzahl an Runden durchgehalten werden, die der Ausdauer der Kreatur entspricht, bevor eine kleine Pause nötig ist. Einige spezialisierte Aviare können diesen Zeitraum ihrer Ausdauer entsprechend auf mehrere Minuten oder sogar Stunden ausdehnen.
- Spezies mit Gleithäuten können während des Fluges nicht an Höhe gewinnen. Sie sinken einen Meter mit jeder Vorwärtsbewegung und können nicht mehr als eine Nebenaktion pro Runde auf das Fliegen verwenden.
- Spezies, die mithilfe von Gasbeuteln oder einer anderen Methode schweben, müssen sich nicht bewegen, um in der Luft zu bleiben.

**Groß:** Diese Spezies ist bedeutend größer als der Durchschnitt der Sophonten. Große Kreaturen haben grundsätzlich eine Stärke und Ausdauer von 3W6 oder sogar 4W6 und eine Geschicklichkeit von 1W6. Die Lebenshaltungskosten für Große Kreaturen sind doppelt so hoch wie normal.

- Einige der Großen Kreaturen werden als Riesenhaft beschrieben. Angriffe gegen eine Riesenhafte Kreatur erhalten einen WM von +1 auf den Trefferwurf.

**Natürliche Waffe:** Die Spezies hat eine Natürliche Waffe, seien es Klauen, kräftige Zähne oder ein giftiger Stachel. Eine solche Waffe kann in der Nahkampfreichweite verwendet werden und verursacht einfachen Schaden (x1). Die Kreatur hat die Fertigkeit Nahkampf (natürliche Waffen) auf Stufe 0.

**Keine Feinmotorik:** Diese Spezies hat keine Finger oder andere zum Greifen geeigneten Extremitäten, weshalb sie nicht einfach Dinge aufheben, kleine Knöpfe drücken, in enge Zwischenräume hinein greifen oder Ähnliches tun kann.

**Herausragend (Attribut):** Einige Spezies sind besonders geschickt, intelligent, ausdauernd oder stark. Charaktere einer solchen Rasse haben einen positiven Würfelmodifikator, wenn sie auf diese Attribute würfeln (+2, wenn nichts anderes angegeben ist) und der Attributshöchstwert für diese Rasse wird um die gleiche Anzahl erhöht.

**Psionisch:** Alle Mitglieder dieser Spezies sind Psioniker und können ihre Psi-Stärke und -talente zu Beginn der Charaktererschaffung festlegen.

**Klein:** Kleine Spezies haben grundsätzlich eine Stärke und Ausdauer von nur 1W6 und eine Geschicklichkeit von 3W6. Die Mindestgröße für einen Sophonten ist etwa halb so groß wie ein Mensch.

- Einige Kleine Kreaturen werden als Winzig beschrieben. Angriffe gegen eine winzige Kreatur erhalten einen WM von -1 auf den Trefferwurf.

**Langsamer Stoffwechsel:** Kreaturen mit einem Langsamen Stoffwechsel brauchen weniger Nahrung als die meisten Spezies und die Kosten für ihre Lebenserhaltung sind halb so hoch. Im Kampf erhalten Kreaturen mit einem Langsamen Stoffwechsel einen Malus von -2 auf die Initiative.

**Erhoben:** Diese Spezies war ursprünglich nicht vernunftbegabt, wurde aber durch eine andere Spezies zu einer höheren Intelligenzebene erhoben. Erhobene Rassen werden grundsätzlich zu Anhängern der Rasse, die sie erhoben hat. Zwei typische Erhobene Tiere sind Menschenaffen und Delphine:

- Erhobene Menschenaffen verfügen über Herausragende Stärke und Ausdauer (+2), aber alle anderen Attribute sind Schwach (-2). Sie haben die Eigenschaft "Erhoben".
- Erhobene Delphine verfügen über Herausragende Stärke (+4) und Ausdauer (+ 2), aber Schwache Intelligenz, Bildung und Sozialstatus (-2). Sie haben die Eigenschaften Erhoben, Aquatisch (nicht-amphibisch, luftatmend) und Keine Feinmotorik.

**Schwach (Attribut):** Das Gegenteil von Herausragend (Attribut). Einige Spezies sind schwächer, weniger widerstandsfähig oder weniger gut ausgebildet als andere. Charaktere dieser Rassen haben einen negativen Würfelmodifikator, wenn sie auf dieses Attribute würfeln (-2, wenn nichts anderes angegeben ist), und der Attributhöchstwert für ihre Rasse wird um die gleiche Zahl verringert.

### **Fertigkeiten und Aktionen**

Der Spielleiter sollte nur in den folgenden Situationen Proben verlangen:

- wenn die Charaktere in Gefahr sind.
- wenn die Aufgabe besonders schwierig oder risikoreich ist.
- wenn die Charaktere unter Zeitdruck stehen.

- wenn es besonders wichtig oder interessant ist, ob der Charakter erfolgreich ist oder versagt.

### Proben

Um bei einer Aktion eine Probe auf Erfolg zu machen, würfelt der Spieler mit 2W6 und zählt alle zutreffenden Würfelmodifikatoren hinzu. Wenn das Ergebnis 8 oder höher ist, ist der Charakter erfolgreich.

Die häufigste Form von Proben sind Attributproben und Fertigkeitproben.

**Attributproben:** Diese Proben werden angewendet, wenn die Aufgabe nicht offensichtlich mit einer Fertigkeit zusammenhängt oder wenn die angeborenen Fähigkeiten des Charakters den Haupteinfluss auf das Ergebnis ausmachen. Um eine Attributprobe durchzuführen, würfeln Sie mit 2W6 und zählen die Würfelmodifikatoren des entsprechenden Attributs hinzu.

**Fertigkeitproben:** Für eine Fertigkeitprobe zählt der Charakter die Stufe seiner Fertigkeit und den WM eines passenden Attributs hinzu.

Muss ein Charakter eine Probe für eine Fertigkeit ablegen, die er nicht hat, so erhält er den WM des Ungelernten von -3.

### Schwierigkeitsstufe

- Simple Aktionen haben einen WM von +6.
- Einfache Aktionen haben einen WM von +4.
- Routineaktionen haben einen WM von +2.
- Durchschnittliche Aktionen haben einen WM von +0.
- Schwierige Aktionen haben einen WM von -2.
- Sehr schwierige Aktionen haben einen WM von -4.
- Eindrucksvolle Aktionen haben einen WM von -6.

### Situationsbedingte Modifikatoren

Hat ein Charakter Hilfe, wie etwa gutes Werkzeug, kompetente Unterstützung oder andere günstige Umstände, erhält er einen WM von +1 auf seinen Fertigkeitwurf.

### Wirkungsgrad

Wenn der Grad des Erfolges von Bedeutung ist, zieht man 8 vom Gesamtergebnis des Würfelwurfs (inklusive Würfelmodifikatoren) ab. Der verbleibende Teil des Wurfes wird als Wirkungsgrad bezeichnet.

#### Erfolg

Wirkungsgrad	Art des Erfolges
0	Knapper Erfolg: Dem Charakter gelingt die Aktion gerade so, und er muss eventuell eine zusätzliche Bedingung zu seinem Erfolg akzeptieren. Er repariert das Triebwerk, aber es überhitzt. Er findet einen Käufer für seine Waren, aber der Käufer ist ein nicht vertrauenswürdiger Krimineller.
1-5	Durchschnittlicher Erfolg: Dem Charakter gelingt die Aktion ganz normal.
6+	Außergewöhnlicher Erfolg: Der Charakter ist auf eine eindrucksvolle und elegante Art erfolgreich.

#### Fehlschlag

Wirkungsgrad	Art des Fehlschlages
Weniger als -6	Außergewöhnlicher Fehlschlag: der Charakter hat so vollkommen versagt, wie man nur versagen kann. Alles was schief gehen kann, geht schief. Falls er versucht hat, ein Gerät zu reparieren, ist es noch stärker beschädigt worden

	oder gar zerstört. Bei einer sozialen Interaktion bekommt der Charakter noch mehr Ärger.
-2 bis -5	Durchschnittlicher Fehlschlag: Der Charakter hat versagt.
-1	Knapper Fehlschlag: Der Charakter wäre fast, aber nur fast erfolgreich gewesen, daher kann der Spielleiter ihm erlauben, gerade noch erfolgreich zu sein – wenn er einen signifikanten Nachteil in Kauf nimmt. Ein Charakter, der versucht hat, über einen Abgrund zu springen, kann sich gerade noch an der anderen Seite mit den Fingernägeln festkrallen. Er kann sich aber nur hochziehen, wenn er seinen Rucksack fallen lässt. Ein Charakter, der versucht hat, ein Schiff zu landen, bringt es zwar runter, ohne dass jemand verletzt wird, aber das Schiff wird nie wieder abheben. Ein Charakter, der versucht hat, sich in einen Computer zu hacken, schafft dies zwar, aber ein Sicherheitsprogramm kann seinen Aufenthaltsort feststellen.

### Timing

Um festzustellen, wie lange eine Aktion dauert, würfeln Sie 1W6 und multiplizieren Sie mit dem für die Aktion angegebenen Faktor.

### Schneller oder langsamer arbeiten

Sie können vor dem Wurf entscheiden, ob Sie sich eine oder zwei Reihen auf der Zeitrahmentabelle rauf oder runter bewegen wollen. Sich nach oben zu bewegen (den Zeitfaktor zu verringern) bringt einen WM von -1 für jede Reihe, die man sich bewegt. Sich nach unten zu bewegen und damit die Zeit zu verlängern, die man benötigt, gibt einen WM von +1 für jede Reihe, die man sich bewegt.

### Mehrfachaktionen

Ein Charakter kann versuchen, zwei oder mehr Dinge gleichzeitig zu tun, wie zum Beispiel die Waffen eines Raumschiffs abzufeuern, während man es gleichzeitig steuert, oder eine Bombe zu entschärfen, während man sich vor den Wachen versteckt. Für jede Sache, die ein Charakter zur gleichen Zeit tun will, erhält er einen WM von -2 auf alle Fertigungsproben.

### Gegenproben

Wenn die Aktionen zweier Charaktere direkt gegeneinander gerichtet sind, gewinnt der Charakter mit dem höheren Wirkungsgrad.

### Einem anderen Charakter helfen

Das Ergebnis einer Probe kann einen WM für die nächste Probe zur Folge haben.

### WM für Kettenaktionen

Die vorige Probe WM für die jetzige Probe	Die vorige Probe WM für die jetzige Probe
schlug fehl mit Wirkungsgrad -6 oder weniger	hatte Erfolg mit Wirkungsgrad 0
schlug fehl mit Wirkungsgrad -2 bis -5	hatte Erfolg mit Wirkungsgrad 1-5
schlug fehl mit Wirkungsgrad -1	hatte Erfolg mit Wirkungsgrad 6+

### Fertigkeiten

Astrogation

Diese Fertigkeit wird verwendet, um den Kurs eines Raumschiffs festzulegen oder die genaue Berechnung eines Hyperraumsprunges durchzuführen.

#### Athletik

Der Charakter ist ein ausgebildeter Athlet und körperlich fit.

#### Spezialisierungen

- Koordination: Klettern, jonglieren, werfen.
- Durchhaltevermögen: Langstreckenlauf, Wandern.
- Kraft: Kraftakt, Gewichtheben.
- Fliegen: Spezies, die fliegen können, erhalten diese Fertigkeit kostenlos auf Stufe 0.

#### Aufklärung

Ein Charakter mit dieser Fertigkeit ist in der Lage, gefährliche Orte auszukundschaften und Bedrohungen, ungewöhnliche Objekte oder Leute zu entdecken, die nicht ins Bild passen.

#### Biowissenschaften

#### Bordschütze

Die verschiedenen Spezialisierungen dieser Fertigkeit beschäftigen sich mit der Bedienung von auf Schiffen montierten Waffen im Weltraumkampf.

#### Spezialisierungen

- Geschütztürme: Waffen bedienen, die auf Geschütztürmen an Bord eines Schiffes montiert sind.
- Ortilerie: Eine Abkürzung für Orbitale Artillerie – die Verwendung der Bordgeschütze zum Bombardieren eines Planeten oder dem Angriff auf unbewegliche Ziele.
- Schilde: Aktivieren und Nutzen der Energieschilde des Schiffes, wie etwa die Schwarzschildgeneratoren oder Mesonenschilde.
- Schwere Bordgeschütze: Die Bedienung der in Gestellen oder auf Längsträgern montierten Geschütze an Bord eines Schiffes.

#### Computer

Diese Fertigkeit ist dazu da, Computersysteme benutzen und kontrollieren zu können.

#### Diplomatie

Die Fertigkeit Diplomatie erlaubt es ihrem Besitzer, Verträge zu verhandeln, friedliche Kontakte herzustellen und gesellschaftliche Fehlritte auszubügeln.

#### Ermitteln

Die Fertigkeit Ermitteln vereint in sich genaue Beobachtung, forensische und detaillierte Analysen.

#### Fahrer

Mit dieser Fertigkeit ist ein Charakter in der Lage, Bodenfahrzeuge der verschiedensten Typen zu steuern. Es gibt verschiedene Spezialisierungen.

#### Spezialisierungen

- Grabungsfahrzeuge: Zur Steuerung von Fahrzeugen, die sich durch festen Boden bewegen, indem sie Bohrer oder andere Grabungstechnologie verwenden (wie Plasmafackeln oder Hohlrumbaue mit Wasser).
- Kettenfahrzeuge: Für Panzer oder andere Fahrzeuge, die auf Ketten fahren.
- Radfahrzeuge: Für Autos und ähnliche Bodenfahrzeuge.

#### Fernsteuerung

Fernsteuerung ist die Fertigkeit, durch Telepräsenz Drohnen, Flugkörper, Roboter oder andere Geräte aus der Ferne zu steuern.

#### Flieger

Die verschiedenen Spezialisierungen dieser Fertigkeit decken die unterschiedlichen Arten von fliegenden Transportmitteln ab.

- Grav: Für Anti-Grav-Fahrzeuge und andere Fahrzeuge, die durch Gravitations-Technologie angetrieben werden. Grav-Fahrzeuge haben theoretisch perfekte Manövrierbarkeit und können schweben, aber es könnte zum Beispiel eine Fertigungsprobe bei der Durchführung von Kunstflügen mit Hochgeschwindigkeit erforderlich sein.
- Rotor: Für Helikopter, Hovercraft und Ähnliche. Rotorbetriebene Transportmittel können zwar schweben, benötigen aber eine Fertigungsprobe, um zum Beispiel unter erschwerten Umweltbedingungen an derselben Stelle zu bleiben.
- Tragflächen: Für Jets und andere Flugzeuge, die Tragflächen zum Abheben benutzen. Flugobjekte mit Tragflächen müssen sich die ganze Zeit vorwärts bewegen, oder sie verlieren an Höhe und stürzen ab.

#### Führung

Mit dieser Fertigkeit ist ein Charakter in der Lage, seine Verbündeten und Kameraden anzuführen und zu inspirieren.

#### Geselligkeit

Geselligkeit ist die Fähigkeit, Kontakte zu knüpfen, Spaß zu haben, aber auch dafür zu sorgen, dass andere Leute Spaß haben; die Kunst, gute Laune zu verbreiten.

#### Glücksspiel

Dieser Charakter ist mit dem weiten Feld der Glücksspiele (wie etwa Poker, Roulette, Black-Jack, Pferderennen, Sportwetten usw.) bestens vertraut und hat ein ausgezeichnetes Verständnis für Statistiken und Wahrscheinlichkeiten.

#### Handeln

Die Fertigkeit Handeln ermöglicht es dem Charakter, erfolgreich Geschäfte abzuwickeln und faire Konditionen zu vereinbaren.

#### Handfeuerwaffen

Diese Fertigkeit deckt eine Vielzahl von Fernkampfwaffen ab.

#### Spezialisierungen

- Projektilgewehr: Die Verwendung von Gewehren, wie zum Beispiel dem Sturmgewehr oder dem Gaußgewehr.
- Projektilpistole: Die Verwendung von mit Kugeln geladen Pistolen aller Art, z.B. Automatikpistole und Revolver.
- Schrotflinte: Die Verwendung von Schrotflinten.
- Energiegewehr: Die Verwendung von fortschrittlichen Energiewaffen, wie etwa Lasergewehre oder Plasmagewehre.
- Energiepistole: Die Verwendung von fortschrittlichen pistolenähnlichen Energiewaffen, wie Laserpistolen oder Betäubungswaffen.

#### Handwerk

Ein Charakter mit dieser Fertigkeit ist darin ausgebildet, eine bestimmte Art von Produkt herzustellen oder einen bestimmten Service anzubieten.

- Biologie: Die Entwicklung und der Umgang mit künstlichen Organismen.
- Bauingenieurwesen: Infrastrukturen und Gebäude entwerfen.
- Weltraumarchitektur: Wohnräume im Orbit und Megabauten entwerfen.
- Hydroponik: Kulturpflanzen in unwirtlichen Gebieten anbauen.
- Polymere: Entwerfen und Verwenden von Polymeren.

#### Ingenieur

Die Fertigkeit Ingenieur wird dazu verwendet, Raumschiffe und andere fortschrittliche Fahrzeuge zu warten und zu führen.

- Manöverantrieb (M-Antrieb): Wartung und Nutzung der Manövertriebwerke des Raumschiffs, wie auch deren künstliche Schwerkraft.
- Sprungantrieb (S-Antrieb): Wartung und Nutzung der Sprungtriebwerke eines Raumschiffes.
- Elektronik: Alle Formen von Computerhardware, Sensoren und anderen elektronischen und elektrischen Dingen.

- Lebenserhaltung: Alles von Sauerstoffgeneratoren über Heizung bis zu Licht und sonstigen notwendigen Lebenserhaltungssystemen.
- Reaktor: Wartung und Nutzung des Schiffsreaktors.

#### Kampfanzug

Diese Fertigkeit befähigt den Charakter dazu, die fortschrittliche Kampfanzugtechnologie zu benutzen.

#### Kommunikation

Diese Fertigkeit deckt die Verwendung sämtlicher moderner Telekommunikationsmöglichkeiten ab – einen Kommunikationskanal öffnen, sich in ein Computernetzwerk einwählen, ein Signal stören usw. sowie die korrekten Protokolle für die Kommunikation mit Raumhäfen und anderen Raumschiffen.

#### Kunst

Der Charakter ist in einer der kreativen Künste ausgebildet.

#### Spezialisierungen

- Schauspieler: Der Charakter ist ein ausgebildeter Künstler, der auf der Bühne, dem Bildschirm oder dem Holodeck zuhause ist.
- Tanz: Der Charakter ist ein ausgebildeter Tänzer und Darsteller.
- Holographie: Die Aufnahme und Produktion eines ästhetisch ansprechenden und klaren holographischen Bildes.
- Instrument: Ein spezielles Musikinstrument spielen können, zum Beispiel Flöte, Klavier oder Orgel.
- Bildhauer: Künstlerische oder abstrakte Figuren aus einer Vielzahl von Materialien herstellen können.
- Schriftsteller: Einen inspirierenden oder interessanten Text verfassen.

#### Mechanik

Die Fertigkeit Mechanik erlaubt es einem Charakter, die meisten Ausrüstungsgegenstände zu warten und zu reparieren.

#### Medizin

Die Fertigkeit Medizin deckt alles von der Ersten Hilfe in einer Notsituation und der Triage auf dem Schlachtfeld über Diagnose, Behandlung und Operationen bis hin zur Langzeitpflege ab.

#### Milieu

Ein Charakter mit dieser Fertigkeit versteht die urbane Umgebung und kennt die Machtstrukturen der Gesellschaft.

#### Multitalent

Diese Fertigkeit funktioniert anders als die anderen. Sie reduziert den Malus des Ungelernten um 1 für jede Stufe, die der Charakter in der Fertigkeit Multitalent hat.

#### Nahkampf

Diese Fertigkeit befasst sich mit dem Kampf Mann gegen Mann.

#### Spezialisierungen

- Unbewaffnet: Egal, ob es sich um eine klassische Kampfkunstausbildung oder Straßenkampftechniken handelt, die auf die harte Tour gelernt wurden – dies ist die Fertigkeit um Ihren Körper als Waffe einzusetzen.
- Klingengewaffen: Angriffe mit Schwertern, Rapiere, Klingen und anderen scharfen Waffen.
- Stumpfe Waffen: Angriffe mit Streitkolben, Keulen, Knüppeln usw.
- Natürliche Waffen: Die bevorzugte Kampffertigkeit von wilden Tieren, dies beinhaltet den Kampf mit Klauen, Zähnen und anderen Waffen, die ein Teil ihres Körpers sind.

#### Navigation

Navigation ist das planetenbezogene Gegenstück der Astrogation, bei der es um die Berechnung von Kursen und das Finden einer bestimmten Richtung am Boden geht.

#### Null-G

Mit dieser Fertigkeit ist ein Charakter in der Lage, sich in Umgebungen mit sehr geringer Gravitation oder im freien Fall zu bewegen. Ein Charakter ohne diese Fertigkeit erhält einen WM von -2 auf alle Proben, die er während des freien Falls im Weltraum macht.

#### Physikalische Wissenschaften

##### Pilot

Die verschiedenen Spezialisierungen dieser Fertigkeit decken die ganze Bandbreite des Raumfluges ab.

##### Spezialisierungen

- Kleine Schiffe: Shuttles oder andere Transportmittel unter 100 Tonnen.
- Raumschiffe: Handelsschiffe oder andere Schiffe zwischen 100 und 5.000 Tonnen.
- Große Raumschiffe: Schlachtschiffe und andere Schiffe mit über 5.000 Tonnen.

##### Raumanzug

Diese Fertigkeit erlaubt es einem Charakter, Raumanzüge und andere Schutzanzüge zu tragen und zu benutzen. Wenn der Charakter nicht die nötige Stufe für den Anzug hat, den er trägt, erhält er einen WM von -2 pro fehlende Stufe auf alle Fertigkeitstests, während er den Anzug trägt.

#### Rechtswissenschaften

Durch diese Fertigkeit erhält der Charakter ein breites Grundwissen in den Gesetzestexten und Praktiken, insbesondere interstellaren Gesetzen.

##### Schwere Waffen

Mit der Fertigkeit Schwere Waffen kann man tragbare und größere Waffen bedienen, die extremen Schaden anrichten können, wie etwa Raketenwerfer, Artillerie und Plasmawaffen.

##### Spezialisierungen

- Werfer: Raketenwerfer oder Granatwerfer.
- Tragbare Artillerie: Fusions- oder Plasmawaffen – die TFK, TPK und ähnliche.
- Feldartillerie: Stationäre Waffen, Mörser und andere indirekte Waffen.

##### Seefahrer

Bei dieser Fertigkeit geht es um alle Arten von Wasserfahrzeugen und die Reise über den Ozean.

##### Spezialisierungen

- Segeln: Für windbetriebene Wasserfahrzeuge.
- U-Boote: Für Fahrzeuge, die sich unter Wasser bewegen.
- Ozeankreuzer: Für große, motorisierte Meeresfahrzeuge.
- Motorboote: Für kleine, motorisierte Boote.

##### Sensoren

Bei dieser Fertigkeit geht es um die Nutzung und Interpretation von Daten, die von elektronischen Sensoren übertragen wurden. Sie reicht von Überwachungssatelliten und ferngesteuerten Sonden bis hin zu Wärmebildkameras und Densitometern.

#### Sozialwissenschaften

##### Sprachen

Es gibt verschiedene Sprachenspezialisierungen, von denen jede Lesen und Schreiben in einer bestimmten Sprache abdeckt. Alle Charaktere können ihre Muttersprache lesen und schreiben, ohne dafür eine Probe auf Sprachen ablegen zu müssen, und Dank automatisierter Computerübersetzungsprogramme braucht man auf anderen Welten nicht immer automatisch eine Sprachfertigkeit. Sprachen 0 bedeutet, dass der Charakter vereinzelte einfache Phrasen in vielen Sprachen beherrscht.

##### Spezialisierungen

- Englisch: Die gemeinsame Handelssprache des Dritten Imperiums, welche sich ursprünglich von der englischen Sprache ableitet, die während der Herrschaft der Menschen gesprochen wurde.
- Vilani: Die Sprache, die von den Vilani des Ersten Imperiums



- gesprochen wurde. Das "Latein" des Dritten Imperiums.
- Zdetl: Die gesprochene Sprache der Zhodani.
- Oynprith: Die Ritualsprache der Droyne.

#### Sprengstoff

Die Fertigkeit Sprengstoff bezieht sich auf die Nutzung von Sprengladungen und anderen explosiven Geräten, einschließlich des Zusammenbaus und Entschärfens von Bomben.

#### Steward

Diese Fertigkeit erlaubt es dem Charakter, Adlige und Passagiere der oberen Klasse zu bedienen und sich um sie zu kümmern.

#### Taktik

Diese Fertigkeit deckt jede Art von taktischer Planung und Entscheidungsfindung ab, von Brettspielen über den Kampf kleiner Gruppen bis hin zu Schlachten ganzer Flotten.

#### Spezialisierungen

- Taktik (planetar): Die Koordination der Angriffe durch Bodentruppen oder –fahrzeuge.
- Taktik (interplanetar): Die Koordination der Angriffe eines Raumschiffes oder einer Flotte.

#### Täuschung

Diese Fertigkeit erlaubt es dem Charakter, überzeugend zu lügen, sich zu verkleiden, kleine Taschenspielertricks durchzuführen und Schaulustige zu täuschen.

#### Tiere

Diese Fertigkeit ist selten auf industriellen oder technologisch fortgeschrittenen Welten zu finden und bezieht sich auf die Haltung und Pflege von Tieren.

#### Spezialisierungen

- Reiten: Der Charakter weiß, wie man ein Tier reitet, das darauf trainiert ist, einen Reiter zu tragen.
- Tierarzt: Der Charakter kennt sich mit Veterinärmedizin und Tierpflege aus.
- Abrichten: Der Charakter weiß, wie man Tiere zähmt und abrichtet.
- Landwirtschaft: Der Charakter kann Getreide anbauen und ernten und kennt sich in der Tierzucht aus.

#### Überleben

Die Fertigkeit Überleben ist für die Wildnis, was Milieu für die Stadt ist – ein Charakter, der darauf trainiert ist, in der Wildnis zu überleben, kann Unterstände bauen, jagen oder Fallen stellen, Schutz vor den Elementen suchen usw.

#### Überreden

Überreden ist die zwanglosere, weniger förmliche Version der Diplomatie.

#### Verdeckte Operation

Ein Charakter mit dieser Fertigkeit ist darin ausgebildet, ungesehen und ungehört zu bleiben.

#### Verwaltung

Diese Fertigkeit deckt Bürokratie und Verwaltung aller Art ab, einschließlich des Überwindens bürokratischer Hindernisse und Katastrophen.

#### Weltraumwissenschaften

##### Wissenschaften

Es gibt vier verschiedene Wissenschaftsfertigkeiten – Physikalische Wissenschaften, Biowissenschaften, Sozialwissenschaften und Weltraumwissenschaften. Jede Wissenschaftsfertigkeit hat eine Anzahl von Spezialisierungen.

##### Physikalische Wissenschaften

- Physik: Die Lehre der elementaren Kräfte.

- Chemie: Die Lehre von der Materie auf der atomaren, molekularen und makromolekularen Ebene.
- Elektronik: Die Lehre von Computern und Schaltkreisen.

#### Biowissenschaften

- Biologie: Die Lehre von den lebenden Organismen.
- Kybernetik: Die Lehre von der Verbindung lebender und synthetischer Organismen.
- Genetik: Die Lehre des genetischen Codes und der Gentechnik.
- Psionikologie: Die Lehre der psionischen Kräfte und Phänomene.

#### Sozialwissenschaften

- Archäologie: Die Lehre der alten Zivilisationen. Sie beinhaltet außerdem Techniken der Untersuchung und der Ausgrabung.
- Wirtschaftswissenschaften: Die Lehre von Märkten und Handel.
- Geschichte: Die Lehre von der Vergangenheit, so wie sie durch Dokumente und Aufzeichnungen festgehalten wurde.
- Linguistik: Die Lehre von den Sprachen.
- Philosophie: Die Lehre von Weltanschauungen und Religionen.
- Psychologie: Die Lehre von Geist und Gesellschaft.
- Sophontologie: Die Lehre von den intelligenten Lebewesen.

#### Weltraumwissenschaften

- Planetologie: Die Lehre von der Entwicklung der Planeten und der Evolution von Himmelskörpern.
- Robotik: Die Lehre von der Konstruktion und Nutzung von Robotern.
- Xenologie: Die Lehre von außerirdischen Lebensformen.

#### Neue Fertigkeiten Erlernen

Die Gesamtfertigkeitsstufe eines Charakters wird durch Zusammenzählen aller Stufen errechnet, die ein Charakter in seinen Fertigkeiten hat, wobei die Stufe 0 auch als "0" gezählt wird. Ein Charakter, der Mechanik 1 und Handfeuerwaffen (Projektilepistole) 2 hat, hätte eine Gesamtfertigkeitsstufe von 3.

Um eine Fertigungsstufe zu erhöhen, muss ein Charakter eine Anzahl an Wochen trainieren, die seiner jetzigen Gesamtfertigkeitsstufe plus der gewünschten Fertigungsstufe entspricht. Ein Charakter, der Pilot von 2 auf 3 steigern möchte und eine Gesamtfertigkeitsstufe von 3 hat, müsste dafür sechs Wochen (drei plus drei) trainieren. Ein Charakter kann pro Woche immer nur eine Fertigkeit trainieren.

Die Fertigkeit Multitalent kann nicht im Spiel erworben werden.

#### **KAMPF**

Wenn die Kämpfer alle unvorbereitet in den Kampf hinein schlittern, würfelt jede Person mit 2W6 und zählt ihren Geschicklichkeits-WM hinzu, um die Initiative zu Beginn festzustellen.

Initiative legt die Reihenfolge fest, in der die Charaktere agieren, aber sie kann auch für die Reaktion auf Ereignisse verwendet werden. Wenn einige der Kämpfer für den Kampf bereit sind und andere nicht – wie etwa bei einem Hinterhalt – haben die vorbereiteten Charaktere automatisch eine 12 bei ihrem Wurf, weshalb sie eine Initiative von 12 + Geschicklichkeits-WM haben.

Charaktere mit der Fertigkeit Taktik können eine Probe darauf würfeln und den Wirkungsgrad dieser Probe zur Initiative jeder Person in ihrer Einheit hinzuzählen.

#### **Die Kampfrunde**

Jede Kampfrunde dauert etwa 6 Sekunden Spielzeit. In einer Kampfrunde hat jeder Charakter eine Nebenaktion und eine Hauptaktion. Aktionen werden in absteigender Reihenfolge der Initiative durchgeführt. Wenn zwei Charaktere dieselbe Initiative haben, fängt der Charakter mit der höheren Geschicklichkeit an. Wenn dann immer noch Gleichstand herrscht, agieren die Charaktere gleichzeitig. Wenn ein Charakter an der Reihe ist, führt er alle seine Aktionen gleichzeitig aus.

Nachdem jeder einmal dran war, ist die Kampfrunde vorbei, und eine neue Runde beginnt. Die Initiative wird nicht neu gewürfelt sondern verändert sich dynamisch entsprechend der Aktionen, die in der vorhergehenden Runde durchgeführt wurden.

#### **Dynamische Initiative**

Während des Verlaufs einer Runde kann die Initiative eines Charakters durch Reaktionen, den Rückstoß einer Waffe oder Beschleunigung verändert werden. Die Initiative wird jedoch nur für eine Runde verändert – entweder für die jetzige Runde, wenn Sie noch nicht dran waren, oder für die nächste Runde, wenn Sie bereits Ihre Aktionen durchgeführt haben. Reaktionen reduzieren Ihre Initiative, so dass es Ihnen möglich ist, sich vor Angriffen zu schützen. Durch den Rückstoß werden Sie behindert, wenn die Waffe, die Sie benutzen, zu groß für Sie ist. Wenn Sie die Aktion beschleunigen wollen, können Sie früher handeln, müssen jedoch einen Malus auf Ihren Wurf in Kauf nehmen.

Zu Beginn jeder Runde kann ein Charakter erklären, dass er beschleunigen will. Dadurch erhält er für diese Runde einen Bonus von +2 auf seine Initiative und alle seine Aktionen erhalten einen Malus von -1. Ein Charakter kann nur einmal (pro Runde) beschleunigen.

## **Nebenaktionen**

### **Bewegung**

Der Charakter bewegt sich bis zu 6 m weit. In schwierigem Gelände, wie etwa auf Schutthaufen, im Matsch oder im dichten Unterholz, kann die Bewegungsrate des Charakters halbiert sein. Kriechen halbiert die Bewegungsrate.

### **Positionen verändern**

Ein Charakter kann eine der drei typischen Positionen einnehmen – liegend, geduckt oder stehend. Dies ist eine Nebenaktion.

### **Ziehen und Nachladen**

Die Zeit, die man zum Ziehen einer Waffe benötigt, hängt von ihrer Größe und davon ab, wie leicht sie zu bedienen ist. Die Anzahl der untergeordneten Aktionen, die man zum Nachladen einer Waffe braucht, ist in der Beschreibung der Waffe angegeben. Für die meisten Waffen braucht man eine Nebenaktion, um sie zu ziehen, und eine weitere, um sie nachzuladen. Einige Waffen sind jedoch besonders schnell oder langsam.

### **Zielen**

Wenn ein Charakter eine Nebenaktion mit Zielen verbringt, erhält er einen WM von +1 auf seinen nächsten Angriff auf das Ziel. Dies gilt allerdings nur, sofern der Charakter außer Zielen nichts anderes tut, bis er seinen Angriff durchführt. Ein Charakter kann mehrere Aktionen mit Zielen verbringen. Er erhält einen maximalen Bonus von +6, wenn er sechs Nebenaktionen mit Zielen verbracht hat.

### **Verschiedenes**

Der Spielleiter kann es einem Charakter erlauben, eine Fertigungsprobe oder eine andere Aktion als Nebenaktion auszuführen, wenn die Fertigkeit nicht die volle Aufmerksamkeit des Charakters oder eine komplexe körperliche Bewegung erfordert.

## **Hauptaktionen**

### **Nebenaktionen**

Ein Charakter kann zwei Nebenaktionen anstelle einer Hauptaktion durchführen.

### **Verschiedenes**

Ein Charakter kann eine Fertigungsprobe oder etwas anderes als eine Hauptaktion durchführen, wenn die Aktion die volle Aufmerksamkeit des Charakters, seine Konzentration, komplexe körperliche Aktionen oder eine Kombination von alledem erfordert.

### **Angriff**

Die häufigste Hauptaktion ist ein Angriff. Grundsätzlich bedeutet eine Angriffsaktion, den Gegner durch einen Nahkampfangriff oder mit einer Fernkampfwaffe verletzen zu wollen. Der Angreifer bestimmt sein Ziel und der Gegner kann sich für eine Reaktion entscheiden. Der Angreifer macht dann eine Fertigungsprobe und fügt seinem Gegner Schaden zu, wenn die Probe erfolgreich war. Wie bei jeder anderen Fertigungsprobe ist der Mindestwurf im Normalfall 8+.

Die typischen Fertigungsproben bei einem Angriff sind:

Nahkampfangriff = 2W6 + Nahkampf (entsprechende Spezialisierung)

+ Stärke oder Geschicklichkeits-WM (nach Wahl des Angreifers)

Angriff mit einer Schusswaffe =  $2W6$  + Handfeuerwaffen (entsprechende Spezialisierung) oder Schwere Waffen (entsprechende Spezialisierung) + Geschicklichkeits-WM

Angriff mit einer Wurfwaffe =  $2W6$  + Athletik (Koordination) + Geschicklichkeits-WM

#### Typische Modifikatoren für Angriffe

Bonus		Malus	
Zielen	+1 pro Zielen-Aktion	Deckung	-0 bis -6
Laserzielfernrohr	+1 beim Zielen	Bewegung	-1 pro volle 10 Meter, die sich das Ziel bewegt
Intelligente Waffe	+1 wenn der Gesamt-WM die Kapazität des Programms nicht übersteigt	Ziel weicht aus (Reaktion)	-1
		Erschwernisse durch die Umgebung	-1 bis -2
		Reichweite	-0 bis -6
		Position des Ziels	-2 wenn sich ein liegendes Ziel in mittlerer oder größerer Reichweite befindet +2 wenn sich ein liegendes Ziel in Nahkampfreichweite befindet
		Ziel pariert (Reaktion)	-Nahkampffertigkeit des Verteidigers

#### Rückstoß und Aufprall

Wenn Sie einen Angriff durchführen, vergleichen Sie Ihren Stärke-WM mit dem Rückstoßwert der Waffe, die Sie benutzen. Wenn Ihr Stärke-WM höher ist, passiert nichts weiter. Wenn Ihr Stärke-WM niedriger ist, haben Sie in der nächsten Runde einen der Differenz entsprechenden Malus auf Ihre Initiative. Bei Nahkampfwaffen wird ein dem Gewicht der Waffe entsprechender Aufprallwert angewendet, der auf genau die gleiche Weise funktioniert.

Wenn man mit einer automatischen Waffe Feuerstöße abgibt, erhöht sich der Rückstoß um 1. Wenn man mit einer vollautomatischen Waffe schießt, erhöht sich der Rückstoß um die Hälfte des Dauerfeuerwertes.

#### Reaktionen

Je mehr Zeit ein Charakter zum Reagieren benötigt, desto länger dauert es, bis er selbst handeln kann. Jede Reaktion verringert seine Initiative um 2, er erhält außerdem einen WM von -1 auf sämtliche

Fertigkeitsproben bis zur nächsten Runde. Es gibt keine Einschränkungen, wie oft ein Charakter pro Runde reagieren darf, er kann aber auf jeden Angriff nur einmal reagieren und die Abzüge für die Reaktionen sind kumulativ.

Ein Charakter kann nur auf einen Angriff reagieren, den er auch bemerkt.

#### Ausweichen

Ein angegriffener Charakter kann ausweichen. Dadurch erhält sein Angreifer einen WM von -1 und er selbst erhält einen WM von -1 auf alle Fertigkeitsproben bis zur nächsten Runde. Wenn der Charakter in Deckung ist oder sich ein Hindernis zum Ausweichen oder Verstecken bietet, verändert sich der WM des Gegners auf -2 auf seinen Trefferwurf.

#### Parieren

Ein sich im Nahkampf befindlicher Charakter kann parieren, indem er den Wert seiner Nahkampffertigkeit vom Angriffswurf des Gegners abzieht. Ein Charakter, der pariert, erhält außerdem einen WM von -1 auf alle Fertigkeitsproben bis zur nächsten Runde.

### **Andere Aktionen**

#### Freie Aktionen

Manche Aktionen gehen so schnell vonstatten, dass für sie keine Nebenaktionen nötig sind – eine Warnung rufen, einen Knopf drücken, auf die Uhr schauen, usw. Ein Charakter kann in einer Runde so viele dieser freien Aktionen durchführen, wie er will. Der Spielleiter kann von ihm aber verlangen, eine Nebenaktion oder sogar eine Hauptaktion darauf zu verwenden, wenn es sich um sehr viele freie Aktionen handelt.

#### Erweiterte Aktionen

Einige Fertigkeitsproben dauern länger als eine einzelne Kampfrunde, bevor die Aktion vollständig ausgeführt wurde. Machen Sie dazu einen Timingwurf und rechnen Sie aus, wie viele Sechs-Sekunden-Kampfrunden die Aktion beansprucht, bis sie vollständig durchgeführt wurde. Ein Charakter, der mit einer erweiterten Aktion beschäftigt ist, kann nichts anderes tun. Er kann die Aktion jedoch abrechnen und zu seinem normalen Platz in der Reihenfolge der Initiative zurückkehren. Ein Charakter, der von einem Angriff getroffen wird, während er eine erweiterte Aktion durchführt, muss einen 8+ Wurf auf die entsprechende Fertigkeit durchführen [mit einem negativen WM, der dem durch den Angriff verursachten Schaden (nach Abzug der Rüstung) entspricht]. Misslingt die Probe, so wird diese Runde für die Vollendung der Aufgabe nicht gewertet. Bei einem Fehlschlag von sechs oder mehr (einem überragenden Fehlschlag) ist die Aktion gescheitert, und der Charakter muss wieder von vorne beginnen.

#### Abwarten

Ein Charakter muss nicht sofort handeln, wenn er an der Reihe ist. Er kann seine Aktion auf einen späteren Zeitpunkt in dieser Runde verschieben und selbst die Aktionen anderer dadurch unterbrechen. Wenn er handelt, wird seine Initiative auf die Position in der Reihenfolge gesetzt, zu der er gehandelt hat. Wenn der Charakter bis zum Ende der Runde nicht gehandelt hat, kann er entscheiden, in der nächsten Runde als erster dran zu sein, also seine Aktionen der letzten Runde für einen Initiativevorteil in der nächsten Runde aufzugeben. Seine Initiative wird auf die erste Position in der Reihenfolge gesetzt, also vor die Person, die eigentlich als erstes dran wäre. Wenn mehrere Charaktere abwarten, um in der nächsten Runde beginnen zu können, wird ihre Initiative auf denselben Wert gesetzt, und sie handeln in der Reihenfolge ihrer Geschicklichkeit, wie immer.

### **Besondere Anmerkungen**

#### Automatische Waffen

Alle Waffen, die in der Zeile "Dauerfeuer" einen Wert haben (siehe Seite 111), besitzen drei verschiedene Schussmodi: Einzelschuss, Feuerstoß und Dauerfeuer.

- Geben Sie einzelne Schüsse ab, würfeln Sie den Angriff ganz normal.
- Wollen Sie einen Feuerstoß abgeben, zählen Sie den Dauerfeuerwert zum Schaden hinzu. Die Anzahl der Munitionseinheiten, die ein Feuerstoß benötigt, entspricht dem Dauerfeuerwert.
- Wenn Sie ein Dauerfeuer abgeben wollen, würfeln Sie mit einer Anzahl an Würfeln, die dem Dauerfeuerwert der Waffe entspricht, und teilen Sie sie nach Belieben in Paare auf. Jedes Paar ist ein Angriff. Dauerfeuer kann auf eine beliebige Anzahl an Zielen angewendet werden, wobei nicht mehr Ziele benannt werden können als Angriffe zur Verfügung stehen. Zudem

dürfen alle Ziele höchstens 6 m voneinander entfernt sein. Ein Angriff mit Dauerfeuer erhält durch eine Waffenfertigkeit maximal einen Bonus von +1. Hat ein Charakter Stufe 2 oder höher in der entsprechenden Waffenfertigkeit, wird bei Dauerfeuer trotzdem nur eine Stufe gewertet. Das Dauerfeuer verbraucht eine Anzahl von Munitionseinheiten, die dem 3-fachen des Dauerfeuerwertes entspricht.

#### Kommunikation auf dem Schlachtfeld

Kommunikationstechnologie spielt auf dem Schlachtfeld eine lebenswichtige Rolle. Wenn ein Charakter nicht in Verbindung mit dem Rest seiner Einheit und seinem Kommandanten steht, kann er nicht von den Fertigkeiten Taktik oder Führung profitieren. Charaktere, die zu Beginn eines Kampfes von der Taktikfertigkeit ihres Kommandanten profitiert haben und später im Gefecht von ihm abgeschnitten werden, verlieren die gleiche Anzahl an Initiativmodifikatoren, wie sie am Anfang hinzugewonnen haben. Anders als die anderen Modifikatoren hält dies bis zum Ende des Kampfes an oder bis die Kommunikation wiederhergestellt wurde.

Es gibt verschiedene Arten von Kommunikation:

- Direkt: Dies beinhaltet Handzeichen und verbale Kommunikation.
- Kabelverbindung: Dies schließt alle Verbindungen über Drähte oder sonstige physische Verbindungen ein. Diese Verbindung kann nicht gestört werden.
- Radiowellen: Kommunikation über Radiowellen ist solange möglich, wie das Radiosignal zum Empfänger durchdringen kann – sie können gestört oder durch örtliche Gegebenheiten blockiert werden.
- Laser: Zwei Charaktere mit starken Laserstrahlen stehen in Kommunikation miteinander, solange ein weiterer Verbündeter mit einem Laserkommunikationsgerät in der Sichtlinie des Charakters ist.
- Maser: Sie funktionieren genau wie Laser, können aber Rauch und Aerosole durchdringen.
- Mesonen: Mesonenkommunikatoren können weder gestört noch blockiert werden, sie können jedoch nicht verwendet werden, solange sich ein Charakter bewegt.

#### Schlachtfeldsensoren

Es gibt verschiedene Arten von Sensoren.

- Bioscanner: Bioscanner “erschnüffeln” in der Luft enthaltene Krankheitserreger und gefährliche Chemikalien.
- Infrarot (Wärme): Infrarotsensoren können warme Körper aufspüren und so Personen finden, die im Rauch oder hinter indirekten Deckungen verborgen sind, aber sie können durch starke Wärmequellen gestört werden.
- Densitometer: Eine Nebenerscheinung der Gravitationstechnologie, die dazu verwendet werden kann, die unterschiedliche Dichte der in einem bestimmten Bereich vorhandenen Dinge zu scannen und dadurch eine dreidimensionale Karte von ihnen zu erstellen.
- Elektromagnetische Detektoren: Diese Sensoren können nicht abgeschirmte, elektrische Hochspannungsgeräte entdecken, wie etwa Gaußgewehre oder Sendeanlagen.
- Lasergestützte Zielerfassung: Ein niedrigenergetischer Laser wird vom Ziel reflektiert, wodurch der Schütze Daten über das Ziel erfassen kann.
- Nachtsichtgeräte: Diese Geräte funktionieren mit einer Lichtverstärkertechnologie, die das sichtbare Licht derart verstärkt, dass sämtliche Abzüge für Dunkelheit und wenig Licht entfallen.
- Bewegungsdetektoren: Reagieren auf jede Bewegung in einem bestimmten Umkreis.
- Neuralaktivitätsscanner: Eine Kombination aus hochsensiblen EM-Detektoren und psionischer Theorie. Die NAS-Detektoren messen die Gehirnaktivität eines Lebewesens und klassifizieren es entsprechend der Menge und Komplexität seiner Gedankengänge, so dass man eine grobe Vorstellung von der Intelligenz des Untersuchungsobjekts bekommt.

Bestimmte Bedingungen auf dem Schlachtfeld haben einen Einfluss auf Fernkampfangriffe:

- Dunkelheit: Wenn nur wenig Licht vorhanden ist, erhalten Fernkampfangriffe einen WM von -1. In vollständiger Dunkelheit erhalten sie einen WM von -4. Diese Abzüge können dadurch vermieden werden, dass man statt des bloßen Auges Sensoren zur Zielerfassung benutzt.
- Rauch oder Nebel: Rauch gibt einen WM von -1 auf Fernkampfangriffe, da er das Ziel verschwimmen lässt. Besonders dichter und undurchdringlicher Rauch gibt einen WM von -2. Diese Abzüge werden für Laserwaffen verdoppelt.
- Extreme Wetterverhältnisse: Starker Wind, Regen, Schneestürme

usw. geben wegen der schlechten Sicht einen WM von -1 auf Fernkampfangriffe und einen weiteren WM von -1 wegen der umweltbedingten Interferenzen. Sensoren können verwendet werden, um den Abzug für schlechte Sicht zu negieren.

### Deckung

Jede Art von niedriger Mauer, Unterholz, größeren Felsbrocken oder anderen Objekten kann als Deckung dienen. Angriffe auf sich in Deckung befindende Charaktere erhalten einen negativen WM entsprechend der Tabelle weiter unten. Geduckte oder liegende Ziele (siehe nächste Seite) haben in der Tabelle eine um einen Schritt höhere Deckung. Wenn ein Charakter volle Deckung hat und sich dabei duckt oder liegt, ist es unmöglich, ihn zu treffen, er kann jedoch auch nicht zurückschießen.

Deckung	Deckungs-WM
1/4 (Unterholz, kleinere Felsbrocken, Gebäudeecken)	-0
1/2 (Dichter Wald, niedrige Mauer, Brettverschluss)	-1
3/4 (Dschungel, Schützengraben, verstärkte Position)	-2
Voll (Unterstand, andere ausgebaute Stellung)	-4

### Explosionen

Granaten, Raketen und andere Sprengstoffe betreffen eine Fläche. Wenn ein Charakter während eines Kampfes in eine Explosion gerät, kann er zu den üblichen Initiativekosten ausweichen. Ein Charakter, der einer Explosion ausweicht, kann den Schaden um 1W6 reduzieren oder sogar halbieren, wenn er in Deckung springt. Ein Charakter, der in Deckung springt und liegen bleibt, verliert seine nächste Hauptaktion

### In einen Kampf hineinschießen

Wenn ein Charakter seine Waffe auf ein Ziel abfeuert, das sich in Nahkampfreichweite eines anderen Kämpfers befindet, erhält er einen WM von -2 auf seinen Angriff. Schießt er daneben, würfeln Sie mit 1W6. Bei einem Ergebnis von 4+ trifft der Schuss denjenigen, der dem eigentlichen Ziel am nächsten steht.

### Ringeln

Ein Charakter kann versuchen, eine andere Person zu packen oder niederzuringeln, anstatt zuzuschlagen. Der Angreifer muss sich in Nahkampfreichweite bewegen und sein Ziel mittels einer Gegenprobe auf Nahkampf (unbewaffnet) schlagen. Wenn er erfolgreich ist, kann er eines der folgenden Dinge tun:

- Seinen Gegner zu Boden schicken.
- Den Gegner entwaffnen. Wenn seine Probe um 6+ erfolgreicher war als die des Gegners, kann er ihm die Waffe abnehmen, ansonsten landet sie auf dem Boden
- Den Gegner bis zu 3 m weit werfen und dabei Schaden von 1W6 verursachen.
- Schaden von 2 + Wirkungsgrad verursachen.
- Aus der Umklammerung des Gegners entkommen und sich entfernen (als wenn es eine normale Bewegungsaktion wäre).
- Ohne besondere Ergebnisse mit dem Ringeln fortfahren.
- Den Gegner bis zu 3 m weit ziehen.

Das Werfen eines Gegners bedeutet immer das Ende des Ringkampfes. Bei jedem anderen Ergebnis kann der Gewinner entscheiden, den Kampf fortzusetzen oder abubrechen – je nachdem, was er für besser hält. Ein Charakter, der sich in einem Ringkampf befindet, kann nichts anderes tun, als Gegenproben auf Nahkampf durchzuführen. Jedes Mal, wenn eine Gegenprobe gemacht wurde, kann der Gewinner aus der oberen Liste auswählen.

### Reichweite

Der Kampf zwischen einzelnen Personen ist in einer Reihe von Reichweiten unterteilt:

Reichweite	Entfernung zum	Quadrate bis Ziel
------------	----------------	-------------------

Ziel		
Nahkampf	weniger als 1,5 m	0 (die Kämpfer befinden sich im selben Quadrat)
Sehr kurz	1,5 bis 3 m	1 bis 2 Quadrate
Kurz	3 bis 12 m	3 bis 8 Quadrate
Mittel	12 bis 50 m	9 bis 34 Quadrate
Groß	51 m bis 250 m	35 bis 166 Quadrate
Sehr groß	251 m bis 500 m	167 bis 334 Quadrate
Enorm	501 m+	mehr als 334 Quadrate

### Stellung

Ein Charakter kann sich in stehender, geduckter oder liegender Position befinden.

Für einen stehenden Charakter gelten die normalen Regeln. Ein geduckter Charakter bewegt sich mit halber Geschwindigkeit, kann aber die Deckung besser ausnutzen. Wenn ein geduckter Charakter sich in Deckung befindet, wird dieser als eine Reihe tiefer auf der Deckungstabelle gewertet.

Ein liegender Charakter kann keine Nahkampfangriffe durchführen oder ausweichen. Er kann, genau wie ein geduckter Charakter, Deckung optimal ausnutzen und immer noch Nahkampfangriffe parieren. Alle gegen ihn gerichteten Fernkampfangriffe erhalten einen WM von -2. Auf sehr kurze Reichweite wird dieser Abzug auf +0 reduziert. Ein liegender Charakter, der in Nahkampfreichweite angegriffen wird, gibt seinem Gegner einen WM von +2.

### Taktik und Führung

Durch die Fertigkeit Taktik kann eine ganze Einheit zu Beginn eines Kampfes einen Bonus auf ihre Initiative erhalten. Der Kommandant der Einheit macht eine Probe auf Taktik, und jeder in seiner Einheit bekommt einen Initiativebonus/-malus entsprechend des Wirkungsgrades seiner Probe.

Die Fertigkeit Führung kann verwendet werden, um die Initiative eines anderen Charakters zu erhöhen. Der Charakter mit der Fertigkeit Führung würfelt eine Probe darauf, und die Initiative des Zielcharakters wird um den Wirkungsgrad erhöht bzw. gesenkt. Eine Fertigkeitprobe auf Führung abzulegen ist eine Hauptaktion.

### Wurfwaffen

Es gibt zwei Arten von Wurfwaffen: Die erste Sorte trifft nur ein einzelnes Ziel und richtet Schaden durch die Aufprallwirkung an, wie etwa ein Wurfmesser oder ein Stein. Auf sie treffen die normalen Regeln für Fernkampf zu. Die andere Art von Wurfwaffen sind Granaten oder andere explosive Projektile, die in der Regel keinen Schaden durch den Aufprall, sondern durch die explosive Ladung verursachen. Bei der ersten Art von Wurfwaffen wird der Wirkungsgrad einer Athletik (Koordination)-Probe auf den Schaden angerechnet. Auf die zweite Art trifft das nicht zu.

Wenn der Angriff fehlschlägt, weicht die Wurfrichtung des Projektils um (Wirkungsgrad + 6) Meter in eine beliebige Richtung ab. Das ist für gewöhnlich nur dann wichtig, wenn das Projektil nach dem Aufprall explodiert.

### Schaden

Bei jeder Waffe ist der Schaden, den sie verursacht, als eine Anzahl von W6 angegeben. Zählen Sie den Wirkungsgrad des Angriffswurfs zu diesem Schaden hinzu.

Der Schaden wird zuerst auf die Ausdauer des Ziels angewendet. Wenn die Ausdauer auf 0 sinkt, wird jeder weitere Schaden von der Stärke oder der Geschicklichkeit des Ziels abgezogen. Wenn entweder Stärke oder Geschicklichkeit auf 0 sinken, ist der Charakter bewusstlos und jeder weitere Schaden wird von den verbleibenden körperlichen Attributen abgezogen. Wenn alle drei körperlichen Attribute auf 0 gesunken sind, ist der Charakter tot.

### Rüstungen

Rüstungen reduzieren den Schaden um den Wert der Rüstung. Ein Treffer mit einem Wirkungsgrad von 6+ wird immer mindestens einen Punkt Schaden verursachen, egal was das Ziel für eine Rüstung trägt.



## **Fahrzeuge**

Der Kampf in und auf Fahrzeugen läuft fast genauso wie der normale Kampf ab. Die Unterschiede sind wie folgt:

- Anders als bei Personen, die sehr leicht und schnell die Richtung wechseln können, muss bei Fahrzeugen genau darauf geachtet werden, in welche Richtung sie sich gerade bewegen. Für auf Fahrzeugen montierte Waffen – und in geringerem Maße auch für bewaffnete Personen im Fahrzeug – gibt es nur einen eingeschränkten Schusswinkel.
- Fahrzeuge bewegen sich nur auf die “Anweisungen” des Fahrers hin. Dieser muss daher unter normalen Bedingungen (gerade Straße, einfache Manöver) jede Runde eine Nebenaktion auf die Kontrolle des Fahrzeugs verwenden – unter erschwerten Bedingungen (Hindernissen ausweichen, Verfolger abschütteln oder selbst jemanden verfolgen, Schüssen ausweichen, usw.) ist dafür sogar eine Hauptaktion nötig.
- Angreifer erhalten einen WM von +1, um die meisten Fahrzeuge zu treffen, einfach weil sie so groß sind.

## **Fahrzeugarten**

Es gibt zwei Hauptarten von Fahrzeugen: Offene und geschlossene.

### Geschlossene Fahrzeuge

- Geschlossene Fahrzeuge bieten den Insassen Deckung – es sei denn, in der Beschreibung steht etwas anderes. Zivile Fahrzeuge geben halbe indirekte, militärische Fahrzeuge bieten volle direkte Deckung.
- Nur wenige Leute können aus einem geschlossenen Fahrzeug schießen. Dies hängt von der Zahl der Fenster oder anderen Öffnungen und dem verfügbaren Platz im Innern ab. Sofern in der Beschreibung nichts anderes steht, können bis zu zwei Personen aus einem zivilen Fahrzeug pro möglichem Schusswinkel schießen, in einem Militärfahrzeug nur eine pro Schusswinkel.

### Offene Fahrzeuge

- Offene Fahrzeuge gewähren den Insassen keine Deckung.
- Jeder Insasse eines offenen Fahrzeuges kann schießen (oder auf eine andere Weise angreifen) und zwar in jede Richtung.

### Auf Fahrzeugen montierte Waffen

Auf Fahrzeugen montierte Waffen haben eine begrenzte Auswahl an Richtungen, in die sie schießen können. Eine Waffe, die nach vorne gerichtet auf einem Fahrzeug montiert ist, kann beispielsweise nur in einem 90°-Bereich vor dem Fahrzeug schießen. Waffen in Geschütztürmen können in jede Richtung schießen.

## **Kollisionen**

Wenn ein Fahrzeug mit etwas anderem zusammenstößt nehmen alle Beteiligten Schaden. Würfeln Sie 1W6 pro 10 km/h der Fahrgeschwindigkeit (aufgerundet). Dieser Schaden wird direkt auf alles angewendet, was beim Zusammenstoß getroffen wurde und – sofern dieses Etwas stabil genug ist – auch auf das rammende Fahrzeug. Alle ungesicherten Insassen eines Fahrzeuges, das beim Zusammenstoß beschädigt wurde, nehmen den gleichen Schaden und werden, falls dies möglich ist, 3 m pro 10 km/h Geschwindigkeit durch die Luft geschleudert. Gesicherte Insassen (die sich angeschnallt haben oder ähnlich gesichert sind) werden nicht herumgeschleudert und nehmen nur 1/4 des Schadens.

## **Fahrzeugaktionen**

Dies ist eine Liste aller Hauptaktionen, die der Fahrer eines Fahrzeugs durchführen kann, wenn er der Initiative nach an der Reihe ist.

### Ausweichmanöver

Fahrzeuge sind für gewöhnlich nicht derart manövrierfähig, dass sie als Reaktion einfach ausweichen können. Stattdessen kann der Fahrer erklären, dass er ein Ausweichmanöver durchführt, wenn er an der Reihe ist. Er macht eine Fertigungsprobe (abhängig vom geführten Fahrzeug) und der Wirkungsgrad wird als negativer WM auf alle Angriffe gegen das Fahrzeug und seine Insassen angewendet. Der Wirkungsgrad gilt auch als ein negativer WM auf jeden Angriff, der vom Fahrzeug aus durchgeführt wird. Dies gilt bis zur nächsten Aktion des Fahrers.

### Manövrieren

Ein Fahrer oder Pilot kann sein Fahr- oder Flugzeug manövrieren, ohne darauf eine Fertigungsprobe ablegen zu müssen. Das erlaubt dem Fahrzeug, großen oder offensichtlichen Hindernissen auszuweichen, dorthin zu gelangen, wo es hingesteuert wird, sich aus dem Schusswinkel eines feindlichen Fahrzeuges heraus und in einen anderen hinein zu bewegen oder den Schusswinkel zu verändern, so dass sich ein bestimmtes Ziel darin befindet.

#### Rammen

Ein Fahrzeug absichtlich etwas oder jemanden rammen zu lassen, erfordert eine Hauptaktion und einen erfolgreichen Fertigkeitwurf (Fertigkeit abhängig vom Fahrzeug). Ausweichen und Ausweichmanöver wirken sich auf das Rammen ganz normal aus. Der Spielleiter kann auf ein Rammen-Manöver einen Bonus gestatten oder entscheiden, dass die Probe automatisch erfolgreich ist, weil das Ziel besonders groß ist.

#### Stunt

Mit einer Hauptaktion und einer erfolgreichen Probe auf Fahrzeugkontrolle kann der Fahrer oder Pilot eines Fahr- oder Flugzeuges so ziemlich alles tun, was mit diesem möglich ist – mit einem Auto auf zwei Rädern fahren, mit einem Jet erstaunliche Flugkunststücke vollführen oder mit einem Schnellboot eine niedrige Sandbank überfliegen. Ein Stunt kann dazu verwendet werden, ein einzelnes Ziel für eine Runde in einen zusätzlichen Schusswinkel zu bringen. Zudem kann ein Stunt eine andere Fertigungsprobe begünstigen, man wendet hierzu die Regeln für Kettenaktionen an. Ein Stunt kann auch dazu dienen, etwas zu tun, das normalerweise sehr schwer oder unmöglich mit diesem Fahrzeug ist, bis zu drei Manöveraktionen in einem zu erledigen, anzugeben oder irgendetwas anderes, das Ihnen einfallen könnte.

#### Zickzack

In einer Umgebung mit vielen Hindernissen, wie etwa dem Inneren einer Stadt oder einem engen unterirdischen Höhlensystem, kann ein Fahrer oder Pilot versuchen, mit seinem Fahrzeug oder Flugzeug sehr nah und mit hoher Geschwindigkeit an den Hindernissen vorbeizurasen, um seine Gegner abzuhängen. Der Fahrer wählt eine Zahl zwischen eins und einem Zwanzigstel seiner Geschwindigkeit in km/h (aufgerundet) und muss dann eine Fertigungsprobe (Fertigkeit entsprechend dem Fahrzeug) mit der gewählten Zahl als Abzug auf seinem Wurf machen. Misslingt der Wurf, ist er bei dem waghalsigen Manöver in ein Hindernis gekracht. Ist er erfolgreich, muss jeder Verfolger die gleiche Aktion ausführen, wenn er an der Reihe ist, mit den gleichen Konsequenzen im Falle eines Fehlschlages. Alternativ können die Gegner die Verfolgung abbrechen und entweder ganz aufgeben oder versuchen, das Ziel später wieder zu erreichen.

#### Schaden an Fahrzeugen

Fahrzeuge haben einen Rumpfwert und einen Strukturwert, welche die strukturelle Unversehrtheit des Fahrzeuges symbolisieren. Wenn der Rumpfwert auf 0 reduziert wurde, beginnen die inneren Systeme des Fahrzeuges Schaden zu nehmen. Wenn der Strukturwert auf 0 reduziert wurde, ist das Fahrzeug nur noch "Schrott". Wenn ein Fahrzeug Schaden nimmt, sind auch die an Bord befindlichen Systeme davon betroffen.

Um den Effekt eines Angriffes auf das Fahrzeug festzustellen, legen Sie zuerst fest, welchen Schaden das Fahrzeug nimmt. Viele Fahrzeuge werden einen oder mehrere Rüstungspunkte haben, welche den Schaden reduzieren. In der Fahrzeugschadenstabelle können Sie sehen, wie viele "Treffer" das Fahrzeug abbekommt.

Fahrzeugschadenstabelle

Schaden	Effekt
0 oder weniger	Kein Schaden
1–3	Einzeltreffer
4–6	Zwei Einzeltreffer
7–9	Doppelttreffer
10–12	Drei Einzeltreffer
13–15	Zwei Einzeltreffer, Doppelttreffer
16–18	Zwei Doppelttreffer
19–21	Dreifachtreffer
22–24	Dreifachtreffer, Einzeltreffer
25–27	Dreifachtreffer, Doppelttreffer
28–30	Dreifachtreffer, Doppelttreffer, Einzeltreffer
31–33	Zwei Dreifachtreffer

Pro 3 zusätzliche Punkte	+1 Einzeltreffer
Pro 6 zusätzliche Punkte	+1 Doppeltreffer

Jeder Treffer wird dann auf einen bestimmten Punkt am Fahrzeug angewendet. Doppelt- oder Dreifachtreffer zählen als zwei oder drei Treffer an derselben Stelle.

Trefferpositionstabelle

2W6	Externer Schaden (Fahrzeug)	Interner Schaden (Fahrzeug)	Roboter oder Drohne
2	Rumpf	Struktur	Rumpf
3	Sensoren	Reaktor	Reaktor
4	Antrieb	Reaktor	Sensoren
5	Waffensysteme	Ladung	Waffensysteme oder Aufbauten
6	Rumpf	Struktur	Rumpf
7	Rüstung	Passagiere	Rüstung
8	Rumpf	Struktur	Rumpf
9	Waffensysteme	Ladung	Waffensysteme oder Aufbauten
10	Antrieb	Computer	Antrieb
11	Sensoren	Cockpit	Sensoren
12	Rumpf	Cockpit	Computer

#### Rumpf

Reduzieren Sie den Rumpfwert des Fahrzeugs oder der Drohne um eins. Wenn der Rumpfwert des Fahrzeuges auf 0 sinkt, werden weitere Rumpftreffer zu Treffern in derselben Reihe auf der Trefferpositionstabelle (wenn es ein Fahrzeug ist) oder zu Strukturtreffern (wenn es sich um einen Roboter oder eine Drohne handelt).

#### Struktur

Reduzieren Sie den Strukturwert des Fahrzeugs oder der Drohne um eins. Wenn der Strukturwert des Fahrzeuges auf 0 sinkt, ist das Fahrzeug zerstört. Wenn das Fahrzeug durch einen Angriff zerstört wird, der einen negativen Strukturwert erzeugt, explodiert es, und jeder im Umkreis von 6 m (einschließlich der Insassen) nimmt Schaden in Höhe von 4W6, jeder im Umkreis von 12 m nimmt Schaden in Höhe von 2W6. Die Insassen eines geschlossenen Fahrzeuges können nicht ausweichen oder vor dieser Explosion in Deckung gehen, die Insassen eines offenen Fahrzeuges jedoch schon.

#### Rüstung

Reduzieren Sie den Rüstungswert des Fahrzeugs um eins.

#### Antrieb

Erster Treffer: Reduzieren Sie die Bewegungsrate um 10%, alle Fertigungsproben auf Fahrzeugkontrolle sind um einen WM von -1 erschwert.

Zweiter Treffer: Reduzieren Sie die Bewegungsrate um 25%, alle Fertigungsproben auf Fahrzeugkontrolle sind um einen WM von -2 erschwert.

Dritter Treffer: Der Antrieb fällt aus.

Weitere Treffer zählen als Rumpftreffer.

#### Waffensysteme

Wählen Sie eine zufällige Waffe oder ein Gerät pro Treffer.

Erster Treffer: Fertigungsproben auf die Bedienung der Waffe oder des Gerätes sind um einen WM von -2 erschwert.

Zweiter Treffer: Die Waffe oder das Gerät sind zerstört worden.

Wenn keine Waffen übrig sind, die noch zerstört werden könnten, zählen weitere Treffer als Rumpftreffer.

#### Sensoren

Erster Treffer: Alle Fertigungsproben auf Sensoren sind für dieses Fahrzeug oder diese Drohne um einen WM von -2 erschwert. Bei Drohnen und Robotern gilt dies auch für Fertigungsproben auf Aufklärung.

Zweiter Treffer: Die Sensoren sind zerstört und damit auch die Wahrnehmungsfähigkeit des Fahrzeuges oder der Drohne.

Weitere Treffer auf die Sensoren zählen als Rumpftreffer.

#### Reaktor

Erster Treffer: Das Fahrzeug oder die Drohne verliert eine Runde an Aktionen.

Zweiter Treffer: Die Bewegungsrate des Fahrzeugs oder der Drohne ist um 50% reduziert.

Dritter Treffer: Der Reaktor ist zerstört, wodurch das Fahrzeug manövrierunfähig wird und 1W6 Rumpftreffer erleidet.

#### Aufbauten

Wählen Sie für jeden Treffer einen der Aufbauten per Zufall.

Erster Treffer: Der Aufbau erhält einen WM von -2 auf alle Proben, die mit dessen Verwendung zu tun haben.

Zweiter Treffer: Der Aufbau ist zerstört.

Weitere Treffer auf die Aufbauten zählen als Rumpftreffer.

#### Passagiere

Wählen Sie zufällig einen der Insassen aus. Die Person nimmt Schaden entsprechend dem am Fahrzeug verursachten Schaden. Wenn alle Passagiere tot sind, werden weitere Treffer auf die Passagiere als Strukturtreffer gezählt.

#### Ladung

Jede Art von Ladung wird getroffen und zerstört. Wenn keine Ladung übrig ist, werden weitere Treffer auf die Ladung als Strukturtreffer gezählt.

#### Cockpit

Der Pilot des Fahr- oder Flugzeuges wird getroffen und nimmt Schaden entsprechend des Schadens, der am Fahrzeug verursacht wurde. Wenn der Pilot tot ist, werden weitere Treffer auf den Piloten zu Strukturtreffern.

#### Computer

Erster Treffer: Das Bordcomputersystem ist deaktiviert. Eine Drohne oder ein Roboter mit einem deaktivierten Computersystem schaltet sich für 1W6 Runden ab.

Zweiter Treffer: Das Bordcomputersystem ist zerstört. Eine Drohne oder ein Roboter ohne Computersystem ist vollkommen manövrierunfähig.

Weitere Computertreffer zählen als Strukturtreffer.

### **Reparaturen**

Der Schaden an Fahrzeugen oder Drohnen fällt in drei Kategorien – Systemschaden, Rumpfschaden und Strukturschaden.

Systemschaden: Ein beschädigtes System kann notdürftig wieder in Gang gebracht werden, jedoch maximal für 1W6 Stunden. Ein beschädigtes System zu reparieren benötigt nicht nur eine durchschnittliche Fertigungsprobe [Mechanik, Ingenieur (passende Spezialisierung) oder Wissenschaft (passende Spezialisierung)] und 1-6 Stunden Zeit, sondern auch eine Ersatzteilquelle. Die Ersatzteile können von einem Schrottplatz, aus einer Werkstatt, aus dem System eines anderen Fahrzeuges oder aus einem anderen System desselben Fahrzeuges kommen. Wenn man Ersatzteile aus einem anderen Fahrzeugsystem nehmen will, reicht jeder Schadenstreffer aus, um genügend Ersatzteile für jeweils eine Reparaturprobe zu generieren.

Die Insassen und der Pilot allerdings können keine Ersatzteile produzieren, wenn sie getroffen wurden, wobei kybernetische Teile durchaus für kleinere Reparaturen geeignet sein können.

Ein zerstörtes System kostet 2W6 x 10% seiner ursprünglichen Kosten, um repariert zu werden, und kann nicht mit Ersatzteilen repariert werden. Man braucht dafür eine richtige Werkstatt und Spezialmaterial.

Rumpfschaden: Rumpfschaden kann mit einer Mechanikprobe repariert werden; das dauert 1-6 Stunden und verbraucht die Menge an Ersatzteilen, die von einem Treffer generiert werden.

Strukturschaden: Strukturschaden kann nur in einer Werkstatt repariert werden und braucht 10-60 Stunden pro Schadenspunkt. Er kostet 20% der Grundkosten des Fahrzeuges pro Schadenspunkt, der repariert werden muss. Es ist keine Fertigungsprobe nötig.

## **Tiere**

Tiere haben eine ähnliche Auswahl von Attributen wie Menschen, aber es gibt einige Unterschiede:

Instinkt: Instinkt ist das tierische Äquivalent zu Bildung. Tiere verwenden ihren Instinkt-WM für Aufgaben wie das Wahrnehmen von Beute oder die Lösung von Problemen.

Rudel: Rudel ist das Tieräquivalent zu Sozialstatus. Je höher der Rudel-Rang eines Tiers, umso größer ist die Gruppe, der es angehört, und umso besser ist sein Status in dieser Gruppe.

## Verhaltensweisen

Die diese Verhaltensweisen zeigenden terranischen Kreaturen werden in Klammern nach der Bezeichnung genannt. Attributmodifikationen und Fertigkeiten werden nach der Beschreibung aufgeführt – die genauen Fertigungsstände hängen von der Kreatur ab.

- Aasfresser (Geier): Schmarotzer, die warten, bis sich alle Bedrohungen entfernt haben, ehe sie zu fressen beginnen. Aasfresser erhalten Aufklärung. Instinkt +2.
- Aussetzer (Elefant): Pflanzenfresser, die nicht ihre ganze Zeit der Suche nach Nahrung widmen. Aussetzer haben Rudel +4.
- Bedroher (Kojote): Schmarotzer, die ihren Anspruch auf die Nahrung anmelden, indem sie andere Kreaturen bedrohen oder verjagen. Bedroher haben Überreden.
- Beseitiger (Ungeziefer): Beseitiger sind Schmarotzer, die sich auf jede verfügbare Nahrungsquelle stürzen und sogar die Hinterlassenschaften anderer Schmarotzer fressen. Rudel +4.
- Beuteräuber (Löwe): Schmarotzer werden als Beuteräuber bezeichnet, wenn sie die Beute Anderer durch Gewalt oder zahlenmäßige Überlegenheit an sich nehmen. Stärke +2, Rudel +2.
- Fallensteller (Spinne): Ein Tier, das seine Beute in eine Falle lockt. Normalerweise wird jede Kreatur, die von einem Fallensteller überrascht wird, in der Falle gefangen. Rudel -2.
- Filtrierer (Regenwurm): Pflanzenfresser, die ihre Umgebung durch ihren Körper bewegen, werden Filtrierer genannt. Im Gegensatz zu Weidetieren, die sich auf Nahrung zubewegen, bewegen Filtrierer einen Strom an Materie durch sich selbst hindurch und filtern die Nahrung heraus. Ausdauer +4.
- Hetzer (Wolf): Tiere, die ihre Beute töten, indem sie sie während einer Verfolgungsjagd ermüden und angreifen. Hetzer verfügen über Athletik (Koordination und/oder Ausdauer). Geschicklichkeit +4, Instinkt +2, Rudel +2.
- Jäger (Pavian): Opportunistische Räuber, die leichter Beute auflauern. Jäger verfügen über Überleben. Instinkt +2.
- Killer (Hai): Fleischfresser, die über einen rohen Killerinstinkt verfügen und wie im Rausch angreifen. Killer verfügen über Nahkampf. Stärke oder Geschicklichkeit +4, Instinkt +4, Rudel -2.
- Sammler (Waschbär, Schimpanse): Sammler sind Pflanzenfresser, die Nahrung sammeln und aufbewahren. Sammler verfügen über Verdeckte Operation. Rudel +2.
- Sirene (Venusfliegenfalle): Sirenen erschaffen einen Köder, um Beute anzulocken. Normalerweise ist dieser Köder speziell für die Beute der Kreatur ausgelegt, doch einige seltene Köder sind universell. Sirenen verfügen über Täuschung. Rudel -4.
- Springer (Katze): Springer töten, indem sie ihrer Beute auflauern. Springer verfügen über Verdeckte Operation, Aufklärung und Athletik. Geschicklichkeit +4, Instinkt +4.
- Verschlinger (Treiberrameise): Verschlinger fressen alles, was sie antreffen, auch Charaktere. Ausdauer +4. Rudel +2.
- Weidetiere (Antilope): Weidetiere bewegen sich von Nahrungsquelle zu Nahrungsquelle, oft in großen Gruppen. Ihre Hauptverteidigungsart ist es normalerweise, vor Gefahren zu flüchten. Instinkt +2, Rudel +4.

## Kreaturengrößen und Attribute

Würfeln Sie für jede Kreatur 2W6 für ihre Größe, und verwenden Sie die passenden WM für Terrain oder Bewegung. Die Größe einer Kreatur bestimmt ihr Gewicht, ihre Stärke (Stä), ihre Geschicklichkeit (Ges) und ihre Ausdauer (Aus) – ein Wurf von 7 bedeutet zum Beispiel, dass die Kreatur eine Stärke von 3W6, eine Geschicklichkeit von 3W6 und eine Ausdauer von 3W6 besitzt.

Würfeln Sie jeweils 2W6 für die Waffen und die Panzerung einer Kreatur. Addieren Sie einen WM von +8 für die Waffen, wenn das Tier ein Fleischfresser ist, und +4, wenn es ein Allesfresser ist; ziehen Sie einen WM von -6 ab, wenn es sich um einen Pflanzenfresser handelt. Schmarotzer haben auf jeden Fall Biss neben eventuellen anderen Waffen. Wenn nach der Nennung des Waffentyps eine Zahl angegeben ist, dann addieren Sie diese Zahl auf die Anzahl von Schadenswürfeln, die die Kreatur würfeln darf.

Größen-Tabelle

2W6	Gewicht (kg)	Stä	Ges	Aus
1 und weniger	1	1	1W6	1
2	3	2	1W6	2
3	6	1W6	2W6	1W6
4	12	1W6	2W6	1W6
5	25	2W6	3W6	2W6
6	50	2W6	4W6	2W6
7	100	3W6	3W6	3W6
8	200	3W6	3W6	3W6
9	400	4W6	2W6	4W6
10	800	4W6	2W6	4W6
11	1600	5W6	2W6	5W6
12	3200	6W6	1W6	6W6
13	5000	7W6	1W6	7W6

Waffentabelle

2W6	Waffen
1 und weniger	Keine
2	Biss
3	Hörner
4	Hufe
5	Hufe und Biss
6	Biss
7	Klauen +1
8	Stachel +1
9	Schwanz/Flosse +1
10	Klauen und Biss +2
11	Klauen +2
12	Biss +2
13+	Schwanz/Flosse +2

Panzerungstabelle

2W6	Panzerung
1 und weniger	0
2	0
3	0
4	1
5	1
6	2
7	2
8	3
9	3
10	4
11	4
12	5
13+	5

Würfeln Sie 2W6 + WM für Instinkt und Rudel des Tieres. Die Intelligenz der meisten Tiere ist 0 oder 1.

Alle Tiere haben mindestens Überleben 0, Athletik 0 und Aufklärung 0, und die meisten haben 1W6 Ränge, die auf diese Fertigkeiten, Nahkampf (natürliche Waffen) und andere Fertigkeiten nach ihrer Verhaltensweise aufgeteilt werden.

Der Schaden von Angriffen hängt vom Stärkewert der Kreatur ab.

Stärke	Schaden
1–10	1W6
11–20	2W6
21–30	3W6
31–40	4W6
41–50	5W6

51-60 6W6

#### Angetroffene Anzahl

Rudel	Angetroffene Anzahl
0	1
1-2	1W3
3-5	1W6
6-8	2W6
9-11	3W6
12-14	4W6
15+	5W6

#### Tier-Reaktionen

Wenn ein Charakter ein Tier beunruhigt oder anderweitig in seinem Revier die Aufmerksamkeit auf sich zieht, würfeln Sie 2W6 und konsultieren Sie die folgende Tabelle. Wenn das Ergebnis weder für Flucht noch für Angriff ausreicht, dann bleibt das Tier stehen, bis es wieder provoziert wird; in diesem Fall wird der Wurf wiederholt.

Typ	Angriff	Flucht
<b>Pflanzenfresser</b>		
Filtrierer	10+ wenn möglich	5-
Aussetzer	10+	4-
Weidetier	8+	6-
<b>Allesfresser</b>		
Sammler	9+	7-
Jäger	Wenn der Jäger größer als mindestens einer der Charaktere ist, greift er bei 6+ an. Ansonsten greift er bei 10+ an.	5-
Verschlinger	5+	4-
<b>Fleischfresser</b>		
Springer	Wenn der Springer aus dem Hinterhalt zuschlagen kann, greift er an.	Wenn der Springer überrascht wird, flieht er.
Hetzer	Wenn die Anzahl der Hetzer größer ist als die der Charaktere, greifen die Hetzer an.	5-
Fallensteller	Wenn der Fallensteller aus dem Hinterhalt zuschlagen kann, greift er an.	5-
Sirene	Wenn die Sirene aus dem Hinterhalt zuschlagen kann, greift sie an.	4-
Killer	6+	3-
<b>Schmarotzer</b>		
Beuteräuber	7+	6-
Bedroher	8+	7-
Aasfresser	11+	7-
Beseitiger	10+	7-

#### Krankheiten

Krankheiten senken die Attribute eines Charakters, üblicherweise die Ausdauer. Der Charakter muss einen Ausdauerwurf mit dem aufgeführten WM machen, um den Auswirkungen der Krankheit zu widerstehen. Wenn der Charakter den Ausdauerwurf nicht schafft, dann erleidet er den aufgeführten Schaden und muss einige Stunden oder Tage später einen weiteren Ausdauerwurf machen, abhängig von den Phasen der Krankheit. Wenn ein Ausdauerwurf erfolgreich war, dann hat der Charakter die Krankheit überwunden.

Kälte	Effekt
-25° (Arktisch)	1W6/Stunde
-50° (~Mars)	2W6/Runde
-200° (~Pluto)	1W6/Runde
Kälteschlaf- kamme	1W6/Runde
Flüssigstickstoff	2W6/Runde

Krankheit	WM	Schaden	Phase
Lungenentzündung	+0	1W6+4	1W6 Wochen
Milzbrand	-3	1W6+2	1W6 Tage
Influenza	+1	1W6-2	1W6 Tage
Biologischer Kampfstoff	-6	1W6+8	1W6 Stunden

### Gifte

Gifte wirken wie Krankheiten aber normalerweise viel schneller und mit breiterem Effekt. Die meisten Gifte wirken nicht in Phasen, sondern verursachen ihren Schaden sofort.

Gift	WM	Schaden
Arsen	-2	2W6
Betäubungs- gas	-1W6	Bewusstlosigkeit bei misslungener Ausdauerprobe
Nervengift	-4	1W6 Intelligenz

### Temperaturextreme

Ungewöhnlich heiße oder kalte Welten können Schaden verursachen, wenn die Charaktere nicht entsprechend geschützt sind. Temperaturen werden in Celsius angegeben.

Hitze	Effekt
50° (Sehr heiße Wüste)	1W6/Stunde
200° (~Merkur)	1W6/Runde
500° (~Venus)	2W6/Runde
Brennende Fackel	1W6/Runde
Brennschneider	2W6/Runde
Inferno	3W6/Runde

### Wetter

Starke Winde und Regengüsse können einen negativen WM von -1 bis -4 (abhängig von der Intensität) auf alle Fertigkeitswürfe bringen, die im Wetter durchgeführt werden.

### Stürze

Ein Charakter, der auf einer Welt mit 1 G stürzt, erleidet 1W6 Schaden pro 2 gefallen Metern. Welten mit hoher oder niedriger Schwerkraft erhöhen oder senken den Schaden. Suchen Sie nach dem Größencode der Welt (S. 81) und der zugehörigen Schwerkraftstufe, und multiplizieren Sie den Sturzschaden mit der Oberflächenschwerkraft.

### Erschöpfung

Ein erschöpfter Charakter erleidet einen WM von -2 auf alle Würfe, bis er sich ausruht. Die Zeit die dafür nötig ist, beträgt [3 - Ausdauer-WM] Stunden. Wenn ein Charakter Erschöpfung erleidet, während er bereits erschöpft ist, dann wird er bewusstlos.

### Bewusstlosigkeit

Ein bewusstloser Charakter kann nach jeder Minute der Bewusstlosigkeit einen Ausdauer-Wurf machen – bei Erfolg kommt er wieder zu Bewusstsein. Wenn er den Wurf nicht schafft, muss er eine Minute warten. Für jeden zuvor abgelegten Ausdauer-Wurf erhält der Charakter einen kumulativen WM von +1.

### Verletzung und Genesung



Verwundete Charaktere sind entweder verwundet oder schwer verwundet. Ein Charakter gilt als schwer verwundet, wenn er mindestens einen Punkt von allen drei körperlichen Attributen verloren hat. Sobald eines seiner körperlichen Attribute wiederhergestellt wird, egal wie, ist er nicht mehr schwer verwundet.

Schwer verwundete Charaktere, die irgendwie der Bewusstlosigkeit entgangen sind, können sich kaum bewegen und nur mit 1,5 Metern pro Kampfrunde humpeln oder kriechen. Sie verlieren auch ihre Nebenaktion im Kampf.

Verwundete Charaktere heilen normal und können auch von medizinischer Versorgung profitieren. Wenn Attributspunkte durch Heilung wiederhergestellt werden, dann kann der Charakter sich entscheiden, welche Attribute die Heilung erhalten und diese sogar aufteilen.

### **Natürliche Heilung**

Ein verwundeter Charakter erhält pro Tag voller Ruhe [1W6 + Ausdauer-WM] Attributspunkte zurück. Wenn der Charakter darauf besteht, aktiv zu bleiben, erhält er pro Tag nur [1 + Ausdauer-WM] Attributspunkte zurück. Der Zustand von Charakteren mit einem niedrigen Ausdauer-WM (was durch Verwundung leicht möglich ist) kann sich mit der Zeit verschlechtern (sie verlieren mehr Attributspunkte), wenn sie Pech haben oder nicht ausruhen können (oder wollen).

Ein schwer verwundeter Charakter erhält nur Attributspunkte gleich seinem Ausdauer-WM pro Tag Rast zurück, was bedeuten kann, dass sich der Charakter niemals natürlich erholen wird oder dass sein Zustand sich auf jeden Fall verschlechtert, wenn sein aktueller WM negativ ist.

### **Medizinische Behandlung**

Erste Hilfe: Erste Hilfe stellt eine Anzahl von Attributspunkten gleich dem doppelten Wirkungsgrad des Medizin-Wurfs wieder her. Diese Punkte werden auf alle beschädigten körperlichen Attribute verteilt. Erste Hilfe ist nur wirklich nützlich, wenn sie spätestens 5 Minuten nach der Verwundung durchgeführt wird. Ein Charakter kann bis zu eine Stunde nach seiner Verwundung immer noch Erste Hilfe erhalten, bekommt dadurch aber nur Attributspunkte gleich dem Wirkungsgrad des Medizin-Wurfs zurück. Sich selbst Erste Hilfe zu leisten ist eine schwierige (-2) Aufgabe.

Chirurgie: Ein Charakter, der schwer verwundet ist (nachdem Erste Hilfe geleistet wurde) braucht Chirurgie. Chirurgie stellt genau wie Erste Hilfe Attributspunkte wieder her, aber wenn der Wurf misslingt, dann verliert der Patient Attributspunkte gleich dem Wirkungsgrad. Chirurgie erfordert ein Krankenhaus oder ein Lazarett. Sobald sich ein Attribut wieder auf seinem maximalen Wert befindet, kann der Charakter von medizinischer Versorgung profitieren. Chirurgie nützt Charakteren nichts, wenn sie nicht schwer verwundet sind. Chirurgie auf sich selbst anzuwenden ist eine sehr schwierige (-4) Aufgabe.

Medizinische Versorgung: Medizinische Versorgung bringt [2 + Ausdauer-WM des Charakters + Medizin-Rang des Arztes] in Attributspunkten pro Tag zurück, die gleichmäßig auf alle verwundeten Attribute verteilt werden. Medizinische Versorgung erfordert ein Krankenhaus oder ein Lazarett, und der Charakter muss den ganzen Tag im Bett verbringen.

Anpassungen und medizinische Versorgung: Kybernetische oder genetische Anpassungen können die medizinische Versorgung erschweren. Alle Medizin-Würfe zur medizinischen Versorgung oder Chirurgie erleiden einen WM gleich der Differenz des Technologielevels zwischen der medizinischen Einrichtung und dem höchsten relevanten Implantat.

### **Heilung und Geistige Attribute**

Abgesehen von der Psi-Stärke können Charaktere auch Schaden in ihrer Intelligenz oder sogar Bildung erleiden. Wenn es nicht anders beschrieben wird, heilt jedes mentale Attribut mit einer Geschwindigkeit von einem Punkt pro Tag.

### **Beispiele für Auftraggeber**

Jede Auftraggeber-Begegnung führt die folgenden Informationen auf:

- Name und Rolle des Auftraggebers.
- Die Fertigkeiten und Ressourcen, die zum Erfüllen der Mission nötig sind.
- Die angebotene Belohnung für die Mission.
- Die Mission, wie sie den Charakteren beschrieben wird.

□ Was wirklich los ist. Mehrere mögliche Varianten werden präsentiert – Sie können die wirkliche Situation auswählen oder erwürfeln.

Jefri haut-Oschem, Planetologe

Erforderlich: Biowissenschaften, Überleben; ein Raumfahrzeug

Bezahlung: Cr. 2.000/Tag plus Spesen

#### Spielerinformationen

Seine Exzellenz haut-Oschem ist ein angesehener imperialer Planetologe, der sich auf fast bewohnbare Planeten spezialisiert hat. Ein Planet könnte ein bisschen zu kalt, ein bisschen zu trocken oder von einer tödlichen Spezies bevölkert sein. Haut-Oschems Genie besteht darin, kleinste Veränderungen am Ökosystem oder Klima vorzunehmen. Allzu häufig beeinflusst eine Veränderung das komplexe Gleichgewicht einer Planetenumwelt und hat unvorhergesehene Konsequenzen.

Haut-Oschem benötigt ein Raumfahrzeug und eine Crew mit wissenschaftlicher Erfahrung für eine kurze Forschungsreise – nicht länger als ein paar Wochen, vielleicht ein, zwei Monate. Zwar hat haut-Oschem in der Vergangenheit mit dem Imperialen Scout-Service zusammengearbeitet, doch diese Mission steht ausschließlich im Zeichen der privaten Forschung. Das Schiff wird Welten außerhalb des besiedelten Raums untersuchen.

#### Spielleiterinformationen

Charaktere mit Kontakten im Scout-Service können herausfinden, dass haut-Oschem mit der Forschungsabteilung gestritten hat, und dass seine einst herausragende Karriere auf dem absteigenden Ast zu sein scheint. Irgendetwas ist schief gelaufen...

1. Haut-Oschem wurde in den Augen des Scout-Service von einem jüngeren Forscher namens Harad Leish ersetzt. Der alte haut-Oschem will beweisen, dass seine Theorien und Methoden noch Gültigkeit besitzen. Leish und ein Forschungsschiff des Scout-Service untersuchen gerade eine Dschungelwelt, die von mehreren feindlichen Spezies bewohnt wird. Um seinen Wert zu beweisen, muss es haut-Oschem gelingen, einen Weg zu finden, den Planeten bewohnbar zu machen, ehe dies dem Scout-Service gelingt.
2. Wie oben, aber haut-Oschem ist verbittert und sein wirklicher Plan ist es, das Team von Leish zu sabotieren.
3. Haut-Oschem hat entdeckt, dass er am Anfang seiner Karriere einen schrecklichen Fehler gemacht hat. Er stimmte der Besiedlung einer Welt zu, ehe er ihr Ökosystem ganz verstanden hatte. Alle paar Jahrhunderte schlüpft eine Spezies von fleischfressenden Heuschrecken in großen Schwärmen und verschlingt alles auf ihrem Weg. Die Charaktere müssen einen Weg finden, das Schlüpfen der Insekten zu verhindern.
4. Wie oben, aber haut-Oschem will vor allem seine Reputation bewahren. Die Charaktere müssen die Insekten aufhalten, ohne dass die Siedler mitbekommen, was sie tun.
5. Haut-Oschem hat auf seiner letzten Erkundung etwas sehr Wertvolles entdeckt, zum Beispiel ein massives Vorkommen von Edelmetallen oder Alientechnologie. Er will, dass die Charaktere ihm bei der Bergung helfen.
6. Wie oben, aber haut-Oschem versucht, schneller als der Scout-Service zu sein. Er ist nicht der einzige, der bei seiner letzten Erkundung zwischen den Zeilen lesen konnte.

#### Ausrüstung

Jeder Gegenstand wird mit dem Technologielevel, der für seine Herstellung nötig ist, seiner Masse in Kilogramm und seinen Kosten angegeben. Wenn Masse oder Kosten eines Objekts nicht aufgeführt sind, dann ist dessen Masse oder Kosten vernachlässigbar.

#### Credits

Der Credit (Cr.) ist die Standard-Währungseinheit bei Traveller. Größere Nennwerte beinhalten den KiloCredit (KCr; 1.000 Credits) und den MegaCredit (MCr; 1.000.000 Credits).

#### Rüstung

Wenn es nicht speziell erwähnt wird, ist es nicht möglich, mehr als eine Rüstung gleichzeitig zu tragen. Schaden wird von außen nach innen abgewickelt; wenn Schaden durch die äußere Rüstungsschicht dringt, wird er danach gegen die innere Rüstungsschicht angewandt.

Einige Rüstungen setzen eine bestimmte Fertigkeit voraus. Pro fehlender Fertigungsstufe erleidet der Charakter einen WM von -2 auf alle Aktionen, solange er die Rüstung trägt, inklusive Rang 0.

**Lederrüstung (TL 1):** Eine Jacke oder ein Anzug, der Torso, Oberarme und Oberschenkel bedeckt und aus echtem oder Kunstleder besteht.

**Maschenpanzer (TL 6):** Eine Jacke oder ein Anzug, verstärkt mit einem flexiblen Metall- oder Plastiknetz, das zusätzlichen Schutz gegen Kugeln bietet.

**Tuchrüstung (TL 7):** Ein strapazierfähiger Ganzkörperanzug, der aus ballistischem Tuch gefertigt ist. Das Gewebe absorbiert die Energie des Aufpralls und verteilt sie auf den ganzen Körper, was leichte Prellungen zur Folge haben kann. Tuchrüstung ist dennoch sehr nützlich und vielseitig – sie kann vollständig unter normaler Kleidung verborgen werden, jedoch können Beobachter mit einem Wurf von 8+ auf Aufklärung oder Nachforschung erkennen, dass etwas ungewöhnlich ist.

**Splitterschutzweste (TL 7):** Die dicke Splitterschutzweste wird aus billigerem ballistischem Tuch gefertigt und ist eindeutig als militärische Kleidung zu erkennen.

**Raumanzug (TL 8):** Der Raumanzug ist der beste Freund des Raumfahrers, da er im Weltall Schutz und Lebenserhaltung bietet. Ein Raumanzug bietet 6 Stunden lang Atmosphäre, die geatmet werden kann, und Schutz vor den Temperaturextremen, dem Tiefdruck und der Strahlung, die sich häufig im Vakuum finden.

**Schwerer Schutzanzug (TL 8):** Diese Raumanzüge sind für Umgebungen entwickelt, in denen normale Raumanzüge nicht ausreichen würden. Sie schützen tief unter Wasser, auf Welten mit giftiger oder ätzender Atmosphäre, hoher Radioaktivität oder extremen Temperaturen, aber auch in anderen Umgebungen voller physischer Gefahren oder ohne Atmosphäre, die geatmet werden kann. Schwere Schutzanzüge bieten die volle Lebenserhaltung eines normalen Raumanzugs (für 6 Stunden) und sind zudem unempfindlich gegen Flammen, Strahlung auf dem Niveau einer Atombombenexplosionsstätte und Hochdruck auf dem Niveau von Unterwassergräben.

**Schmelzpanzer (TL 9):** Der Schmelzpanzer, eine billige Variante zu Reflektorrüstung, besteht aus einem Material, das schmilzt (verdampft), wenn es mit Laserstrahlen in Kontakt gerät. Jeder Lasertreffer gegen Schmelzpanzer senkt den Schutzwert der Rüstung (gegen Laserwaffen) um 1, dafür ist die Rüstung billig und leicht zu ersetzen.

**Reflektorrüstung (TL 10):** Reflektorrüstung ist ein flexibler Plastikanzug, bestehend aus Schichten eines reflektierenden Materials und eines hitzeschluckenden Gels. Reflektorrüstung ist sehr effektiv gegen Laserwaffen, bietet aber keinen Schutz vor anderen Angriffen. Sie kann zusammen mit anderer Rüstung getragen werden.

**Gefechtsrüstung (TL 11):** Diese Ganzkörperanzüge werden vom Militär verwendet und sind normalerweise nicht auf dem freien Markt zu bekommen, doch Charaktere mit militärischen oder kriminellen Kontakten können sie relativ leicht besorgen. Sie werden an Soldateneinheiten und Söldnerbataillone ausgegeben. Gefechtsrüstungen schützen wie ein Raumanzug gegen das Vakuum und bieten 6 Stunden Lebenserhaltung.

**Kampfanzug (TL 13):** Der Kampfanzug, die ultimative Körperrüstung, ist eine motorbetriebene Version der Gefechtsrüstung. Die Servomotoren erhöhen Kraft und Geschwindigkeit des Trägers beträchtlich, so dass seine Stärke und seine Geschicklichkeit jeweils um +4 steigen, solange er die Rüstung trägt. Schaden gegen die Attribute des Trägers wird normal ermittelt, doch die erhöhten Attribute werden für alle anderen Aufgaben wie zur Bestimmung des Nahkampfes oder für Fertigkeitwürfe verwendet. Der Anzug verfügt über einen eingebauten Computer/2, der ein Expertenprogramm Taktik (planetar)/2 ausführt, um dem Träger im Feld Ratschläge und Updates zu geben und der häufig mit verschiedenen Upgrades versehen wird. Der Anzug ist rundumversiegelt, verfügt über Luftversorgung für 6 Stunden und schützt wie ein schwerer Schutzanzug vor Umweltgefahren – inklusive ABC-Waffen. Der Kampfanzug ab TL 14 ist wesentlich stärker und erhöht die Stärke des Trägers um +6 statt nur um +4, zudem wird der eingebaute Computer zu einem Computer/3 aufgerüstet (das laufende Programm ist aber immer noch Taktik/2).

## **Optionen**

Die meisten hier aufgeführten Optionen können für die gleichen Kosten auch in normale Kleidung eingebaut werden. Die Ausnahmen hierzu sind Erweiterte Lebenserhaltung und Gravitationsunterstützung.

**Augenschutz (TL 6):** Viele Rüstungen beinhalten Augenschutz wie Visiere oder Schutzbrillen, um die Augen vor fliegendem Schutt zu bewahren, doch ab TL 9 sind solche Schutzmaßnahmen unverzichtbar, da sie auch gegen den blendenden Effekt von Laserwaffen schützen. Augenschutz kann jeder Rüstung hinzugefügt werden und ist automatisch Teil von Rüstungen ab TL 9. Cr. 50.

**Magnetsohlen (TL 8):** Magnetische Platten in den Stiefeln der Rüstung erlauben es dem Träger, ohne künstliche Schwerkraft normal auf einem Raumschiff zu laufen. Cr. 100.

**Computergewebe (TL 10):** Computergewebe kann zu jeder Rüstung hinzugefügt werden, die nicht bereits über ein Computersystem verfügt, und gibt der Rüstung Computer/0. Cr. 500.

**Erweiterte Lebenserhaltung (TL 10):** Dieses Upgrade kann in jede Rüstung eingebaut werden, die über Lebenserhaltungssysteme verfügt (Raumanzug, schwerer Schutzanzug, Gefechtsrüstung, Kampfanzug). Durch Hinzufügen von Hochdrucksauerstofftanks und Recyclingsystemen wird die Lebenserhaltung auf 18 Stunden ausgedehnt. Cr. 10.000.

**Medkit (TL 10):** Das Medkit, ein interner medizinischer Scanner und Drogeninjektor, kann in Raumanzüge, Gefechtsrüstungen und Kampfanzüge eingebaut werden. Das Medkit nimmt automatisch Erste Hilfe vor, wenn der Träger auf Ausdauer 0 reduziert wird (das Medkit verfügt über Medizin 3). Zudem kann das Gerät auf Befehl des Trägers oder wenn die Lebenserhaltungssysteme kurz vor dem Aus stehen, die Zeitrafferdroge injizieren (somit verwandeln sich verbleibende Minuten in Stunden). Cr. 5.000. Ein Medkit mit TL 11 kann auch die Kampfdroge oder die Zeitlupendroge sowie das Gegenmittel zur Zeitlupendroge auf Befehl injizieren. Cr. 10.000.

**Intelligenter Stoff (TL 10):** Intelligenter Stoff widersteht Schmutz und Flecken und säubert sich automatisch. Cr. 1.000.

**IR-Chamäleon (TL 12):** IR-(Infrarot)-Chamäleon-Technologie kann in jede Rüstung eingebaut werden, die den ganzen Körper bedeckt. Sie verstrahlt selektiv Hitze, um sich den Hintergrund-Infrarotstufen anzupassen und macht den Träger unsichtbar für Infrarotwahrnehmung (und ist sehr schwierig (-4) mit Sensoren zu entdecken). Cr. 5.000.

**Gravitationsunterstützung (TL 12):** Dieses Upgrade kann nur in Gefechtsrüstungen und Kampfanzüge eingebaut werden und fügt der Rüstung den Effekt eines Gravitationsgürtels hinzu. Cr. 110.000. Die Version ab TL 15 hält länger. Cr. 120.000.

**Vislight-Chamäleon (TL 13):** Das Vislight-Chamäleon, eine erweiterte Form des IR-Chamäleons, bedeckt die Oberfläche der Rüstung mit lichtbrechender Technologie, so dass der Träger fast unsichtbar für das bloße Auge wird (+4 WM auf Verdeckte Operation). Vislight-Chamäleon kostet Cr. 50.000.

### **Anpassungen**

Anpassungen können die Attribute über die normalen Höchstwerte einer Rasse bringen.

Anpassungen können die medizinische Versorgung erschweren. Alle Medizin-Würfe zur medizinische Versorgung oder Chirurgie erleiden einen WM gleich der Differenz des Technologielevels zwischen der medizinischen Einrichtung und dem höchsten relevanten Implantat. Ein Charakter mit Ausdauer-Implantaten auf TL 15, der in einem Krankenhaus mit TL 10 versorgt wird, würde dem Wurf des Chirurgen einen WM von -5 auferlegen.

**Neuraler Kommunikator (TL 10):** Ein neuraler Kommunikator entspricht genau einem Standard-Kommunikator, doch die Kosten sind wesentlich höher und der nötige TL steigt um 4. Zum Beispiel kostet ein neuraler Audio-Kommunikator 250 Credits und hat einen TL von 10. Der Charakter kann einen neuralen Kommunikator durch bloße Gedanken steuern, muss allerdings alle nötigen Fertigkeitwürfe durchführen und immer noch sprechen, um Audiobotschaften zu versenden.

<b>TL 10</b>	<b>Nur Audio</b>	<b>Cr. 1.000</b>
--------------	------------------	------------------

<b>TL 12</b>	<b>Audio und Visuell, Computer/0</b>	<b>Cr. 5.000</b>
--------------	--------------------------------------	------------------

**TL 14 Mehrere Datenformate, Computer/1 Cr. 20.000**

Subdermale Rüstung (TL 10): Diese Anpassung fügt der Haut ein Netz aus ballistischen Fasern hinzu und verstärkt die Knochen, was dem Charakter zusätzliche Rüstung bringt. Der Schutz durch Subdermale Rüstung ist kumulativ zu dem Schutz durch andere Rüstungen.

TL 10	Panzerung 1	Cr. 50.000
TL 11	Panzerung 3	Cr. 100.000

Anpassung Physischer Attribute (TL 11): Ausdauer, Stärke oder Geschicklichkeit eines Charakters können auf verschiedene Arten verbessert werden. Motoneuronen können durch schnellere synthetische Zellen ersetzt werden, Knochen können verstärkt, Organe gegen zähere Klone ausgetauscht werden. Diese Anpassung muss für jedes Attribut einzeln erworben werden.

TL 11	Attribut +1	Cr. 500.000
TL 12	Attribut+2	Cr. 1.000.000
TL 15	Attribut +3	Cr. 5.000.000

Intelligenzanpassung (TL 12): Langsame Nervenzellen werden durch schnellere synthetische Substrate ersetzt, und die Einpflanzung optoelektronischer Verstärker beschleunigt das Denkvermögen des Charakters, so dass sich effektiv seine Intelligenz erhöht.

TL 12	Intelligenz +1	Cr. 500.000
TL 14	Intelligenz +2	Cr. 1.000.000
TL 16	Intelligenz +3	Cr. 5.000.000

Fertigkeitsanpassung (TL 12): Das Nervensystem des Charakters wird neu verdrahtet, um für eine bestimmte Aufgabe besser geeignet zu sein. Ein Pilot könnte seine Reflexe und seinen Gleichgewichtssinn verbessern lassen; einem Makler könnte die Fertigkeit verliehen werden, seine Pupillenbewegungen zu kontrollieren und die Pheromone und den Salzgehalt der Haut der anderen Partei zu riechen. Eine Fertigkeitsanpassung bringt dem Charakter einen WM von +1, wenn er die fragliche Fertigkeit verwendet. Cr. 50.000. Ein Charakter kann nur eine Fertigkeitsanpassung besitzen und muss die betroffene Fertigkeit mindestens auf Grad 0 besitzen, um sie nutzen zu können.

Wafer-Jack (TL 12): Ein Wafer-Jack ist ein in die Schädelbasis implantiertes Computersystem, das aus einer externen Datenbuchse und einem Prozessor, der ein Interface-Programm ausführt, besteht. Ein Charakter mit einem Wafer-Jack kann Expertenprogramme für Aufgaben benutzen, die auf Intelligenz und Bildung basieren. Der Hauptvorteil der Buchse ist, dass sie viel kleiner und diskreter als ein Handcomputer ist und der Anwender allein mit Gedanken auf das Expertenprogramm zugreifen kann. Ein Wafer-Jack ist ein Computer/2 (Computer/4 bei TL 13) und kann nur Expertenprogramme ausführen. Es führt immer kostenlos Intelligentes Interface aus. Cr. 10.000 (Cr. 15.000 bei TL 13).

Verbesserte Sicht (TL 13): Dem Charakter können kybernetische Augen implantiert werden, die ihm für Cr. 25.000 die Eigenschaften eines Fernglases und einer Infrarot/Lichtverstärker-Brille verleihen.

**Kommunikationstechnologie**

Wanze (TL 5): Wanzen, Überwachungsgeräte wie verborgene Mikrophone und winzige Kameras, sind ab TL 5 verfügbar. Sie werden schnell immer kleiner und intelligenter. Auf TL 14 können Wanzen so klein wie Staubkörner sein. Je kleiner die Wanze, desto kürzer ist allerdings ihre Reichweite – zudem braucht eine Wanze, die Daten senden soll, eine viel größere Energieversorgung als eine, die nur bis zur Abholung speichert.

TL 5	Audio	Cr. 50
TL 7	Audio oder Visuell	Cr. 100
TL 9	Audio oder Visuell oder Daten	Cr. 200
TL 11	Audio/Visuell/Daten	Cr. 300
TL 13	Audio/Visuell/Daten/Bioscan	Cr. 400
TL 15	Audio/Visuell/Daten/Bioscan/Computer/1	Cr. 500

Audio: Die Wanze zeichnet alles auf, was sie hört.

Visuell: Die Wanze zeichnet alles auf, was sie sieht

Daten: Wenn sie an ein Computersystem angefügt wird, kann die Wanze Daten auf dem Computer suchen und sie kopieren. Die Wanze kann Computersicherheit nicht alleine überwinden, aber wenn ein Anwender in Gegenwart der Wanze auf den Computer zugreift, kann die Wanze die Daten lesen.  
 Bioscan: Die Wanze verfügt über einen einfachen biologischen Scanner, der die Umgebung nach DNS-Spuren, chemischer Verschmutzung und so weiter absuchen kann.  
 Computer/1: Die Wanze verfügt über ein eingebautes Computersystem mit Computer/1.

Eine Wanze kann aktiv oder passiv sein. Eine aktive Wanze überträgt Daten (entweder permanent oder wenn sie ausgelöst wird). Passive Wanzen zeichnen nur auf, bis sie aktiviert werden.

Sendeempfänger (TL 5): Ein Sendempfangsgerät ist ein eigenständiges Kommunikationsgerät. Im Gegensatz zu einem Kommunikator, der von der Gegenwart eines bestehenden Kommunikationsnetzwerks abhängig ist, kann der Sendempfangsgerät von sich aus direkt empfangen und senden.

Um den Orbit zuverlässig zu erreichen, benötigt ein Sendempfangsgerät eine Reichweite von 500 Kilometern.

Radio-Sendeempfänger	Masse (kg)	Reichweite	Kosten (Cr.)
TL 5	20	Enorm (5 km)	50
TL 8	2	Enorm (5 km)	100
TL 9 (Computer/0)	1	Riesig (50 km)	250
TL 12 (Computer/0)	1	Regional (500 km)	500
TL 13 (Computer/1)	1	Kontinental (5.000 km)	1.000

Laser-Sendeempfänger	Masse (kg)	Reichweite	Kosten (Cr.)
TL 9	1,5	Regional (500 km)	100
TL 11 (Computer/0)	0,5	Regional (500 km)	250
TL 13 (Computer/1)	-	Regional (500 km)	500

Kommunikator (TL 6): Eine persönliche Kommunikatoreinheit ist ein tragbares Telekommunikationsgerät / Computer / Kamera, dessen Größe von einem klobigen Handapparat bis hin zu einer schlanken Armbanduhr oder einem stiftartigen Zylinder reicht. Größere Kommunikatoren sind mit physischen Kontrolleinheiten und Bildschirmen ausgestattet, kleinere Geräte hingegen projizieren Daten und Kontrolldisplays auf nahe Oberflächen, besitzen ausklappbare Plastikbildschirme oder werden mit kybernetischen Geräten verbunden. Kommunikatoren verfügen nur über Kurzstreckenübertragung und -empfang, doch die meisten technologisch fortgeschrittenen Welten haben weltweite Kommunikationsnetzwerke, die es dem Anwender erlauben, Daten überall zu senden und zu empfangen.

TL 6	Nur Audio	Cr. 50
TL 8	Audio and Visuell, Computer/0	Cr. 150
TL 10	Mehrere Datenformate, Computer/1	Cr. 500

Commdot (TL 10): Ein Commdot ist eine winzige Verbindung aus Mikrofon, Lautsprecher und Sender, zwischen einigen Millimetern und einigen Zentimetern groß. Ein Commdot kann sich mit anderen Kommunikationseinrichtungen verbinden und Botschaften hin- und wieder zurücksenden. Commdots haben eine Reichweite von wenigen Metern. Sie werden normalerweise als Freisprecheinrichtungen benutzt, können aber auch als improvisierte Wanzen oder Kehlkopfmikrophone benutzt werden. Cr. 10 pro Stück.

Holographischer Projektor (TL 11): Ein Holographischer Projektor ist eine Kiste in der Größe eines Toasters, die, wenn sie aktiviert wird, um sich herum oder in der Nähe ein dreidimensionales Bild erzeugt – die Reichweite beträgt ungefähr drei Meter in alle Richtungen. Dem Bild können begrenzt

vorprogrammierte Animationen zugewiesen werden, und der Projektor verfügt auch über Lautsprecher, um Geräusche zu produzieren. Die projizierten Hologramme sind offensichtlich nicht real, daher wird das Gerät vor allem zur Kommunikation eingesetzt. Die Version ab TL 12 kann Hologramme erzeugen, die real genug erscheinen, dass jeder, der einen Intelligenz-Wurf nicht schafft (dieser Wurf wird abgelegt, wenn der Charakter das Bild zum ersten Mal sieht) davon getäuscht wird, und die Version ab TL 13 kann Hologramme erzeugen, die absolut naturgetreu sind.

TL 11	Cr. 1.000
TL 12	Cr. 2.000
TL 13	Cr. 10.000

### Computer

Das Leistungsvermögen eines Computers wird von seiner Stufe bestimmt (Computer/1, Computer/2, und so weiter), die die Komplexität der Programme bestimmt, die der Computer verwenden kann (Speicherplatz ist ab TL 9 praktisch unbegrenzt). Programme werden durch die Computerstufe bestimmt, die für ihre Ausführung notwendig ist. Ein System kann eine Anzahl von Programmen abhängig von seiner Stufe ausführen.

Die hier aufgeführten Computer haben die Größe eines Laptops. Die Batteriebensdauer beträgt bei TL 7 zwei Stunden, bei TL 8 acht Stunden und ist ab TL 9 unbegrenzt. Desktop-Computer bieten für die gleichen Kosten etwas mehr Rechenleistung, was jedoch im Spielgeschehen keinen Unterschied ausmacht. Desktops werden ab TL 8 obsolet.

Optimaler TL	Computerstufe	Masse (kg)	Kosten (Cr.)
TL 7	Computer/0	10	50
TL 8	Computer/1	5	100
TL 9	Computer/1	5	250
TL 10	Computer/2	1	350
TL 11	Computer/2	1	500
TL 12	Computer/3	0,5	1.000
TL 13	Computer/4	0,5	1.500
TL 14	Computer/5	0,5	5.000

Computer-Terminal (TL 7): Hierbei handelt es sich um eine "unintelligente Datenstation" mit nur begrenzter Rechenleistung. Das Terminal dient als Schnittstelle für leistungsstärkere Computer wie einen Schiffcomputer oder ein planetares Netzwerk. Die Größe eines Terminals hängt von der Steuerungsmethode ab – ein Terminal mit holographischem Display kann viel kleiner sein als ein Computer mit Tastatur und Bildschirm. Ein Computer-Terminal ist ein Computer/0 und kostet Cr. 200.

Handcomputer (TL 7): Ein Handcomputer ist ein tragbares Computersystem mit bemerkenswerter Rechenleistung. Er ist leistungsfähiger als ein Computer-Terminal und kann ohne Zugriff auf ein Netzwerk verwendet werden. Ein Handcomputer kostet doppelt soviel wie ein normaler Computer desselben Technologielevels, kann aber in einer Hand gehalten und mit der anderen bedient werden.

### Optionen

Datendisplay/-recorder (TL 13): Dieses am Kopf befestigte Gerät wird über ein oder beide Augen getragen und versorgt den Benutzer mit einem direkt eingespielten Display, so dass er Computerdaten eines angeschlossenen Systems betrachten kann. Wegen des durchsichtigen Bildschirms wird die Sicht durch das Tragen eines DD/R-Headsets nicht beeinträchtigt. DD/Rs können Daten eines jeden Systems zeigen und sind nicht auf Computer beschränkt – sie können auch den Sauerstoffvorrat eines Raumanzugs anzeigen, den Status eines Gravitationsgürtels, Scannerresultate bezüglich neuraler Aktivität und so weiter. Cr. 5.000.

Datenwafer (TL 10): Das Hauptspeichermedium für Informationen ist der Standard-Datenwafer, ein Rechteck aus hartem Plastik in der Größe einer Kreditkarte. Das Interface für einen Datenwafer ist einheitlich, die internen Arbeitsprozesse variieren jedoch. Ein Datenwafer mit TL 10 ist ein HD-Speicher, auf dem Daten in Form von Kohlenstoffatomen verschlüsselt sind; modernere Wafer nutzen ausgefallenerere Methoden der Datenspeicherung. Cr. 5.

Spezialisierter Computer: Ein Computer kann für einen bestimmten Zweck entworfen werden, so dass er nur für ein bestimmtes Programm einen um 1 oder 2 erhöhten Wert besitzt. Der Navigationscomputer eines Sternschiffs könnte nur ein Computer/1 sein, aber er könnte das Expertenprogramm Navigation/3 fahren, weil er speziell für diese Aufgabe entworfen wurde. Ein spezialisierter Computer kostet pro erhöhter Stufe 25% mehr. Zusätzlich verbraucht das Programm, auf das ein Computer spezialisiert ist, keinen Wert, wenn ermittelt werden soll, wie viele Programme der Computer gleichzeitig ausführen kann.

### **Software**

Ein Charakter kann jedes höherstufige Programm mit einem niedrigeren Wert verwenden, bis zu einem Minimum gleich dem niedrigsten angegebenen Wert.

Programme über Wert/1 können nicht leicht kopiert werden, da ihre Übertragung ein beträchtliches Maß an Bandbreite erfordert.

### **Medizinisches Bedarfsmaterial**

Kryokammer (TL 10): Eine Kryokammer oder "Kühlbox" ist eine sargartige Maschine, ähnlich den Kälteschlafkammern, die als Unterdeckkabinen auf manchen Raumschiffen verwendet werden. Eine Kryokammer kann verwendet werden, um einen kritisch verwundeten Charakter in Starre zu versetzen, bis er medizinische Versorgung erhält. Solange sich ein Charakter in einer Kryokammer befindet, heilen seine Wunden weder, noch verschlechtern sie sich, und die Aktivität von Krankheiten und Giften wird aufgehalten. Das interne Energiesystem einer Kryokammer kann bis zu eine Woche lang selbständig funktionieren, doch üblicherweise wird eine Kammer an die Energieversorgung eines Fahrzeugs angeschlossen. Gewicht 200 kg, Cr. 50.000.

Medkit (TL 8+): Auf verschiedenen Technologieleveln sind verschiedene Arten von Medkits verfügbar. Alle Medkits beinhalten diagnostische Apparate und Scanner, chirurgisches Werkzeug und ein Sortiment von Drogen und Antibiotika, die es einem Mediziner erlauben, sein Handwerk auch im Feld auszuüben. Höher technologische Medkits liefern keinen Bonus für die Basisbehandlung, dafür können sie auch bei exotischen Problemen helfen oder die Behandlung eines Charakters mit Anpassungen ermöglichen. Ein Medkit mit TL 8 kann unter anderem den Blutdruck und die Temperatur eines Patienten bestimmen; ein Medkit mit TL 14 verfügt über einen medizinischen Densitometer, der ein dreidimensionales Bild vom Körper des Patienten erstellen kann und erlaubt es, die Gehirnaktivität auf Quantenebene zu bestimmen. Alle Medkits wiegen 8 kg.

TL 8: Cr. 1.000.

TL 10: Cr. 1.500.

TL 12: Cr. 5.000.

TL 14: Cr. 10.000.

### **Drogen**

Medizinische Drogen (TL 5+) beinhalten Impfstoffe, Gegengifte und Antibiotika. Ihre Kosten reichen von fünf Credits bis zu mehreren Tausend Credits, abhängig von der Seltenheit und Komplexität der Droge. Medizinische Drogen können nur mit der Fertigkeit Medizin richtig verwendet werden – die falsche Droge zu benutzen kann schlimmere Folgen haben als gar nichts zu tun. Ein erfolgreicher Medizin-Wurf und das Verabreichen der richtigen Droge neutralisiert die meisten Gifte und Krankheiten oder bringt zumindest einen positiven WM auf den Widerstandswurf. Wenn die falsche Droge verabreicht wird, dann wird sie als Schweres (-2 WM) Gift mit einem Schaden von 1W6 behandelt.

Allheilmittel (TL 8+) sind medizinische Drogen mit breitgefächerter Wirkung, deren Komponenten darauf ausgelegt sind, nicht negativ zu interagieren. Sie können daher auf jegliche Verletzung oder Krankheit angewendet werden und zumindest keine negativen Auswirkungen haben. Ein Charakter, der ein Allheilmittel verwendet, kann Medizin-Würfe ablegen als hätte er mindestens Medizin 0, wenn er eine Krankheit oder Infektion behandelt. Allheilmittel kosten 200 Credits pro Dosis.

Anti-Strahlungs-Drogen (TL 8) müssen vor oder direkt nach einem Kontakt mit radioaktiver Strahlung eingenommen werden (innerhalb von 10 Minuten). Sie absorbieren bis zu 100 Rad pro Dosis. Ein Charakter kann Anti-Strahlungs-Drogen nur einmal am Tag anwenden – mehr einzunehmen verursacht permanenten Ausdauer Schaden von 1W6 pro Dosis. Cr. 1.000 pro Dosis.



Stimulanzdrogen (TL 8) wirken gegen Erschöpfung, haben aber ihren Preis. Ein Charakter, der Stims verwendet, kann die Auswirkungen von Erschöpfung loswerden, doch erleidet er einen Punkt Schaden. Wenn Stims wiederholt verwendet werden, um Erschöpfung zu bekämpfen, ohne dass eine Schlafperiode dazwischenliegt, dann erleidet der Charakter bei der zweiten Dosis zwei Punkte Schaden, drei bei der dritten, und so weiter. Stims kosten 50 Credits pro Dosis

Stoffwechselbeschleuniger (“Zeitlupendroge”, TL 10) erhöht die Reaktionszeit des Anwenders auf übermenschliche Maße. Ein Charakter, der im Kampf die Zeitlupendroge verwendet, erhöht seine Initiative um +8 zu Kampfbeginn (oder wenn die Droge zu wirken beginnt). Er darf auch bis zu zweimal pro Runde ausweichen, ohne dass dies Auswirkungen auf seine Initiative hätte. Die Droge beginnt 45 Sekunden (8 Runden) nach der Einnahme oder Injektion zu wirken und hält etwa 10 Minuten an. Wenn die Droge nachlässt, bricht das System des Nutzers zusammen. Er erleidet 2W6 Punkte Schaden und Erschöpfung. Stoffwechselbeschleuniger kosten 500 Credits pro Dosis.

Kampfdroge (TL 10): Diese Droge beschleunigt die Reaktionszeit und erlaubt es dem Körper, mehr Verletzungen zu verkraften, was dem Anwender im Kampf nutzt. Ein Charakter, der die Kampfdroge verwendet, erhöht seine Initiative um +4, entweder zu Beginn des Kampfes oder wenn die Droge zu wirken beginnt. Er kann auch einmal pro Runde ausweichen, ohne dass seine Initiative beeinträchtigt würde, und senkt allen erlittenen Schaden um 2 Punkte. Die Droge beginnt 20 Sekunden (4 Runden) nach der Injektion zu wirken und hält zehn Minuten lang an. Wenn die Wirkung der Droge nachlässt, gilt der Anwender als erschöpft. Kampfdrogen kosten 1.000 Credits pro Dosis.

Die Medizinische Zeitlupendroge (TL 11) ist eine Variante der Zeitlupendroge. Sie kann nur in einem Krankenhaus gefahrlos angewandt werden, in dem Lebenserhaltung und Kryotechnologie verfügbar sind, da sie den Stoffwechsel auf das dreißigfache beschleunigt, so dass der Patient an einem Tag die Heilphase eines ganzen Monats durchlebt. Die Medizinische Zeitlupendroge kostet 500 Credits pro Dosis.

Die Zeitrafferdroge (TL 10) oder “Winterschlaf” versetzt den Anwender in einen Zustand ähnlich des Scheintodes und verlangsamt seine Stoffwechselrate auf ein Sechzigstel – ein subjektiver Tag für den Anwender ist tatsächlich eine Dauer von 2 Monaten. Die Zeitrafferdroge wird normalerweise benutzt, um die Lebenserhaltungsreserven zu schonen, oder als billiger Ersatz für eine Kryokammer. Die Zeitrafferdroge kostet 200 Credits pro Dosis.

Anagathika (TL 15) verlangsamen den Alterungsprozess des Anwenders. Synthetische Anagathika sind ab TL 15 verfügbar, aber es existieren in jedem Technologielevel bestimmte Gewürze und andere seltene Stoffe, die vergleichbare Auswirkungen haben. Anagathika sind auf vielen Welten illegal oder streng kontrolliert. Sie kosten 2.000 Credits pro Dosis. Eine Dosis pro Monat muss eingenommen werden, um die Alterung zu verzögern – wenn der Charakter eine Dosis vergisst, muss er sofort einen Wurf auf der Alterungstabelle machen, da sein Körper negativ auf die unterbrochene Versorgung reagiert.

### **Medizinische Versorgung**

Heilung: Ein verwundeter Charakter, der für eine längere Zeit von Krankenhausversorgung abhängig ist, bezahlt ungefähr 100 Credits pro Monat und Technologielevel (ab TL 11+ verwenden die Ärzte normalerweise stattdessen die Medizinische Zeitlupendroge und berechnen diese). Chirurgie kostet  $1W6 \times 50 \times$  Technologielevel in Credits.

Ersatz: Ein Charakter, dessen Verwundungen das Klonen von Gliedmaßen oder kybernetischen Ersatz erfordern, muss 5.000 Credits pro Attributpunkt aufbringen.

### **Roboter und Drohnen**

Ein Roboter führt ein KI-Programm aus, so dass er unabhängige Entscheidungen fällen kann, während eine Drohne von einem Charakter mit der Fertigkeit Fernsteuerung gelenkt wird.

Roboter und Drohnen agieren im Kampf wie Charaktere, erleiden aber Schaden wie Fahrzeuge. Sie haben die Attribute Rumpf und Struktur statt Ausdauer und einen Ausdauer-WM von 0. Jeder Roboter, der über ein KI-Programm verfügt, hat einen Wert in Intelligenz und Bildung. Drohnen haben keines von beidem. Die Bildung eines Roboters spiegelt die Information wider, die in seinen Speicher programmiert wurde, und sogar einfache Roboter können hohe Werte in Bildung besitzen. Die meisten Roboter haben ein Sozialstatus-Attribut von 0, da sie keine sozialen Wesen sind, aber es gibt einige Ausnahmen, besonders unter hochentwickelten Modellen, die über ein fortgeschrittenes KI-Programm

verfügen. Drohnen haben keinen Sozialstatus, aber wenn sie zur Diplomatie oder für andere soziale Belange eingesetzt werden, kann der Bediener seinen eigenen Sozialstatus verwenden.

Frachtroboter (TL 11): Diese einfachen, für harte Belastungen entworfenen Roboter werden in den Docks von Raumhäfen und auf Frachtschiffen eingesetzt. Frachtdrohnen können bereits ab TL 9 gebaut werden, doch ist ihr Nutzen bis zur Entwicklung von Intelligenzprogrammen sehr begrenzt.

Stärke 30 (+8), Geschicklichkeit 9 (+1), Rumpf 2, Struktur 2  
Intelligenz 3 (-1), Bildung 5 (-1), Sozialstatus 0 (-3)  
Eigenschaften: Rüstung 8, Riesig, Spezialisierter Computer/1 [führt Künstliche Intelligenz/1 und Expertenprogramm Handwerk (ein körperliches)/1 aus]  
Waffen: Zermalmende Stärke [Nahkampf (unbewaffnet), 3W6 Schaden]  
Preis: 75.000 Credits

Reparaturroboter (TL 11): Bord-Reparaturroboter sind kleine, krabbenartige Maschinen, die über eine Vielzahl von Schweiß- und Schnittwerkzeugen verfügen. Spezialisierte Reparaturroboter können anstatt des Expertenprogramms Mechanik über ein Expertenprogramm Ingenieur (nach Wahl) verfügen.

Stärke 6 (+0), Geschicklichkeit 7 (+0), Rumpf 1, Struktur 1  
Intelligenz 5 (-1), Bildung 6 (+0), Sozialstatus 0 (-3)  
Eigenschaften: Integriertes System (mechanisches Werkzeugset), Spezialisierter Computer/1 [führt Künstliche Intelligenz/1 und Expertenprogramm (Mechanik)/2 aus]  
Waffen: Werkzeuge [Nahkampf (unbewaffnet), 1W6 Schaden]  
Preis: 10.000 Credits

Persönliche Drohne (TL 11): Hierbei handelt es sich um eine kleine, schwebende Kugel mit 30 Zentimetern Durchmesser. Sie ist mit Holographischen Projektoren ausgestattet, die das Bild einer Person erzeugen können, so dass ein weit entfernter Charakter virtuell präsent sein kann.

Stärke 2 (-2), Geschicklichkeit 7 (+0), Rumpf 1, Struktur 1  
Eigenschaften: Winzig, Integriertes System (Kommunikator, Audio/Visuell), Integriertes System (Grav-Plattform), Integriertes System (TL 11 Holographischer Projektor)  
Preis: 2.000 Credits

Sondierungsdrohne (TL 11): Eine Sondierungsdrohne ist eine unempfindlichere Version der persönlichen Drohne, gepanzert und mit mehr Sensoren ausgestattet. Sie haben eine Operationsreichweite von 500 Kilometern und können mit bis zu 300 km/h fliegen.

Stärke 3 (-1), Geschicklichkeit 7 (+0), Rumpf 3, Struktur 3  
Eigenschaften: Rüstung 5, Integriertes System (Kommunikator, Audio/Visuell), Integriertes System (Gravitationsgürtel), Integriertes System (TL 11 Holographischer Projektor), Integriertes System (jeder Sensor, der bei TL 11 und darunter verfügbar ist)  
Preis: 15.000 Credits

Autodoc (TL 12): Ein Autodoc ist ein spezialisierter, unbeweglicher medizinischer Roboter, der oft in Fahrzeugen und Raumschiffen installiert wird.

Stärke 6 (+0), Geschicklichkeit 15 (+3), Rumpf 1, Struktur 1  
Intelligenz 9 (+1), Bildung 12 (+2), Sozialstatus 0 (-3)  
Eigenschaften: Integriertes System (TL 12 Medkit), Spezialisierter Computer/1 (führt Künstliche Intelligenz/1 und Medizin/2 aus)  
Waffen: Chirurgische Werkzeuge (Nahkampf (Kleine Klinge), 1W6 Schaden)  
Preis: 40.000 Credits

Kampfdrohne (TL 12): Kampfdrohnen sind kaum mehr als fliegende Kanonen verbunden mit einer Grav-Plattform und einem Computersystem. Die Drohnen müssen mit der Fertigkeit Fernsteuerung gelenkt werden, aber Angriffe werden mit der passenden Fertigkeit durchgeführt. Kampfdrohnen, die mit Intelligenz- und Expertenprogrammen zum Kampf ausgestattet werden (was sie zu autonomen Kampfrobootern macht) sind auf vielen Welten verboten.

Stärke 12 (+2), Geschicklichkeit 10 (+1), Rumpf 4, Struktur 4  
Eigenschaften: Rüstung 9, Integriertes System (Grav-Plattform), Integrierte Waffe (verschieden)  
Waffe: eine Feuerwaffe  
Preis: 90.000 Credits plus die Kosten der Waffe (das Upgrade Integrierte Waffe ist bereits enthalten)

Dienstbotenroboter (TL 13): Dienstbotenroboter sind teure humanoide Roboter, die darauf programmiert sind, als Steward oder Diener für den Adel tätig zu sein. Einige Besitzer von Dienstbotenroboter versehen ihre Roboter mit Expertenprogrammen für Geselligkeit oder Glücksspiel, um sie ihrem Lebensstil anzugleichen.

Stärke 7 (+0), Geschicklichkeit 9 (+1), Rumpf 2, Struktur 2  
Intelligenz 9 (+1), Bildung 12 (+2), Sozialstatus 7 (+0)  
Eigenschaften: Computer/3 (führt Intelligenz/1 Experte Steward/2 aus – Dienstbotenroboter haben auch die Expertenprogramme Diplomatie/2 und Übersetzer/1 zur Verfügung, falls diese nötig sind)  
Waffen: Roboterschlag [Nahkampf (unbewaffnet), 1W6 Schaden]  
Preis: 120.000 Credits

### **Optionen**

Rüstung: Rüstung kann um 5 erhöht werden. Dies erhöht die Kosten der Drohne oder des Roboters um 25%.

Integriertes System: Bestimmte Geräte können in Roboter oder Drohnen eingebaut werden, indem die Kosten des Geräts um +50% erhöht werden. Beliebt sind Werkzeugsets verschiedener Art, verschiedene Sensoren oder Beweglichkeitsupgrades wie Jet-Packs oder Grav-Plattformen.

Integrierte Waffe: Jede passende Waffe kann in eine Drohne oder einen Roboter eingebaut werden. Dies kostet 10.000 Credits + die Kosten der Waffe.

### **Sensoren**

Sensoren ab TL 11 können deutlich urteilsfähiger werden, weil sie an ein Computersystem angeschlossen werden können, das über ein Intelligenz/1-Programm verfügt und Informationen basierend auf voreingestellten Parametern filtern kann – zum Beispiel wird kein Alarm ausgelöst, wenn der Bewegungssensor etwas bemerkt, das zu klein ist, um ein Eindringling zu sein.

Sensoren bieten keinen Bonus auf Fertigkeitwürfe, doch erlauben sie dem Charakter, Dinge zu entdecken, die er normalerweise nicht erkennen könnte.

Fernglas (TL 3): Ermöglicht es dem Nutzer, weiter zu sehen. 1 kg, Cr. 75. Ab TL 8 erlaubt der elektronische Fortschritt die Aufzeichnung von Bildern, und Lichtverstärkung macht das Fernglas auch im Dunklen nutzbar. Cr. 750. Bei TL 12 gestattet TSAS (Tragbares Strahlungs-Abbildungssystem) dem Nutzer, weite Teile des elektromagnetischen Spektrums wahrzunehmen, von Infrarot bis zu hin zu Gammastrahlen. Cr. 3.500.

Geigerzähler (TL 5): Erkennt sowohl das Vorhandensein als auch die ungefähre Intensität von Strahlung. Cr. 250. Die Fertigkeit Sensoren ist nicht nötig, um das Vorhandensein von Strahlung mit dem Geigerzähler zu entdecken, aber alles, was komplexer ist, erfordert einen Wurf.

Infrarot-Brille (TL 6): Ermöglicht es dem Träger, exotherme (hitzeabstrahlende) Quellen im Dunklen zu sehen. Cr. 500

Lichtverstärkerbrille (TL 7): Ermöglicht es dem Nutzer, normal zu sehen, solange es nicht völlig dunkel ist, indem vorhandenes Licht elektronisch verstärkt wird. Cr. 500.

Ab TL 9 können IR-Brillen und Lichtverstärkerbrillen in einem Gerät kombiniert werden, das Cr. 1.250 kostet.

Bewegungssensor (TL 7): Ein Bewegungssensor entdeckt jede Bewegung in dem Gebiet, das er absucht. Er kann nicht zwischen verschiedenen Arten von Bewegung unterscheiden, er zeigt nur an, ob in einem Gebiet mit einem Durchmesser von 6 Metern Bewegung stattfindet oder nicht. Cr. 500. Mit TL 9 kann der Bewegungssensor die grundsätzlichen Eigenschaften der Bewegung erkennen – Größe, Geschwindigkeit und Dauer – aber nicht mehr. Cr. 1.000. Die Fertigkeit Sensoren ist nicht nötig, um einen Bewegungssensor zum Aufspüren von Bewegung zu verwenden. Wenn Daten eines TL9-Bewegungssensors interpretiert werden sollen, ist ein Wurf nötig.

Elektromagnetische Sonde (TL 10): Dieser handliche Apparat entdeckt die elektromagnetischen Emissionen von technologischen Geräten und kann als Diagnosewerkzeug bei der Untersuchung von Ausrüstung (+1 WM auf den Wurf, um herauszufinden, wo das Problem liegt) oder zum Aufspüren von versteckten Wanzen und Geräten verwendet werden. Cr. 1.000. Die Fertigkeiten Sensoren und Ermitteln können beide benutzt werden, um einen Raum nach Wanzen abzusuchen.

Densitometer (TL 14): Der Reichweiten-Densitometer benutzt die natürliche Schwerkraft eines Gegenstandes, um seine Dichte zu messen, was ein dreidimensionales Bild der Innen- und Außenseite des Objekts ergibt. 5 kg. Cr. 20.000.

Bioscanner (TL 15): Der Bioscanner "schnüffelt" nach organischen Molekülen und überprüft chemische Proben, um die Zusammensetzung von dem, auf das er gerichtet wird, zu analysieren. Der Scanner kann benutzt werden, um Gifte und Bakterien zu entdecken, um organische Materie zu analysieren, um nach Lebenszeichen zu suchen und unbekannte Organismen zu klassifizieren. 3,5 kg. Cr. 350.000. Die Daten eines Bioscanners können mit den Fertigkeiten Sensoren oder Biowissenschaften (Biologie) interpretiert werden.

NAS (TL 15): Dieses Gerät besteht aus einem Rucksack und einer abnehmbaren Handeinheit und kann neurale Aktivitäten bis zu 500 Metern entfernt entdecken. Das Gerät kann basierend auf Gehirnwellenmustern auch eine grobe Einschätzung des Intelligenzniveaus von Organismen erstellen. 10 kg. Cr. 35.000. Die Daten eines Neuralaktivitätsscanners können mit den Fertigkeiten Sensoren, Biowissenschaften (Biologie) und Sozialwissenschaften (Sophontologie) interpretiert werden.

### **Überlebensausrüstung**

Zelt (TL 3): Ein einfaches Zelt bietet zwei Personen Schutz vor dem Wetter und verringert Abzüge auf Fertigkeitwürfe um 2. Cr. 200. Das Zelt ab TL 7 sorgt für ideale Druckbedingungen. Es gibt keine Luftschleuse – der Druck nimmt ab, wenn das Zelt geöffnet wird. Cr. 2.000.

Sauerstofftank (TL 6): Der Sauerstofftank ist ein klobiger Rucksack, der Atmosphäre beinhaltet, die geatmet werden kann, und eine Gesichtsmaske, die abgegebene Gase aufnimmt und sie wieder in verwertbare Gase verwandelt. Ein Sauerstofftank bietet sechs Stunden Luft und kann in jeder Umgebung verwendet werden, die nicht zusätzlich schädlich ist, wie zum Beispiel unter Wasser. 10 kg. Cr. 250.

Atemgerät (TL 6): Dieser Apparat konzentriert den eingeatmeten Sauerstoff, so dass der Charakter auf Welten mit dünner Atmosphäre atmen kann. Einfache Atemgeräte haben die Form einer Gesichtsmaske oder eines Mundstücks. Cr. 100. Die weiterentwickelten Atemgeräte ab TL 10 sind klein genug, um in die Nase zu passen, und können für dreifache Kosten sogar in die Lunge implantiert werden. Cr. 2.000.

Filtermaske (TL 7): Filtermasken filtern schädliche Elemente aus der Luft, die der Charakter einatmet, wie zum Beispiel gefährliche Gase und Partikel. Cr. 100. Die Filter ab TL 10 sind klein genug, um in die Nase zu passen, und können für dreifache Kosten in die Lunge implantiert werden. Cr. 2.000.

Atemkombination (TL 8): Eine Kombination von Atemgerät und Filtermaske. Cr. 150.

Kunstkien (TL 8): Entziehen dem Wasser Sauerstoff, so dass der Träger unter Wasser atmen kann. Funktionieren nur auf Welten, deren Atmosphäre geatmet werden kann (Typus 4-9). 4 kg. Cr. 4.000.

Schutzanzug (TL 8): Schutzanzüge, die entwickelt wurden, um den Träger vor extremer Kälte oder Hitze zu schützen, verfügen über eine Kapuze, Handschuhe und Stiefel, lassen das Gesicht aber unter normalen Umständen frei. Cr. 500.

Quartier-Modul (TL 8): Ein modulares, druckloses Quartier für sechs Personen, das Winden bis zu Hurrikan-Stärke widerstehen kann. Beinhaltet Vorräte und Energie für Licht und Heizung oder Klimaanlage für eine Woche. Kann in 12 Arbeitsstunden aufgebaut und mit anderen Modulen verbunden werden, um eine Basis zu schaffen. Cr. 10.000. Das Modul ab TL 10 hat eigenen Druck und beinhaltet Lebenserhaltung für sechs Bewohner für eine Woche (1.000 Personenstunden). Cr. 20.000.

Überlebensblase (TL 9): Eine große (2 Meter Durchmesser) mit Eigendruck ausgestattete Plastikblase. Piezoelektrische Schichten in der Wand der Blase setzen die Bewegungen des Anwenders in Elektrizität um, um die Batterien der Blase aufzuladen und das Notsignal zu betreiben, und ein kleiner Sauerstofftank bläst die Blase auf und bietet zwei Personenstunden Lebenserhaltung. Ein sich selbst

reparierendes Plastiksiegel dient als Notfall-Luftschleuse. Überlebensblasen werden sowohl in Raum- als auch in Meeresfahrzeugen als Rettungsbote verwendet. Cr. 600.

Jet-Pack (TL 9): Ein einfacher Jet-Pack verleiht dem Träger die Fähigkeit, sich in der Schwerelosigkeit kontrolliert zu bewegen. Ein Wurf auf Null-G ist nötig, um einen Jet-Pack akkurat zu verwenden. Jet-Packs können nur in Mikrogravitäts-Umgebungen verwendet werden und sind nur für Reisen zwischen Raumschiffen in naher Reichweite geeignet. Cr. 2.000.

Ab TL 12 bieten Langstrecken-Jet-Packs für bis zu 48 Stunden eine Beschleunigung von 0,1 g und verwenden normalen Raumschifftriebstoff. Dies vergrößert die Reichweite auf der Raumschiff-Skala auf kurz, erhöht aber das Gewicht auf 10 kg und die Kosten auf Cr. 14.000. Die Version ab TL 14 ist viel kleiner und verwendet stattdessen Gravitations-Stoßplatten, bietet aber dieselbe Leistung wie das Modell ab TL 12. Cr. 20.000.

Tragbarer Generator (TL 10): Dies ist ein belastbarer tragbarer Fusionsgenerator, der Waffen und andere Ausrüstungsgegenstände für bis zu einen Monat aufladen kann. Cr. 500.000.

### **Optionen**

Selbstmontierend (TL 11): Das Upgrade Selbstmontierend kann zu Zelten, Quartiermodulen und anderen Basisstrukturen hinzugefügt werden. Die Struktur ist dazu in der Lage, sich selbst mit minimaler Unterstützung zu entfalten und aufzubauen, was die nötige Aufbauzeit auf eine einzelne Arbeitsstunde senkt. Cr. 5.000.

Selbstreparierend (TL 13): Strukturen können ab TL 13 für Cr. 2.000 selbstreparierend und selbstversiegelnd gemacht werden. Kleine Durchbrüche und Risse werden automatisch in Sekunden repariert.

### **Werkzeuge**

Technische Fertigkeiten erfordern verschiedene spezialisierte Werkzeuge. Diese Werkzeugsets beinhalten Diagnosescanner, Handwerkzeuge, Computeranalyseprogramme und Ersatzteile. Alle Sets kosten Cr. 1.000 und wiegen 12 kg.

Ingenieur (besondere Spezialisierung): Erforderlich, um Reparaturen vorzunehmen und neue Ausrüstung zu installieren.

Forensik: Erforderlich, um Verbrechen Schauplätze zu untersuchen und Proben zu überprüfen.

Mechanik: Erforderlich für Reparaturen und Konstruktionen.

Wissenschaft: Erforderlich für wissenschaftliche Tests und Analysen.

Erkundung: Erforderlich für planetare Erkundung und Kartographierung.

### **Waffen**

Waffen werden mit den folgenden Werten beschrieben:

TL: Der niedrigste Technologielevel, auf dem die Waffe verfügbar ist.

Reichweite: Die Reichweitenmodifikatoren, die für diese Waffe verwendet werden.

Schaden: Der Schaden, den die Waffe verursacht.

Dauerfeuer: Der Dauerfeuerwert der Waffe, wenn sie zu automatischem Feuer in der Lage ist.

Rückstoß: Der Rückstoß-Wert der Waffe.

Masse: Das Gewicht der Waffe in Kilogramm auf einer Welt mit erdähnlicher Schwerkraft.

Magazin: Die Anzahl der Schüsse, die eine Waffe abfeuern kann, ehe sie nachgeladen oder mit einer neuen Energiezelle versehen werden muss. Wenn es in der Beschreibung der Waffe nicht anders erwähnt ist, nimmt das Nachladen nur eine Nebenaktion in Anspruch, das Einfügen einer neuen Energiezelle zwei.

Kosten: Die Kosten der Waffe in Credits.

Munitionskosten / Energiezelle: Die Kosten in Credits für ein Ersatzmagazin für eine Schusswaffe oder eine Energiezelle für eine Energiewaffe.

### **Nahkampfwaffen**

Betäubungsstock: Diese Nahkampfwaffe verursacht neben ihrem normalen Schaden noch 2W6 Betäubungsschaden. Ein Charakter, der von einem Betäubungsstock getroffen wurde, muss einen Ausdauerwurf mit einem negativen WM gleich dem verursachten Betäubungsschaden (nach Abzug der Rüstung) schaffen. Wenn dieser Ausdauerwurf misslingt, verliert der Charakter das Bewusstsein.

Breitschwert: Ein schweres Zweihandschwert.

Dolch: Dolche sind besonders gut für Handgemenge geeignet – in einem Ringkampf kann ein mit einem Dolch bewaffneter Kämpfer einen Schaden von Wirkungsgrad + 4 verursachen, wenn er seinen Gegner verletzen möchte.

Entermesser: Die Standardklingenwaffe auf Raumschiffen, häufig in der Nähe von Luftschleusen aufbewahrt, um Enterer abzuwehren.

Improvisierte Waffe: Wenn keine richtige Waffe verfügbar ist, die bloßen Hände aber nicht ausreichen, dann kann jedes greifbare Objekt als improvisierte Keule dienen.

Keule: Egal, ob es sich um ein handliches Metallrohr oder einen ausfaltbaren Schlagstock aus hochentwickelten Polymeren handelt, die Keule bleibt eine beliebte und praktische Waffe, wo auch immer sich intelligente Spezies versammeln.

Klinge: Eine Hybrid-Klingenwaffe, irgendwo zwischen Dolch und Entermesser, versehen mit einem großen Parierkorb.

Rapier: Ein Charakter, der ein Rapier verwendet, erhöht seinen effektiven Wert in Nahkampf (Große Klinge) um eine Stufe, wenn er pariert.

Schild: Ein Charakter, der einen Schild verwendet, erhöht seinen effektiven Wert in Nahkampf (unbewaffnet) um 1, wenn er pariert. Ein Charakter ohne Nahkampf-Wert verfügt über einen effektiven Nahkampf-Wert von 0, wenn er ein Schild zur Parade verwendet.

Stab: Eine langes Stück Holz oder Metall, das in verschiedenen Kampfstilen, als Gehhilfe oder zur Abwehr gefährlicher Objekte aus der Entfernung verwendet werden kann.

### **Projektilwaffen**

Antike Pistole: Wenn die Waffe nicht hervorragend gefertigt ist, erleidet der Schütze einen WM von -1 auf alle Angriffe. Antike Pistolen benötigen für das Nachladen drei Nebenaktionen und einen erfolgreichen Wurf auf Handfeuerwaffen (Projektilpistole). Ein Misserfolg bedeutet, dass der Charakter von vorne beginnen muss.

Antikes Gewehr: Wenn die Waffe nicht hervorragend gefertigt ist, erleidet der Schütze einen WM von -1 auf alle Angriffe. Antike Gewehre benötigen für das Nachladen drei Nebenaktionen und einen erfolgreichen Wurf auf Handfeuerwaffen (Projektilgewehr). Ein Misserfolg bedeutet, dass der Charakter von vorne beginnen muss.

Automatikgewehr: Automatische Gewehre haben eine höhere Mündungsgeschwindigkeit und sind zu automatischem Feuer in der Lage. Sie werden auch als Kampfgewehre bezeichnet.

Automatikpistole: Varianten dieser halbautomatischen Pistole sind die übliche Seitenwaffe für Vollzugsbeamte und Verbrecher.

Beschleunigergewehr: Die auch als Gyrojet-Waffen bezeichneten Beschleunigergewehre sind für den Kampf in der Schwerelosigkeit entwickelt worden. Sie feuern kleine Geschosse ab, die das Gewehr mit minimaler Geschwindigkeit und daher minimalem Rückstoß verlassen und dann auf hohe Geschwindigkeit beschleunigen.

Erweitertes Gefechtsgewehr (EGG): Erweiterte Gefechtsgewehre, die ultimative Entwicklung der konventionellen Feuerwaffen, sind die Waffen der Wahl für viele Militäreinheiten. Zu den Standarderweiterungen zählen elektronische Zielfernrohre, die sowohl über Lichtverstärker und IR-Technologie als auch über einen visuellen fünffachen Zoom und einen Laserentfernungsmesser verfügen, der auch zur Zielmarkierung verwendet werden kann (die genaue Entfernung zum Ziel wird angezeigt). Die Waffe wird zudem während des Feuereinsatzes gyroskopisch stabilisiert (entspricht einem Gyrostabilisator, bereits in die Werte eingerechnet).

Flinte: Eine Flinte, die Schrotmunition verfeuert, ignoriert WM aufgrund von Ausweichen, aber Rüstung bietet doppelten Schutz gegen Schrotangriffe. Flinten können auch massive Geschosse abfeuern, die den normalen Regeln für Schüsse folgen.

**Gauss-Gewehr:** Gauss-Gewehre ersetzen konventionelle Gewehre ab TL 13. Wie die kleineren Gauss-Pistolen feuern diese Gewehre Hochgeschwindigkeitsprojekte auf elektromagnetischen Schienen ab.

**Gauss-Pistole:** Gauss-Pistolen nutzen elektromagnetische Spulen, um Metallpfeile auf hypersonische Geschwindigkeit zu beschleunigen. Gauss-Waffen sind leicht, effizient und tödlich.

**Gewehr:** Ein Gewehr erfordert zum Nachladen zwei Nebenaktionen.

**Körperpistole:** Körperpistolen bestehen aus nichtmetallischem Material, so dass sie mit konventionellen Waffenscannern nur schwer entdeckt werden können. Körperpistolen erhöhen die Schwierigkeit für Sensorenwürfe zu ihrer Entdeckung auf sehr schwierig (-4).

**Kurzlaufpistole:** Diese leichten Waffen mit geringem Rückstoß wurden für den Einsatz auf Raumschiffen und in der Schwerelosigkeit entwickelt.

**Revolver:** Eine konventionelle sechsschüssige Handfeuerwaffe. Revolver können in zwei Nebenaktionen nachgeladen werden.

**Sturmgewehr:** Sturmgewehre feuern leichtere Projektile ab als Gewehre, sind aber zu einer höheren Feuerrate imstande und daher besser für Kämpfe auf kurze Distanz geeignet.

### **Energiewaffen**

**Laserwaffen,** die mit Wirkungsgrad 6+ treffen, lassen das Opfer dauerhaft erblinden, wenn es nicht eine Form von Augenschutz trägt.

**Betäubungswaffen:** Betäubungswaffen sind nicht tödlich und verursachen keinen normalen Schaden. Ein Charakter, der von einer Betäubungswaffe getroffen wurde, muss einen Ausdauerwurf mit einem negativen WM gleich dem erlittenen Schaden (abzüglich der Rüstung) schaffen. Wenn der Ausdauerwurf misslingt, verliert das Ziel das Bewusstsein. Bei einem erfolgreichen Wurf wird der Charakter nicht betroffen, und der Betäubungsschaden wird ignoriert.

**Lasergewehr:** Lasergewehre sind auf große Reichweite sehr treffsicher. Sie werden von schweren Rucksäcken angetrieben, doch sie verfügen über eine interne Energieversorgung für sechs Schüsse, die es einem Scharfschützen erlaubt, mobil zu bleiben.

**Laserkarabiner:** Laserkarabiner sind kürzer und leichter als Lasergewehre und haben eine entsprechend kürzere Reichweite.

**Laserpistole:** Die Pistole bei TL 9 ist klobig, aber effektiv, da sie keinen Rückstoß aufweist und ein großes Magazin besitzt. Ab TL 11 sorgen Entwicklungen in Batterietechnologie und Miniaturisierung dafür, dass die Laserpistolen nicht größer als eine konventionelle Feuerwaffe werden, sie müssen jedoch immer noch an eine Energiezelle angeschlossen werden.

**Plasmagewehr:** Die Technologie von TL 16 gestattet es, den klobigen Reaktor und die Plasmakammer der TPK so klein zu machen, dass sie in den Rahmen eines Gewehrs passen. Das Plasmagewehr ist eine Hochenergie-Scharfschützenwaffe, die entworfen wurde, um Kampfanzüge zu durchschlagen. Wegen seines internen Reaktors geht dem Plasmagewehr nie die Munition aus.

### **Granaten**

**Aerosol:** Aerosol-Granaten erzeugen einen feinen Nebel mit einem Durchmesser von sechs Metern, der Laser zerstreut, aber die normale Sicht nicht beeinträchtigt. Der Schaden von durch den Nebel gefeuerten Laserangriffen wird um 10 verringert. Laserkommunikation wird durch den Nebel komplett blockiert. Der Nebel verflüchtigt sich nach 1W6 x 3 Runden, doch starker Wind und andere extreme Wetterbedingungen können diese Zeit deutlich verringern.

**Betäubung:** Betäubungswaffen sind nicht tödlich und verursachen keinen normalen Schaden. Ein Charakter, der von einer Betäubungswaffe getroffen wurde, muss einen Ausdauerwurf mit einem negativen WM gleich dem erlittenen Schaden (abzüglich der Rüstung) schaffen. Wenn der Ausdauerwurf misslingt, verliert das Ziel das Bewusstsein. Bei einem erfolgreichen Wurf wird der Charakter nicht betroffen und der Betäubungsschaden wird ignoriert.

**Rauch:** Rauchgranaten erzeugen um die Granate herum eine dicke Rauchwolke mit einem Durchmesser von sechs Metern. Dieser Rauch sorgt bei allen Angriffen in ihm oder durch ihn für einen

WM von -2 (verdoppelt für Laserwaffen). Der Rauch verflüchtigt sich nach 1W6 x 3 Runden, doch starker Wind und andere extreme Wetterbedingungen können diese Zeit deutlich verringern.

Splitter: Der Schaden von Splittergranaten sinkt mit der Entfernung von der Explosion:

Entfernung	Schaden
3 m	5W6
6 m	3W6
9 m	1W6

### Schwere Waffen

Granatwerfer: Granatwerfer werden benutzt, um Granaten über große Entfernungen abzufeuern.

Raketenwerfer: Um dem Rückstoß der Waffe entgegenzuwirken, kanalisiert der Raketenwerfer die Abgase in einem explosiven Strahl nach hinten. Jeder, der sich bis zu 1,5 Meter hinter einem Raketenwerfer befindet, wenn dieser abgefeuert wird, erleidet 3W6 Punkte Schaden durch die brennenden Gase. Fahrzeugmontierte Raketenwerfer verlieren diesen Nebeneffekt, da Fahrzeuge stabilere Feuerplattformen sind als Personen. Es dauert drei Nebenaktionen, einen Raketenwerfer nachzuladen.

Die hier beschriebenen Raketen sind hochexplosive Modelle. Der Wirkungsgrad des Angriffswurfs wird nicht auf den Schaden addiert, dafür betrifft der Schaden alles, was sich in einem Radius von sechs Metern um den Aufschlagpunkt herum befindet. Eine Rakete, die nicht trifft, hat eine Chance von 50% (4+ auf dem W6), bei Kontakt mit dem Boden zu explodieren (6 – Wirkungsgrad Meter entfernt in eine zufällig bestimmte Richtung). Ansonsten geht sie völlig ins Leere und verlässt das Schlachtfeld, ohne etwas zu treffen oder zu explodieren.

RUM-Granatwerfer: Raketenunterstützte Mehrzweck-Granatwerfer haben eine längere Reichweite und können bis zu drei Granaten mit einem Angriff abfeuern. Hier werden die Regeln für Vollautomatisches Feuer verwendet; im Gegensatz zu anderen Waffen mit einem Dauerfeuer-Wert können RUM-Granatwerfer nicht im Salvenmodus feuern. Das Nachladen von RUM-Granatwerfern erfordert zwei Nebenaktionen.

TFK: Sie beinhaltet ein Schwerkraftaussetzungssystem, um ihre Trägheit zu verringern, so dass sie leichter zu bedienen ist als die TPK (Minimalstärke 9); sie feuert eine zielgerichtete Nuklearexplosion ab. Personen in der Nähe, die über keinen Strahlenschutz verfügen, erleiden eine tödliche Strahlendosis – jedes Abfeuern einer TFK strahlt 2W6 x 20 Rad ab, die jeden in unmittelbarer Nähe betreffen.

TPK: Sie ist so schwer und klobig, dass sie nur von Soldaten mit Stärke 12 oder mehr sicher verwendet werden kann – normalerweise wird diese Stärke durch das Tragen eines Kampfanzuges erreicht. Für jeden Punkt, den die Stärke des Verwenders die Mindeststärke unterschreitet, erleidet er einen WM von -1 auf alle Angriffswürfe.

### Sprengstoff

Die Fertigkeit Sprengstoff wird für die Verwendung von Sprengstoffen genutzt – der Wirkungsgrad des Sprengstoff-Wurfs multipliziert den verursachten Schaden, mit einem Minimum von x 1 bei einem Wirkungsgrad von 0 oder 1.

Plastik: Dieser generische, multifunktionale Plastiksprengstoff ist beliebt bei Militäreinheiten, Terroristen, Sprengtruppen und Abenteurern im ganzen bekannten Weltraum.

Taschenatombombe: Die Taschenatombombe, auf vielen Welten extrem illegal, hat die Größe einer Brieftasche und ist daher zu groß, um in einen Granatwerfer zu passen.

TDX: TDX ist ein hochentwickelter schwerkraftpolarisierter Sprengstoff, der nur entlang der Horizontalachsen explodiert.

### Sprengstoff

Waffe	TL	Schaden	Radius	Kosten (Cr.)
Plastik	6	3W6	2W6 m	200



<b>TDX</b>	<b>12</b>	<b>4W6</b>	<b>4W6 m</b>	<b>1.000</b>
Taschen- atombombe	12	2W6 x 20	15W6 m	20.000

### Optionen

**Granatwerfer:** Ein unter dem Lauf befestigter RUM-Granatwerfer kann für Cr. 1.000 an jedes Gewehr angebaut werden. Dieser Granatwerfer hat ein Magazin von einer Granate, ist nicht zu automatischem Feuer imstande und das Nachladen dauert 4 Nebenaktionen.

**Laserzielfernrohr (TL 8):** Eingebaute optische und Laserzielfernrohre geben allen Angriffen, die gezielt worden sind, einen zusätzliche WM von +1. Cr. 100. Ab TL 10 sorgen Röntgenlaser und verbesserte Displaytechnologie für ein Wegfallen des verräterischen "roten Punktes" eines Vislight- Lasers. Cr. 200.

**Schalldämpfer (TL 8):** Ein Schalldämpfer kann an jede Projektilwaffe mit Automatischem Feuer bis zu 4 eingebaut werden, um das Geräusch des Abfeuerns zu dämpfen (-4 WM um den Schuss zu hören). Cr. 250.

**Gyrostabilisator (TL 9)** Stabilisatoren können an jede Waffe mit Rückstoß angebaut werden. Der Rückstoß sinkt für Cr. 300 um 1 Punkt.

**Sichere Waffe (TL 10):** Eine sichere Waffe erfordert Identifizierung irgendeiner Art (sie scannt die DNS oder das Irismuster des Verwenders, erfordert ein Passwort oder die Übertragung eines Entriegelungscodes von einem Kommunikator), ehe sie abgefeuert werden kann. Cr. 100.

**Intelligente Waffe (TL 11):** Fügt einer Waffe Computer/0 hinzu. Cr. 1.000. Das Upgrade bei TL 13 fügt einer Waffe einen Computer/1 hinzu. Cr. 5.000.

### Fahrzeuge

Alle Fahrzeuge haben die folgenden Eigenschaften:

**TL:** Der niedrigste Technologielevel, auf dem das Fahrzeug verfügbar ist.

**Fertigkeit:** Die Fertigkeit, die zum Lenken des Fahrzeugs verwendet wird.

**Geschicklichkeit:** Wie leicht das Fahrzeug zu lenken ist, ausgedrückt als ein WM auf die Würfe des Piloten.

**Geschwindigkeit:** Die Höchstgeschwindigkeit des Fahrzeugs.

**Mannschaft und Passagiere:** Wie viele Personen das Fahrzeug befördern kann.

**Offen/Geschlossen:** Ob das Fahrzeug offen oder geschlossen ist

**Rüstung:** Wie viel Rüstung das Fahrzeug besitzt. Der Schaden, den ein Fahrzeug erleidet, wird um dessen Rüstung reduziert.

**Rumpf/Struktur:** Die Anzahl von Treffern, die ein Fahrzeug erleiden kann, ehe es manövrierunfähig wird.

**Waffen:** Welche Waffen das Fahrzeug besitzt und in welchen Feuerwinkeln sie eingestellt sind.

**AGF:** Ein versiegeltes, unter Druck stehendes All-Gelände-Fahrzeug. Das Fahrzeug kann auf ruhigem Wasser schweben und verfügt über einen Satz eingebauter Sensoren und Kommunikationsausrüstung (normalerweise einen Laserempfänger), was es perfekt für Erkundungen macht. Ein AGF hat eine Basis für einen Geschützturm, ist aber üblicherweise nicht mit einer Waffe ausgestattet.

**Anti-Grav:** Ein oben offenes Fahrzeug, das über Antigravitationstechnologie verfügt. Anti-Grav-Fahrzeuge können sogar den Orbit erreichen, doch Passagiere in solchen Höhen müssen Raumanzüge tragen. Es handelt sich um universelle, außergewöhnlich zuverlässige und flexible Fahrzeuge.

**Bodenfahrzeug:** Ein konventionelles Bodenfahrzeug auf Rädern.

**GKF:** Das schwer gepanzerte GKF, bekannt als Gepanzertes Kampffahrzeug, ist ausgestattet mit einem dreifachen Lasergeschützturm. Die Laser verwenden die Fertigkeit Handfeuerwaffen (Energiegewehr), verursachen jeweils 4W6 Schaden, und verwenden die Reichweitenmodifikatoren Fernkampf (Gewehr). Ein, zwei oder drei der Laser können mit einer Angriffsaktion auf ein Ziel abgefeuert werden.

**Gravitationsgürtel:** Ein Gravitationsgürtel ähnelt einem Fallschirm- Geschirr und ist mit künstlichen Schwerkraftmodulen ausgestattet, die es dem Träger erlauben zu fliegen. Die interne Batterie arbeitet

maximal vier Stunden, ehe sie wieder aufgeladen werden muss. Bei TL 15 kann die Batterie 12 Stunden lang arbeiten, ehe sie geladen werden muss. Es können keine Optionen in den Gravitationsgürtel eingebaut werden.

**Grav-Plattform:** Eine Grav-Plattform ist der Vorläufer des Gravitationsgürtels, eine Plattform, auf der eine einzelne Person stehen und getragen werden kann. Er kann keine großen Geschwindigkeiten erreichen, aber wie das Anti-Grav-Fahrzeug kann er sogar den Orbit erreichen.

**Grav-Transporter:** Ein Grav-Transporter ist gewissermaßen ein fliegender Panzer und das üblichste Kampffahrzeug vieler Militärmächte. Die auf einem Geschützturm montierte Fusionskanone ist eine fahrzeuginstallierte Version der TL15-TFK und benutzt dieselben "Beträchtliche Feuerkraft"-Regeln. Hochentwickelte Eindämmungssysteme sorgen dafür, dass die Waffe nicht bei jedem Schuss Strahlung abgibt wie die tragbare Version.

### Optionen

Mit der Ausnahme eines Bordcomputers kann jede dieser Optionen nur einmal pro Fahrzeug gewählt werden.

**Autopilot (TL 11):** Ein Autopilot ist ein Computer/1, spezialisiert darauf, ein Intelligenz/1 und Expertenprogramm/1 mit passender Fertigkeit und Spezialisierung auszuführen. Dieser Computer wird zusätzlich zu allen anderen installierten Computern eingebaut. Ein Autopilot ist in billigeren kommerziellen Fahrzeugen häufig Pflicht. In vielen Gebieten (besonders städtischen) darf man sie nicht abschalten. Verfassungen mit höherem Justizgrad erfordern für den Autopiloten eine Untersystem-Modifikation zur zentralisierten und/oder Notfallverkehrskontrolle. Cr. 3.000.

**Geschlossen:** Diese Modifikation verwandelt ein Offenes Fahrzeug in ein Geschlossenes. Dies kostet 10% der Basiskosten des Fahrzeugs und senkt die Geschicklichkeit des Fahrzeugs um 1 sowie die Höchstgeschwindigkeit um 10%.

**Erweiterte Lebenserhaltung:** Ein versiegeltes Fahrzeug kann mit Erweiterter Lebenserhaltung ausgerüstet werden, was die Haltbarkeit auf 18 Stunden pro Person ausweitet. Kostet 10% der Fahrzeugkosten.

**Schwere Panzerung:** Die Panzerung des Fahrzeugs um 5 anzuheben erhöht die Kosten um 25%.

**Hochleistung:** Ein Fahrzeug kann in ein Hochleistungsfahrzeug umgewandelt werden, was die Höchstgeschwindigkeit um 20% erhöht. Das Fahrzeug kostet 50% mehr.

**Bordcomputer:** Einen Bordcomputer hinzuzufügen kostet genau soviel wie ein entsprechender Handcomputer.

**Versiegelt:** Diese Option kann jedem geschlossenen Fahrzeug hinzugefügt werden (im GKF, AGF und Grav-Transporter ist sie bereits enthalten). Das Fahrzeug kann versiegelt werden und gewährt dann zwei Stunden pro Person Lebenserhaltung für Crew und Passagiere. Diese Option kostet 20% des Fahrzeugs.

**Stil:** Erlaubt es, das Fahrzeug optisch den Wünschen des Käufers anzupassen. Kostet Cr. 200 bis Cr. 2.000.

### Fahrzeuge

Fahrzeug	TL	Fertigkeit	Ges	km/h	Besatzung & Offener/ Passagiere Geschlossen	Rüstung	Rumpf	Struktur	Waffen	Kosten (Cr.)
<b>Zivil</b>										
Anti-Grav	8	Flieger (Grav)	+0	400	1 Pilot, 3 Passagiere	6	2	2	Keine	275.000
Boden-fahrzeug	5	Fahrer (Rad-fahrzeuge)	+0	150	1 Fahrer, 3 Passagiere	4	3	2	Keine	6.000
Gravitationsgürtel	12	Null-G	+2	300	1 Träger	-	-	-	Keine	100.000
Grav-	11	Flieger	-2	40	1 Passagier	-	-	1	Keine	500

Plattform		(Grav)									
<b>Militärisch</b>											
GKF	12	Fahrer (Ketten- fahrzeuge)	+0	80	1 Fahrer, 9 Passagiere	Geschlossen	18	5	5	Dreifach- Laser (Geschütz- turm)	65.000
AGF	12	Fahrer (Ketten- fahrzeuge)	+0	100	1 Fahrer, 15 Passagiere	Geschlossen	12	5	5	Keine	50.000
Grav- Transporter	15	Flieger (Grav)	+0	620	1 Fahrer, 1 Kanonier, 14 Passagiere	Geschlossen	25	8	8	Fusions- kanone (Geschütz- turm)	MCr. 15

### Raumfahrzeug-Design

Jeder Raumhafen der Klasse A hat eine Werft, die Schiffe jeder Art bauen kann, sogar Sternenschiffe mit Sprungantrieb; jeder Raumhafen der Klasse B kann kleine Fahrzeuge und Schiffe ohne Sprungantrieb bauen.

### Der Rumpf

Rumpf	Rumpf-Code	Preis (MegaCredits)
100 Tonnen	1	2
200 Tonnen	2	8
300 Tonnen	3	12
400 Tonnen	4	16
500 Tonnen	5	32
600 Tonnen	6	48
700 Tonnen	7	64
800 Tonnen	8	80
900 Tonnen	9	90
1.000 Tonnen	A	100
1.200 Tonnen	C	120
1.400 Tonnen	E	140
1.600 Tonnen	G	160
1.800 Tonnen	J	180
2.000 Tonnen	L	200

### Konfiguration

Ein Schiff kann über eine von drei Konfigurationen verfügen – Standard (ein Keil, ein Kegel, eine Kugel oder ein Zylinder), Stromlinienförmig (eine Scheibe, eine Schwinge oder ein anderer abhebender Körper, der leicht in die Atmosphäre eindringen kann), oder Segmentiert (bestehend aus mehreren Sektionen und nicht dazu in der Lage, in die Atmosphäre einzudringen oder seine Gestalt unter dem Einfluss von Schwerkraft zu behalten).

Ein Schiff stromlinienförmig zu machen, erhöht die Kosten des Rumpfs um 10%. Dieser Umbau beinhaltet Treibstoffschleusen, die das Abschöpfen unraffinierten Treibstoffs von Gasriesen oder das Sammeln von Wasser aus offenen Seen oder Ozeanen ermöglichen. Stromlinienform ist nicht nachrüstbar; sie muss in die Konstruktion einbezogen werden.

Ein segmentiertes Schiff senkt die Kosten des Rumpfs um 10%. Es ist überhaupt nicht stromlinienförmig, und wenn es in eine Atmosphäre oder starke Gravitation eintritt, dann wird es auf die Oberfläche des Planeten stürzen. Treibstoffschleusen können nicht installiert werden.

Ein Schiff mit Standardrumpf kann zwar in die Atmosphäre eindringen, aber es ist sehr plump und schwerfällig und nur zu einem kontrollierten Gleiten auf die Oberfläche imstande. Es zurück in den Weltraum zu bringen, erfordert eine aufwändige Abschussvorrichtung und ist sehr teuer. Ein Schiff mit Standardrumpf kann Treibstoffschleusen besitzen, um Treibstoff von Gasriesen abzuschöpfen, doch

der Prozess ist sehr viel schwieriger und weniger effektiv. Größere Schiffe dieser Art verfügen häufig über ein spezialisiertes Unterschiff, um das Abschöpfen zu erledigen.

#### Rüstung

Rüstung wird in Schritten von 5% der Tonnage des Schiffs addiert.

Rüstungstyp	TL	Panzerung	Kosten
Titanstahl	7	2 pro 5%	5% des Basisrumpfs
Kristalleisen	10	4 pro 5%	20% des Basisrumpfs
Verbund-Superdicht	14	6 pro 5%	50% des Basisrumpfs

Zum Beispiel könnte ein schwer gepanzertes Kriegsschiff zweimal Verbund-Superdichte-Rüstung wählen. Dies würde 10% des Volumens des Rumpfs aufbrauchen und 100% des Rumpfpriees kosten, dafür aber 12 Punkte Rüstung liefern.

#### Optionen

Reflektorrüstung (TL 10): Ein reflektierender Überzug des Rumpfs erhöht den Rüstungswert gegen Laser um 3. Das Hinzufügen von Reflektorrüstung kostet 0,1 Megacredits pro Rumpftonne und kann nur einmal durchgeführt werden.

Selbstreparierend (TL 9): Ein selbstreparierender Rumpf heilt kleinere Risse wie die Einschläge von Mikrometeoroiden automatisch und sorgt dafür, dass Rumpftreffer nicht zu einer explosiven Dekompression führen. Kostet 0,01 Megacredits pro Rumpftonne.

Tarnung (TL 11): Ein Tarnungsüberzug absorbiert Radar- und Lidar- Strahlen und verbirgt Hitzeemissionen. Dies sorgt für einen WM von -4 bei allen Sensorwürfen, um das Schiff zu entdecken oder anzuvisieren. Das Hinzufügen von Tarnung kostet 0,01 Megacredits pro Rumpftonne und kann nur einmal durchgeführt werden.

#### Rumpf und Struktur

Anfangsschaden wird dem Rumpf zugefügt; sobald der Rumpf durchbrochen ist, geht weiterer Schaden gegen die Struktur. Wenn alle Strukturpunkte verloren sind, ist das Schiff zerschmettert. Ein Schiff hat einen Punkt Rumpf und einen Punkt Struktur pro 50 Tonnen Verdrängung.

#### Der Maschinenraum

- Ein Nicht-Sternenschiff muss über einen Manöverantrieb und einen Reaktor verfügen.
- Ein Sternenschiff braucht einen Sprungantrieb und einen Reaktor; ein Manöverantrieb kann auch eingebaut werden, ist aber nicht notwendig.

#### Antriebskosten

	S-Antrieb		M-Antrieb		Reaktor	
Antriebs-Code	Tonnen	MCr	Tonnen	MCr	Tonnen	MCr
A	10	10	2	4	4	8
B	15	20	3	8	7	16
C	20	30	5	12	10	24
D	25	40	7	16	13	32
E	30	50	9	20	16	40
F	35	60	11	24	19	48
G	40	70	13	28	22	56
H	45	80	15	32	25	64
J	50	90	17	36	28	72
K	55	100	19	40	31	80
L	60	110	21	44	34	88
M	65	120	23	48	37	96
N	70	130	25	52	40	104
P	75	140	27	56	43	112
Q	80	150	29	60	46	120
R	85	160	31	64	49	128

S	90	170	33	68	52	136
T	95	180	35	72	55	144
U	100	190	37	76	58	152
V	105	200	39	80	61	160
W	110	210	41	84	64	168
X	115	220	43	88	67	176
Y	120	230	45	92	70	182
Z	125	240	47	96	73	192

### Leistung nach Rumpfvolumen

	100	200	300	400	500	600	700	800	900	1000	1200	1400	1600	1800	2000
A	2	1	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
B	4	2	1	1	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
C	6	3	2	1	1	1	–	–	–	–	–	–	–	–	–
D	–	4	2	2	1	1	1	1	–	–	–	–	–	–	–
E	–	5	3	2	2	1	1	1	1	1	–	–	–	–	–
F	–	6	4	3	2	2	1	1	1	1	1	–	–	–	–
G	–	–	4	3	2	2	2	2	1	1	1	1	–	–	–
H	–	–	5	4	3	2	2	2	2	2	1	1	1	–	–
J	–	–	6	4	3	3	2	2	2	2	2	1	1	1	–
K	–	–	–	5	4	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1
L	–	–	–	5	4	3	3	3	3	3	2	2	2	1	1
M	–	–	–	6	4	4	3	3	3	3	3	2	2	2	1
N	–	–	–	6	5	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2
P	–	–	–	–	5	4	4	4	4	4	3	3	3	2	2
Q	–	–	–	–	6	5	4	4	4	4	4	3	3	3	2
R	–	–	–	–	6	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3
S	–	–	–	–	6	5	5	5	5	5	4	4	4	3	3
T	–	–	–	–	–	6	5	5	5	5	5	4	4	4	3
U	–	–	–	–	–	6	6	5	5	5	5	4	4	4	4
V	–	–	–	–	–	6	6	6	5	5	5	5	4	4	4
W	–	–	–	–	–	–	6	6	6	5	5	5	4	4	4
X	–	–	–	–	–	–	6	6	6	6	5	5	5	4	4
Y	–	–	–	–	–	–	6	6	6	6	5	5	5	4	4
Z	–	–	–	–	–	–	6	6	6	6	6	5	5	5	4

- Für Manöverantriebe ist das Potential der Beschleunigung in g die Triebwerksnummer (Tn).
- Für Sprungantriebe ist das Potential der Sprungreichweite in Parsek die Sprungnummer (Sn).

Die Reaktorstufe (A – Z) muss mindestens gleich dem Manöveroder Sprungantriebs-Wert sein, je nachdem, was höher ist.

#### Treibstoff

Wie viel Treibstoff für einen Sprung nötig ist, hängt von der Größe des Schiffs und der Länge des Sprungs ab und wird mit dieser Formel berechnet:  $0,1 \times \text{Tonnage} \times \text{Sprungdistanz}$ . Ein einzelner Sprung dieser Distanz kostet soviel Treibstoff.

Wie viel Treibstoff der Reaktor verbraucht, hängt vom Wert des Reaktors ab. Der aufgeführte Treibstoffverbrauch reicht für 2 Wochen, was das absolute Minimum eines sprungfähigen Sternenschiffs ist.

#### Die Hauptsektion

Die Hauptsektion des Schiffs enthält alle Schiffsbestandteile, die nichts mit dem Antrieb zu tun haben, wie die Brücke, den Bordcomputer, die Kabinen, die Kälteschlafkammern, den Frachtraum und andere.

#### Brücke

Die Größe der Brücke hängt von der Größe des Schiffs ab:

Schiffsgröße	Brückengröße
200 Tonnen oder weniger	10 Tonnen
300 Tonnen – 1.000 Tonnen	20 Tonnen
1.100 – 2.000 Tonnen	40 Tonnen
Mehr als 2.000 Tonnen	60 Tonnen

Die Kosten für diese Brücke betragen MCr. 0,5 pro 100 Tonnen des Schiffs.

#### Computer

Der Computer wird durch seine Modellnummer bezeichnet; die Computer-Tabelle beschreibt Preis, Leistung und verfügbare Technologielevel.

Computer	TL	Stufe	Kosten
Modell 1	7	5	Cr. 30.000
Modell 2	9	10	Cr. 160.000
Modell 3	11	15	MCr. 2
Modell 4	12	20	MCr. 5
Modell 5	13	25	MCr. 10
Modell 6	14	30	MCr. 20
Modell 7	15	35	MCr. 30

#### Optionen

Sprungkontroll-Spezialisierung (bis): Der Wert eines Computers kann nur für das Ausführen von Sprungkontroll-Programmen um 5 erhöht werden. Dies erhöht die Kosten des Computers um 50%.

Gehärtete Systeme (fib): Ein Computer und seine Anschlüsse können gegen Angriffe mit Elektromagnetischen Pulswaffen gehärtet werden. Ein gehärtetes System ist immun gegen EMP, kostet aber 50% mehr.

Beide Optionen können auf einen Computer angewandt werden, indem man seine Kosten verdoppelt (+100%).

#### Elektronik

Ein Schiff wird mit grundlegenden Kommunikatoren, Sensoren und Emissionskontrollvorrichtungen ausgeliefert, es können jedoch fortschrittlichere Systeme eingebaut werden. Der Würfelmodifikator bezieht sich auf Stör- und Gegenstörmaßnahmen.

System	TL	WM	Umfasst	Tonnen	Kosten
Standard	8	-4	Radar, Lidar	In der Brücke inbegriffen	In der Brücke inbegriffen
Basismodell, Zivil	9	-2	Radar, Lidar	1	Cr. 50.000
Basismodell, Militärisch	10	+0	Radar, Lidar, Störsender	2	MCr. 1
Erweitert	11	+1	Radar, Lidar, Densitometer, Störsender	3	MCr. 2
Sehr Erweitert	12	+2	Radar, Lidar, Densitometer, Störsender, Neuralaktivitäts- sensor	5	MCr. 4

#### Kabinen

Jede Kabine bietet Platz für 1 Person, verdrängt 4 Tonnen und kostet Cr. 500.000. Keine Kabine kann mehr als zwei Personen aufnehmen, da das die Lebenserhaltungssysteme des Schiffs überfordern würde. Die Tonnage und Kosten der Kabinen beinhalten die Lebenserhaltung, die nötig ist, um die Crew am Leben zu erhalten.

#### Kälteschlafkammern

Eine Kälteschlafkammer bietet Platz für einen Passagier, kostet Cr. 50.000 und verdrängt eine halbe Tonne.

Notfallkammern sind ebenfalls eine Option; sie können keine Passagiere aufnehmen, jedoch zum Überleben verwendet werden. Jede kostet Cr. 100.000 und verdrängt 1 Tonne. Sie können 4 Personen aufnehmen.

#### Frachtraum

Der Bauplan muss einen Frachtraum enthalten. Dieser kostet nichts, aber die getragene Fracht darf die Frachtkapazität nicht übersteigen. Jeder Platz, der nach Installation aller Systeme übrig ist, kann als Frachtraum ausgewiesen werden.

#### Treibstoffschleusen

Treibstoffschleusen ermöglichen einem nicht stromlinienförmigen Schiff, unraffinierten Treibstoff von Gasriesen zu sammeln. Stromlinienförmige Schiffe verfügen automatisch über Treibstoffschleusen. Das Zufügen von Schleusen kostet Cr. 1.000.000 und erfordert keine Tonnage.

#### Treibstoffprozessoren

Treibstoffprozessoren verwandeln unraffinierten Treibstoff in raffinierten Treibstoff. Jede Tonne Treibstoffprozessor kann pro Tag 20 Tonnen unraffinierten Treibstoff in raffinierten Treibstoff umwandeln. Eine Tonne Treibstoffprozessorausrüstung kostet Cr. 50.000.

#### Luxus

Luxus kostet Cr. 100.000 pro Tonne und macht das Leben auf dem Schiff angenehmer. Jede Tonne Luxus entspricht einem Rang der Fertigkeit Steward zur Versorgung von Passagieren, so dass Mitteldeck- und Oberdeckpassagiere befördert werden können, ohne dass ein Steward an Bord nötig ist.

#### Schiffsschrank

Jedes Schiff verfügt über einen Schiffsschrank. Typische enthaltene Ausrüstung besteht aus Schutzkleidung, Raumanzügen, Waffen wie Flinten und Pistolen, Munition, Kompassen und Überlebensausrüstung, sowie tragbaren Unterkünften. Der Inhalt eines Schiffsschranks wird erst definiert, wenn es nötig ist, Raumanzüge und andere nützliche Objekte sind aber immer enthalten. Der Schiffsschrank ist üblicherweise mit einem biometrischen Schloss gesichert, das nur von den Offizieren geöffnet werden kann.

#### **Fahrzeuge und Drohnen**

Die Tonnage und die Kosten beinhalten minimalen Hangarraum, wobei davon ausgegangen wird, dass das Fahrzeug an der Außenhülle oder in einem dafür zugeschnittenen Bereich an Bord untergebracht ist. Um es leichter erreichbar zu machen und Ersatzteile aufzubewahren, wird einem Fahrzeug oft mehr Platz zugewiesen.

**Bergbaudrohnen:** Bergbaudrohnen ermöglichen einem Schiff, auf Asteroiden etwas abzubauen. Jeder Satz Bergbaudrohnen verbraucht 10 Tonnen und erlaubt es dem Schiff, pro Tag 1W6 Tonnen Asteroiden zu verarbeiten. Die zugewiesene Tonnage beinhaltet eine Erzverarbeitungsmaschine, so dass das Schiff Erz aufnehmen und es in den Frachtraum befördern kann.

**Reparaturohnen:** Reparaturohnen ermöglichen dem Schiff, mit der Selbstreparatur-Software oder gelenkt von einem Charakter mit der Fertigkeit Mechanik oder Ingenieur, Schlachtfeldreparaturen vorzunehmen. Reparaturohnen haben dieselben Werte wie Reparaturroboter, nur ohne KI-Programm.

**Sondierungsrohnen:** Sondierungsrohnen sind entwickelt worden, um Planetenoberflächen zu erforschen. Jede Tonne Sondierungsrohnen beinhaltet fünf dieser Drohnen. Sondierungsrohnen können in sich aufbrauchenden Eintrittsschalen aus dem Orbit fallengelassen werden, müssen aber manuell zurückgeholt werden. Sondierungsrohnen können auch Satelliten, Wracks und anderen Schutt im Orbit untersuchen. Sie können auch als Kommunikationsrelais verwendet werden.

**Rettungskapseln:** Dies beinhaltet die Installation von Überlebensblasen und anderen Rettungskapseln für die ganze Crew.

Rettungsboot, Beiboot, Shuttle, Pinasse, Kutter: Dies sind Kleinfahrzeuge, entweder im Schiff oder am Rumpf aufbewahrt

Anti-Grav, AGF: Diese Fahrzeuge werden ebenfalls im oder am Schiff aufbewahrt.

### Bewaffnung

Ein Schiff verfügt pro 100 Tonnen über eine Geschützbasis – jedes Waffensystem benötigt eine Geschützbasis. Ein Waffensystem kann mehrere Waffen enthalten – zum Beispiel besteht ein Dreifachgeschütz aus 3 Lasern, Raketenwerfern, Sandwerfern oder einer Kombination dieser Waffen.

#### Geschütztürme

Pro Geschützbasis darf ein Geschützturm installiert werden. Wenn ein Geschützturm installiert wurde, dann muss eine Tonne für Feuerleitsysteme aufgebracht werden:

Waffe	TL	Tonnen	Kosten (MCr.)
Einzelgeschütz	7	1	0.2
Doppelgeschütz	8	1	0.5
Dreifachgeschütz	9	1	1
Ausklappbarer Geschützturm	10	2	+1
Festmontiert	-	0	x 0.5

Einzel-, Doppel- und Dreifachgeschütze können eine, zwei oder drei Waffen tragen.

“Ausklappbar” ist eine Eigenschaft, die jedem Geschützturm zugewiesen werden kann – der Geschützturm ist in einer Kapsel oder Vertiefung am Rumpf versteckt und nur zu entdecken, wenn er verwendet wird. Ein Schiff, das all seine Waffen in ausklappbaren Geschütztürmen installiert, erscheint bei einer normalen Sensorüberprüfung unbewaffnet.

Festmontierte Waffen sind unbeweglich, können nur in eine Richtung schießen (normalerweise geradeaus) und werden besonders auf Jägern verwendet. Eine festmontierte Waffe kostet halb so viel wie ein Geschützturm desselben Typs, also kostet eine festmontierte Einzelwaffe 0,1 MCr, eine festmontierte Doppelwaffe 0,25 MCr und eine festmontierte Dreifachwaffe 0,5 MCr.

#### Geschützturmwaffen

Waffe	TL	Optimale Reichweite	Schaden	Kosten (MCr.)
Pulslaser	7	Kurz	1W6	0.5
Strahlenlaser	7	Mittel	2W6	1
Partikelstrahlen	8	Groß	3W6 + Crewtreffer	4
Raketenlafette	6	Speziell	Abhängig vom Raketentyp	0.75
Sandwerfer	7	Speziell	Speziell	0.25

Pulslaser feuern kurze Energiestöße auf ein Ziel ab.

Strahlenlaser feuern anhaltende Energiestrahlen auf das Ziel ab.

Partikelstrahlen feuern einen Strom von beschleunigten subatomaren Partikeln ab. Sie verursachen einen automatischen Strahlungstreffer auf die Crew zusätzlich zum restlichen Schaden.

Raketenlafetten benötigen Munition – zwölf Raketen beanspruchen eine Tonne Raum.

Ein Sandwerfer verringert den Schaden einer Strahlenwaffe um 1W6. Sandwerfer benötigen Munition. Zwanzig Sandwerfer-Fässer erfordern eine Tonne Raum und kosten Cr. 10.000.

#### Buchtwaffen

Buchtwaffen sind viel größer als Geschütztürme und benötigen 50 Tonnen Raum, eine Geschützbasis sowie eine Tonne für Feuerleitsysteme.



## Buchtwaffen

Waffe	TL	Reichweite	Schaden	Kosten (MCr.)
Raketenreihe	6	Speziell	Feuert einen Schwarm von zwölf Raketen ab	12
Partikelstrahl	8	Groß	6W6 + Crewtreffer	20
Fusionskanone	12	Mittel	5W6	8
Mesonenkanone	11	Groß	5W6 + Crewtreffer	50

Raketenreihen feuern Schwärme von zwölf Raketen ab.

Mesonenwaffen umgehen die Rüstung, da der Strahl erst schädigend wird, wenn er den Rumpf schon durchdrungen hat. Mesonenwaffen verursachen auch einen automatischen Strahlungstreffer gegen die Crew, wenn ein Schiff getroffen wird.

## Schilde

Schilde sind Defensivsysteme, die vor bestimmten Angriffen schützen.

Schild	TL	Effekt	Tonnen	Kosten (MCr.)
Nuklear-dämpfer	12	Reduziert den Schaden von Fusionswaffen und Nuklearraketen um 2W6, beseitigt den automatischen Crewtreffer bei Angriffen durch Nuklearraketen	50	50
Mesonenschild	12	Schützt gegen Schaden durch Mesonenwaffen, reduziert den Schaden um 2W6	50	60

Ein Nukleardämpfer reduziert den Schaden von Fusionswaffen und Nuklearraketen um 2W6.

Mesonenschild blockieren Angriffe von Mesonenwaffen, indem sie Mesonenabbau vorbeugen.

## Raumfahrzeug Operationen

### Luftschleusen

Ein Schiff besitzt mindestens eine Luftschleuse pro 100 Tonnen Verdrängung. Die durchschnittliche Luftschleuse ist so groß, dass drei Personen in Raumanzügen sie gleichzeitig passieren können. Der Kreislauf einer Luftschleuse dauert zehn Sekunden. Unter normalen Umständen werden Luftschleusen von der Brücke aus verschlossen, und ein sehr schwieriger (-4) Wurf auf Ingenieur (Elektronik) ist nötig, um dies außer Kraft zu setzen. Eine unverschlossene Luftschleuse kann von außen ausgelöst werden. Normalerweise befinden sich Raumanzüge, Überlebensblasen und Entermesser in einem Schiffsschrank nahe der Schleuse.

Schiffe mit Frachtraum verfügen über Frachtluken, so dass 10% ihrer Fracht gleichzeitig verladen werden kann.

### Atmosphärische Operationen

Ein stromlinienförmiges Schiff ist dafür konstruiert, in die Atmosphäre eines Planeten einzudringen und kann dort wie ein konventionelles Flugzeug agieren. Bei starkem Wind oder anderen extremen Wetterbedingungen sind Würfe auf Pilot oder Flieger (Tragflächen) erforderlich.

Ein Schiff mit Standard-Konfiguration kann auch in die Atmosphäre eines Planeten eindringen, aber es ist die ganze Zeit von den Schubdüsen abhängig, um in der Luft zu bleiben, und äußerst schwerfällig. Piloten-Würfe sind für alle Bewegungen notwendig und erleiden einen Abzug von -2 WM.

Ein segmentiertes Schiff muss einen Pilotenwurf mit einem WM von -4 machen, wenn es in die Atmosphäre eindringt, sowie für jede Minute Flugzeit. Für jeden misslungenen Wurf erleidet es 2W6 Punkte Schaden.

#### Entern, Andocken und Landen

Landen: Jedes Schiff mit einem Standardrumpf oder einem stromlinienförmigen Rumpf kann auf der Planetenoberfläche landen. Nicht stromlinienförmige Schiffe erleiden einen WM von -2 auf Pilotenwürfe in der Atmosphäre, Schiffe mit segmentiertem Rumpf erleiden einen WM von -4 und werden zudem bei der Landung höchstwahrscheinlich schwer beschädigt. Die Landung in einem Raumhafen ist für die meisten Schiffe eine Routine(+2)-Aufgabe, die 10 bis 60 Sekunden erfordert.

Ein Großteil der Schiffe verfügt über ein Fahrwerk, so dass sie auch "in der Wildnis" aufsetzen können, was abhängig von den Bedingungen einen durchschnittlichen (+2), schwierigen (-2) oder sogar sehr schwierigen (-4) Wurf erfordert. Nichtsegmentierte Schiffe können auch auf Wasseroberflächen landen ohne zu sinken. Ein misslungener Landungswurf resultiert in einer unsauberen Landung oder sogar in einem Absturz.

Andocken: Zwei Schiffe können aneinander andocken, wenn sie nahe genug sind und wenn sich kein Schiff dagegen wehrt. Viele Luftschleusendesigns sind im kartographierten Raum kompatibel, bei inkompatiblen Schleusen fahren die Schiffe flexible Plastikandockröhren aus, die sich der Luftschleuse anpassen. Das Andocken ist eine Routine(+2)-Piloten-Aufgabe, die 1-6 Minuten dauert. Wenn ein Schiff dahintreibt oder über keine Energie verfügt, dann steigt die Schwierigkeit auf schwierig (-2) an.

Entern: Feindliche Enteraktionen sind am sichersten, wenn das gegnerische Schiff bereits bewegungsunfähig ist, und stellen in diesem Fall eine einfache Andock-Prozedur dar. Wenn sich das gegnerische Schiff noch bewegt, müssen die Enterer sich der Geschwindigkeit des Schiffes angleichen und dann andocken [wozu ein schwieriger (-2) Pilotenwurf nötig ist], oder auf der Außenhülle landen und sich zu einer Luftschleuse bewegen oder sich einfach durch die Wand schneiden.

#### Kosten und Wartung

Gegenstand	Monatliche Kosten (Cr.)
Hypotheken oder Schulden	Unterschiedlich
Lebenserhaltung	2.000 pro Kabine (3.000 für doppelte Belegung) 100 pro Kälteschlafkammer
Treibstoff	500 pro Tonne an raffiniertem Treibstoff 100 pro Tonne an unraffiniertem Treibstoff
Wartung	1/12 von 0.1% des Schiffspreises/monatlich
Crewgehälter:	
Pilot	6.000
Navigator	5.000
Ingenieur	4.000
Steward	2.000
Mediziner	4.000
Bordschütze	2.000
Marineinfanterie	2.000

Hypotheken oder Schulden: Wenn die Crew Schulden für ihr Raumschiff abbezahlt, dann müssen die Zahlungen monatlich geleistet werden. Die Standardbedingung für eine Schiffshypothek sind 1/240 des Sofortpreises des Schiffs für 480 Monate (40 Jahre). Effektiv kosten Zinsen und Bankfinanzierung einfach 120% der Endkosten des Schiffs, und der finanzierte Preis entspricht 220% des Sofortpreises.

Lebenserhaltung und Vorräte: Jede Kabine eines Schiffs kostet Cr. 2.000 pro Monat, egal ob sie belegt ist oder nicht. Die Kosten beinhalten Vorräte für das Lebenserhaltungssystem sowie Nahrung und Wasser, auch wenn Mahlzeiten dieser Stufe eher spartanisch ausfallen. Jede Kälteschlafkammer kostet Cr. 100 pro Monat.

Treibstoff: Treibstoff kostet Cr. 500/Tonne für raffinierten Treibstoff oder Cr. 100/Tonne für unraffinierten Treibstoff.

Reparaturen und Wartung: Ein Schiff muss gewartet werden. Dies kostet pro Jahr 0,1% (1/1000) des Schiffspreises und erfordert eine Werft. Wartung sollte monatlich erfolgen. Wenn Wartung ausfällt oder schlampig durchgeführt wird, würfeln Sie jeden Monat 2W6, mit einem +WM gleich den versäumten Monaten. Bei einer 8+ erleidet das Schiff Schaden an einem zufällig bestimmten System. Würfeln Sie auf der "Systemabnutzung"-Tabelle, um die Anzahl der Treffer zu bestimmen.

#### Systemabnutzung

Wurf	Anzahl der Treffer
1-3	1
4-5	2
6	3

Reparaturzubehör kostet Cr. 10.000/Tonne.

Crewgehälter: Crewmitglieder müssen monatlich bezahlt werden.

Liegeplatzkosten: Das Landen an einem Raumhafen wirft Kosten auf, die von der Welt abhängen.

#### Treibstoff

Wasserstoff kann aus Wasser oder aus der Atmosphäre von Gasriesen gewonnen werden, und raffinierter Treibstoff kostet Cr. 500 pro Tonne. Einige abgelegene Orte bieten nur unraffinierten Treibstoff für Cr. 100 pro Tonne an.

Ein Schiff mit Treibstoffschleusen kann mit Schläuchen Treibstoff aus Gewässern sammeln. Es ist auch in der Lage, Wasserstoff von Gasriesen abzuschöpfen. Das Abschöpfen dauert 1-6 Stunden. Treibstoff, der "in der Wildnis" gesammelt wird, ist unraffiniert, aber ein Schiff mit Treibstoffprozessoren kann ihn raffinieren.

#### Sprungreisen

Ein Schiff kann nur sicher springen, wenn es mehr als hundert Kilometer von allen Objekten entfernt ist. Die Schwerkraft kann eine Sprungblase vorzeitig zusammenbrechen lassen und das Schiff in den normalen Raum zurückwerfen.

#### Vorbereitung für den Sprung

Um zu springen, müssen die folgenden Vorgehensweisen befolgt werden:

- Astrogation: Der Sprung muss geplant werden. Dies ist eine leichte (+4), auf Bildung basierende Astrogations-Aufgabe, die 10-60 Minuten dauert, modifiziert durch die Sprungweite (ein Sprung-4 würde dem Wurf einen WM von -4 auferlegen). Wenn der Wurf misslingt, dann muss der Astrogator den Sprung neu planen. Ein Sprung kann erst durchgeführt werden, wenn die Astrogations-Berechnungen vollendet sind. Astrogation kann im Voraus durchgeführt werden.
- Energie umleiten: Den Sprungantrieb mit Energie zu befeuern ist ein durchschnittlicher (+0), auf Bildung basierender Wurf auf Ingenieur (Sprungantrieb), der 10-60 Sekunden dauert. Der Wirkungsgrad dieser Probe unterstützt den Sprungwurf.
- Sprung!: Würfeln Sie 2W6 und addieren Sie die folgenden WM. Bei einer 0 oder weniger macht das Schiff einen Fehlsprung (siehe unten). Wenn das Ergebnis eine 8+ ist, dann ist der Sprung zielgenau. Jedes andere Ergebnis ist ein ungenauer Sprung.
  - + den Wirkungsgrad des Ingenieurswurfs zur Energiebefuerung
  - 2 pro Sprungantriebstreffer
  - 2 für die Verwendung von unraffiniertem Treibstoff
  - 8 wenn sich das Schiff immer noch innerhalb der Hundert-Kilometer-Grenze befindet

#### Sprungreisen

Ein Sprung transportiert das Schiff eine Anzahl von Parsek gleich der Sprungnummer. Sprünge von weniger als einem Parsek (weniger als drei Lichtjahre oder ein Hex) sind möglich und gelten für die Belange von Astrogation und Treibstoffverbrauch als Sprung-1. Egal wie weit das Schiff springt, es bleibt immer für ungefähr eine Woche (148 + 6W6 Stunden) im Sprungraum.

#### Fehlsprünge

Ein gnädiger Spielleiter könnte seinen Spielern eine überlebende Form des Fehlsprungs auferlegen, bei der das Schiff 1W6 x 1W6 Parsek in eine zufällige Richtung geworfen wird.

### **Lebenserhaltung**

#### **Strahlung**

Strahlungsbelastung wird in Rad gemessen. Wenn ein Charakter eine bestimmte Menge an Rad aufgenommen hat, dann leidet er unter bestimmten Auswirkungen. Ein Problem mit Strahlung ist, dass die physischen Symptome zwar behandelt werden können, die Strahlung selbst aber niemals verschwindet. Die Rad des Charakters müssen aufgezeichnet werden. Weitere Belastung wird zu dem addiert, was der Charakter bereits erlitten hat, bis irgendwann eine tödliche Belastung erreicht ist. Angesammelte Strahlung kann mit Anti-Strahlungs-Drogen abgebaut werden.

#### **Strahlenbelastung**

Charaktere, die einer Strahlenwaffe ausgesetzt werden, erhalten eine einmalige Strahlungs-dosis. Ein radioaktives Gebiet oder Kontakt mit einem Leck oder einer Sonneneruption belasten jede Runde oder Stunde weiter.

#### **Ersticken**

Ein Raumschiff mit Energie kann die Lebenserhaltung für eine Person pro Kabine bequem für einen Monat aufrechterhalten, oder für sechs Monate am Stück (Anzahl der Kabinen x 5.000 Personenstunden). Ohne Energie sinkt dies auf maximal zwei Wochen.

Ohne Lebenserhaltung beginnen Charaktere zu ersticken und erleiden 1W6 Punkte Schaden pro Minute. Ein Charakter, der vollständig ohne Sauerstoff auskommen muss (weil er gerade erstickt oder erwürgt wird oder aus einer Luftschleuse geworfen wurde) erleidet 1W6 Punkte Schaden pro Runde.

### **Schiffsreisen**

Schiffsreisen werden in vier übergreifende Kategorien eingeordnet – Oberdeck-, Mitteldeck-, Arbeits- und Unterdeckpassage.

**Oberdeckpassage:** Der Passagier erhält eine Kabine, eine Tonne Frachtraum für sein Gepäck und kann mit erstklassiger Verpflegung rechnen. Jeder Rang der Steward-Fertigkeit (inklusive 0) erlaubt es dem Steward, zwei Oberdeckpassagiere an Bord eines Schiffs zu betreuen (ein Charakter mit Steward 2 kann somit sechs Passagiere versorgen).

**Mitteldeckpassage:** Jeder Rang der Steward-Fertigkeit (inklusive 0) erlaubt es dem Steward, fünf Mitteldeckpassagiere an Bord eines Schiffs zu betreuen. Mitteldeckpassagiere dürfen 100 kg Gepäck mit sich führen.

**Arbeitspassage:** Dies entspricht der Mitteldeckpassage, doch der Passagier bezahlt seine Überfahrt, indem er auf irgendeine Art auf dem Schiff arbeitet.

**Unterdeckpassage:** Dies ist für den Passagier nicht ungefährlich – ein Wurf auf Medizin ist beim Öffnen der Kapsel nötig, mit einem WM gleich dem Ausdauer-WM des Passagiers. Bei einem Fehlschlag überlebt der Passagier nicht. Die Kosten für eine Unterdeckpassage beinhalten 10 kg Gepäck; viele kommerzielle Kälteschlafkammern verfügen über eingebaute Gepäckfächer.

Der Preis von Passagen hängt davon ab, wie weit man fahren will:

Zurückgelegte Parsek	Oberdeck	Mitteldeck	Unterdeck
1	Cr. 6.000	Cr. 3.000	Cr. 1.000
2	Cr. 12.000	Cr. 6.000	Cr. 1.200
3	Cr. 20.000	Cr. 10.000	Cr. 1.400
4	Cr. 30.000	Cr. 15.000	Cr. 1.600
5	Cr. 40.000	Cr. 20.000	Cr. 1.800
6	Cr. 50.000	Cr. 25.000	Cr. 2.000

### **Reparaturen**

Schiffsschaden fällt in drei Kategorien – Rumpfschaden, Strukturschaden und Systemschaden.

Ein zerstörtes System zu reparieren kostet  $2W6 \times 10\%$  der Originalkosten, und es kann nicht mit Ersatzteilen repariert werden.

**Rumpfschaden:** Rumpfschaden kann mit einem Mechanik-Wurf, der 1-6 Stunden dauert, repariert werden, und verbraucht eine Tonne Ersatzteile.

**Strukturschaden:** Strukturschaden kann nur in einer Schiffswerft repariert werden und erfordert 1-6 Wochen pro Schadenspunkt. Jeder Punkt kostet 500.000 Credits.

**Systemschaden:** Ein beschädigtes System kann wieder halbwegs zusammengeflickt werden, so dass es funktioniert, es hört jedoch nach  $1W6$  Stunden wieder auf zu arbeiten. Ein beschädigtes System zu reparieren erfordert nicht nur einen durchschnittlichen Fertigungswurf [Mechaniker, Ingenieur (passende Spezialisierung) oder Wissenschaft (passende Spezialisierung)], der 1-6 Stunden Zeit in Anspruch nimmt, sondern auch Ersatzteile. Der Wirkungsgrad dieses Wurfs bestimmt, wie viele Ersatzteile benötigt werden. Ersatzteile können für Cr. 10.000 pro Tonne erworben werden.

Wirkungsgrad	Erforderliche Ersatzteile
1	1 Tonne
2	0,8 Tonnen
3	0,6 Tonnen
4	0,4 Tonnen
5	0,2 Tonnen
6+	Keine

### Sensoren

Visuelle Sensoren sind elektronisch verstärkte Teleskope.

Thermalsensoren nehmen Hitzeemissionen auf.

EM-Sensoren entdecken Energieströme und Transmissionen.

Radar/Lidar entdeckt physische Objekte. Es kann aktiv oder passiv sein. Wenn ein Schiff aktive Sensoren verwendet, ist es leichter zu entdecken (+2 WM auf Sensorwürfe), erfährt aber mehr über seine Umgebung.

NAS entdeckt neurale Aktivität und Intelligenz.

Densitometer können die interne Struktur und Zusammensetzung eines Objekts erkennen.

### Sicherheitssysteme

**Alarmanlagen:** Wenn ein Alarm ausgelöst wird (wenn der Rumpf durchbrochen, eine Tür aufgezwängt, ein Alarmknopf gedrückt wird oder ein Feuer ausbricht), dann wird die Crew informiert. Auf den Computerdisplays wird angezeigt, wo der Alarm ausgelöst wurde. Auf einem durchschnittlichen Passagierschiff sind mehrere Crewmitglieder im Kampf ausgebildet; Militärschiffe befördern Marinesoldaten. Einige Schiffe verfügen sogar über Sicherheitsroboter, die automatisch auf Alarm reagieren.

**Schwerkraft:** Es ist möglich, die künstliche Schwerkraft auf einem Schiff zu verändern. Die Schwerkraft auf 0 zu reduzieren beschränkt Aktionen auf einen Rang gleich der Null-G-Fertigkeit des Charakters. Die Schwerkraft kann auch gefahrlos bis zu 3 G erhöht werden.

**Betäubungsgas:** Einige Schiffe verfügen über Betäubungsgaskanister in den Lüftungsschächten, die automatisch geöffnet werden können. Diese fluten einen Bereich mit einem Gas, das jede Runde einen Ausdauer-Wurf erfordert, mit einem WM von -1 pro vorhergehendem Wurf. Wenn ein Charakter den Ausdauer-Wurf nicht schafft, verliert er das Bewusstsein.

**Atmosphäre ablassen:** Wenn ein Bereich an eine Luftschleuse mündet, kann die Luft abgelassen werden. Charaktere in diesem Gebiet müssen einen Stärke-Wurf machen, um durchzuhalten und beginnen außerdem zu ersticken.

### Raumkampf

Jede Runde im Raumkampf dauert sechs Minuten.

Wenn zwei Schiffe sich zufällig auf einer Reise begegnen, dann beginnt die Begegnung auf sehr großer Entfernung. Häufiger begegnen sich Schiffe in der Nähe eines Planeten, wo die Entfernung kurz oder mittel ist.

Nah: <1 km  
 Sehr kurz: 1 km – 10 km  
 Kurz: 10 km – 1.250 km  
 Mittel: 1.250 km – 10.000 km  
 Groß: 10.000 km – 25.000 km  
 Sehr groß: 25.000 km – 50.000 km  
 Enorm: 50.000 km+

#### Reichweitentabelle

Reichweite	Entfernung	Schub zum Überbrücken	Beispiele
Nah	<1 km	1	Angedockte Schiffe
Sehr kurz	1 –10 km	1	Nahegelegene Schiffe
Kurz	10 –1.250 km	2	Schiffe in derselben Umlaufbahn
Mittel	1.250 –10.000 km	5	Oberfläche zum Orbit
Groß	10.000 km –25.000 km	10	Nahe eines Planeten
Sehr groß	25.000 km –50.000 km	25	Innerhalb des Sprunglimits
Enorm	50.000 km+	50	Weit entfernte Schiffe

#### Reichweiten von Waffen

Waffe	Nah	Sehr kurz	Kurz	Mittel	Groß	Sehr groß	Enorm
Pulslaser	-1	-1	+0	-1	-2	-3	a/R
Strahlenlaser	-2	-1	-1	+0	-1	-1	-2
Partikelstrahler	-3	-2	-1	-1	+0	-1	-1
Fusionskanone	-2	-2	-1	+0	-1	-1	-2
Mesonenkanone	-4	-3	-2	-1	+0	-1	-2
Rakete (Flugzeit)	-	-	1	1	2	5	10
Sandwerfer	-2	+0	-2	a/R	a/R	a/R	a/R

a/R = außer Reichweite

#### Crewpositionen

Bei Kampfbeginn muss allen Crewmitgliedern eine Position an Bord zugewiesen werden. Es kann nur einen Piloten geben, aber davon abgesehen können mehrere Personen dieselbe Position ausfüllen.

- Pilot: Fliegt das Schiff und ist verantwortlich für Kursänderungen und Ausweichmanöver.
- Kapitän: Kommandiert das Schiff und kann die Fertigkeiten Führung und Taktik verwenden.
- Antriebsingenieur: Ein Ingenieur kann jeweils dem M-Antrieb und dem S-Antrieb zugewiesen werden.
- Geschützturmkanonier: Jeder Geschützturm verfügt über einen Boardschützen. Ein Charakter muss bei Kampfbeginn entscheiden, welchen Geschützturm er besetzt.
- Buchtkanonier: Jede Buchtwaaffe kann einen Boardschützen erhalten.
- Schadenskontrolle: Ein Charakter, der zur freischwebenden Schadenskontrolle eingesetzt wird, kann sämtliche Systeme reparieren.
- Marinesoldat: Bereitet sich darauf vor, Enterer abzuwehren oder feindliche Schiffe zu entern.
- Passagier: Passagiere sind alle Personen an Bord, die keine Position zugewiesen bekommen. Es wird davon ausgegangen, dass sie in den Kabinen warten.

#### Automatisierte Positionen

Der Schiffcomputer kann einige Positionen abdecken, wenn er die entsprechende Software ausführt:

- Feuerleitsysteme können entweder als Boardschützen agieren oder existierende Boardschützen unterstützen.
- Ein Schiff, das über Reparaturdrohnen und Selbstreparatur- Software verfügt, kann als Schadenskontrolle agieren.
- Ein Schiff, das ein KI-Programm und ein Expertenprogramm Pilot ausführt, kann als Pilot agieren.

- Ein Schiff, das über Reparaturdrohnen verfügt und ein KI-Programm und ein Expertenprogramm Ingenieur (M-Antrieb oder S-Antrieb) ausführt, kann als Antriebsingenieur agieren.

#### Initiative

Jedes Schiff, das sich in einem Kampf befindet, würfelt 2W6, um seine Anfangsinitiative zu ermitteln. Das Schiff mit der größeren Tn (Triebwerksnummer) erhält einen WM von +1.

Der Kommandant eines jeden Raumfahrzeugs (oder jeder Flotte, falls mehr als ein Schiff auf einer Seite steht) kann einen Wurf auf Taktik (interplanetar) machen. Der Wirkungsgrad wird auf die Initiative des Raumschiffs (oder der Flotte) addiert.

#### Manöverphase

In jeder Manöverphase kann ein Schiff den Schub entweder für die Bewegung (um die Entfernung zu einem Ziel zu erhöhen oder zu senken) oder für Manöver verwenden. Wie viel Schub nötig ist, um die Entfernung um eine Kategorie zu verändern, ist in der Reichweitentabelle angegeben – die angegebene Zahl ist die Triebwerksnummer, die nötig ist, um ein Schiff aus einer Kategorie in die nächstweitere oder nächstnähere zu bewegen. Ein Schiff kann den Schub über mehrere Runden aufbringen, um die Entfernungskategorie zu verändern.

Wenn sich zwei Schiffe aufeinander zu bewegen, dann wird der Schub der beiden Schiffe addiert, um zu bestimmen, wie weit sie sich annähern können. Wenn ein Schiff versucht, einem anderen zu entkommen, dann wird der niedrigere Schub-Wert vom höheren abgezogen, um zu bestimmen, wie sich die Positionen ändern – das schnellere Schiff entfernt sich entweder ein bisschen oder nähert sich ein bisschen an.

Jeder nicht für Bewegung verwendete Schub wird für Manöver verwendet, die in der Kampfphase durchgeführt werden. Manöver verändern die Entfernung zum Ziel nicht, ermöglichen es dem Schiff aber, sich besser für einen Angriff oder ein Ausweichmanöver zu positionieren.

#### Kampfphase

In jeder Kampfphase kann ein Schiff manövrieren, seine Waffen abfeuern oder gegnerische Raumschiffe entern.

#### Manöver

Ein Schiff kann manövrieren, ausweichen und Haken schlagen, um gegnerisches Feuer zu vermeiden oder um sich besser für einen Angriff zu positionieren. Ein Schiff kann eine Anzahl von Manöveraktionen pro Kampfphase gleich dem für Manöver verbleibenden Schub durchführen.

Eine Manöveraktion kann verwendet werden um:

- An einem anderen Schiff andocken: Der Pilot muss einen erfolgreichen Wurf auf Pilot machen. Wenn das andere Schiff das Andocken verhindern will, dann wird ein vergleichender Piloten-Wurf gemacht; das Schiff, das andocken will, erleidet einen WM von -2. Wenn das Andocken erfolgreich war, dann können Interaktionen stattfinden.
- Einen Schuss vorzubereiten: Ein Pilot kann versuchen, einem seiner Bordschützen zu helfen, indem er ein stabiles Feuerpodest für eine ideale Schussbahn zur Verfügung stellt. Der Pilot macht einen Pilotenwurf, um seinem Kanonier zu helfen, nach den normalen Regeln für Kettenaktionen.
- Gegnerischem Feuer auszuweichen: Jeder übrige Schub kann als Reaktion auf gegnerisches Feuer verwendet werden.

#### Abfeuern von Strahlenwaffen

Um eine Strahlenwaffe abzufeuern, muss der Kanonier einen erfolgreichen Wurf auf Bordschütze (Geschütztürme) oder Bordschütze (Schwere Bordgeschütze) machen, modifiziert durch die Entfernung zum Ziel. Wenn das gegnerische Schiff Ziel einer Strahlenwaffe wird, kann es reagieren, indem es ausweicht, Sand abfeuert oder Schilde aktiviert (siehe Reaktionen). Der Kanonier kann eine beliebige Anzahl von Geschütze in seinem Turm oder seiner Buchtwaaffe abfeuern, aber jeder Geschützturm oder jede Buchtwaaffe kann nur einmal pro Runde feuern.

Wenn der Angriff erfolgreich ist, verursacht er Schaden. Schaden wird abgewickelt, nachdem alle Angriffe für die Runde durchgeführt worden sind.

#### Abschießen von Raketen

Im Gegensatz zu Strahlenwaffen, die sich mit Lichtgeschwindigkeit bewegen und somit das gegnerische Schiff fast augenblicklich treffen, brauchen Raketen Zeit, um den Raum zu überbrücken. Raketen bewegen sich mit Schub 5 auf ihr Ziel zu, und ihre Position kann entweder als zusätzliches Fahrzeug verwaltet werden, oder man geht der Einfachheit halber davon aus, dass sie nach einer Anzahl von Runden abhängig von der Abschussentfernung einschlagen:

Reichweite	Runden bis zum Einschlag
Nah	-
Sehr Kurz	-
Kurz	1
Mittel	1
Groß	2
Sehr Groß	5
Enorm	10

Raketen können nicht auf nahe oder sehr kurze Entfernung verwendet werden.

Der Kanonier muss einen Wurf auf Bordschütze (Geschütztürme) oder Bordschütze (Schwere Bordgeschütze) ablegen, um zu bestimmen, wie genau die Rakete trifft. Der Wirkungsgrad des Bordschütze-Wurfs bestimmt, ob die Rakete ihr Ziel trifft, wenn sie einschlägt.

Probe auf Bordschütze	Raketen-trefferwurf	Probe auf Bordschütze	Raketen-trefferwurf
Misslungen mit Wirkungsgrad -6 oder weniger	11+	Erfolgreich mit Wirkungsgrad 0	8+
Misslungen mit Wirkungsgrad -2 bis -5	10+	Erfolgreich mit Wirkungsgrad 1-5	7+
Misslungen mit Wirkungsgrad -1	9+	Erfolgreich mit Wirkungsgrad 6+	6+

Ein Ziel kann auf eintreffende Raketen durch Ausweichen oder Punktverteidigung reagieren. Diese Reaktion findet erst statt, wenn die Raketen ihr Ziel erreichen, Schüsse oder Manöver müssen also bis dahin warten.

#### Intelligente Raketen

Der Trefferwurf für Intelligente Raketen ist immer 8+, und wenn sie nicht treffen, dann können sie jede Runde einen weiteren Angriffswurf durchführen, wenn sie nicht durch Punktverteidigung zerstört, mit elektronischen Gegenmaßnahmen blockiert oder anders abgelenkt werden.

#### Enteraktionen

Wenn zwei Schiffe sich in naher Entfernung befinden oder angedockt haben, kann eine Enteraktion unternommen werden. Wenn die Schiffe angedockt haben, können die Angreifer sicher über die Luftschleusen eindringen. Wenn die Schiffe sich nur in naher Entfernung befinden, müssen die Angreifer Jet-Packs oder Kleinfahrzeuge für die Überquerung nutzen. Während der Überquerung können sie mit Punktverteidigungswaffen oder Sand angegriffen werden.

Wenn die Angreifer übergesetzt haben, können Enteraktionen nach den Regeln für Personenkampf oder mit der Enteraktions-Tabelle abgewickelt werden.

#### Spezialangriffe

Einige Waffentypen haben ihre eigenen Regeln.

- Mesonenkanonen: Mesonenkanonen ignorieren Rüstung und würfeln immer auf der Tabelle für Internen Schaden. Außerdem verursachen sie zusätzlich zu ihrem normalen Schaden automatisch einen Strahlungstreffer auf die Crew.



- Fusionskanonen: Fusionskanonen verursachen zusätzlich zu ihrem normalen Schaden einen automatischen Strahlungstreffer auf die Crew. Der Bonus-Strahlungstreffer erleidet einen negativen WM gleich der Rüstung des Schiffes.
- Partikelstrahlen: Partikelstrahlen verursachen zusätzlich zu ihrem normalen Schaden einen automatischen Strahlungstreffer auf die Crew. Der Bonus-Strahlungstreffer erleidet einen negativen WM gleich der Rüstung des Schiffes.
- Nuklearraketen: Nuklearraketen verursachen zusätzlich zu ihrem normalen Schaden einen automatischen Strahlungstreffer auf die Crew. Der Bonus-Strahlungstreffer erleidet einen negativen WM gleich der Rüstung des Schiffes.
- Sandwerfer: Obwohl Sandwerfer in erster Linie dafür gedacht sind, angreifende Strahlenwaffen abzublocken, können sie auch als Angriffswaffe verwendet werden. Ein Sandwerfer hat eine sehr kurze Reichweite und verursacht einen Schaden von 1.

#### Reaktionen

Ein Schiff kann auf gegnerische Angriffe reagieren. In den folgenden Situationen sind Reaktionen möglich:

- Angriff durch eine Strahlenwaffe
- Eintreffende Rakete
- Versuchte Enterung

Die Initiative eines Schiffes bestimmt, wie oft es in einer Runde reagieren kann.

Initiative	Reaktionen
0-4	1
5-8	2
9-12	3
13+	4

#### Ausweichen

Jede Ausweichen-Reaktion zählt als Manöver, und ihre Anzahl ist daher durch die für Manöver aufgesparte Triebwerksnummer begrenzt. Ein Punkt Schub ermöglicht ein Ausweichmanöver. Um auszuweichen, muss der Pilot einen Pilotenwurf machen. Bei Erfolg erleidet der Angriff einen WM von -2.

#### Punktverteidigung

Geschützturmlaser können verwendet werden, um eintreffende Raketen zu vernichten. Die Raketen können nur unmittelbar vor ihrer Kollision zerstört werden, weil sie zu klein und beweglich sind, um auf größere Reichweiten erfolgreich anvisiert zu werden. Der Kanonier muss einen Wurf auf Bordschütze (Geschütztürme) gegen die Rakete machen. Bei Erfolg wird die Rakete zerstört. Ein Kanonier kann solange Bordschütze-Würfe gegen Raketen machen, bis ein Angriff fehlschlägt. Jeder Angriff erleidet einen kumulativen Abzug von -1. Die Angriffe können gegen verschiedene eintreffende Raketen gerichtet sein.

Punktverteidigung kann auf dieselbe Art verwendet werden, um angreifende Enterer zu zerstören.

#### Sand abfeuern

Geschütztürme, die mit Sandwerfern ausgestattet sind, können Sand auf Strahlenangriffe abfeuern. Jede Reaktion, die auf das Abfeuern von Sand verwendet wird, erlaubt es dem Kanonier einen Wurf auf Bordschütze (Geschütztürme) zu machen. Ist der Wurf erfolgreich, wird der Schaden jedes Angriffsstrahls um 1W6 verringert. Jeder Strahl wird einzeln erwürfelt. Jedes Abfeuern von Sand verbraucht einen Sandkanister.

Sand kann auch auf angreifende Enterer gerichtet werden. Wenn der Sandangriff erfolgreich ist, erleidet jedes Ziel in der Entergruppe 8W6 Punkte Schaden.

#### Schilde aktivieren

Schilde können aktiviert werden, solange der Kommandant oder einer der Bordschützen über die Fertigkeit Bordschütze (Schilde) auf mindestens Grad 0 verfügt und das Schiff mit dem entsprechenden Schildtyp ausgerüstet ist (Nuklear gegen Nuklearraketen und Fusionskanonen; Mesonen gegen Mesonenkanonen). Schilde senken den Schaden des Angriffs um 2W6 + Bordschütze- (Schilde)-Fertigkeit des Benutzers. Nukleardämpfer negieren auch Strahlungstreffer gegen die Crew durch Nuklearraketen und Fusionskanonen.

### Schiffsaktionsphase

In jeder Schiffsaktionsphase kann ein Schiff eine Schiffsaktion durchführen. Schiffsaktionen finden vollständig innerhalb des Schiffes statt.

### Beschädigte Systeme reparieren

Ein Charakter, der Schadenskontrolle ausübt, kann versuchen, ein beschädigtes System zu reparieren, indem er einen auf Bildung basierenden Mechanik-Wurf durchführt. Wenn der Wurf erfolgreich ist, ermitteln Sie, wie viele Treffer repariert werden:

Wirkungsgrad der Mechanik-Probe	Reparierte Treffer
0	1
1-5	2
6+	3

Ein Schiff mit Reparaturdrohnen und der Selbstreparatur-Software führt in der Schiffsaktionsphase auch einen oder zwei

Reparaturversuche durch (falls es nicht gerade verwendet wird, um andere Reparaturversuche zu unterstützen). Die normale Selbstreparatur-Software führt den Wurf mit einem WM von +1 aus.

Es handelt sich nur um provisorische Reparaturen, die direkt nach dem Kampf wieder auseinanderfallen, wenn die Systeme nicht ordnungsgemäß repariert werden.

### Sensorarretierung

Der Sensorbediener kann einen auf Bildung basierenden Sensor-Wurf machen, um die Sensoren auf ein feindliches Schiff zu arretieren. Angriffe gegen ein Schiff, auf das die Sensoren arretiert wurden, erhalten einen WM von +1. Bei der Verwendung von Raketen erhält der erste Bordschütze-Wurf diesen Bonus – die individuellen Trefferwürfe der Raketen erhalten ihn nicht direkt. Intelligente Raketen sind davon nicht betroffen.

### Elektronische Kriegsführung

Der Sensorbediener kann versuchen, Funkkommunikation und Sensorarretierungen zu stören, indem er einen vergleichenden auf Intelligenz basierenden Sensorwurf gegen den Sensorbediener des anderen Schiffes durchführt. Elektronische Kriegsführung kann verwendet werden, um eine Sensorarretierung zu aufzuheben.

Alternativ kann elektronische Kriegsführung auch verwendet werden, um intelligente Raketen anzugreifen, die auf das Schiff gerichtet sind. Der Sensorbediener macht einen schwierigen (-2) Wurf auf Sensoren der bei Erfolg eine einzelne intelligente Rakete vom Angriff abhält. Der Sensorbediener kann solange weiter würfeln, um intelligente Raketen abzuschalten, bis ein Wurf missglückt, und dabei einen kumulativen WM von -1 anwenden.

### Initiative erhöhen

Der Kommandant eines Raumschiffs kann einen Führungs-Wurf machen und die Initiative des Raumschiffs um den Wirkungsgrad des Wurfs erhöhen. Die Erhöhung gilt nur für die nächste Runde.

### Position verändern

Alle Charaktere, die gerade nichts anderes tun, können sich während der Schiffsaktionsphase entscheiden, ihre Position zu ändern. In der nächsten Runde nehmen sie dann ihre neue Position ein.

### Schaden

Systeme können eine variable Anzahl von Treffern aushalten, ehe sie zerstört sind, abhängig davon, welches System betroffen ist. Ein Schiff kann einen Punkt Rumpfschaden pro fünfzig Tonnen verkraften, das Ergebnis wird abgerundet. Ein Schiff, das keinen Rumpfschaden mehr aufnehmen kann, wird schnell zusammenbrechen. Ein Schiff kann abgerundet einen Punkt Strukturschaden pro 50 Tonnen erleiden, mit einem Minimum von 1. Ein Schiff, das keine Struktur mehr hat, bricht auseinander und ist vollständig zerstört.

Der Effekt des Schadens wird ermittelt, indem der Rüstungswert des Schiffs vom Schadenswurf der Waffe abgezogen wird. Dann wird mit der Schadenstabelle ermittelt, wie viele Treffer das Ergebnis bedeuten. Zuletzt wird für jeden Treffer auf der Lokations-Tabelle gewürfelt.

Ein Doppeltreffer verursacht zwei Treffer an derselben Stelle. Ein Dreifachtreffer verursacht drei Treffer an derselben Stelle.

Schaden	Effekt
0 oder weniger	Kein Schaden
1-4	Einzeltreffer
5-8	Zwei Einzeltreffer
9-12	Doppeltreffer
12-16	Drei Einzeltreffer
16-20	Zwei Einzeltreffer, Doppeltreffer
21-24	Zwei Doppeltreffer
24-28	Dreifachtreffer
29-32	Dreifachtreffer, Einzeltreffer
33-36	Dreifachtreffer, Doppeltreffer
37-40	Dreifachtreffer, Doppeltreffer, Einzeltreffer
41-44	Zwei Dreifachtreffer
Für je drei zusätzliche Punkte	+1 Einzeltreffer
Für je sechs zusätzliche Punkte	+1 Doppeltreffer

**Rumpf:** Senkt den Rumpf des Schiffs um 1. Wenn der Rumpf eines Schiffes 0 beträgt, dann wird der Schaden der Stelle zugefügt, die in derselben Reihe der "Tabelle für Internen Schaden" angegeben ist.

**Struktur:** Senkt die Struktur des Schiffs um 1. Wenn die Struktur eines Schiffes auf 0 sinkt, dann wird das Schiff zerstört.

**Rüstung:** Die Rüstung des Schiffs sinkt um 1. Wenn die Rüstung bereits 0 beträgt, dann zählt dies als Rumpftreffer.

**Geschützturm:** Ein zufällig bestimmter Geschützturm wird getroffen.

**Erster Treffer:** Der Zielmechanismus des Turms wird beschädigt. Er kann noch benutzt werden, aber alle Angriffe erleiden einen WM von -2.

**Zweiter Treffer:** Der Geschützturm und alle Waffen darin werden abgeschaltet.

**Dritter Treffer:** Der Geschützturm und alle darin enthaltenen Waffen werden zerstört.

**Weitere Treffer:** Zählen als Rumpftreffer.

**Buchtwaffe:** Eine zufällig bestimmte Buchtwaffe wird getroffen.

**Erster Treffer:** Der Zielmechanismus der Buchtwaffe wird beschädigt. Sie kann noch benutzt werden, aber alle Angriffe erleiden einen WM von -2.

**Zweiter Treffer:** Die Buchtwaffe wird abgeschaltet.

**Dritter Treffer:** Die Buchtwaffe wird zerstört.

**Weitere Treffer:** Zählen als Strukturtreffer.

**Sprungantrieb:** Der Sprungantrieb wird getroffen.

**Erster Treffer:** Alle Sprungversuche erleiden einen WM von -2 auf die Ingenieur(Sprungantrieb)-Würfe.

**Zweiter Treffer:** Der Sprungantrieb wird abgeschaltet.

**Dritter Treffer:** Der Sprungantrieb wird zerstört.

**Weitere Treffer:** Zählen als Strukturtreffer.

**Manöverantrieb:** Der Manöverantrieb wird getroffen.

**Erster Treffer:** Der Schub des Schiffs sinkt um 1.

**Zweiter Treffer:** Der Schub des Schiffs sinkt um 50%.

**Dritter Treffer:** Der Antrieb wird ausgeschaltet.

**Weitere Treffer:** Zählen als Rumpftreffer.

Reaktor: Der Reaktor wird getroffen.  
 Erster Treffer: Beschädigt.  
 Zweiter Treffer: Die Crew erleidet einen Crewtreffer, erwürfelt nach der Strahlungs-Schadensspalte.  
 Dritter Treffer: Der Reaktor ist zerstört und das Schiff bewegungsunfähig.  
 Weitere Treffer: Zählen als Strukturtreffer.

Sensoren: Die Sensoren werden getroffen.  
 Erster Treffer: -2 WM auf alle Sensorwürfe.  
 Zweiter Treffer: Die Sensoren werden abgeschaltet, so dass das Schiff Sensorenwürfe und Angriffe auf maximal naher Reichweite durchführen kann.  
 Dritter Treffer: Die Sensoren werden zerstört.  
 Weitere Treffer: Zählen als Rumpftreffer.

Brücke: Die Brücke wird getroffen.  
 Erster Treffer: Die Crew erleidet einen Crewtreffer, ermittelt mit der Standardschaden-Spalte .  
 Zweiter Treffer: Die Brücke wird abgeschaltet. Bis die Brücke repariert wird, kann das Schiff keine Piloten- oder Sensor-Aktionen durchführen, es kann nicht springen und Angriffe erleiden einen WM von -2.  
 Dritter Treffer: Die Brücke wird zerstört.  
 Weitere Treffer: Zählen als Strukturtreffer.

Treibstoff: Der Treibstofftank wird getroffen.  
 Erster Treffer: Verursacht ein kleines Leck, das 1W6 Tonnen Treibstoff pro Stunde verliert.  
 Zweiter Treffer: Zerstört 1W6 x 10% des gespeicherten Treibstoffs.  
 Dritter Treffer: Zerstört den Treibstofftank.  
 Weitere Treffer: Zählen als Strukturtreffer.

Frachtraum: Der Frachtraum wird getroffen.  
 Erster Treffer: Zerstört 1W6 x 10% der Fracht.  
 Zweiter Treffer: Zerstört 1W6 x 10% der Fracht.  
 Dritter Treffer: Zerstört den Frachtraum und alles was sich darin befindet.  
 Weitere Treffer: Zählen als Strukturtreffer.

Crew: Jeder Crewtreffer bedeutet, dass ein Crewmitglied durch Strahlung oder fliegende Trümmer verwundet wird. Würfeln Sie 2W6 auf der entsprechenden Spalte der Crewschaden-Tabelle:

Wurf	Normaler Schaden	Strahlungsschaden
4 oder weniger	Glück gehabt – kein Schaden	Glück gehabt – kein Schaden
5–8	Ein zufälliges Crewmitglied erleidet 2W6 Schaden	Ein zufälliges Crewmitglied erleidet 2W6 x 10 Rad Schaden
9–10	Ein zufälliges Crewmitglied erleidet 4W6 Schaden	Ein zufälliges Crewmitglied erleidet 4W6 x 10 Rad Schaden
11	Die gesamte Crew erleidet 2W6 Schaden	Die gesamte Crew erleidet 2W6 x 10 Rad Schaden
12	Die gesamte Crew erleidet 4W6 Schaden	Die gesamte Crew erleidet 4W6 x 10 Rad Schaden

### Psionik

#### Psi-Stärke

Psioniker beziehen ihre Kraft aus dem Attribut Psi-Stärke (Abkürzung Psi). Dieses kann ohne Zustimmung des Spielleiters nicht bei der Charaktererschaffung gewählt oder erwürfelt werden. Um die Psi-Stärke eines Charakters zu ermitteln, würfeln Sie 2W6 und ziehen Sie die Anzahl der Dienstzeiten ab, die der Charakter in jeglicher Karriere abgeleistet hat (Psi-Stärke schwindet mit der Zeit, wenn sie nicht aktiv benutzt wird).

Ein psionisches Talent zu benutzen, verbraucht eine Anzahl von Punkten der Psi-Stärke, was den Gesamtwert kurzzeitig reduziert. Da der Attributs-WM für alle psionischen Fertigkeitwürfe von der

momentanen Psi-Stärke des Charakters abhängt, wird es schwieriger und schwieriger, Kräfte zu verwenden, weil die Stärke des Charakters immer weiter abnimmt.

Erholung von Psi-Stärke: Verbrauchte Psi-Stärkepunkte werden mit einer Geschwindigkeit von einem Punkt pro Stunde wiederhergestellt, beginnend drei Stunden nach der letzten Verwendung eines psionischen Talents.

#### Institut-Tests

Der erste Schritt ist es, die Psi-Stärke des Charakters zu testen, die wie oben beschrieben ermittelt wird (2W6 - Anzahl der Dienstzeiten). Wenn dann noch Psi-Stärke übrig ist, kann er trainiert werden.

Training erfordert 4 Monate Arbeit und kostet Cr. 100.000. Als Teil der Ausbildung kann der Charakter versuchen, jedes der verbreiteten psionischen Talente aus der nachfolgenden Tabelle "Psionische Ausbildung" zu erlernen, indem er einen Wurf auf Psi-Stärke macht. Er kann das Erlernen in jeder Reihenfolge versuchen, erleidet aber einen WM von -1 pro abgelegtem Wurf. Wenn der Charakter ein Talent erlernt, dann erhält er es mit Grad 0.

Talent	WM beim Lernen
Telepathie	+4
Hellsehen	+3
Telekinese	+2
Selbstkontrolle	+1
Teleportation	+0
Pro vorigen Wurf zum Erwerben eines Talents	-1

#### Psionische Talente

Es gibt einige psionische Talente und sie funktionieren alle wie Fertigkeiten für die zugehörigen Kräfte. Ein Charakter, der Psionikausbildung erhalten hat, kann seine Talente mit der Zeit weiterentwickeln, als seien es normale Fertigkeiten. Im Gegensatz zu anderen Fertigkeiten können psionische Talente niemals untrainiert verwendet werden. Die üblichsten Talente sind:

- Telepathie – Gedanken lesen und mentale Kommunikation.
- Hellsehen – Wahrnehmung auf Entfernung.
- Telekinese – Der Geist triumphiert über die Materie.
- Selbstkontrolle – Kontrolle über den eigenen Körper und den eigenen Geist.
- Teleportation – Die sofortige Bewegung von einem Ort zum anderen.

Jedes Talent ermöglicht den Zugriff auf alle zugehörigen Kräfte – ein Charakter mit Telepathie kann Lebensgefühl, Gedanken lesen oder Gedankensturm verwenden, je nachdem, was gerade nötig ist.

#### Verwendung eines Psionischen Talents

Um ein Talent zu aktivieren, muss der Psioniker einen Fertigkeitswurf mit dem entsprechenden Talent durchführen (Telepathie, Telekinese, und so weiter) und seinen WM für Psi-Stärke und andere relevante WM addieren. Er muss auch die aufgeführte Anzahl von Punkten Psi-Stärke ausgeben, wenn er Erfolg hat, oder einen, wenn er den Wurf nicht schafft. Wenn diese Kosten seine Psi-Stärke unter 0 reduzieren, dann werden überschüssige Punkte als Schaden gegen den Ausdauerwert angerechnet. Ein Charakter ohne Psi-Stärke kann nicht mehr versuchen, eine Kraft zu aktivieren.

Ein Talent im Kampf zu verwenden ist eine Hauptaktion.

Viele Fähigkeiten haben eine bestimmte Reichweite. Die Tabelle für "Psionische Reichweite" führt die Anzahl an Punkten auf, die nötig sind, um eine Kraft auf eine bestimmte Reichweite zu projizieren – diese müssen zusätzlich zu den Kosten der Kraft aufgebracht werden. Jedes Talent hat andere Kosten, abgesehen von Selbstkontrolle, da sich dieses Talent nur auf den Psioniker selbst bezieht.

#### Telepathie

Telepathie ist die Fähigkeit des Gedankenkontakts. Ihre Natur ist subtil, doch kann das Talent auch verwendet werden, um den Willen der Feinde des Telepathen schonungslos zu zermalmen.

#### Lebensgefühl

Die grundlegende Form der Telepathie ist die Fähigkeit, die Gegenwart anderer Lebensformen wahrzunehmen. Lebensgespür ermöglicht es dem Charakter, die Anwesenheit von Lebensformen zu erkennen, ihre Anzahl, ihre generelle Gattung (Tier, Mensch, und so weiter) und ihren ungefähren Standort.

Lebensgespür ist relativ differenziert und kann intelligente Wesen von Bakterien oder unwichtigen Tieren im Gebiet unterscheiden. Am besten ist das Talent zum Aufspüren intelligenter Lebensformen geeignet. Abgeschirmte Individuen können nicht entdeckt werden (egal ob der Schild natürlich oder künstlich ist). Wenn der Telepath eine ihm bekannte Person "aufspürt", erkennt er sie wieder.

Telepathie, Psi-Stärke, 10-60 Sekunden, leicht (+4).  
Kosten 1+Entfernung

#### Telempathie

Die Kommunikation von Emotionen und grundlegenden Gefühlen wird durch Telempathie bewerkstelligt. Diese Fähigkeit ist nützlich beim Umgang mit wilden Bestien und Lasttieren, kann aber auch als psychologische Waffe gegen Menschen verwendet werden. Das Ausstrahlen von Emotionen wie Liebe, Hass, Furcht und anderen, kann andere Wesen beeinflussen (doch nicht unbedingt auf die beabsichtigte Weise). Telempathie erlaubt es auch, die Emotionen und Gefühle anderer zu lesen. Der Wirkungsgrad des Wurfs bestimmt die Stärke der projizierten Emotion.

Im Gegensatz zu anderen Personen bemerken nur Telepathen, wenn jemand Telempathie anwendet, um ihre Emotionen zu beeinflussen. Die Stimmungsschwankung kann dramatisch und unerklärlich sein, die meisten Menschen werden sie trotzdem der unvorhersehbaren Natur menschlicher Emotionen zuschreiben. Abgeschirmte Individuen sind gegen Telempathie ebenso geschützt wie gegen andere Telepathie-Kräfte.

Telepathie, Psi-Stärke, 10-60 Sekunden, Routine (+2).  
Kosten 1+Entfernung.

#### Gedanken lesen

Die bekannteste telepathische Fähigkeit ist die Gabe, die Gedanken anderer Individuen zu lesen. Mit Hilfe dieser Fähigkeit werden nur die momentanen Gedanken einer Zielperson gelesen, ohne dass diese etwas davon bemerkt (wenn sie nicht selbst über telepathische Fähigkeiten verfügt). Die Gedanken von Individuen mit telepathischen Fähigkeiten können wegen der angeborenen Abschirmung nicht gegen ihren Willen gelesen werden. Der Wirkungsgrad des Wurfs bestimmt, wie klar der Charakter die Gedanken lesen kann.

Telepathie, Psi-Stärke, 10-60 Sekunden, durchschnittlich (+0).  
Kosten 2+Entfernung

#### Gedanken senden

Das Gegenstück zur Fähigkeit, die Gedanken Anderer zu lesen ist die Fähigkeit, Gedanken in ihren Geist zu übertragen. Solche Individuen müssen selbst keine Telepathen sein, um diese Übertragung zu empfangen. Telepathische Individuen sind normalerweise offen für solche Übertragungen, können sich jedoch dagegen abschirmen, wenn sie belästigt oder bedroht werden.

Telepathie, Psi-Stärke, 10-60 Sekunden, schwierig (-2).  
Kosten 2+Entfernung.

#### Gedankensonde

Durch die Anwendung großer Psi-Stärke kann ein Telepath tief in den Geist eines Ziels eindringen und dessen innerste Gedanken lesen. Während dieser Prozedur kann das Opfer befragt werden, um es dazu zu bringen, bestimmte Informationen preiszugeben. Der Telepath kann mühelos feststellen, ob der Befragte bewusst Unwahrheiten erzählt (oder denkt). Gedankensonde kann nicht gegen einen abgeschirmten Geist angewendet werden. Auch hier bestimmt der Wirkungsgrad des Wurfs die Klarheit der Informationen.

Telepathie, Psi-Stärke, 1-6 Minuten, sehr schwierig (-4).  
Kosten 4+Entfernung.

#### Gedankensturm

Ein Telepath kann auch Gewalt anwenden. Wenn ein nicht abgeschirmter Geist telepathisch angegriffen wird, verliert er sofort das Bewusstsein, und der Charakter erleidet einen Schaden von 2W6 + Wirkungsgrad. Im Gegensatz zu normalem Schaden wird Gedankensturm-Schaden erst der Psi-Stärke zugefügt (wenn das Opfer über Psi-Stärke verfügt), dann der Intelligenz, dann erst der Ausdauer. Psi-Stärke und Ausdauer kehren normal zurück. Intelligenz erholt sich mit einer Geschwindigkeit von einem Punkt pro Tag.

Wenn ein abgeschirmter Geist angegriffen wird, dann machen die beiden Telepathen vergleichende Telepathie-Würfe. Gewinnt der Angreifer, erleidet das Opfer normalen Schaden.

Telepathie, Psi-Stärke, 1-6 Sekunden, eindrucksvoll (-6).  
Kosten 8+Reichweite.

#### Abschirmung

Alle telepathisch begabten Charaktere lernen, wie sie eine mentale Abschirmung gegen unerwünschtes telepathisches Eindringen erschaffen können. Diese Abschirmung ist automatisch zu jeder Zeit aktiv und erfordert für die Aufrechterhaltung keinen Aufwand an Psi-Stärke. Solange ein Telepath allerdings seine Abschirmung verwendet, kann er keine anderen Psi-Kräfte verwenden. Die Abschirmung kann gesenkt werden, um telepathischen Kontakt zu erlauben oder um telepathische Kräfte zu verwenden – dies erfordert nur einen Gedanken (eine freie Aktion im Kampf).

#### Hellsehen

Hellsehen ist die allgemeine Fähigkeit einer Person, Ereignisse an einem Ort wahrzunehmen, an dem sie nicht anwesend ist. Es gibt verschiedene Stufen des Hellsehens. Hellsehen gestattet es, andere zu belauschen, zu spionieren sowie auszukundschaften, ohne das Risiko, entdeckt zu werden. Während telepathisches Lebensgefühl die Anwesenheit denkender Lebensformen in einem geschlossenen Raum feststellen kann, kann ein Hellseher spüren, ob ein Raum leer ist oder nicht. Hellseherische Aktivitäten können von anderen Charakteren nicht wahrgenommen werden, auch nicht von anderen Psionikern.

#### Fernspüren

Die grundlegende Fähigkeit, Dinge in der Entfernung wahrzunehmen. Beim Einsatz dieser Fähigkeiten kann der Charakter nur die rudimentären Eigenschaften eines Ortes erkennen. Der Spielleiter könnte zum Beispiel eine einfache Beschreibung ohne Details anbieten: "ein Raum mit vier Hunden" oder "eine offene Ebene mit einem Baum, keine Tiere oder Menschen". Der hellsehende Charakter muss die Reichweite festlegen, auf die er seine Fähigkeit anwenden will, und erfährt normalerweise die interessantesten oder wichtigsten Merkmale innerhalb dieser Entfernung. Der Wirkungsgrad des Wurfs bestimmt das Ausmaß an Genauigkeit und Klarheit.

Hellsehen, Psi-Stärke, 10-60 Sekunden, Routine (+2).  
Kosten 1+Entfernung.

#### Taktisches Bewusstsein

Mit dieser hellseherischen Begabung kann der Charakter Gefahren und Feinde um sich herum erkennen. Die verbesserte räumliche Wahrnehmung ermöglicht es ihm, die Auswirkungen von Dunkelheit, Rauch, Nebel oder anderen die Sicht behindernde Umwelteinwirkungen, zu ignorieren. Er kann sogar verborgene Feinde innerhalb seiner Reichweite wahrnehmen. Der Wirkungsgrad des Wurfs bestimmt, wie lange die verbesserte Wahrnehmung in Runden anhält.

Hellsehen, Psi-Stärke, 1-6 Sekunden, durchschnittlich (+0).  
Kosten 2+Entfernung

#### Hellsehen

Diese spezielle Fähigkeit ermöglicht es, eine Situation an einem entfernten Ort wirklich zu sehen. Im Gegensatz zum "Schnappschuss", den Fernspüren gewährt, kann der Charakter den Ort mit Hellsehen beobachten, als sei er tatsächlich dort. Der hellsehende Charakter muss die Entfernung festlegen, auf die er die Fähigkeit anwenden will. Der Wirkungsgrad des Wurfs bestimmt, wie detailliert die Wahrnehmung ist, und die Dauer in Runden, in denen die Sicht aufrechterhalten werden kann.

Hellsehen, Psi-Stärke, 10-60 Sekunden, durchschnittlich (+0).  
Kosten 2+Entfernung

#### Hellhören

Diese Fähigkeit ist identisch zu Hellsehen, mit der Ausnahme, dass sie Hören statt Sehen erlaubt.

Hellsehen, Psi-Stärke, 10-60 Sekunden, durchschnittlich (+0).  
Kosten 2+Entfernung

#### Projizierte Wahrnehmung

Diese Psi-Kraft kombiniert die Effekte von Hellsehen und Hellhören. Der Charakter kann eine bestimmte Situation sowohl hören als auch sehen.

Hellsehen, Psi-Stärke, 10-60 Sekunden, schwierig (-2).  
Kosten 3+Entfernung

#### Telekinese

Telekinese ist die Fähigkeit, Gegenstände zu manipulieren, ohne sie zu berühren. Jede Manipulation wird durchgeführt, als würde die Person den Gegenstand mit dem Körper bewegen, jedoch ohne physische Gefahr, Schmerz oder andere Einflüsse. Telekinese beinhaltet ein begrenztes Maß an Sinneswahrnehmung, die zur Umsetzung intelligenter Manipulation ausreicht.

#### Telekinese

Diese grundlegende Form des Talents gestattet dem Charakter, Gegenstände aus der Entfernung zu bewegen. Der Wirkungsgrad des Wurfs bestimmt die Dauer der Telekinese in Runden. Die Anzahl von ausgegebenen Punkten bestimmt die Stärke der Telekinese.

Telekinese, Psi-Stärke, 1-6 Sekunden, durchschnittlich (+0).  
Kosten Stärke+Entfernung

#### Fliegen

Wenn der Charakter Telekinese auf seinen eigenen Körper anwendet, kann er fliegen, oder zumindest über kurze Distanzen frei schweben. Der Charakter kann für eine Anzahl von Runden gleich dem Wirkungsgrad des Wurfs fliegen, mit einer Geschwindigkeit von 6 Metern pro Runde.

Telekinese, Psi-Stärke, 1-6 Sekunden, durchschnittlich (+0).  
Kosten 5

#### Telekinetischer Schlag

Telekinese kann als direkter Angriff verwendet werden, indem der Gegner mit einem Stoß telekinetischer Kraft niedergeschlagen wird. Der verursachte Schaden ist  $2W6 + \text{Wirkungsgrad des Wurfs}$ .

Telekinese, Psi-Stärke, 1-6 Sekunden, durchschnittlich (+0).  
Kosten 1+Entfernung

#### Mikrokinese

Diese anspruchsvollere Form der Telekinese gestattet die Feinmanipulation sehr kleiner oder sogar mikroskopischer Gegenstände. Ein Telekinet kann seine Kraft verwenden, um Schlösser zu öffnen, Mikrochirurgie durchzuführen, ein Computersystem zu sabotieren und so weiter. Die Reichweite ist immer Nahkampfreichweite.

Telekinese, Psi-Stärke, 10-60 Sekunden, schwierig (-2).  
Kosten 3.

#### Pyrokinese

Indem der Charakter im Material eines Objekts einen Reiz auslöst, kann er dessen Temperatur erhöhen, so dass es vielleicht sogar in Flammen aufgeht. Würfeln Sie  $1W6$  und addieren Sie den Wirkungsgrad des Wurfs:

Pyrokinese- Wirkungsgrad	Ziel...
0-4	Erwärmt sich, erleidet aber keinen Schaden.



5-8	Verbrennt und erleidet 1W6 Punkte Schaden.
9+	Erleidet 2W6 Punkte Schaden und geht in Flammen auf, wenn es brennbar ist.

Telekinese, Psi-Stärke, 10-60 Sekunden, schwierig (-2).  
Kosten 3+Entfernung

#### Selbstkontrolle

Selbstkontrolle ist das psionische Talent, welches die Kontrolle des eigenen Körpers erlaubt. Selbstkontroll-Kräfte haben keine Reichweite – sie werden immer nur auf den Charakter selbst angewandt.

#### Künstliches Koma

Die persönliche Körperaktivität kann für eine gewisse Zeit angehalten werden. Ein Charakter mit Selbstkontrolle kann sich durch pure Willenskraft in ein künstliches Koma versetzen (ähnlich dem Kälteschlaf, aber ohne die damit verbundene Gefahr zu sterben). Dieser Zustand kann 7 Tage andauern – in dieser Zeit braucht der Charakter weder Nahrung noch Wasser und ein Minimum an Sauerstoff. Der Charakter könnte in einer Kälteschlafkammer reisen, ohne sich dem Kälteschlaf und seinen Gefahren auszusetzen. Künstliches Koma kann jederzeit abgebrochen werden, vorausgesetzt, der Schlafende wird durch einen Reiz von außen geweckt (wie z.B. einen Freund oder einen mechanischen Wecker).

Selbstkontrolle, Psi-Stärke, 1-6 Minuten, durchschnittlich (+0).  
Kosten 3.

#### Erhöhte Selbstkontrolle

Indem er seinen Geist fokussiert, kann der Charakter seine Konzentration und die Fähigkeit, komplizierte Aufgaben zu erfüllen, verbessern. Solange er unter dem Einfluss der Erhöhten Selbstkontrolle steht, kann der Charakter seinen WM für Psi-Stärke (wenn dieser positiv ist) auf alle Fertigkeitwürfe anwenden. Erhöhte Selbstkontrolle hält an, bis dem Charakter ein Fertigkeitwurf misslingt oder bis er schläft.

Selbstkontrolle, Psi-Stärke, 1-6 Sekunden, durchschnittlich (+0).  
Kosten 1.

#### Paranormale Stärke

Punkte in Psi-Stärke können zeitweilig in normale Stärkepunkte umgewandelt werden. Der Charakter konzentriert sich, reduziert seine Psi-Stärke um eine bestimmte Anzahl an Punkten und erhöht seine physische Stärke um diese Zahl. Auf keinen Fall dürfen die gewonnenen Stärkepunkte die momentane Stufe des Charakters im Talent Selbstkontrolle übersteigen, und der Stärkewert darf auch nicht höher sein als das Rassenmaximum des Charakters. Paranormale Stärke erreicht ihre neue Stufe augenblicklich, bleibt für zehn Minuten auf dieser Höhe, und sinkt dann mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt pro Minute, bis sie wieder den ursprünglichen Wert für Stärke erreicht hat. Die Kraft wirkt wie normal auf verwundete Charaktere, doch ihre Stärke kehrt auf die verwundete Stufe zurück, nicht auf die normale Stufe. Die Kraft kann daher nicht als "Schnellheilung" benutzt werden.

Selbstkontrolle, Psi-Stärke, 1-6 Sekunden, durchschnittlich (+0).  
Kosten gleich der Erhöhten Stärke.

#### Paranormale Ausdauer

Paranormale Ausdauer funktioniert genau wie Paranormale Stärke, nur dass das Attribut Ausdauer erhöht wird. Auch diese Kraft verfügt nicht über Heilungsfähigkeit.

Selbstkontrolle, Psi-Stärke, 1-6 Sekunden, durchschnittlich (+0).  
Kosten gleich der Erhöhten Ausdauer.

#### Regeneration

Wunden und Verletzungen können schnell geheilt werden. Stärke, Geschicklichkeit und Ausdauer, die aufgrund von Verletzungen, Krankheit, Gift oder anderen Traumata verloren wurden, können mit dieser Fähigkeit geheilt werden, indem ein Punkt Psi-Stärkeaufgebracht wird, um einen Attributspunkt

zu heilen. Bei einer einzigen Anwendung von Regeneration kann beliebig viel Psi-Stärke aufgebracht werden, doch diese Kraft kann erst wieder verwendet werden, wenn die ganze Psi-Stärke wiedererlangt wurde. Regeneration kann auch verwendet werden, um neue Gliedmaßen oder Organe wachsen zu lassen, verlorene zu ersetzen oder die Heilung alter Verletzungen aus der Zeit vor der psionischen Ausbildung zu bewirken. Regeneration kann nicht verwendet werden, um der Alterung entgegenzuwirken. Selbstkontrolle kann andere Charaktere nicht beeinflussen und kann daher nicht verwendet werden, um andere Charaktere zu heilen oder zu stärken.

Selbstkontrolle, Psi-Stärke, 10-60 Sekunden, sehr schwierig (-4).  
Kosten gleich der Heilung.

#### Paranormale Rüstung

Ein Charakter kann Psi-Stärke in seine Knochenstruktur lenken und seine Heilungsgeschwindigkeit erhöhen, was seine Fähigkeit verbessert, Schaden zu absorbieren. Paranormale Rüstung hält für eine Anzahl von Runden gleich dem Wirkungsgrad des Wurfs an und bringt einen Rüstungswert gleich der aufgetragenen Psi-Stärke. Die Rüstung ist mit getragener Rüstung wie gewohnt kombinierbar.

Selbstkontrolle, Psi-Stärke, 1-6 Sekunden, sehr schwierig (-4).  
Kosten gleich der Rüstung.

#### Teleportation

Teleportation ist das Talent, welches die augenblickliche Bewegung von einem Ort zum anderen erlaubt, unabhängig von der dazwischenliegenden Materie. Psionische Teleportation ist begrenzt auf die Bewegung des Körpers des Charakters und (bei hochbegabten Teleportern) seiner Kleidung und Waffen.

Im Gegensatz zu anderen Talenten verfügt Teleportation nur über eine Kraft: die Fähigkeit zur Selbstteleportation. Die Teleportation ohne Kleidung und Ausrüstung verlangt das Teleportations-Talent mit dem WM für Psi-Stärke. Sie dauert 1-6 Sekunden (eine Hauptaktion im Kampf) und kostet nur die Reichweite, die der Psioniker anwendet.

Sich mit bis zu 10 kg Kleidung und Ausrüstung zu teleportieren, ist schwierig (-2 WM) und kostet 2+ Entfernung Psi-Stärke-Punkte.

Sich mit bis zu 500 kg an Ausrüstung zu teleportieren, ist sehr schwierig (-4) und kostet 4 + Entfernung Psi-Stärke-Punkte.

Teleportation besteht immer in der Bewegung des eigenen Körpers an einen anderen Ort. Unabhängige Objekte oder andere Personen können nicht bewegt werden. Teleportation setzt bestimmte Bedingungen voraus, um zielgenau zu sein und die Aufrechterhaltung der Naturgesetze zu gewährleisten.

Vorkennntnis des Zielorts: Ein Charakter muss vor der Teleportation immer ein mentales Bild des Zielorts haben. Dieses mentale Bild wird erreicht, indem der Charakter den Ort erst einmal besucht (oder aus der Entfernung sieht), das mentale Bild von einer anderen Person telepathisch eingegeben bekommt oder indem er ihn durch Hellsehen betrachtet. Es gilt zu bedenken, dass der Charakter den Ort wirklich wahrnehmen muss – aufgezeichnete Bilder reichen nicht.

Energie und Impuls: Teleportation erfordert strenge Bewegungseinschränkungen, um die Erhaltung von Energie und Impuls zu gewährleisten.

Die Durchführung von Teleportation auf Planetenoberflächen ist auf eine maximal riesige Sprungdistanz beschränkt. Sprünge auf riesige Entfernung führen zu einer Desorientierung des Charakters für 20 – 120 (2W6 x 10) Sekunden nach der Ankunft. Diese Einschränkung ist eine Folge des Impulserhalts: auf einem rotierenden Planeten haben verschiedene Orte unterschiedliche Rotationsgeschwindigkeiten und -richtungen. Ein Sprung von einem Punkt des Erdäquators zu seinem Gegenpol würde zu einem Geschwindigkeitsunterschied zwischen dem Charakter und seiner Umgebung von über 3.300 km/h führen, was einen unschönen Tod zur Folge hätte.

Ein Sprung von oder auf Fahrzeuge mit hoher Geschwindigkeit kann auch in Energiezunahme oder -verlust resultieren. Wenn sich der Charakter in, auf oder aus einem sich schnell bewegenden Fahrzeug teleportiert, dann erleidet er Schaden, als hätte ihn das Fahrzeug mit seiner aktuellen Geschwindigkeit gerammt.

Höhenveränderungen (genau genommen jede Bewegung an einen Ort mit anderem Schwerkraftpotential) führen zu potentiellen Energieveränderungen, die sich als Veränderung der Körpertemperatur zeigen. Ein Sprung von einem Kilometer gerade nach unten führt zu einer Erhöhung der Körpertemperatur um 2,5 Grad Celsius. Dies reicht aus, um extremes Fieber, Gehirnschaden und sogar den Tod herbeizuführen. Ein Sprung nach oben kühlt den Körper im gleichen Maß und mit ebenso ernsthaften Folgen ab. Um sicher zu sein, darf ein Sprung keine Höhenveränderung von mehr als 400 Metern beinhalten, und mehrere Sprünge sollten keine kumulative Höhenveränderung von mehr als 600 Metern innerhalb einer Stunde betragen. Diese Probleme können durch den Einsatz technischer Hilfsmittel (Energiekompensatoren, Wärmeanzüge usw.) umgangen werden. Charaktere haben vielleicht das Bedürfnis, solche Apparaturen zu erfinden, ihre Entwicklung in Auftrag zu geben oder sie ausfindig zu machen.

#### Psionische Technologie

Psi-Drogen (TL 8+): Diese Drogen stellen Psi-Stärke wieder her, wenn der Charakter sie einnimmt, nachdem er bereits welche verloren hat, oder erhöhen sie kurzzeitig, wenn seine Psi-Stärke augenblicklich ihr Maximum beträgt.

Droge	TL	Wiederhergestellte Psi-Stärke	Erhöhte Psi-Stärke	Kosten (Cr.)
Standard	8	3	2	1.000
Doppel	9	6	4	4.000
Spezial	10	9	6	10.000

Ein Charakter, der mehr als eine Dosis der Standard- oder Doppel-Psi-Droge oder eine Dosis der Spezialdroge einnimmt, muss einen Ausdauer-Wurf mit einem WM von -1 pro Dosis Psi-Droge, die er in der letzten Woche eingenommen hat, durchführen (die gerade eingenommene zählt dabei nicht). Wenn er den Wurf nicht schafft, dann entwickelt der Charakter ein schweres Fieber, erleidet 3W6 Punkte Schaden und senkt seine Psi-Stärke dauerhaft um 1.

Anti-Psionikum (TL 9): Anti-Psionika dämpfen die Fähigkeit des Gehirns, psionische Effekte zu erzeugen. Ein Charakter, der ein Anti-Psionikum einnimmt (oder, was häufiger der Fall ist, es injiziert bekommt), erleidet einen WM von -4 auf alle Psi-Stärke-Würfe und kann keine Psi-Stärke regenerieren. Jede Stunde kann der Charakter einen Ausdauer-Wurf machen, um den Effekt der Droge abzuschütteln, mit einem WM von +1 für jeden vorhergehenden Wurf. Anti-Psionika haben keine Wirkung auf nicht-psionische Individuen. Die Drogen kosten Cr. 500 pro Dosis.

Psi-Schild (TL 12): Jede Rüstung mit einem Helm oder einer Kapuze kann mit einem Psi-Schild ausgestattet werden, der Telepathie abblockt. Im Gegensatz zur Kraft (Psi-) Abschirmung ist der Schild unverwundbar gegen Gedankensturm und blockiert Gedanken senden. Der Schild kann nur durch Abnehmen des schützenden Helms oder der Kapuze gesenkt werden. Cr. 40.000.

Gebäude und Fahrzeuge können auch psionisch abgeschirmt werden, doch das ist wesentlich teurer und erhöht die jeweiligen Kosten um 10%.

Teleportations-Anzug (TL 12): Dieses Hilfsmittel kann in eine Rüstung eingebaut oder als hautenger Anzug getragen werden. Der Anzug kühlt oder erwärmt den Körper unmittelbar nach einem Teleport, so dass der Schaden durch plötzlichen Energiegewinn oder -verlust minimiert wird. Der Anzug kostet Cr. 50.000 und ermöglicht es einem Charakter, in einem Teleport bis zu 600 Meter hoch oder runter zu springen, oder mit mehreren Sprüngen bis zu zehn Kilometer innerhalb einer Stunde.

Psionisches Interface (TL 14): Jede Waffe oder technologische Apparatur kann mit einem psionischen Interface ausgestattet werden. Ein Charakter, der ein Gerät mit einem psionischen Interface benutzt, kann bei der Verwendung der Waffe oder des Geräts seinen Psi-Stärke-WM statt seinem Geschicklichkeit-WM verwenden; Charaktere, die nicht über psionische Fähigkeiten verfügen, können diese Geräte nicht benutzen. Der Charakter muss das Gerät entweder berühren oder es mit Telekinese auf Entfernung steuern. Das Hinzufügen eines psionischen Interface erhöht die Kosten um 20%.

#### Handel

Gütertransport

Güterversendungen bringen Cr. 1.000 pro Tonne der Fracht und für eine Distanz von einem Parsec, +200 Cr. pro zusätzlichem Parsec. Gütertransporte müssen im Ganzen angenommen werden und sind in drei Größenordnungen vorhanden:

- Große Frachten bestehen aus 1W6 x 10 Tonnen an Gütern.
- Kleine Frachten bestehen aus 1W6 x 5 Tonnen an Gütern.
- Beiläufige Frachten bestehen aus 1W6 Tonnen an Gütern.

Um die Anzahl von verfügbaren Frachten zu bestimmen, addieren Sie den Populationswert des Planeten auf die Modifikationen der Güterverkehrs-Tabelle und verwenden dann die Tabelle "Verfügbare Gütermengen".

Eine Fracht kann nicht geteilt werden. Fracht wird bei Auslieferung bezahlt, vorausgesetzt sie wird pünktlich ausgeliefert. Falls die Fracht nicht pünktlich transportiert wird, reduziert sich die Bezahlung um  $1W6+4 \times 10\%$ .

#### Post

Post ist eine besondere Form von Fracht, bestehend aus großen Datenaufbewahrungszylindern die eine große Menge an Information beinhalten und von einer Welt zur anderen transportiert werden müssen, aber nicht wichtig genug für das X-Boot-Netz oder Privatkuriere sind. Um zu bestimmen, ob Post transportiert werden muss, ermitteln Sie den anzuwendenden Post-WM und würfeln dann für "Verfügbare Post".

#### Post-Würfelmodifikationen

- Güterverkehrsmodifikation von -10 oder mehr: -2 WM.
- Güterverkehrsmodifikation von -9 bis -5: -1 WM.
- Güterverkehrsmodifikation von -4 bis +4: +0 WM.
- Güterverkehrsmodifikation von 5 bis 9: +1 WM.
- Güterverkehrsmodifikation von 10+: +2 WM.
- Schiff ist bewaffnet: +2 WM
- + höchster Rang der Charaktere in den Karrieren Raumflotte oder Scout
- + höchster Sozialstatus-WM der Charaktere
- Welt hat einen TL von 5 oder weniger: -4

Würfeln Sie 2W6. Bei einem Ergebnis von 12 oder mehr (mit allen Modifikationen) können die Charaktere Post zur Zielwelt transportieren. Ein Postcontainer braucht fünf Tonnen Raum, und die Charaktere erhalten für den Transport Cr. 25.000.

#### Spekulativer Handel und Schmuggel

##### Finden eines Anbieters

Charaktere können nach mehreren Anbietern suchen, doch jeder weitere Versuch innerhalb eines Monats erleidet einen kumulativen WM von -1.

Finden eines Anbieters: Handeln, Bildung oder Sozialstatus, 1-6 Tage, durchschnittlich (+0)

Finden eines Schwarzmarktanbieters: (nur illegale Güter) Milieu, Bildung oder Sozialstatus, 1-6 Tage, durchschnittlich (+0)

Finden eines Online-Anbieters: (nur Welten mit TL8+) Computer, Bildung, 1-6 Stunden, durchschnittlich (+0)

Die Größe des Raumhafens bringt einen Bonus auf den Wurf, um einen Anbieter zu finden. Raumhäfen Klasse A geben einen WM von +6, Raumhäfen Klasse B von +4, und Raumhäfen Klasse C einen WM von +2.

#### Ermittlung verfügbarer Güter

Güter sind in zwei Kategorien eingeteilt – Übliche und Handelsgüter. Übliche Güter können auf jeder Welt erworben werden. Handelsgüter können nur auf Welten mit einem übereinstimmenden Handelscode gefunden werden. Die verfügbare Menge jedes Gütertyps ist begrenzt – die Tonnen-Spalte bestimmt, wie viele Tonnen eines Guts eingekauft werden können.

Ein ermittelter Anbieter verfügt über alle üblichen Güter, die Handelsgüter, die dem Handelscode der Welt entsprechen, und 1W6 zufällig bestimmte Güter. Würfeln Sie auf der Tabelle einen W66, um die verfügbaren Güter zu ermitteln und ignorieren Sie die Ergebnisse 61 – 65, wenn Sie es nicht mit einem

Schwarzmarktanbieter zu tun haben. Wenn Sie ein Gut mehr als einmal erwürfeln, dann hat der Anbieter eine größere Menge des Guts verfügbar.

Einige Güter sind illegal und können nur bei einem Schwarzmarktanbieter erworben werden. Ein Schwarzmarktanbieter verfügt sowohl über alle illegalen Güter, die dem Handelscode der Welt entsprechen, als auch über alle zufällig ermittelten illegalen Güter.

#### Bestimmung des Einkaufspreises

Um den Einkaufspreis zu bestimmen, würfeln Sie 3W6 und verwenden Sie die folgenden WM:

- + die Fertigkeit Handeln des Charakters oder des örtlichen Maklers
- + den Intelligenz- oder Sozialstatus-WM des Charakters, je nachdem, was höher ist
- + den größten Würfelmodifikator der Einkaufs-WM-Spalte
- den größten Würfelmodifikator der Verkaufs-WM-Spalte.
- jegliche WM des Anbieters. Einige besonders reiche oder mächtige Anbieter können hohe Preise fordern.

Wenn mehrere Einkaufs- oder Verkaufs-WM relevant sind, dann werden nur die größten aus jeder Spalte verwendet.

Als nächstes konsultieren Sie die Einkaufs-Spalte der Tabelle "Modifizierte Preise". Der Charakter muss diesen Preis nicht akzeptieren, aber wenn er den Deal ablehnt, dann kann er für mindestens eine Woche keine Geschäfte mehr mit diesem Anbieter machen. Nach einer Woche kann er einen der Würfel, der zur Bestimmung des Einkaufspreises für das Gut gewürfelt wurde, noch einmal werfen.

Gegenstand	Kosten (Cr.)	Einkaufs-WM
Basis-Elektronik	25.000	+0
Basis-Maschinenteile	10.000	+0
Basis-Industriegüter	20.000	+0
Basis-Rohmaterialien	5.000	+0
Basis-Fahrzeuge	30.000	+0
Kristalle und Edelsteine	20.000	+1
Petrochemikalien	10.000	+2
Pharmazeutika	100.000	+0
Edelmetalle	50.000	+1
Radioaktive Materialien	1.000.000	+0
Gewürze	6.000	+2
Ungewöhnliche Rohmaterialien	20.000	+0

#### Verkauf von Gütern

Der Verkauf von Gütern funktioniert wie das Einkaufen, mit den folgenden Unterschieden:

- Der Charakter muss einen Käufer finden, keinen Anbieter. Die Regeln sind dieselben.
- Wenn er Güter verkauft, dann wird der größte Verkaufs-WM für den Handelscode der Welt addiert und der größte Einkaufs-WM abgezogen.

Wenn ein Charakter den Preis, der ihm angeboten wird, nicht akzeptiert, dann muss er einen anderen Käufer finden oder eine Woche warten; danach kann er einen der Würfel zur Preisbestimmung erneut würfeln.

#### Weltenschaffung

Weltenvorkommen: Normalerweise steht die Chance fünfzig zu fünfzig, dass sich in einem Hexfeld eine Welt (und ihr zugehöriges Sonnensystem) befinden. Gehen Sie systematisch jedes Hexfeld in der Subsektor-Karte ab, werfen Sie einen Würfel und markieren das Hexfeld mit einem Kreis, wenn das Ergebnis eine 4, 5 oder 6 ist. Dies bedeutet, dass eine Welt vorhanden ist; ansonsten lassen Sie das Hexfeld einfach leer.

Der Spielleiter kann sich entscheiden, die normalen Wahrscheinlichkeiten zu ignorieren und Welten häufiger oder seltener zu machen, um bestimmte Regionen der Galaxie zu repräsentieren. Eine Dichte von 50% (kein WM) ist für die Spiralarme der Galaxie angemessen. Verwenden Sie einen WM von -2

für "tote Sektoren", einen WM von -1 für spärlich besiedelte Sektoren und einen WM von +1 für dicht besiedelte Sektoren.

Raumhafen-Typen: Viele Welten verfügen über Raumhäfen, da sie für interstellaren Handel und die Wirtschaft unabdingbar sind.

Basen: Sonnensysteme können Basen für Militärstreitkräfte, die Raumflotte, die Scouts oder anderer Arme der interstellaren Regierung aufweisen.

Basen helfen auch dabei, politische Grenzen im Sektor zu bestimmen. Eine interstellare Regierung platziert Basen an den Grenzen, um sich gegen Angriffe von rivalisierenden Staaten zu verteidigen oder örtliche Systeme zu kontrollieren. Befinden sich mehrere Basen innerhalb weniger Parsec, könnte dies auf eine umkämpfte Grenze oder eine mächtige Bastion hindeuten.

Gasriesen: Ein Sonnensystem kann über einen oder mehrere Gasplaneten verfügen. Die Anwesenheit eines Gasriesen ermöglicht es Sternenschiffen, die mit Treibstoffschleusen ausgestattet sind, durch Abschöpfen Treibstoff aufzunehmen; dies senkt die Treibstoffkosten auf 0 und erhöht somit den Profit. Zudem kann auf diese Art auch in Systemen ohne Raumhäfen aufgetankt werden. Das Auftanken dauert 1-6 Stunden für 40 Tonnen Treibstoff. Der durch das Abschöpfen gewonnene Treibstoff ist unraffiniert.

Gasriesen sind relativ häufig. Für jedes Sonnensystem muss mindestens eine 10+ mit 2W6 gewürfelt werden, damit sich nicht wenigstens ein Gasriese im System befindet.

Reisezonen: Die meisten Welten sind zivilisiert oder zumindest Reisenden und Besuchern nicht feindlich gesinnt. Einige befinden sich jedoch mitten im Krieg, werden von einer Seuche heimgesucht, während andere einfach noch nicht für interstellare Besucher bereit sind. Solche Welten werden nach Reisezonen klassifiziert, um diesen Status anzuzeigen. In den meisten Fällen sollte der Spielleiter die Reisezonen entsprechend den verfügbaren Informationen festlegen. Es gibt zwei Arten von solchen Zonen: Gelb und Rot

Staatenbünde: Welten können unabhängig sein oder Teil eines großen Staatenbundes, der sich über eines oder mehrere Systeme ausbreitet. Staatenbünde reichen von losen Föderationen einiger weniger Welten mit ähnlicher Handels- oder Verteidigungspolitik oder kulturellen Verbindungen bis hin zu gewaltigen Sternemimperien, die Tausende von Systemen und Trillionen von Bürgern beinhalten. Die Grenzen des Staatenbunds sollten auf der Karte eingezeichnet sein. Bedenken Sie, dass größere Staatenbünde üblicherweise über mehrere untergeordnete Herrschaftsgebiete verfügen, die auch eingezeichnet werden sollten.

Kommunikationsrouten: Innerhalb des Subsektors werden die örtlichen Regierungen Kommunikationsrouten aufgebaut haben, die einige (aber nicht alle) Welten miteinander verbinden. Diese Wege dienen zur Übermittlung von Botschaften zwischen Firmen, Regierungen aber auch Privatpersonen.

Beim Einzeichnen von Kommunikationsrouten sollte darauf geachtet werden, dass nicht alle Teile des Subsektors Zugang bekommen; einige Bereiche sollten Hinterland für Entdecker und Abenteurer bleiben. Kommunikationsrouten werden auf dem Subsektor-Raster als einfache Linien gezeichnet, die Hexfelder miteinander verbinden.

Handelsrouten: Handelsrouten verbinden Welten, die über starke wirtschaftliche Beziehungen verfügen. Ziehen Sie die unten stehende Tabelle zu Rate – wenn zwei Welten, die den beiden Spalten entsprechen, nicht weiter als vier Parsec voneinander entfernt sind und es eine Sprung-1 oder eine Sprung-2-Route zwischen ihnen gibt, dann können Sie eine Handelsroute einzeichnen, die die beiden Welten verbindet.

Spalte 1	Spalte 2
Industriewelt oder Hightech-Welt	Asteroid, Wüstenwelt, Eiskappenwelt, Nicht-Industriewelt
Dicht besiedelte Welt oder	Agrarwelt, Gartenwelt,

### Weltenschaffung

Die grundlegenden Planetenmerkmale sind Größe, Atmosphäre, Hydrographie, Population, Regierungsform, Justizgrad, Technologielevel, Raumhafen und Basen, und sie werden mit 2 Würfeln und einem WM bestimmt, der von anderen Merkmalen abhängt. Diese Eigenschaften legen die grundlegende Identität einer Welt fest, und werden als Universelles Weltprofil (UWP) bezeichnet. Zusätzliche Informationen können und sollen ermittelt werden, um die Welt genauer zu beschreiben.

### Größe

Das Größenmerkmal für bewohnbare Welten reicht von 0 bis 10 und wird mit 2W6-2 ermittelt.

### Größentabelle

Zahl	Weltengröße	Oberflächen- schwerkraft (gs)
0	800 km	Vernachlässigbar
1	1,600 km	0.05
2	3,200 km	0.15
3	4,800 km	0.25
4	6,400 km	0.35
5	8,000 km	0.45
6	9,600 km	0.7
7	11,200 km	0.9
8	12,800 km	1.0
9	14,400 km	1.25
10 (A)	16,000 km	1.4

### Welten mit hoher und niedriger Schwerkraft

Welten mit einer Schwerkraft von 0,75 oder weniger gelten als Welten mit niedriger Schwerkraft. Übliche Merkmale sind bizarr aussehende Felsformationen, dünne und spindeldürre Lebensformen und Fliegen als übliche Fortbewegungsart (vorausgesetzt, die Atmosphäre ist dick genug, um fliegende Wesen zu tragen). Menschen empfinden das Leben auf Welten mit niedriger Schwerkraft zunächst als angenehm, aber regelmäßiges Training und medizinische Versorgung sind erforderlich, um Muskel- und Knochenschwund vorzubeugen. Wer zu viel Zeit auf Welten mit niedriger Schwerkraft verbracht hat, verträgt keine höhere Schwerkraft mehr. Charaktere auf Welten mit niedriger Schwerkraft erleiden einen WM von -1 auf alle Fertigkeitwürfe, bis sie sich akklimatisiert haben, was 1W6 Wochen dauert. Charaktere mit der Fertigkeit Null-G mit Grad 0 oder besser akklimatisieren sich augenblicklich. Welten mit hoher Schwerkraft haben eine Schwerkraft, die das 1,25fache der Erde oder mehr beträgt. Normalerweise handelt es sich um extrem dichte Welten; übliche Merkmale sind weite, felsige Ebenen, kompakte, muskulöse Lebewesen, und Pflanzen, die sich wie Flechten ausbreiten, anstatt nach oben zu wachsen. Kriechen, Graben und Schwimmen sind üblichsten Bewegungsarten. Menschen empfinden Welten mit hoher Schwerkraft als unangenehm. Wenn die Schwerkraft besonders hoch ist, dann sind Anzüge mit Eigendruck oder Motorantrieb nötig, um den menschlichen Körper zu unterstützen. Charaktere auf Welten mit hoher Schwerkraft erleiden einen WM von -1 auf alle Fertigkeitwürfe, bis sie sich akklimatisiert haben, was 1W6 Wochen dauert.

### Atmosphäre

Die Atmosphäre eines Planeten wird ermittelt, indem 2W6-7 gewürfelt und die Größe des Planeten addiert wird.

### Atmosphäre-Typen

**Verschmutzt:** Verschmutzte Atmosphären beinhalten ein Element, das für Menschen schädlich ist, zum Beispiel ungewöhnlich viel Kohlendioxid. Ein Charakter, der eine verschmutzte Atmosphäre ohne Filtermaske einatmet, erleidet alle paar Minuten (oder Stunden, abhängig vom Ausmaß der Verschmutzung) 1W6 Schaden.

**Exotisch:** Eine exotische Atmosphäre kann von Menschen nicht geatmet werden, ist aber ansonsten nicht schädlich. Ein Charakter braucht Sauerstoffversorgung, um in einer exotischen Atmosphäre

atmen zu können.

**Ätzend:** Ätzende Atmosphären sind extrem gefährlich. Ein Charakter, der eine ätzende Atmosphäre einatmet, erleidet 1W6 Schaden pro Runde.

**Aggressiv:** Eine aggressive Atmosphäre entspricht der ätzenden, doch sie ist so ätzend, dass sie auch die Ausrüstung angreift. Die Hauptgefahr in einer aggressiven Atmosphäre besteht darin, dass die giftigen Gase die Dichtungen und Filter in der Schutzkleidung des Charakters zerstören. Die aggressive Atmosphäre überwindet den Schutz des Charakters nach durchschnittlich 2W6 Stunden, aber umsichtige Wartung und fortschrittliche Schutzkleidung können diese Zeit verlängern.

Atmosphäre-Tabelle

Zahl	Atmosphäre	Druck	Benötigt
0	Keine	0.00	Raumanzug
1	Spuren	0.001 to 0.09	Raumanzug
2	Sehr Dünn, Verschmutzt	0.1 to 0.42	Atemgerät, Filtermaske
3	Sehr Dünn	0.1 to 0.42	Atemgerät
4	Dünn, Verschmutzt	0.43 to 0.7	Filtermaske
5	Dünn	0.43 to 0.7	
6	Standard	0.71–1.49	
7	Standard, Verschmutzt	0.71–1.49	Filtermaske
8	Dicht	1.5 to 2.49	
9	Dicht, Verschmutzt	1.5 to 2.49	Filtermaske
10 (A)	Exotisch	Variiert	Sauerstoffversorgung
11 (B)	Ätzend	Variiert	Raumanzug
12 (C)	Aggressiv	Variiert	Raumanzug
13 (D)	Dicht, Hoch	2.5+	
14 (E)	Dünn, Niedrig	0.5 or less	
15 (F)	Ungewöhnlich	Variiert	Variiert

**Dicht, Hoch (D):** Diese Welten haben eine dichte N<sub>2</sub>/O<sub>2</sub>-Atmosphäre, doch der Oberflächendruck ist zu hoch, als dass ungeschütztes menschliches Leben ihn überstehen könnte (Stickstoff und Sauerstoff unter hohem Druck sind tödlich für Menschen). Der Druck sinkt allerdings mit steigender Höhe, so dass er auf Gebirgen mit der richtigen Höhe niedrig genug sein könnte, um menschliches Leben zu gestatten. Es ist jedoch möglich, dass kein Punkt auf der Oberfläche des Planeten hoch genug ist, um für Menschen bewohnbar zu sein, was schwebende Schwerkrathabitate, lenkbare Habitate oder versiegelte Habitate auf der Oberfläche erfordert.

**Dünn, Niedrig (E):** Diese massiven Welten verfügen über das Gegenteil einer dichten, hohen Atmosphäre, eine dünne N<sub>2</sub>/O<sub>2</sub>-Atmosphäre, die sich im Tiefland und in Schluchten absetzt und nur dort geatmet werden kann – der Druck fällt mit ansteigender Höhe so schnell, dass die höchsten topographischen Punkte fast ein Vakuum haben.

**Ungewöhnlich (F):** Eine ungewöhnliche Atmosphäre ist ein Sammelbegriff für Atmosphären, die sich seltsam verhalten. Beispiele sind ellipsoide Atmosphären, die an den Polen dünn und am Äquator dicht sind, Panthalassische Welten, die aus einem felsigen Kern bestehen, umgeben von einer hunderte Kilometer dicken Wasserschicht, Welten, die von so starken Stürmen heimgesucht werden, dass der örtliche Luftdruck abhängig vom Wetter schwankt, und andere Planeten mit ungewöhnlichen und gefährlichen atmosphärischen Bedingungen.

#### Hydrographie

Der Hydrographie-Prozentsatz

wird ermittelt, indem 2W6-7 gewürfelt werden und die Größe des Planeten addiert wird, modifiziert nach Atmosphäre und Größe wie unten beschrieben:



Größe 0 oder 1	Hydrographie 0
Atmosphäre 0, 1, A, B oder C	-4

Wenn die Atmosphäre des Planeten nicht D ist (oder eine Art F, die ausreicht, um Wasser zu speichern), dann werden auch WM je nach Temperatur hinzugefügt:

Heiße Temperatur	-2
Glühende Temperatur	-6

#### Hydrographie-Tabelle

Zahl	Prozentsatz	Beschreibung
0	0%–5%	Wüstenwelt
1	6%–15%	Trockene Welt
2	16%–25%	Einige wenige kleine Meere.
3	26%–35%	Kleine Meere und Ozeane.
4	36%–45%	Feuchte Welt
5	46%–55%	Große Ozeane
6	56%–65%	
7	66%–75%	Erdähnliche Welt
8	76%–85%	Wasserwelt
9	86%–95%	Nur einige kleine Inseln und Archipele
10 (A)	96–100%	Fast nur Wasser

#### Population

Die Population wird mit 2W6-2 ermittelt.:

#### Population Table

Zahl	Population	Bandbreite	Beschreibung
0	Keine	0	
1	Wenige	1+	Ein winziger Bauernhof oder eine einzelne Familie
2	Hunderte	100+	Ein Dorf
3	Tausende	1.000+	
4	Zehntausende	10.000+	Kleine Stadt
5	Hunderttausende	100.000+	Durchschnittliche Stadt
6	Millionen	1.000.000+	
7	Zehnmillionen	10.000.000+	Große Stadt
8	Hundertmillionen	100.000.000+	
9	Milliarden	1.000.000.000+	Die heutige Erde
10 (A)	Zehnmilliarden	10.000.000.000+	
11 (B)	Hundertmilliarden	100.000.000.000+	Unglaublich überfüllte Welt
12 (C)	Billionen	1.000.000.000.000+	Weltenstadt

Bei einer Population von 0 ist die Welt unbewohnt und hat eine Regierungsform, einen Justizgrad und einen Technologielevel von 0.

#### Regierung

Das Regierungsmerkmal beschreibt eine Auswahl von möglichen Herrschaftssystemen und wird mit 2W6-7 ermittelt; die Population wird zu diesem Ergebnis addiert.

Rivalen, Fraktionen, Verbindungen und Kolonien

Würfeln Sie 1W3, um zu bestimmen, wie viele Fraktionen es auf dem Planeten gibt, mit einem WM von +1, wenn der Regierungstyp 0 oder 7 ist, und einem WM von -1, wenn die Regierungsform einen Wert von 10 oder mehr hat. Bestimmen Sie anhand der Regierungstabelle, welche "Miniregierung" jede Fraktion verwendet. In Fällen, in denen die Fraktionsregierung identisch zur Hauptregierung ist, handelt es sich um eine Splittergruppe innerhalb der herrschenden Regierung. In Fällen, in denen sie radikal anders ist, handelt es sich bei der Fraktion um eine Rebellengruppe oder Bewegung. Würfeln Sie 2W6, um die Stärke jeder Fraktion zu ermitteln:

#### Fraktionsstärketabelle

Wurf	Relative Stärke
1-3	Obskure Gruppe – wenige haben von ihnen gehört, keine Unterstützung
4-5	Randgruppe – wenig Unterstützung
6-7	Kleine Gruppe – etwas Unterstützung
8-9	Bemerkenswerte Gruppe – bedeutende Unterstützung, sehr bekannt
10-11	Bedeutende Gruppe – fast so einflussreich wie die Regierung
12	Überwältigende Unterstützung – mächtiger als die Regierung

#### Justizgrad

Der Justizgrad wird mit 2W6-7 ausgewürfelt, die Regierungsform der Welt wird zu diesem Ergebnis addiert.

#### Justizgrad-Tabelle – Illegale Besitztümer

Zahl	Waffen	Drogen	Informationen	Technologie	Reisende	Psionik
0	No restrictions.					
1	Giftgas, Sprengstoff, unauffindbare Waffen, Massenvernichtungswaffen	Hochgradig süchtig machende und gefährliche Betäubungsmittel	Künstliche Intelligenzen	Gefährliche Technologien wie Nanotechnologie	Besucher müssen die Autoritäten des Planeten über Funk kontaktieren, Landungen sind überall erlaubt	Gefährliche Talente müssen registriert werden..
2	Tragbare Energiewaffen (außer schiffsmontierten Waffen)	Hochgradig süchtig machende Betäubungsmittel	Agentenprogramme	Außerirdische Technologie	Besucher müssen ein Passagierverzeichnis senden, Landungen sind überall erlaubt	Alle psionischen Kräfte müssen registriert werden; die Verwendung gefährlicher Kräfte ist verboten.
3	Schwere Waffen	Kampfdrogen	Intrusionsprogramme	Gegenstände mit TL 15	Landungen nur an Raumhäfen oder anderen autorisierten Stellen.	Verwendung von Telepathie auf regierungsbewilligte Telepathen beschränkt.
4	Leichte Sturmgewehre und Maschinenpistolen	Abhängig machende Betäubungsmittel	Sicherheitsprogramme	Gegenstände mit TL 13	Landungen nur am Raumhafen	Verwendung von Teleportation und Hellsehen beschränkt
5	Versteckbare Personenwaffen	Anagathika	Expertenprogramme	Gegenstände mit TL 11	Bürger müssen Reisen vom Planeten registrieren lassen, Besucher müssen alle Tätigkeiten	Die Verwendung psionischer Kräfte ist auf Regierungspsioniker beschränkt.

registrieren lassen.						
6	Alle Feuerwaffen außer Flinten und Betäubungswaffen; das Tragen von Waffen wird nicht empfohlen	Zeitraffer- und Zeitlupendrogen	Aktuelle Neuigkeiten aus der Außenwelt	Gegenstände mit TL 9	Von Besuchen wird abgeraten; übermäßiger Kontakt mit Bürgern ist verboten.	Besitz von psionischen Drogen ist strafbar.
7	Flinten	Alle Betäubungsmittel	Bibliotheksprogramme, ungefilterte Daten über andere Welten, freie Rede wird eingeschränkt	Gegenstände mit TL 7	Bürger dürfen den Planeten nicht verlassen, Besucher dürfen den Raumhafen nicht verlassen.	Verwendung von Psionik ist verboten.
8	Alle Klingenwaffen, Betäubungswaffen	Medizinische Drogen	Informationstechnologie und alle nichtkritischen Daten aus anderen Welten, persönliche Medien	Gegenstände mit TL 5	Landungen sind nur imperialen Agenten gestattet.	Technologie mit Psionik-Bezug ist verboten.
9+	Alle Waffen	Alle Drogen	Jegliche Daten von anderen Welten, keine freie Presse	Gegenstände mit TL 3	Keine Außenweltler sind gestattet	Jegliche Psionik

#### Das Gesetz und Reisende

In jeder der folgenden Situationen würfeln Sie 2W6 und addieren Sie die aufgeführten Modifikationen. Wenn das Ergebnis niedriger ist als der Justizgrad, dann werden die Charaktere von Vertretern der Vollstreckungsbehörden des Planeten untersucht oder angeklagt.

Situation	WM	Reaktion
Erster Anflug auf den Planeten	+0	Überprüfung
Außenweltler, der auf den Straßen einer Stadt umherwandert (einmal pro Tag)	+0	Überprüfung
Außenweltler, die sich verdächtig benehmen	-1	Überprüfung
Kneipenschlägerei	-1	Kampf
Abfeuern von Schusswaffen	-2	Kampf
Einbruch	-2	Untersuchung
Feuergefecht mit bewaffneten Charakteren und Militärwaffen	-4	Kampf
Mord und Gemetzel	-4	Untersuchung

Überprüfung bedeutet, dass die Reisedokumente und die Identität der Charaktere von einem Polizeibeamten oder Wächter überprüft werden, eine elektronische Befragung der Kommunikatoren der Charaktere ist auch möglich. Ein erfolgreicher Wurf auf Verwaltung oder Milieu kann den Verdacht beseitigen, wenn dieser Wurf jedoch nicht gelingt, gehen die Autoritäten zu Untersuchung über.

Untersuchung bedeutet, dass ein Detektiv oder Bürokrat den Hintergrund der Charaktere genauer untersucht. Wenn die Charaktere ein Schiff haben, dann wird es durchsucht. Sie könnten beschattet werden oder ihre Kommunikation wird abgehört. Vielleicht werden sie auch intensiv verhört.

Kampf schließlich bedeutet, dass die Polizei bereit zum Kämpfen auftaucht. Ihr Verhalten wird meistens von der Art der Bedrohung abhängen, die von den Charakteren ausgeht. Wenn die Charaktere nur Ärger in einer Bar machen, dann setzen die meisten Polizeitruppen nur Schlagstöcke, Betäubungswaffen, Betäubungsgas und andere nichttödliche Waffen ein. Wenn die Charaktere

allerdings Kampfanzüge tragen und TPK auf den Palast des Planetenherzogs abfeuern, dann wird die Polizei mit den besten Waffen und der beste Rüstung anrücken, die auf dem TL verfügbar sind (oder sogar einige TLs darüber).

Wenn die Charaktere wegen eines Verbrechens verhaftet werden, dann werden sie bestraft, was mit einem 2W6 + WM auf der Urteils-Tabelle ermittelt wird. Bei Schmuggel ist der WM gleich der Differenz zwischen dem Justizgrad des Planeten und der fraglichen Ware. Andere Verbrechen haben einen festgelegten WM:

Tätlicher Angriff	Justizgrad -5
Zerstörung von Eigentum	Justizgrad -3
Falsche Identität	Justizgrad -2
Totschlag	Justizgrad -1
Mord	Justizgrad +0

Ein Charakter mit der Fertigkeit Rechtswissenschaften kann versuchen, die Schwere des Urteils zu verringern, indem er einen Wurf macht. Wenn er erfolgreich ist, wird der Urteils-WM um den Wirkungsgrad verringert.

Urteilswurf	Urteil
0 oder weniger	Fallen gelassen oder triviale Strafe
1-2	Geldstrafe von 1W6 x 1.000 Credits
3-4	Geldstrafe von 2W6 x 5.000 Credits
5-6	Verbannung oder Geldstrafe von 2W6 x 10.000 Credits
7-8	Gefangenschaft für 1W6 Monate oder Verbannung oder Geldstrafe von 2W6 x 20.000 Credits
9-10	Gefangenschaft für 1W6 Jahre oder Verbannung
11-12	Gefangenschaft für 2W6 Jahre oder Verbannung
13-14	Gefangenschaft auf Lebenszeit
15+	Tod

Ein Verbannungs-Ergebnis bedeutet, dass der Charakter den Planeten sofort verlassen muss und niemals zurückkehren darf. Geldstrafen für Schmuggelware werden pro Tonne gefundener Güter berechnet – Waffenschmuggel kann ein sehr riskantes Geschäft sein.

#### Raumhäfen

Raumhäfen werden in Klassen von A bis E eingestuft. Um die Klasse eines Raumhafens auf einem Planeten zu bestimmen, würfeln Sie mit 2W6:

#### Raumhafen-Tabelle

Wurf	Raumhafenklasse
2 oder weniger	X
3	E
4	E
5	D
6	D
7	C
8	C
9	B
10	B
11+	A

Technologielevel

Der Technologielevel des Planeten wird ermittelt, indem man 1W6 würfelt und die folgenden WM einrechnet:

Raumhafen		Größe		Atmosphäre	
Wert	WM	Wert	WM	Value	WM
0		0	+2	0	+1
1		1	+2	1	+1
2		2	+1	2	+1
3		3	+1	3	+1
4		4	+1	4	
5		5		5	
6		6		6	
7		7		7	
8		8		8	
9		9		9	
10 (A)	+6	10 (A)		10 (A)	+1
11 (B)	+4	11 (B)		11 (B)	+1
12 (C)	+2	12 (C)		12 (C)	+1
13 (D)		13 (D)		13 (D)	+1
14 (E)		14 (E)		14 (E)	+1
15 (F)		15 (F)		15 (F)	+1
X	-4	X		X	

Hydro		Population		Regierung	
Wert	WM	Wert	WM	Wert	WM
0	+1	0		0	+1
1		1	+1	1	
2		2	+1	2	
3		3	+1	3	
4		4	+1	4	
5		5	+1	5	+1
6		6		6	
7		7		7	+2
8		8		8	
9	+1	9	+1	9	
10 (A)	+2	10 (A)	+2	10 (A)	
11 (B)		11 (B)	+3	11 (B)	
12 (C)		12 (C)	+4	12 (C)	
13 (D)		13 (D)		13 (D)	-2
14 (E)		14 (E)		14 (E)	-2
15 (F)		15 (F)		15 (F)	

#### Basen

**Marine:** Eine Marinebasis ist ein Vorratsdepot, eine Auftankstation, eine Reparatureinrichtung oder eine Festung entweder der Imperialen Raumflotte oder der lokalen Sektorenflotte. Raumflottenschiffe können hier raffinierten Treibstoff und Vorräte erhalten.

**Scout:** Eine Scoutbasis bietet Scoutschiffen raffinierten Treibstoff und Vorräte.

**Forschung:** Eine Forschungsbasis ist einem bestimmten Forschungsgebiet gewidmet.

**Imperiales Konsulat:** Ein imperiales Konsulat ist ein Verwaltungsbüro für verschiedene imperiale Ministerien wie Wirtschaft, Justiz und Außenpolitik. Charaktere, die bedeutende Verbrechen melden oder verschiedene Lizenzen erwerben wollen, müssen ein Konsulat aufsuchen.

Piraten: Das Vorhandensein einer Piratenbasis in einem System zeigt an, dass eine Gruppe von Dieben im Gebiet aktiv ist. Es ist unwahrscheinlich, dass die Piraten aus dem Raumhafen selbst agieren (außer in Welten mit Justizgrad 0), aber ohne Zweifel haben sie Agenten in den Häfen, die passende Beute suchen. Ex-Schurken könnten von Piratenbasen wissen.

#### Reisezonen

Es gibt zwei Reisezonen – Gelb und Rot. Gelbe Reisezonen wurden vom Imperium als gefährlich eingestuft, und Reisende werden zur Vorsicht gemahnt. Gelbe Zonen befinden sich oft in einem Zustand der Aufruhr oder Revolution oder sind von Natur aus gefährliche Umgebungen.

Rote Welten sind abgeriegelt, und es ist verboten, sie zu betreten. Eine Welt könnte Rot sein, weil das Imperium sie so erhalten will, wie sie ist, oder weil die Welt zu gefährlich ist, um Besuchern Zutritt zu gewähren. Diese Verbote werden von der Imperialen Raumflotte durchgesetzt.

Eine Welt mit einer Atmosphäre von 10+, einem Regierungslevel von 0, 7 oder 10, oder mit einem Justizgrad von 0 oder 9+ werden für die Gelbe Stufe in Erwägung gezogen. Rote Stufen werden nach dem Urteil des Spielleiters vergeben.

## OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ('Wizards'). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) 'Contributors' means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) 'Derivative Material' means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) 'Distribute' means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) 'Open Game Content' means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) 'Product Identity' means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) 'Trademark' means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) 'Use', 'Used' or 'Using' means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) 'You' or 'Your' means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a

challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorised version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

#### 15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich baker, Andy Collins, David noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Traveller is (C) Mongoose Publishing and 13Mann Verlag (German Version).

Traveller is (C) 2008 Mongoose Publishing and 13Mann Verlag (German Version). Traveller and related logos, character, names, and distinctive likenesses thereof are trademarks of Far Future Enterprises unless otherwise noted. All Rights Reserved. Mongoose Publishing Ltd Authorized User.