

STARDUST & BRIGHT SUNS II

Das Universum ist voller Sternentramps. Sei einer von Ihnen



GRUND-REGELN

BUCH I

Von Astor van Zoff

Copyright.:

Bernd Grudzinski, alias Astor van Zoff.

Dieses Buch darf für den Eigengebrauch kopiert werden, sowohl in Gänze als auch im Einzelnen. Im besonderen dürfen die Kopien „Verschenkt“ werden (ohne jegliche Kosten beim Begünstigten!!!)

Die Kopien dürfen nicht kommerziell genutzt werden, oder in andere Regelwerke eingebunden werden. Eine gesonderte Ausnahme gilt für kostenfreie downloadbare Regelwerke die sich dem Stardust & bright Suns Regelwerk und diesem Copyright vollständig anschließen. Kommerzielle Drucklizenzen werden nur von Bernd Grudzinski, oder seinen Erben vergeben.

STARDUST & BRIGHT SUNS II

Das Universum ist voller Sternentramps. Sei einer von Ihnen

Vorwort Und Erklärung zum Buch

Stardust & bright Suns I wurde damals für erfahrene Rollenspieler geschrieben, und hatte als Grundsatz:

- Jeder soll die Illusion haben den besten Character der Gruppe zu haben.**
- jede Figur , egal was sie kann oder nicht kann soll nützlich sein , und auch mächtige Charactere zusammen mit Luschen agieren können.**
- Das System soll so universell sein, dass damit SCI-Fi , Normzeit, Mittelalter , Fantasy ,Horror und Handels simulationen gespielt werden können.**
- Die Figuren sollen über ein hohes Maß an Individualität verfügen.**

Ihr seht jetzt Rechts den Kommentar. Dieser hat weniger mit klaren Fakten als mit Stories am Ende zu tun und soll das ganze auflockern und auch liebenswert machen. Denn oft liebt man Dinge wegen ihrer Fehler statt wegen ihrer Perfektion.

Das Buch wird einen anderen Aufbau haben als andere Regelwerke des Tischrollenspieles. Die Seiten die andauernd „benutzt“ werden finden sich am Anfang. Jene die man nur „einmal im Leben“ liest hingegen am Ende. Auch wird alles in sehr komprimierter Form geschrieben werden, um möglichst viel Information klar strukturiert auf eine Seite zu bringen, damit man sich diese leichter merken kann.

Kapitel fangen im Prinzip mit einer Zusammenfassung an und gehen dann ins Detail.

Beginnen wir mit der Frage „Was ist Tischrollenspiel?“

Es geht darum, Figuren zu spielen, die eine gewisse Ähnlichkeit mit Romanfiguren haben, in einer Geschichte die von mehreren Autoren erzählt wird. Letztendlich wissen Figuren nur Dinge, welche sie erfahren haben. Das Wissen des Spielers ist davon unabhängig. Jeder Spieler hat hierbei die Kontrolle über eine Figur, während der Spielleiter die ganze restliche Welt verwaltet und agieren lässt.

Ziel dieses Spiels ist es „Geschichten“ zu erleben, statt sie nur in einem Buch zu lesen. Das Schöne am „Erleben“ ist auch das „Beeinflussen“, oder das „sich selbst in Schwierigkeiten bringen“.

Die alles wurde auch erreicht. Leider gab es bei der In Druck gabe wegen extremen Termindruck einen (100er) Patzer. Die noch einfließenden Änderungen wurden in das halb lese korrigierte Konzept so eingefügt, dass es halb unkorrigiert und ohne die Zusätze in den Druck kam und der Rest gelöscht wurde. Viele Probleme und Unklarheiten stammen daher.

STARDUST & BRIGHT SUNS II

Das Universum ist voller Sternentramps. Sei einer von Ihnen

Inhaltsverzeichnis		Inhaltsverzeichnis	
Seitencode	Inhalt	Seitencode	Inhalt
	Vorwort	Konst-1	Konstruktion
Char-1	Character-Erschaffung	Konst-2	Qualität
Char-2	Grundwerte	Konst-3	Standard Design wählen
Char-3	Rasse wählen	Konst-4	Grundwerte modifizieren
Char-4	Grundausbildung	Konst-7	Preisberechnung
Char-5	Fertigkeiten	Konst-8	Sondereinbauten
Char-9	Vor- & Nachteile	Konst-16	ungewollte Fehler
Char-18	Alters-Tabelle	Konst-19	Raumschiffe Standard
Char-19	Attributs-Tabelle	Konst-22	Raumschiff-Mod.
Char-21	Start-Ausrüstung	Konst-25	ALT & ältere Schiffe
Char-23	Character Steigerung	Konst-33	Raumschiff-Bögen
Char-25	Spätere Vor- & Nachteile	Konst-41	Fahrzeuge Standard
Char-26	Character-Bögen	Konst-46	Fahrzeug Mods.
		Konst-50	Fahrzeug-Bögen
Fert-1	Fertigkeiten	Konst-52	Robotter Standard
Fert-2	HANDwerk	Konst-56	Robotter-Mods.
Fert-3	CHARisma & soziales	Konst-62	Robotter-Bögen
Fert-5	KAMPF	Konst-64	Waffen-Grundwerte
Fert-6	KÖRPer	Konst-70	Waffen-Arten
Fert-7	PILOTieren	Konst-80	Waffen-Mods.
Fert-9	TECHnik	Konst-83	Rüstungs-Grundwerte
Fert-10	WAHRnehmung	Konst-85	Rüstungs-Mods
Fert-11	WISSenschaft		
Fert-14	PSIONIK	Kampf-1	Kampf
Fert-24	Regeneration von Psi-P	Kampf-2	Taktik & Führungskraft
Fert-25	Reparaturen		Ansagen der Aktionen
Fert-26	FUMBLE-Tabellen	Kampf-3	Initiative
			Defensive Fertigkeiten
Rassen-1	Rassen	Kampf-4	Treffen & Schaden
Rassen-2	Mensch / Terraner		AKP-Tabellen
Rassen-3	Neo-Mensch / ähnliche	Kampf-7	Feuermodus
Rassen-4	Aquilaner	Kampf-8	ECM, ECCM & Sensoren
Rassen-5	Brullrah	Kampf-9	Fernlenkwaffen
Rassen-6	Drallthas	Kampf-10	Kampfablauf
Rassen-7	Elysianer	Kampf-11	ECM-Treffer
Rassen-8	Fayizzahr	Kampf-12	Zufällige Defekte
Rassen-9	Lurrack	Kampf-13	Explodierende Reaktoren
Rassen-10	Sackarathas	Kampf-14	Energie Hunger
Rassen-11	Zyloh	Kampf-15	Taktischer Infanterie-K.
Rassen-12	unbedeutende Rassen	Kampf-16	Treffen & Schaden
Rassen-14	Tiere	Kampf-17	„Wunden“ & „verbluten“
Rassen-17	Beispiel-Tiere	Kampf-18	Heilung von Wunden

STARDUST & BRIGHT SUNS II

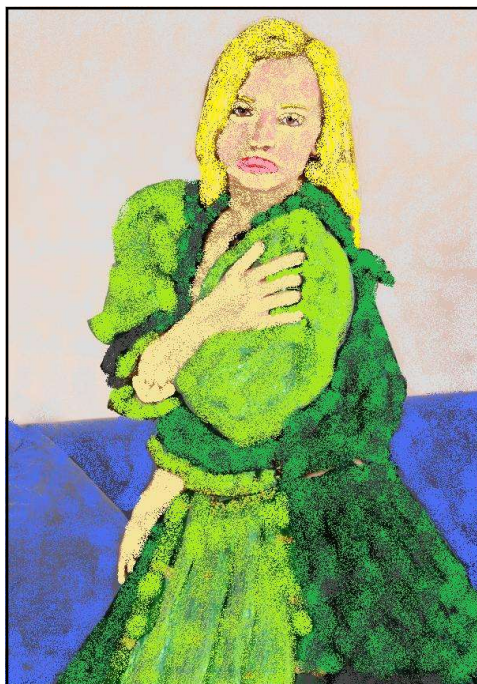
Das Universum ist voller Sternentramps. Sei einer von Ihnen

Inhaltsverzeichnis		Inhaltsverzeichnis	
Seitencode	Inhalt	Seitencode	Inhalt
Kampf-20	Treffer WM-Tabelle	Handel-1	Handel
Kampf-21	Deckung	Handel-2	Planeten
	TP zu FSP		Ort
	Rüstungs-Schäden		Makler
Kampf-22	Pseudo Infanterie-K.	Handel-3	Begriffs-Definitionen
Kampf-24	Taktischer Fahrzeug-K.	Handel-4	Einkauf-Verkauf
	Pilotieren & Steuern	Handel-5	AGRAR-Welt
	Andocken & Landen	Handel-6	AKADEMIE-Welt
Kampf-25	Angreifen mit Fahrzeugen	Handel-7	EIGENVERSORGER-Welt
	Jagt-Pilot		ELENDER-Steinbrocken
Kampf-26	Mehrfachfeuer		HANDELS-Welt
	Eingraben	Handel-8	INDUSTRIE-Welt
	Panzerungs-Kriticals	Handel-11	MILLITÄR-Welt
Kampf-27	Interne-Kriticals		MÜLL-Welt
Kampf-28	gezielt Schießen		TOURISMUS-Welt
	Rammen	Handel-12	SCHÜRF-Welt
Kampf-30	Pseudo Fahrzeug-K.	Handel-13	Raumschiff-Piktogramme
Kampf-31	Taktischer Raum-K.	Handel-18	Fahrzeug-Piktogramme
	Pilotieren & Steuern		
	Sondermanöver	Beispiel-1	Beispiele
Kampf-32	Mehrfachfeuer	Beispiel-2	Character-Erschaffung
	Panzerungs-Kriticals	Beispiel-7	Konstruktion
	Feuerbereiche für Waffen	Beispiel-9	Kampf
Kampf-33	Interne Kriticals	Beispiel-12	Raumkampf
Kampf-34	Gezielt Schießen		
	Rammen		
Kampf-35	Dronenkontrolle		
Kampf-36	Pseudo Fahrzeug-K.		
Kampf-37	Schlachten Simulation		
Tech-1	Technik		
	Tech-Level		
Tech-2	Triebwerke		
Tech-3	Hyperraum-Fahrt		
Tech-6	Sensoren		
Tech-7	Kommunikation		
Tech-8	Waffen		
Tech-10	Syntho-Zeug		
Tech-11	Raumschiff-Größen		

CHARACTERERSCHAFFUNG

Checkliste.:

- ein Schmierblatt benutzen und Würfel und Bleistift bereitlegen
- Character-Bögen kopieren und Bereitlegen
- **Attributs-Grundwerte ermitteln**
- **Rasse auswählen und Rassenpaket aufschreiben**
- **10 Fertigkeiten auswählen als Grundausbildung**
- **50 Fertigungspunkte vergeben als Einfache Ausbildung**
- **Vor und Nachteile auswählen und in Figur einarbeiten**
- **Alters-Tabelle Benutzen falls nötig**
- **Grundsprachen auswählen**
- **Character-Werte in den Character-Bogen eintragen und berechnen.**
- **Standard-Ausrüstung raussuchen und aufschreiben**
- **Erweiterte Ausrüstung raussuchen und aufschreiben**
- **Besitz wie Fahrzeuge oder Raumschiffe raussuchen**
- **Besitz modifizieren falls nötig**
- **Character-Namen festlegen**
- **Character-Hintergrund festlegen, sowie Freunde & Feinde bestimmen**
- **Der CHARACTER ist endlich fertig**



Also sind 1W4 4-
seitig und 1W20
20-seitig

Geben tut es der-
zeit wohl
1W4 / 1W6 / 1 W8 /
1W10 / 1W12 /
1W20 / 1W30 und
den 1 W% bzw
1W100

Ja gut der 1W100
wird mit 2 würfeln
gewürfelt die 10
Seiten haben.
Der erste ist für
die Zehnerstellen,
der zweite für die
1er Stellen .

Eine 1 & 1 = 11
Eine 5 & 7 = 57
Eine 10 & 1 = 01
Eine 10 & 10 = 100
Damit sind also
alle Zahlen von 1
bis 100 möglich

Paschs wie
11.22.33.44.55.
66.77.88.99.100
haben in diesem
spiel noch eine Be-
sondere Bedeu-
tung. Dazu aber
später etwas in
dern Regeln wie
man das spiel
spielt.

Ach ja 2W6 sind 2
6-seitige Würfel
deren Ergebnisse
zusammen ad-
diert werden.
6 & 5 = 11

• **Attributs-Grundwerte ermitteln**

Beginnen wir damit das es Attribute gibt, die Den Körper als solches bestimmen und andere die den Geist als solches bestimmen.

Körperliche.:

ST	Stärke. Pure Muskelkraft
KO	Konstitution. Widerstand gegen Schaden & Erschöpfung
STAT	Statur. Größe-Breite-Masse, Körperaufbau
GE	Geschicklichkeit. Körperbeherrschung & Beweglichkeit
RE	Reaktionsvermögen. Schnelligkeit der Reflexe
KöAu	Körperliches Aussehen. An der eigenen Rasse gemessen

Geistige.:

LOG	Logisches Denk Vermögen. Rechnen und Durchdenken
ME	Merkfähigkeit. Erinnerungsvermögen und Bildung
WI	Willenskraft. Selbstbeherrschung & Durchsetzungsvermögen
INT	Intuition. (unlogisches) Einfühlungsvermögen in Situationen
EMP	Empathie. (unlogisches) Einfühlungsvermögen in Wesen
PSI	Psi-Kraft. Stärke der psionischen Muskeln

Es gibt keine Attributs-Werte die kleiner sind als 1 und keine die größer sind als 15. Jeglicher Wert der außerhalb dessen ist wird auf den Grenzwert gesetzt.

Es gibt mehrer Methoden Attribute zu bekommen.

- A) Die Festwert-Methode. Alle Attribute sind eine 7. Für eine gewählte schlechtere Zahl darf ein direktes Äquivalent einer besseren Zahl gewählt werden.
- B) Die Würfel-Methode. Es werden 12 mal 2W6 gewürfelt, aufgeschrieben und danach auf die Attribute verteilt werden.
- C) Es wird ein Robot-Körper gewählt. Die Körperlichen Attribute werden anders ermittelt. Aus dem Konstruktions-Handbuch wird ein Robot-Körper mit maximal 300 Konstruktionspunkten erstellt.
- D) Es wird ein Robot-Hirn gewählt. Die geistigen Attribute werden anders ermittelt. Aus dem Konstruktionshandbuch wird ein Robot-Hirn mit maximal 300 Konstruktionspunkten erstellt

Zusatzregel.: wegen den großen Anforderungen an Helden dürfen diese entweder 2 mal 2W6 mehr würfeln beim Verteilen und dadurch 2 schlechte ausgleichen, oder 2 7er gegen eine 8 und eine 10 Tauschen bei Festwerten. Der Roboter hat die Wahl zwischen „Massenwahrer“ „limitierte Serie“ oder „verbesserter Prototyp“ Und Das Robot-Hirn hat die Wahl zwischen Normal Robot-Hirn und AI (artifizielle Intelligenz)

Diese Werte können sich bewegen von ...

NULL (absolut mies teilweise lebensunfähig)

bis 15 (Superheldenhaft).

Normale Wesen Haben aber einen Durchschnitt von 7 und die Werte bewegen sich im Bereich von 2 bis 12.

Äquivalente Zahl

- 6 & 8
- 5 & 9
- 4 & 10
- 3 & 11
- 2 & 12

Die 1 und 0 sind nicht wählbar.

Wenn jemand einen Robot-Körper nehmen will sollte er nur die geistigen Attribute auf die normale weise ermitteln.

Bzw bei einem Robot-Hirn nur die Körperlichen, oder gleich beides als Roboter nehmen.

(Bei Robotern und Volcyborgs bitte die große Rassenbeschreibung durchlesen)

• **Rasse auswählen und Rassenpaket aufschreiben**

Die Liste der Rassen ist länger, als die der aufgeführten Hauptrassen. Den Rassen wird ein Komplettes erklärendes Kapitel gewidmet. Hier gibt es nur die Kurzerklärung dazu. Roboter finden sich bei den Konstruktionsregeln, und Clone und Teil-Cyborgs bei den Vorteilen.

Die Modifikationen von ST +1 bedeuten das im Rassenpaket Attributs-Modifikationen eingearbeitet sind. Jedes Rassenpaket in sich ist ausgeglichen was die vor und Nachteile angeht.

Menschen (Terraner)

Neo-Menschen (nicht Terraner abstammende Menschen)

Menschenähnliche (Umwelt angepasste Menschen oder Züchtungen sowie Rassen die mit Menschen verwechselt werden können)

Keine Rassenmodifikationen erforderlich

Aquilaner (Reptiloide-Humanoide)

ST+2 / Ko+1 / Psi -2

Lungen & Wasser-Atmer / Schuppenhaut / gute Ausrüstung 1

Berüchtigt / keine Gen-Mutation & Hornhaut & bessere Attribute / Psi nicht lernbar , aber PILOT Bonus +5

Brullrah (Humanoide)

STAT+4 / ST +3 / GE-2 / RE-2 / LOG-1 / ME-1

Gutes Heilfleisch 2 / Robust / gutes Gehör

kurzsichtig / nicht teamfähig / (Masse x 150%)

DrallThas (Amöben)

KO +2 / EM +2 / GE-1 / RE-1 / PSI-4 / (Fertigkeit) Schauspielern 3

Gestalt-Wandlung einfach. / gutes Heilfleisch 4

Kurzsichtig / Salzalergie (Gutes Heilfleisch setzt aus für 1h)

Elysianer (Menschen-ähnlich)

ST-1 / Ko-2 / ME+1 / PSI+2 / Fertigkeit Telepathie 2 & Suggestion 2

Psioniker / (& dürfen Psionik als normale Fertigkeit lernen) / jeder Psionik-Einsatz kostet 1 Psi-Punkt weniger.

(Normale Fertigkeiten Kosten doppelte Fertigkeitspunkte, d.h. für eine Startfertigkeit wie Raumpilot müssen 2 Startfertigkeiten aufgegeben werden.) / tödlich verwundete und sterbende bereiten ihnen Qualen. Die reichweite dafür sind PSI x 100m. Die Qualen haben folgende Auswirkung. Konzentrationsprobleme auf Psionik für 1 Stunde .:

Wm-10 bei 1 bis 4 / Wm-20 bei 5-9 / Wm-30 bei 10-19 / Wm-40 bei 20-49 und Wm-50 bei 50 und mehr.

Wie langweilig wären Geschichten ohne die geheimnisvollen anderen Rassen, deren Beweggründe und Fähigkeiten man oft nur raten kann.

Menschen
NEO-Menschen
Menschen-ähnlich
Humanoid
Reptiloid
Vogel-Ähnlich
Insektoid
Amöbe
.....

Aquilaner sehen ein wenig so aus wie aufrecht gehende Krokodile

Brullra wie große Affen, aber ohne Fell.

Drallthas bilden arme und Beine nach bedarf aus.

Elysianer gelten als Machtvoll aber sehr friedlich und sehen aus wie blauhäutige haarlose Menschen

Fayizazahr haben einen Hundekopf und nutzen ihre Flughäute gerne.

Lurraks sind wohl übergroße Fellige Katzenwesen.

Sackarathas.. Nun angeblich die Halblinge des Weltraumes. Mit ihrer art auf 2 ..4 oder 6 beine zu gehen oder mit 2 oder 4 Armen etwas zu tun.

Das Universum ist aber natürlich viel größer und die Rassen deutlich vielfältiger.

Da die meisten NSCs (Nichtspieler Character) mit einem Attributswert von 7 angenommen werden kann man ihnen auch Grundwerte von 21 in allem zugestehen.

Stufe 1 Ko 7 =
 $1 \times +(7+5) = +12$

Stufe 5 LOG 12 =
 $5 \times (12+5) = +85$

Es ist problemlos möglich werte von über 100 zu erreichen

Fayizzahr (Humanoide)

STAT-1 / Fertigkeit Akrobatik 3 & Klettern 3
 Krallenhände & Biß / Flughäute und Schwanz
 Stunner Berserker

Lurrack (Humanoide)

ST+2 / STAT+2 / LOG -2 / GE-1 / RE-1
 Robust / Krallenhände/ Katzenaugen / Luchs-Ohren
 Verfressen / Lebensmittel-Allergie (ist Fleischfresser)

Sackarathas (Reptiloid / 6 Glieder)

KO+1 / WI-1
 Schuppenhaut / starker Rücken/ Krallenhände & Biß / Geruchs-Sinn
 Berüchtigt / (Masse x200%) / Von Technik Fasziniert / verfressen
 (starkes Sozialverhalten, aber geringe Besitzrechtsakzeptanz)

Zyloh (Humanoid)

ST-3 / STAT -4 / GE +2 / WI+2 / LOG+2/ ME+2
 Gute Ausbildung 5 /
 Niedrig-G-Wesen / Lebens-Erwartung 50 Jahre / Berüchtigt

• **10 Fertigkeiten auswählen als Grundausbildung**

Fertigkeiten sind eingeteilt in Grundfertigkeiten. Jeder beherrscht diese Grundfertigkeiten mit Ausnahme der Psionik, auf dem Grundwert. Die Psionik hingegen muß erst durch ein Psioniker-Talent frei geschaltet werden. Die Werte sind in %. Hinzu kommen 2 Sprachen.

Grundwerte.

CHARisma & soziales	(KöAu + EM + WI)
HANDwerk	(GE + KO + ME)
KAMPF	(ST + GE + INT)
KÖRPer	(GE + KO + WI)
PILOTieren	(GE + RE + INT)
TECHnik	(LOG + ME + GE)
WAHRnehmung	(INT + EM + LOG)
WISSenschaft	(LOG + ME + WI)

PSIONIK (Psi + Psi + Psi)

Bei Jeder Fertigkeit die einer Grundfertigkeit zugeordnet ist, steht ein Bezugs-Attribut. Dieses ist wichtig für die Berechnung des Bonus durch „erlernen“. Für jede gelernte Stufe kommt ein Attribut+5 hinzu. Wählt nun 10 Fertigkeiten aus, welche ihr mit Stufe 1 gelernt habt und schreibt euch jene auf die ihr noch lernen wollt.



Da Fahrzeug-Bau und Haus-Bau vieles gemeinsam haben mit Steinmetz Schreiner und Schmied, können diese mit einer Erschwernis von -50 jeweils für das andere benutzt werden. Kochen zu Haushaltsarbeit auch .

Diese Sozial-Interaktionsfertigkeiten haben viele Gemeinsamkeiten. So können Verhandeln / Verhören / Führungskraft / Schauspielern / Lehren / Psychologie mit einer Erschwernis von WM-50 auch sich gegenseitig ersetzen. Das Gleiche mit Moddeltum / Multimediakunst und Theologie.

Unbewaffnet / Bewaffnet / Wurf sind ähnlich. (Wm-50 beim mit anderer Fertigkeit ersetzen) Auch Pistolen / S-I-Wa / archaische Fernwaffen können als Ähnliche Fertigkeit benutzt werden.

HANDwerk

(GE + KO + ME)

ME	archaische Fahrzeuge	Schlitten kutschen u.v.m
LOG	archaischer Hausbau	Hütte Haus Burg u.v.m.
KO	Haushaltsarbeit	Reinigen bis Wareneinkauf
LOG	Improvisieren von Gegenständen (McGyver?)	
ME	Kochen & backen	Lebensmittel-Zubereitung
GE	Malen & Zeichnen	Bildherstellung von Hand
ST	Schmied	Metall-Bearbeitung
GE	Schreiner	Holz-Bearbeitung
KO	Steinmetz	Steinbearbeitung
WI	Tiere Jagen	mit archaischer Ausrüstung
ME	Chirurgische Medizin	Wundenbehandlung Operativ

Diese Fertigkeiten sind von der modernen Gesellschaft überholt, es sei denn man hat keine modernen Hilfsmittel zur Verfügung.

CHARisma & soziales

(KöAu + EM + WI)

WI	Führungskraft & Befehlen	Truppen Leiten & Meinungen beeinfluss.
EM	Lehren & Trainieren	Intelligenz-Wesen & Tiere
KöAu	Moddeltum	Aussehen herstellen & Verführen
INT	Multimedia Kunst	Musik , Rhetorik , Usw
EM	Psychologie	alle Rassen Einschätzen & Heilen
EM	Schauspielern	Darstellen & Kopieren & Tanzen
ME	Sprache & Schrift	eine beliebige Sprache
ME	Theologie	Religions-Kunde & Philosophie
WI	Verhandeln& Diplomatie	Händler & Geld & Zutexten
EM	Verhören& Ausfragen	Info Sammeln & methodisches Befragen

Wenn es darum geht mal etwas nicht mit überlegener Feuerkraft zu lösen, dann ist dies hier die richtige Wahl.

KAMPF

(ST+GE+INT)

GE	archaische & Wurf Waff.	Bögen Armbrüste Granaten Klingen
ST	bewaffneter Nahkampf	Alles was nicht angewachsen ist.
EM	Meucheln	Sonder-Schaden
Re	Pariieren & Ausweichen	Gezieltes Abwehren von Angriffen.
GE	Pistolen & Gewehre	Fernkampf mit Leichten Waffen
KO	schwere Infanterie Waffen	Fernkampf mit schweren Waffen
KO	unbewaffneter Nahk.	Alles was am Körper angewachsen ist.

Wenn man das mit dem Verhandeln dann doch lieber lässt.....

Ähnliche Fertigkeiten sind auch.
(WM-50 möglich)

KÖRPer

(GE + KO + WI)

WI	Schleichen & Balancieren	Kontrollierte Bewegung & Tanzen
KO	Rennen & Springen	schnell & Weit & Lange
KO	Schwimmen & Tauchen	Bewegung im Wasser
GE	Null-G Bewegung	geringe Schwerkraft
ST	Hoch-G Bewegung	hohe Schwerkraft
GE	Akrobatik	Abrollen & Turnen & Fliegen
ST	Klettern	Gebirge, Fassaden, ...
EM	Reiten	Tiere & 2 Räder
KO	Spezielle Sportart	(nicht näher definiert)
ME	Überlebensinstinkt	in der Wildnis ohne Ausrüstung

Das Beherrschen des eigenen Körpers ist auf archaischen Welten überlebenswichtig. In modernen hingegen erledigen viele dieser Dinge Maschinen.

PILOTieren

(GE + RE + INT)

GE	Boden-FZG- Pilot	Rad-, Kette-, LKT- FZG oder Kutsche
GE	Bike-Pilot	Boden, Wasser, Schweber
INT	Wasser-FZG-Pilot	Schiff, U-Boot, Segelschiff, ...
Ge	Schweber-Pilot	LKT, A-grav, Raumbot, VTOL, Flugz...
LOG	Raum-Pilot	Raumbot, Raumschiff
ME	Großfahrzeug-Pilot	Großraumer, Leviatane, Stationen
LOG	Geschütze	Direktfeuer-Systeme Raum & Fahrzeuge
LOG	Fernlenken	Dronen, Raketen, Roboter
INT	Hyper-Raum-Pilot	Linear-Flug & Notsprung
RE	Jagd-Pilot	Ausweichen im Raum

Diese Fertigkeiten haben alle etwas mit der Kontrolle von Maschinen zu tun, welche dann die eigentliche Arbeit tun.

TECHnik

(LOG + ME + GE)

ME	Ball-Waffentechnik	Bauen & Reparieren Projektil-Waffen
LOG	Elektrik	Bauen & Reparieren Reaktoren, Elektro
ME	Energie-Waffentechnik	Bauen & Reparieren von Laser, u.ä.
ME	Fahrzeug-Technik	Reparieren & Planen von Fahrzeugen
ME	Gravistik	Bauen & Reparieren Schub-Triebwerken
ME	Haus-Technik	Reparieren & Planen von Häusern
ME	Hyper-Technik	Bauen & Reparieren von Hyper-Systeme
INT	KOM & ECM	Stören, entstören und Funken
GE	Mechanik	Bauen & Reparieren einfache Technik
ME	Raumschiff-Technik	Reparieren & Planen Raumfahrzeuge

schleichen / Null-G / schwimmen / Reiten sind Ähnlich (Wm-50 möglich)

Rennen / Hoch-g / Akrobatik / Klettern

Boden / Wasser / Schweber / Bike

Schweber / Raum

Geschütze / Fernlenken / Artellerie

Das Steuern von Geschützen im Raum hat nahezu nichts mit peilen über den Lauf zu tun, sondern mit viel computerunterstützter kurz vorrausberechnung.

Reparieren & planen erlaubt die „selbstreparatur“ fähigkeiten zu benutzen, sowie mit passenden rsatzteilen Reperaturen aus zu führen, sowie eine Konstruktion zu planen.

(auf der nächsten Seite geht die liste weiter)

====>

GE Robotik reparieren & planen
ME Sprengstoff-Technik Bomben, Sprengköpfe, Granaten

Technische Fertigkeiten bedingen eine gewisse Verständnis des Spielers der Materie. Er kann sich durch kluges Vorgehen vieles erleichtern. Wenn ihm oder dem Spielleiter das Fehlt, sollte eine Individuelle Regelung und Pseudologik verwendet werden wie wir sie alle aus Spielfilmen kennen.

WAHRnehmung (INT + EM + LOG)

PSI Gefahren sinn Warnung in letzter Sekunde.
LOG pers. Wahrnehmung Sinnesschärfe & Aufmerksamkeit
ME Schnelleslesen Info-erhalten aus Wust von Text
GE Sensoren bedienen Fahrzeuge & Klein Sensoren
ME Taktischer Kampfsinn Taktik & Wahrnehmung im Kampf

Diese Wahrnehmungen beinhalten, das die Wahrnehmungen durch Augen, Ohren, Geruch, Vibration, usw nicht eingeschränkt sind. Helme WM werden auf Wahrnehmungen angerechnet. Sehen bedeutet kurz (x/1) WAHR m / mittel (x/2) 2 mal WAHR m / Weit (x3) 4 mal WAHR m / Extrem (x/4) 8 mal WAHR m.

WISSenschaft (LOG + ME + WI)

ME Allgemeine Wissenschaft Physik Biologie Chemie Mathematik
ME Allgemein Medizin Krankheiten & Gifte & Regeneration
INT Genetik Clone & Genetoiden herstellen
INT Geologie & Metallurgie Material & Strukturen & Wert
LOG Höhere Mathematik Komplizierte Berechnung ohne Hilfe
ME Hyper-Physik Hyperraum, Gravitation, Energiefelder
ME Industrielle Chemie Syntho Nahrung / Medizin / Material
ME Kybernetik Cyborg & Bauteile herstellen
LOG Navigation Kursberechnung Planetar & Raum
LOG Programmieren Computer, Roboter, Hacken
INT Taktik & Strategie Kampftaktik & Informationsauswertung

Wissenschaften an sich sind gut darin Dinge zu erklären. Manchmal sind sie auch so sehr nützlich.

Zum Bauen oder zum reparieren, ohne passende Ersatzteile, ist aber die jeweilige technische Fertigkeit nötig, oder die R&P mit Ähnlichkeits-Malus (WM-50)

Ähnliche Fertigkeiten (Wm-50 möglich) sind

Energie-Waffen / Ball-Waffen / Sprengstoffe / Mechanik / Robott

Gravitik / Hyper / Elektrik / En-Waffen /

Pers.Wahr / Takt Kampf

Der Nachteil kurzfristig bedeutet Misserfolg in Wahrnehmungsproben über kurzer Entfernung.

Achtung Chirurgie ist Handwerk.

Ähnliche Fertigkeiten sind (WM-50)

Genetik / Kybernetik / alg MED

Alg Wissen / Höher Mat / Navigation / Taktik

Geologie / Industrie Chem

Ähnliche Fertigkeiten (WM-50 möglich)

PSIONIK

(Psi + Psi + Psi)

WI	Ballistisches Rüstung	Ballistische Rüstung = +RK
WI	Ballistisches Schutzfeld	Ballistische Schutzschirm = +TP
INT	Energetinese	Elektrizität beherrschen
WI	Energetisches Rüstung	Energetische Rüstung = +RK
WI	Energetisches Schutzfeld	Energetische Schutzschirm = +TP
EM	Heilung	meist anderer.
INT	Hyper-Tunnel	Wurmloch-Erschaffung
KO	Körperwandlung	Aussehen & Gestalt verändern
WI	Mentaler Block	Abschirmung des Geistes
EM	PSI Kampf Parade	Abwehr von PSI
LOG	Pyrokinese	Feuer beherrschen
KO	Regeneration	automatische Selbstheilung
EM	Suggestion	Gedanken Senden & Beherrschen
EM	Telepathie	Gedanken lesen & suchen
WI	Telekinese	Objekte bewegen
LOG	Teleportation	Hyperraumsprung
WI	Tiefenhypnose	Dauerkontrolle Verklavung
ME	Visuelle Abschirmung	Holo-Bild-Erschaffung
WI	Winterschlaf	Überleben

Diese Fertigkeiten können nur von Psionikern eingesetzt werden. Jegliche Nutzung als nicht ausgebildeter Psioniker ist nicht machbar.

• 50 Fertigungspunkte vergeben als Einfache Ausbildung

Zusätzlich zu der Grundausbildung erhaltet ihr eine Ausbildung um eure Fähigkeiten zu vertiefen (Lehre / Weiterbildende Schulen usw)

Eine Neue Fertigkeit zu lernen kostet 5 Fertigungspunkte.

Eine Steigerung um 1 Stufe kostet die Neue Stufe in Fertigungspunkten.

Das Maximum bei der Charactererschaffung liegt bei Stufe 6.

(Die Sprachen werden kostenlos auf Stufe 3 Heimat-Sprache / 2 Allgemein-Sprache gesteigert)

Mentaler Block/ Telepathie / suggestion / Tiefenhypnose

Telekinese / Pyrokinese / Energetinese / Psi kampff parade

Theleport / Hypertunnel

Ball rüstung / En Rüstung / ball Schutzfeld / En Schutzfeld

Regeneration / Heilung / Winterschlaf / Körper W.

Es wird also möglich sein auch höhere Stufen der Ausbildung zu erklimmen. Dies aber erst beim spielen der Figur und nicht beim Erschaffen.

Natürlich kosten dann die höheren Stufen entsprechend Fertigungspunkte.

- 7 = 7 FP
- 8 = 8 FP
- 9 = 9 FP
- 10 = 10 FP
- Und ja auch
- 11 = 11 FP
- 12 = 12 FP
- 13 = 13 FP

	FP	Von 0	Von 1	Bezeichnung
1	5	5	-	Hobby
2	2	7	2	Lehre
3	3	10	5	Fachmann
4	4	14	9	Weitergebildet
5	5	19	14	Meister
6	6	25	20	Spezialist (Elite)
7+	(#)			Elite



• **Vor und Nachteile auswählen und in Figur einarbeiten**

Vorteile werden in Vorteilspunkte gewertet. Nachteile in Nachteils-
punkte. NSCs sollten Vorteile komplett mit Nachteilen ausgleichen.
Spieler Charactere Hingegen wird erlaubt 10 Vorteilspunkte nicht aus-
gleichen zu müssen.

Es gibt kein Limit, aber Charactere mit mehr als 30 Nachteils-
punkten tendieren zu Unspielbarkeit. Und schon bei 20 Nachteils-
punkten bedarf es sehr erfahrener Spieler und Spielleiter.

Nachteile		
1	Ohne Geruchssinn	Wahrnehmung Fehlschlag
1	hört schlecht	Wahrnehmung kurz
2	ohne Gehör	Wahrnehmung Fehlschlag
1	Kurzsichtig	Wahrnehmung kurz
3	Blind	Wahrnehmung Fehlschlag
1	Sprachbehindert	Sprachen sprechen Wm-50
2	Stumm	nicht sprechen
1	Lebensmittel Allergie I	Unverträglichkeit / Ärgernis
2	Lebensmittel Allergie II	Krank sein (Wm- 1W6 x10)
3	Lebensmittel Allergie III	Medizinischer Notfall (Koma)
1	allgemeine Allergie I	Unverträglichkeit / Ärgernis
2	allgemeine Allergie II	Krank sein (Wm- 1W6 x10)
3	allgemeine Allergie III	Medizinischer Notfall (Koma)
1	Primärhand gebunden	ist nicht Beidhändig (2te Hand Wm-10) (Dies ist unerheblich für 2 Händige Waffen)
2	schwächlich	LP -5 (nicht robust)
3	Fremd-Athmosphären-Athmer	Braucht Immer LEH (nicht Cyborg)
1	zittrig	AKP-1 (keine bonus AKP)
2	Nerfenleiden	AKP-1W6 (1 mal pro Tag würfeln)
2	schwacher Rücken	Traglast (x50%)
1	schwache Hände	Wm-20 bei Waffen mit Rückstoß
2	Einarmig	keine 2 Hand Aktionen / Waffen
2	Einbeinig	Gehen 50% / Rennen gar nicht
3	Rollstuhlfahrer	Nur kriechen 1m /Rd
2	genetische Mutation	Heil-Med Proben WM -10
2	Niedrig-G-Wesen	muß Hoch-G Proben machen bei 1g TRGF / 2
3	Tödliche Krankheit I	5 Jahre (nicht heilbar)
4	Tödliche Krankheit II	2 Jahre (nicht heilbar)
5	Tödliche Krankheit III	1 Jahr (nicht heilbar)

Es wird angeraten
sich erst die
Nachteile raus zu
suchen, damit
man weiß was
man spielen will.

Am einfachsten
man stimmt die
Nachteile aufein-
ander ab und
macht eine Ge-
schichte daraus.

Jeder Nachteil
darf nur 1 mal ge-
wählt werden.

Nachteile mit Stu-
fen auch nur eine
davon.

Nachteile über-
schreiben Vorteile.

Wer Schwächlich
und robust ist, hat
NUR den Nachteil
muß aber die Vor-
teils-
punkte be-
zahlen.

Völlig unheilbar
ist eine tödliche
Krankheit nicht,
aber außerhalb
der normalen
Möglichkeit der
Medizin.

Rollstühle geben
auf Ausweichen
Wm-100, und
müssen mit Bo-
den-Fahrzeug-
Pilot bedient wer-
den.

Nachteile

2	Adrenalin-Junky	braucht Gefahr (Gefahrensinnfehl)
1	Berüchtigt	wird negativ angesehen
1	Gesucht vom Gesetz I	Nur 1 imperium
2	Gesucht vom Gesetz II	überall
1	Gesucht von Feinden I	die Schaden wollen
2	Gesucht von Feinden II	die Gefangen nehmen wollen
3	Gesucht von Feinden III	die Töten wollen
1	Feinde in gehobener Position I	1 Harmloser Feind
2	Feinde in gehobener Position II	& 1 Harmlose Feind
3	Feinde in gehobener Position III	& 1 mittlere Feind
4	Feinde in gehobener Position IV	& 1 mittlere Feind
5	Feinde in gehobener Position V	& 1 gefährliche Feind
6	Feinde in gehobener Position VI	& 1 tödlicher Feind
1	schlechte Kindheit	Grundfertigkeit CHAR WM-5
1	keine Familie	(keinen Clan)
2	keine Freunde	(keine Freunde)
1	Nicht Teamfähig I	Aussenseiter (kein Team Bonus)
2	Nicht Teamfähig II	Störenfried (negativer Team Malus)
1	von Technik fasziniert	Probe WI x 5 um sich los zu reißen
1	lehnt Technik ab	Probe Wi x 5 um sie zu benutzen
1	Ideologist I	Ehrenkodex (positiv)
2	Ideologist II	Ehrenkodex (Böse)
3	Ideologist III	fanatischer Kodex (positiv)
4	Ideologist IV	Fanatischer Kodex (zerstörend)
1	Mystizist	Geister & Magie & Schicksal
2	Religiöser Fanatiker	Lebt & Stirbt für den Glauben
1	Paranoia	Probe WI x 5 um zu „vertrauen“
2	Phobie	Probe Wi x 5 um zu „agieren“
1	Überheblichkeit	Selbstüberschätzung
1	Süchtig I	1 leichte Sucht (1 x / Tag)
2	Süchtig II	1 leichte Sucht (10 x / Tag)
3	Süchtig III	1 mittlere Sucht (1x / Tag)
4	Süchtig IV	1 mittlere Sucht (5x / Tag)
5	Süchtig V	1 schwere Sucht (1x / Tag)
1	Wahnsinn I	seltsames Verhalten
2	Wahnsinn II	tut unsinniges / Störendes
3	Wahnsinn III	bringt alle in Gefahr

Feinde harmlos:
 Bürgermeister
 Polizei chef
 Mediendirektor
 Piraten Kapitän

Feinde Mittel:
 Planet-Präsident
 Piraten-Boss
 Konzern-Direk.
 Held eines Imper.
 Diplomat
 Psi-Krieger Gilde

Feinde Gefährlich:
 Admiral-Imper.
 Geheimdienst Imp
 Herrscher Imp.
 Alle Psi Gilden

Feinde tödlich:
 Papst (alle IMP)
 Der TOD
 Das SCHICKSAL
 JEDER Bürger
 DU selbst 5% /Tag
 (z.B. Lycantrophie
 oder Wahnsinn)

Proben WI
 1te 1 AKP
 2te 2 AKP
 3te 5 AKP
 4+ 1h

Leichte sucht.:
 (WI x5 / Wm- 10)
 Kaffe, Rauchen,
 Süßigkeiten, leich-
 ter Alk, Heftchen,
 Spielen.....

Mittlere Sucht .:
 (WI x2 / WM -20)
 Alkohol, Medi-
 zin, leichte Drogen

Schwere Sucht.:
 (WI x1 / WM-50)
DROGEN!!!!!!

Nachteile

1	Depressiv I	kein Selbstwertgefühl
2	Depressiv II	Selbstmord gefährdet
3	Depressiv III	Todes Sehnsucht
1	Zerstreut ME Proben x 1/2	immer etwas abgelenkt
2	Analphabeth	nur Reden nicht Schreiben
1	Nachtblind	Nachts WAHR -50
3	Armut	hat NICHTS, gar nichts
2	schwaches Immunsystem	RTW Gift um 1 Stufe schwerer
1	schwacher Magen	Wi x5 gegen Übergeben 1W6 min
2	Flashbacks (Kampf begin)	Gefahr = Wi x 5 gegen Starre
2	Schwache Nerven	WI proben Chance halbiert
4	Panik-anfällig (jede Rd)	Kampf Wi x5 gegen Weglaufen
1	Kopfschmerzanfälligkeit	die 11 ist kein Kritischer Erfolg
2	Konzentrationsunfähig	die 55-100 sind keine K-Erfolge
3	von Alpträumen geplagt	die 22/33/44 ist kein K-Erfolg
1	Alter I (etwas Älter)	+10 FP & INI -1 & Alterstabelle
2	Alter II (zu alt für den Job)	+25 FP & INI -2 & Alterstabelle
3	Alter III (hallo Opa)	+50 FP & INI -3 & Alterstabelle
	Diese Fertigkeitpunkte dürfen von Psionikern AUCH für PSI-Fertigkeiten genutzt werden.	
2	Jugend I (Recht Jung)	-10 FP & INI +1 , ST -1
4	Jugend II (Jugendlicher)	-25 FP & INI +2 ST -2
6	Jugend III (Kind)	-50 FP & INI +3 ST -3
5	Unglücksrabe I	Proben 2 Würfe, schlechtere Gilt
10	Unglücksrabe II	& verhindert Glückskind in 100m
15	Unglücksrabe III	& niemals gute oder Krit Erfolge.
20	Unglücksrabe IV	& ist Schuld an 1 Fremd-Tod / Tag

Die Nachteile überdecken Vorteile wenn die Vorteile einen Bonus geben wo die Nachteile einen Malus geben von der Selben Art sind . Der Vorteil bleibt, und muß mit Punkten bezahlt werden bis der Nachteil verschwindet.

Vorsicht, die Kombination bestimmter Nachteile kann mehr sein als die Summe ihrer Teile.

Sich beim Kämpfen zu übergeben ist schon so übel (Wm -20) im Raumanzug kann es sogar Sicht behindern (Wahr WM-100) oder zu anderen technischen Problemen führen

Ein RTW der schwerer als Exeter sein würde hat eine genau 0% Chance.

Wir wollen ja niemanden vor-schreiben wie alt seine Figur ist.

Jemals von nem „Jonas“ gehört? Auf manchen Schiffen wurde solche Leute auch ausgesetzt.

„Gute Ausbildung“ und „Jugend“ sind also kein Problem.

Allesfresser und Lebensmittel-Allergie hingegen stören einander.

FP Sind Fertigkeitspunkte.

Vorteile

1	gute Ausbildung I	+5 FP	normale Fertigkeiten
2	gute Ausbildung II	+15 FP	normale Fertigkeiten
3	gute Ausbildung III	+25 FP	normale Fertigkeiten
4	gute Ausbildung IV	+35 FP	normale Fertigkeiten
5	gute Ausbildung V	+50 FP	normale Fertigkeiten
1	Bessere Attribute I	1x (+1)	
2	Bessere Attribute II	1x (+2) / 3x (+1)	
3	Bessere Attribute III	1x (+3) / 2x (+2) / 5 x (+1)	
4	Bessere Attribute IV	1x (+4) / 2x (+3) / 4x (+2) / 10x (+1)	
5	Bessere Attribute V	1x (+5) / 2x (+4) / 4x (+3) / 10x (+2)	
1	Bessere Attribute noch mal wählen dürfen		
1	Reichtum I	Konto oder Bargeld +1000 Cr	
2	Reichtum II	Konto oder Bargeld +10 KCr	
3	Reichtum III	Konto oder Bargeld +100 KCr	
4	Reichtum IV	Konto oder Bargeld +1 MCr	
5	Reichtum V	Konto oder Bargeld +10 MC	
1	Besitz I	einen billig-Ware Robot-Diener (ca 2,5 KCr)	
2	Besitz II	ein Standard Fahrzeug bis 4W6 KCr	
3	Besitz III	ein Standard Raumbot & Bewaffnung 4W6 x 10 KCr	
4	Besitz IV	ein Standard Raumschiff & Bewaffnung 4W6 x 100 KCr ein modifiziertes Raumbot & Bew. 3W6 x 100 KCr	
5	Besitz V	ein Standard Raumschiff & Bewaffnung 4W6 x 1 MCr ein modifiziertes Raumschiff & Bew. 3W6 x1 MCr	
1	gute persönliche Ausrüstung I	20 Teile, je maximal 100 Cr	
2	gute persönliche Ausrüstung II	50 Teile, je maximal 500 Cr	
3	gute persönliche Ausrüstung III	100 Teile, je maximal 2500 Cr	
1	gutes Heilfleisch I	KO min 4	Heilt 1 LP / 3 Tage je Wunde
2	gutes Heilfleisch II	KO min 6	Heilt 1 LP / 2 Tage je Wunde
3	gutes Heilfleisch III	KO min 8	Heilt 1 LP / Tag je Wunde
4	gutes Heilfleisch IV	KO min 10	Heilt 1W6 LP / Tag je Wunde
5	gutes Heilfleisch V	KO min 12	Heilt 1W6 LP / Stunde je Wunde
1	Vielseitigkeit I	Null-Stufen Fertigkeit bekommt Bonus +5	
2	Vielseitigkeit II	Null-Stufen Fertigkeit bekommt Bonus +10	
3	Vielseitigkeit III	Null-Stufen Fertigkeit bekommt Bonus +15	
1	Gift Resistenz I	KO min 6	Gift RTW+10 Wirkung (3/4)
2	Gift Resistenz II	KO min 8	Gift RTW+20 Wirkung (1/2)
3	Gift Resistenz III	KO min 10	Gift RTW+30 Wirkung (1/4)
4	Gift Resistenz IV	KO min 12	Gift RTW+40 Wirkung (1/10)
5	Gift Resistenz V	KO min 14	Gift RTW+100 Wirkung (0)

Bei bessere Attribute DARF KEIN ATTRIBUT doppelt verbessert werden.

Reichtum kann NICHT vor Beginn des Abenteuers in Ausrüstung umgewandelt werden.

Auch verfällt bei gute Ausrüstung die Differenz zwischen Wert und Preislimit.

Blutungen werden gestoppt bei gutes Heilfleisch.

I = leichte Wunde
II = Wunde
III = schwere Wun.
IV = komatös W.
V = tödliche W.

Bei einem letztendlichen TOD weil LP max im minus fällt Reeneration aus.

Vielseitigkeit ist für „ungelernte“ Fertigkeiten.

Gift Resistenz macht zusätzlich auch völlig immun gegen Giftstärken.:

I = alpha
II = beta
III = gamma
IV = delta
V = Exeter

Vorteile

1	Krankheitsresistenz I	KO min 4 RTW Gift +10
2	Krankheitsresistenz II	KO min 6 RTW Gift +20
3	Krankheitsresistenz III	KO min 8 RTW Gift +30
1	Hitze Resistenz I	KO min 6 EN-Schaden -1 (Hitze)
2	Hitze Resistenz II	KO min 8 EN-Schaden -2 (Hitze)
3	Hitze Resistenz III	KO min 10 EN Schaden -3 (Hitze)
4	Hitze Resistenz IV	KO min 12 EN Schaden -4 (Hitze)
5	Hitze Resistenz V	KO min 14 EN Schaden -5 (Hitze)
1	Stunn Resistenz I	WI min 6 AKP Verlust -1
2	Stunn Resistenz II	WI min 8 AKP Verlust -2
3	Stunn Resistenz III	WI min 10 AKP Verlust -3
4	Stunn Resistenz IV	WI min 12 AKP Verlust -4
5	Stunn Resistenz V	WI min 14 AKP Verlust -5
1	Kälte Resistenz I	KO min 8 bis -5° C
2	Kälte Resistenz II	KO min 10 bis -100° C
1	Säure Resistenz I	KO min 8 Säure Schaden -4
2	Säure Resistenz II	KO min 12 Säure Schaden -20
1	Psi Resistenz I	PSI max 8 RTW PSI +10
2	Psi Resistenz II	PSI max 6 RTW PSI +20
3	Psi Resistenz III	PSI max 4 RTW PSI +30
4	Psi Resistenz IV	PSI max 2 RTW PSI +40
5	Psi Resistenz V	PSI max 0 RTW PSI +50
2	angelernter Psioniker	1 Psi Fertigkeit Stufe 1
5	Psioniker	5 Psi Fertigkeiten Stufe 1 & 20 FP für Psi
10	Psioniker Meister	10 Psi Fertigkeiten Stufe 1 & 45 FP für Psi
1	Glückskind I	Glückswurf 1 pro Real Tag / 2ter zählt
2	Glückskind II	Glückswurf 2 pro Real Tag / 2ter Zählt
3	Glückskind III	Glückswurf 4 pro Real Tag / besserer zählt
4	Glückskind IV	Glückswurf 8 pro Real Tag / besserer zählt
5	Glückskind V	Glückswurf alle /besserer Zählt
1	PP-Reservoir I	Psioniker PP-max +5
2	PP-Reservoir II	Psioniker PP-max +10
3	PP-Reservoir III	Psioniker PP-max +20
4	PP-Reservoir IV	Psioniker PP-max +30
5	PP-Reservoir V	Psioniker PP-max +40

RTW Gifte.:
 Alph (WI+KO) x3
 Beta (WI+KO) x2
 Gam (WI+KO) x1
 Delta (KO) x1
 Exet (KO) x1

Krankheiten und Gifte sind regeltechnisch das Gleiche. Die RTW-Gift Bonies sind aber Additiv, die Summe gilt.

RTW Psi .:
 Geistige Wirkung (WI) x3

Feuer / Elektro/ Objekte / Transport (Ausweichen & parieren)

Heilung / Verwandung (KO) x3

Glückswürfe sind eigene Fertigkeiten- oder Trefferproben, nicht aber Schadenswürfe.

Auch kann man damit keinen Wurf von jemand anderem beeinflussen.

PP sind Psie Punkte, also die Menge an Psi die ein Psioniker nutzen kann.

Krallenhände machen 1W4 Schaden, und haben WM +0

Biß 1W6 WM-10
Schwanz
1W4 WM+10
Kopfhorn
1W8 WM -20
Armsäbel
1W8 WM +0 aber keine Hand.

Freunde Und Familien werden gerne als Nachteils-Punkte Weg gewählt. Dabei bringen sie nicht nur Probleme wie Gründe Für abenteuer, sondern können auch sehr hilfreich sein.

Fliegen ist immer eine volle (5 AKP) Aktion. Sturz abfangen immer eine Standard Aktion (2 AKP) und alle Aktionen in der Luft sind um +1 AKP erschwert.

Ihr kennt bestimmt jemanden dem man nicht böse sein kann? Der immer was anstellt aber damit immer durchkommt? Naja es mag an einem Hundeblick liegen.

Vorteile

1	Hundenase	Geruch Wm +50
1	Luchs-Ohren	Ultraschall und Lauschen Wm +50
1	Katzen-Augen	Nachtsicht und Sehen Wm +20
1	Allesfresser	jede Nahrung vertragen
1	Robust	+ 5 LP
2	Schmerz-resistent	WM Abzüge (Wunden) um 10 verringert
3	Wasser und Luft Atmer	
1	Berühmt	Bekannt und gut angesehen
1	hat Kumpels (Freunde)	20% pro Welt das 1W4 da sind
2	hat Freunde (Freunde)	20% pro Welt das 1W10 vorbei kommen
3	Hat Bewunderer (Freunde)	20% pro Welt das 1W% ihm helfen
1	hat angesehne Familie	erleichtert das Leben
2	Hat Familien Clan	ist relativ mächtig.
1	Krallenhände	-10 PILOT & TECHNIK / +10 KAMPF & KÖRPER
1	andere Körperwaffe je	Biß, Schwanz, Kopfhorn, Armsäbel
2	Dicke Haut I	Schuppenhaut LP +20
4	Dicke Haut II	Hornplatten LP +50
2	Starker Rücken	Tragkraft x 200%
1	Flughäute	Kann Sturz Bremsen & Springen x200%
2	Flügel	kann Fliegen Rennen x 200%
1	gutes Koordinationsvermögen LOG min 13 AKP+2	
2	Photographisches Gedächtnis ME min 15 Erinnert sich auch an Dinge die nicht gemerkt wurden.	
1	Sprach Genie	ME min 12 Sprachen +10
2	Technik Wizzard	+10 Bonus auf TECHNIK
3	Pilot Ass	+10 Bonus auf PILOT
2	Geborener Diplomat	+10 Bonus auf CHAR
2	Geborener Handwerker	+10 Bonus auf HAND
3	Killer ASS	+10 Bonus auf KAMPF
2	Artisten Ass	+10 Bonus auf KÖRP
2	Wissenschaftler ASS	+10 Bonus auf WISS
1	6ter Sinn	+10 Bonus auf WAHR
4	PSI ASS	+10 Bonus auf PSIONIK
2	Eiserner Wille	Immun Gegen geistige Beeinflussung
1	Sonnenschein	Verbreitet gute Laune in CHAR m
1	Hundeblick	(CHAR %) Treuherzig Schauen wegen Vergebung
3	Hoch-G-Wesen	muß bei 1g Niedrig-G proben machen TRGF x 2

Vorteile

- 1 Schnell-Zieher RE min 8 Waffe ziehen macht halbe Treffer WM
- 1 Schnell-Schütze RE min 10 „schneller Angriff“ nur halber WM
- 1 Kugelhagel RE min 12 2 Waffen gleichzeitig nur halber WM
- 3 Gestalt-Wandlung einfach. Kann Muskeln und Gewebe verschieben, aber keine Knochen verändern.
- 4 Gestalt-Wandlung normal. Kann auch Knochen verschieben und Krallen ausfahren.
- 5 Gestalt-Wandlung gut. Beherrscht die mimikri Verwandlung, also das Verwandeln in Jemand anderen. (nein ohne Fingerabdrücke oder Genetische ID des anderen)
- 1 „Berserker“ WI min 10 „wird nicht Bewußtlos durch Verletzungen“ (Komatös hat stattdessen WM-30 & AKP-6)

- 1 Clon- Spezialpaket Hypno-programmierung ohne Limit
 Nachteil 1 Punkt Unfruchtbar
 Nachteil 2 Punkte Lebenslimit 1 W 20 Jahre
 Vorteil 1 Punkt 1 Hypno-prog Fertigkeiten Stufe 4
 Vorteil 1 Punkt 2 Hypno-prog Fertigkeiten Stufe 3
 Vorteil 1 Punkt 3 Hypno-prog Fertigkeiten Stufe 2
 Vorteil 1 Punkt 5 Hypno-prog Fertigkeiten Stufe 1#

Clone Verlieren Alle Grundausbildungen und Weiterbildungen und bekommen dafür 10 Hypnoprogrammierte Fertigkeiten auf Stufe 3. diese Sind NICHT steigerbar. Sie Können von da an normal im Rang aufsteigen und neue Fertigkeiten normal lernen, oder sich neue Fertigkeiten Hypno programmieren lassen ohne die Vorraussetzungen zu erfüllen oder Nachteile durch Überprogrammierung zu erleiden.

- 1 Teil-Cyborg-Spezialpaket für 250 KCr / Alpha Ware
 Nachteil 1 Punkt Häßlich KöAu minus Cyborg VT Punkte
 Nachteil 1 Punkt Cybernetik Stunner anfällig
 Nachteil 1 Punkt Cybernetik Wetterempfindlich
 Vorteil 1 Punkt für 500 KCr / bis Beta Ware
 Vorteil 2 Punkt für 1000 KCr / bis Gamma Ware
 Vorteil 3 Punkt für 2 MCr / bis Delta Ware
 Vorteil 4 Punkt für 4 MCr / bis Exeter Ware
 Vorteil 5 Punkte Kosten egal / bis Exeter Ware

Teil Cyborgs sind Individuen die meist Tödlich verletzt, gerettet wurden oder mit Absicht Fleisch gegen Technik austauschen. Es wird immer einen Restorganismus geben, der Zu erhalten nötig ist. Und Immer ist eine Lebenserhaltung notwendig, die die Einsatzzeit der Technik Limitiert. Diese kann auch bei den entsprechenden Körpern als Lebenserhaltung für die organischen Komponenten funktionieren.

Hypno Programmierte Fertigkeiten sind nicht Steigerbar. Man kann aber eine Fertigkeit parallele lernen und damit dann Überhohlen.

Clone und genetoiden sind „erschaffene“ und programmierte Wesen, deren Körper sich an normalen Wesen orientieren.

Teilcyborgs sind keine Robotkörper mit Gehirn, denn dies wären Voll-Cyborgs.

Die spezifischen Vorteile und Nachteile In den Spezialpaketen können, müssen aber nicht gewählt werden.

VT Punkte sind die spezifischen Vorteilspunkte des Spezialpaketes, also zusätzlich zu dem Vorteilspunkt der das Spezialpaket ermöglicht.

Die höheren PSI-Raub Varianten beinhalten alle niederen

1 PSI-Vampir- Spezialpaket
Der Psioniker hat keine eigene PSI-Regeneration.
PSIONIK WM+10
PP-MAX+20

- | | |
|---------------------------------|---|
| Vorteil PSI-Raub I | 1 kann PSI-Raub bei Psionikern |
| Vorteil PSI-Raub II | 2 kann PSI-Raub bei Nicht Psionikern |
| Vorteil PSI-Raub III | 3 kann LP rauben und in PP umwandeln |
| Vorteil PSI-Raub IV | 4 kann LP rauben und in LP umwandeln |
| Vorteil PSI-Raub V | 5 kann LP rauben und in TP umwandeln |
| Vorteil Effizienter Raub | 2 aus den 50% werden 100% |
| Vorteil Mörder | 1 das „töten des Opfers“ gibt 1h WM +10 auf Psionik. Dieser WM ist nicht Additiv |
| Nachteil „untot“ | 4 hat nur TP statt LP, und benötigt zum Existieren 5 PP / Tag, statt Nahrung, ansonsten fällt er ins Koma. Er hat keinerlei normale Regeneration und Heilung muß TP-Heilen was deutlich schwieriger ist. „Regeneration“ ist wirkungslos. |
| Nachteil PSI-Blut I | 1 Jede Wunde verursacht zusätzlich einen Verlust von 1 PP. |
| Nachteil PSI-Blut II | 2 Jede Wunde verursacht zusätzlich einen Verlust von 1 PP pro AKP. |
| Nachteil PSI-Blut III | 3 Jede Wunde verursacht zusätzlich einen Verlust von 1 PP pro Schadenspunkt. |

PSI-Vampire sind eine sehr üble Variante der Psioniker, die einen extremen genetischen Defekt haben. Sie sind die absolute Ausnahme, und vermutlich wird jeder Psioniker diese zu vernichten suchen, da sie für ihn und andere eine extreme Gefahr darstellen. Jede Erfahrungs-Stufe darf ein Vampir entscheiden, ob er einen Vorteilspunkt erhalten will um Vorteile des Spezialpaketes zu erlangen, statt einen Nachteilspunkt aus zu löschen.

Psi-Raub benötigt eine 5 AKP Berührung auf der Haut und zieht dem Opfer Pro Angriff 1W2 PP ab und gibt dem Vampir die Hälfte davon.

Psioniker können bis auf „null“ leer gesaugt werden, Und Nicht-Psioniker nur um PSI-Attributs Höhe

Dieser Psi Raub ist erschöpfend für das Opfer und gilt als WM-1 pro PP für 1 h.

LP-Raub benötigt einen 5 AKP-Nahkampf-Angriff, bei dem Blut fließt. (min 1 LP) Zusätzlich verliert das Opfer 1W4 LP Blutungs-Schaden durch „Entzug“ für das der Vampir 50% an PP bekommt. (bereits existierende Wunden können auch genutzt werden)

**Es kann immer nur in eine Sache umgewandelt werden.:
 PP / LP / TP**

Vorteile (Zusatzregeln)

- **Kleinwagen-Schubser** ST min 13, Probe ST x3 PKW umwerfen
- **Kanonen Rohr Killer** ST min 14, Probe ST x2 Geschütz biegen
- **Herkules** ST min 15, Probe ST x1 Herkules-Tat
- **Zäh wie Leder** KO min 13, Probe KO x3 Blutungsstop
- **„Schlaf... wofür?“** KO min 14, Probe KO x2 je 24h weiter...
- **unkaputtbar** KO min 15, Probe KO x1 LP-max (x2) 24h
- **großes Monster** STAT min 13, Tragkraft +10 kg
- **Decken Deformator** STAT min 14, Tragkraft +30 kg
- **Gigant** STAT min 15, Tragkraft +100 Kg
- **Finger-Faszinator** GE min 13 Probe GE x3 kein Werkzeug Malus
- **göttliche Geschick** GE min 14 Probe GE x2 , KÖRP +20 1h
- **Realitätsbieger** GE min 15 Probe GE x1, KÖRP +50 1h
- **Blizzard-Läufer** RE min 13 Probe RE x3, Ausweichen +10 1h
- **„Matrix“** RE min 14 Probe RE x2, Ausweichen +20 1h
- **Lucky Luke** RE min 15 Probe RE x1, INI +10 , AKP +5 1h
- **Vollkommen** KöAu min 13, Probe KöAu x3 CHAR +10 1h
- **Engelsgleich** KöAu min 14, Probe KöAu x2 CHAR +20 1h
- **unübersehbar** KöAu min 15, Probe KöAu x1 CHAR +50 1h
- **„Spock“** LOG min 13, Probe LOG x3 WISS+10 1h
- **Computer** LOG min 14, Probe LOG x2 „ohne Computer“
- **Superhirn** LOG min 15, Probe LOG x1 WISS +50 1h
- **Sternenkarten-Rez.** ME min 13, Probe ME x3, Navigation +50
- **Bibliotheks-Kenner** ME min 14, Probe ME x2, WISS +20 1h
- **unfehlbares Gedäch.** ME min 15, ME-Proben Wm +20
- **„Zwerg“** WI min 13, „RTW Wille Std-Erfolg“
- **Mauer Ignorierer** WI min 14, Probe WI x2 Verhandeln +20 1h
- **Anti Realist** WI min 15, Probe WI x1 Verhandeln +50 1h
- **Dungeon Hero** INT min 13, Probe INT x3 „der WEG hier her?“
- **Seher** INT min 14, Probe INT x2 „was ist dort?“
- **Anti Logiker** INT min 15, Probe INTx1 „die stärkste Gefahr?“
- **Alien versteher** EM min 13, Probe EM x3, Sprache +20 1h
- **Empath** EM min 14, Verhandeln & Psychologie +20
- **Pseudo Thelepath** EM min 15, Probe WM x1 Gedankenlesen 1 min
- **Super Psioniker** PSI min 13, Probe PSI x3, wandelt # LP in #W6 PP
- **Mega Psioniker** PSI min 14, benötigt 1 PP weniger für alles
Ist NICHT Additiv zu der Elysianer Fähigkeit
- **PSI-Herkules** PSI min 15, Probe PSI x1 1h Doppelte Wirkung
oder 10fache Reichweite (Wahlweise)

Spezialisierungen (Zusatzregeln)

Ab Stufe 4 in einer Fertigkeit ist es möglich einen kleinen Teil dieser Fertigkeit „besser“ zu können. Niemand muß sich spezialisieren, denn die Entscheidung ist permanent. Spezialisieren hat keine Nachteile für den Rest der Fertigkeit. Letztendlich ist die Größe des Teilbereiches Verhandlungssache, und sollte nicht mehr als 20% der Fertigkeit umfassen.

Diese Besonderen Talente bekommt ein Character sobald er den Nötigen Attributswert erreicht.

Bei manchen dieser Sondertalente ist eine Probe nötig. Ein Derartiger Versuch dauert immer eine volle Kampfrunde

Pro Spieltag kann der Character jede Probe 1 mal versuchen. Für jeden weiteren Versuch gibt er 10 EXP auf.

Sondertalente Ohne Probenanforderung stellen ihren Bonus IMMER zur Verfügung

„Spezialisierung“
Stufe 4 Bonus +5
Stufe 5 Bonus +10
Stufe 6+ Bonus +15

Teilbereiche z.B.

Waffen :
Laser / Blaster /

Ausweichen :
Projektile / Strahler / Bew-Nah-K..

Raum-Pilot :
Kleine Raumboote // Landungen
....

Med-Chirurg :
Menschen / Zylöh

INI -x bedeutet ,
das der Initiative
Wert um X ge-
senkt wird.

• **Alters-Tabelle Benutzen falls nötig**

Nachdem Alle Attribute Verteilt sind und alle Fertigungsstufen, wird auf die alters Tabelle gewürfelt. Diese Nachteile sind NICHT reversibel oder Tauschbar, aber der Spieler darf entscheiden welches Attribut / Fertigkeit Betroffen ist.

Alter I (etwas Älter)	INI -1 &	1 Wurf mit W6
Alter II (zu alt für den Job)	INI -2 &	2 Würfe W12 oder 4 Würfe W6
Alter III (hallo Opa)	INI -3 &	3 Würfe W20 oder 6 Würfe mit W12 oder 9 Würfe mit W6

- | | | |
|----|--|---|
| 1 | Attributs-Senkung Körperlich | -1 auf 1 Attribut |
| 2 | Attributs-Senkung Geistig | -1 auf 1 Attribut |
| 3 | Fertigkeit Vergessen | -1 Stufe auf eine Fertigkeit |
| 4 | Zipperlein (knackende Gelenke, Wetterfühligkeit....) | |
| 5 | Leichte Steifheit | AKP-1 |
| 6 | Leichtes Zittern | Grundfertigkeiten-1 |
| 7 | Körperliche Schwäche | LP-1W6 |
| 8 | Wahrnehmungs-Schwäche | WAHR -10 |
| 9 | Geistige Verwirrtheit | WM-5 auf CHAR & WISS & PSIONIK |
| 10 | Verlorene Liebe | Trauert der immer noch nach |
| 11 | Steife Gelenke | AKP -2 |
| 12 | Koordinations-Probleme | Grundfertigkeiten-2 |
| 13 | Alte Feinde zurück gelassen (einen Feind weniger) | |
| 14 | Wahrnehmungs-Ausfall (Auge / Ohr / Geruch) | WAHR-20 |
| 15 | Immunsystem schwach | RTW Gift -10 |
| 16 | Körperlicher Zerfall | KO-1W6 |
| 17 | Steife Muskeln | AKP-3 |
| 18 | ZITTERN | Grundfertigkeiten-5 |
| 19 | Alters-Schwachsinn | 25% Chance-1 auf jedes Geistiges
Attribut, bei jeder zukünftigen Stufensteigerung |
| 20 | Alters zerfall | 25% Chance-1 auf jedes Körperliches
Attribut, bei jeder zukünftigen Stufensteigerung |

• **Grundsprachen auswählen (Sprache & Schriftkunde)**

Wie bei den Fertigkeiten erwähnt, hat jede Figur eine (normale) Heimsprache auf Stufe 3, sowie eine Universal-Sprache (Handelssprache) auf Stufe 2 erlernt.

Das bedeutet nicht das man andere gar nicht Versteht, sondern das Unterhaltungen Problematisch sind .

Die einzelnen Probleme sind additiv. Also würden 9 würfe von 5 auch -9 AKP bringen, was aber zum Glück unwahrscheinlich ist.

Kein Attribut kann hier durch auf unter NULL sinken. Es verbleibt dann auf Null.

Bei Alters-Schwachsinn und Alters Zerfall kann es zu Doppelter Stärke kommen. D.h. es wird dann halt die % chance erhöht

Handelssprache:
Interkosmo
Galakta (alt)
Zeichensprache

Normale Sprache:
Englisch, Deutsch,
Französisch, Japanisch,
Russisch,
Afrikanisch, Griechisch
Fayizzahr, Sackarathi , Brullrah,
Lurrack, Zylloh,
Dralltha, Elysianisch,
Atlantisch, Latein.....
U.v.m.....

ZUSATZREGEL

Die Attribute von 13 bis 15 sind sehr besonders. Und erlauben Zusätzliche Fähigkeiten

Die Attribute von 0 bis 1 sind auch Sehr besonders und geben besondere Schwierigkeiten.

Gelähmt .. (keine Bewegung)

Baby... Lolly klauen leicht gemacht

Voll Auto Rollstuhl Fahrer. Körper Proben WM-100

120 Jahre Oma... Körper-Proben WM-50

Meerschweinchen.. Tragkraft x 1/10

Baby.... Tragkraft x 1/2

Epileptiker (Keine Aktion möglich)

4 Linke Hufe Wesen... jeder Pasch ist ein Fumble auch wenn er nebenher ein Kritischer Erfolg ist.

ATTR	ST	KO	STAT	Kg	GE
0	gelähmt	Voll-Auto-Rollstuhl Fahrer	Meerschweinchen	5	Epileptiker
1	Baby	120 Jahre Oma	Baby	10	4 linke Hufe wesen
2	Kleinkind	Astmatiker	Kleinkind	20	Rhinozeros
3	Kind	Bleistift-Stemmer	Klein & zierlich	30	Elefant im Porzellan...
4	Jugendlicher	Anti-Athlet	Dürr / klein	40	Zwei linke Hände
5	Büro-Täter	Fernseh-Freund	Schlank / Klein	50	Grob-Motoriker
6	Sport Feind	Aufzugfahrer	Schmal	60	HAUSMANN
7	passabel	passabel	Normal gebaut	70	Hausfrau
8	Freizeit Sportler	Treppengeher	breit	90	Feinmechaniker
9	Kampf-Sportler	Dauerläufer	groß	110	Zauberkünstler
10	Baustellen-Arbeiter	Zehn-Kämpfer	Langer Lulatsch	130	Falschspieler
11	Gewicht Heber	Maraton Sportler	Türramen-Ausfüller	150	Taschendieb
12	Stiernacken	Maraton champion	Monster	200	Akrobatik Champion
13	Kleinwagen-Schubser	Zäh wie Leder	Großes Monster	250	Finger-Faszinator
14	Kanonen-Rohr-Killer	„Schlaf, wofür?“	Decken Deformator	300	Göttliche Geschick
15	Herkules	unkaputtbar	Gigant	400	Realitätsbieger

ATTR	Re	KöAU	LOG	ME
0	Leiche	Alien Mutant	Stück Brot	Zombie
1	Dinosaurier	Horror-Hack-Fresse	Fliesband Versager	Alzheimer Endstadium
2	Schildkröte	Quasi Modo	Anti-Mathematiker	Sieb Hirn
3	Nachtwächter	Genetischer Unfall	Schwachsinniger	Politiker Gewissen
4	Tagträumer	Gesicht zum reinh...	Filme-Macher	lernunfähig
5	Schlafmütze	Pickelgesicht	Fernseh-Zuschauer	vergesslich
6	Wissenschaftler	Fernsehmoderator	Milchmädchen-Rechner	Legastheniker
7	Toast-fallenlasser	Allerwelts Gesicht	Taschenrechner-Benutzer	Spickzettelnutzer
8	Video-Spieler	Gut aussehend	Brett-Spieler	Lese-Ratte
9	Western-Held	Edles aussehen	Schach-Meister	Fachbuch-Kenner
10	Paranoiker	Moddel Style	Mathematiker	Dr der Philosophie
11	Video-Champion	Schönheitskönigin	Logiker	weise
12	Pfeil-Fänger	Traumhaft	Genie	Talk-show-Champion
13	Blizzared Läufer	Vollkommen	Spock	Sternenkarten-Rezitierer
14	„Matrix“	Engels gleich	Computer	Bibliotheks Kenner
15	Lucky< Luke	unübersehbar	Superhirn	Unfehlbares Gedächtnis

Leiche
(Bewegungslos)

Dinosaurier
(kein Ausweichen)

Alien Mutant
Passanten panik

Horror-Hack-fr.
„DER WARS“

Stück Brot
(keine Aktion)

Fliesband Vers.
Technik WM-100

Zombie
steht dumm rum

Alzheimer End.
Vergisst nach 1
min alles

Totaler Sklave
Tut alles was ge-
sagt wird, egal
von wem.

Fähnchen im St.
Glaubt alles

„Computer“
WAHR WM -100

Blindfisch
WAHR WM-50

Stein
„.....“

Ideot
Feinde + ++ +

Mental immun
„psi teilimmun“

Anti Psioniker
„mentale Psi Wm-
50 / RTW +50“

ATTR	WI	INT	EM	PSI
0	Totaler Sklave	„Computer“	Stein	Mentalitäts immun
1	Fähnchen im Sturm	Blindfisch	Ideot	Anti Psioniker
2	Absolute Mimose	Ignorant	Ignorantes Arschloch	Psi Ignorant
3	Scheues Reh	Reaktor Tourist	Fettnapf-Suchgerät	Realitäts Fanatiker
4	Mauerblümchen	Fallen-Überseher	Zaunpfahl immun	PSI Fumbler
5	Fähnchen im wind	Theoretiker	Egoist	untalentierte
6	Schwaches Rückrat	Großstädter	Einzelkind	PSI-Schwächling
7	Kaffeefahrten-Einkäufer	Kleinstädter	Männer-Versteher	Kirchengänger
8	eigenwillig	Walsläufer	nett	PSI Träumer
9	selbstbewußt	Gefahren-Spürer	einfühlsam	talentiert
10	Starkes EGO	Objekt-Erahrer	„aus der Hand leserin“	PSI-Talent
11	Steinernes EGO	Hinterhalt-Finder	Me Jesus	Magier
12	starrsinnig	Pfad-Spürer	Frauen Versteher	Starker Magier
13	„Zwerg“	Dungeon Hero	Alien Versteher	Super Psioniker
14	Mauer-Ignorierer	Seher	Empath	Mega Psioniker
15	AntiRealist	Anti-Logiker	Pseudo Thelepath	PSI-Herkules

• **Character-Werte in den Character-Bogen eintragen und berechnen.**

Jetzt Endlich Kann das Gesammelte Geschreibsel vom Schmierblatt auf den Characterbogen Übertragen werden. Die Werte können ausgerechnet werden und ein kritischer Blick auf das Konzept geworfen werden.

Denkt daran das Bei Fertigkeiten das Attribut um +5 erhöht wird, bevor es mit der Stufe multipliziert wird und der Grundfertigkeiten-Wert hinzu addiert wird.

(Attribut +5) x Stufe = ??? ==> +Grundfertigkeit = ??? (Gesamt % Wert)

Beispiel Sprache Interkosmo Stufe 2 Atribut ME = 7 CHAR = 21
(ME 7+5) x 2 = 24 ==> +CHAR 21 =45 % Erfolgchance

• **Standart-Ausrüstung raussuchen und aufschreiben**

Jeder der nicht „ARMUT“ gewählt hat darf Ausrüstung mitnehmen. Alle verfügbar.

- 1W6 x 100 Cr in Bar oder auf Konto
- ID-Karte, Credit Karte, Std Overall, Unterwäsche, Schuhe
- 1x Spezielle Ausrüstung für den Beruf. Gegenstand oder Set der maximal 20 KCr Wert sein darf. (Werkzeugwagen, Med koffer, Raumanzug-Set, PSI-Helm, Waffe.....)
- 1x Waffe nach Wahl, maximal 1 KCr mit 2 Magazinen Std Mun und Anbauten (laserpointer, Schalldämpfer u.v.m)
- AÜA-rucksack (Abenteurer Überlebens Ausrüstung)

Wähle 3 aus.

- eigenes kleines Apartment mit Jahreskarte für Planetares Transport System und 2 Sätze Kleidung (Std Overal und dergleichen)
- Altes Bodenfahrzeug / Schweber / Bike bis 3W6 KCr Neu-Wert
- Reit-Tier oder Haustier & 2W6 x 100 Cr Bar oder auf Konto
- 2W6 Ausrüstungs-Gegenstände von je max 25 Cr Wert
- Eine Rüstung oder ein Helm für 1W6 x 100 Cr
- 1 Ausrüstungs-Gegenstand für maximal 250 Cr
- 1x Waffe nach Wahl, maximal 300 Cr mit 1 Magazinen Std Mun und Anbauten (laserpointer, Schalldämpfer u.v.m)

• **Erweiterte Ausrüstung raussuchen und aufschreiben**

Character mit dem Vorteil „gute persönliche Ausrüstung“ müssen die Ausrüstung vor Beginn des Abenteuers ausgewählt haben und sie entweder mitnehmen oder in Wohnung oder Fahrzeug deponieren. Alles Was nicht gewählt wurde, wurde an einem unsicheren Ort deponiert und zwischenzeitlich gestohlen.

• **Besitz wie Fahrzeuge oder Raumschiffe raussuchen**

Entsprechend des Vorteiles „Besitz“ Können Fahrzeuge und Raumschiffe herausgesucht werden. Mit dem Geld dürfen diese auch mit „eingebauten Waffen & Munition“ sowie mit „Ausrüstungs-Sets“ (Raumanzug, AÜA, Rettungspacks) beladen werden.

• **Besitz modifizieren falls nötig**

Sofern ein Modifizieren erlaubt ist, können Umbauten zu Preisfaktor x5 gemacht werden, oder Selbstumbauen mit Technik-Probe zu Preisfaktor x3. Komplette Neubauten sind „Testmaschinen“ (Preisfaktor x 3)

AÜA Rucksack
 Rucksack (30kg)
 Lang-Lebe Lampe
 Seil 20m
 Nähzeug
 Essbesteck
 Napf
 Multiwerkzeug
 Überlebens Buch
 Zelt klein 1 Pers.
 Schlafsack
 Wasser Reinig-
 Tabs 20 stk (1 L)
 Dehydrierte NOT-
 Nahrung ca 200g
 10 stück
 Feuerzeug
 Mini-kocher 10h
 Erste Hilfe Tasche
 Messer

Niedrige TL (Tech-
 Level) werden
 wohl Hanf Holz
 und Blech ver-
 wenden,

Mittlere TL wohl
 Plastik und
 Kunststoff

Und hohe TL wohl
 Ultraplast und
 Keramik

Es ist eher ein
 Gewichts-
 Unterschied als
 einer der „was
 kann es?“ -Art.

Gestohlen?????
 Hei Spieleiter ich
 nehm mir die
 stunde zeit ja??

Probe Technik.:
 Zusatz-Probleme
 Misserfolg = 5 P
 S-Miß-E =10 P
 K-Miß-E = 15 P

• **Character-Namen festlegen**

Namen... Schall und Rauch sagen die einen. Das Markenzeichen die anderen. **JEDER** hat einen „Geburtsnamen“, den er aber auch Geheim halten kann. Er muß nur festgelegt sein.

Dann hat er einen Namen in der ID der durchaus der Geburtsnamen sein kann, oder davon abweicht. Und manchmal noch einen Spitznamen oder wenn er „berühmt“ und oder „Berüchtigt“ ist einen Titel wie z.b. „Kaptain Kanonenkopf“ .

• **Character-Hintergrund festlegen, sowie Freunde & Feinde bestimmen**

Ach da war ja noch was. Familie, Herkunftsplanet (TL—Art—Lebensart) Beruf & Lebenslauf , Vorlieben, Abneigungen, Freunde & Feinde & wie so , Fahrzeugnamen , Embleme— Zeichen —Farben — Erkennungsmerkmale , u.v.m

Manchmal ist dies alles wichtiger als die Werte auf dem Characterblatt.

• **Der CHARACTER ist endlich fertig**

Juhuuuuuuuu

Nagut erklären wir mal andere Werte

LP = Lebens-Punkte (KOx3 + STAT + ST)	ca 35
PP = Psi-Punkte (WIx3+ PSIx2)	ca 35
NKS = Nahkampfschadensbonus (ST + STAT) /5	ca 2
INI = Initiative-Bonus (RE— “Altersmalus“)	ca 7
AKP = Aktionspunkte ((GE +RE)/ 2) +5	ca 12
(Menge an 1 Sekunden Aktionen Pro 10 Sekunden Runde (RD))	
TRGF = Tragfähigkeit in KG (ST+STAT)	ca 14
x1 = ohne Probleme, je x+1 WM-5 auf KÖRPF & KAMPF -Proben	

Gehen = AKP m /RD	ca 12m
Schleichen = (AKP/4) m /RD	ca 3
Dauerlauf = AKP +2w10 m / RD (probe Rennen)	ca 24m
Rennen = AKP +5 W10 m / RD (probe Rennen)	ca 39m
Sprinten = AKP +8 W10 m / RD (Probe Rennen)	ca 56 m

RTW

PSI	(WIx3)		
Gift	alpha (WI+KO)x3	beta (WI+KO)x2	Gama (WI+Ko)x1
	Delta (KO)	Exeter (KO)	

„Berühmte“ mögen den Titel Selbst Wählen, aber „Berüchtigte“ kriegen den vom Spielleiter oder notfalls der Spielrunde „aufgedrückt“.

Wen ihr das hier an einem Spielabend gemacht habt, dann nehmt euch ne kleine Pause mit Essen, Kaffe trinken und Rauchen und werft auch die Kopfschmerz-Tabs notfalls ein.

Die Gerechneten Werte werden alle normal gerundet ... d.H. ab 0,5 wird aufgerundet.

TRGF (WM auf alle Fertigkeiten)
 Bis x1 Wm +0
 X2 WM-5
 X3 WM-10
 X4 WM-15
 X5 WM-20
 X6 WM-25
 X7 WM-30
 X8 WM-35
 X9 WM-40
 X10 WM-45
 X11 WM-50
 STx5 Probe / RD
 X21 WM-100
 STx3 Probe / RD
 X31 WM-150
 STx1 Probe / RD
 X41 WM-200
 Danach Herkules Tat

Gewicht ist ALLEs auch Rüstung die getragen wird

TRP gibt es für.:

Spielrunde- Spielzeit.:
+1 real h Spielzeit

Character-Steigerung

Training durch Lernen.

Jeder kann etwas lernen durch Lehrer, üben und anwenden. Dies für jede einzelne Fertigkeit fest zu halten würde sehr schnell jeden sinnvollen Rahmen sprengen. Als wird auf ein stark vereinfachtes System der „Trainings-Punkte“ zurück gegriffen, bei dem diese einfach gesammelt werden, egal woher sie kommen, und verlernt werden können, wenn der Character mal eine Woche Zeit hat pro Attribut oder Fertigkeit. (Dies kann auch während einer Woche normales arbeiten passieren.)

Attribute –Steigern kostet TRP

10 x neuer Wert	+1 Attributs-Stufe ST
20 x neuer Wert	+1 Attributs-Stufe KO
(15 x neuer Wert	+1 Attributs-Stufe STAT / mit med Hilfe)
15 x neuer Wert	+1 Attributs-Stufe GE
20 x neuer Wert	+1 Attributs-Stufe Re
(10 x neuer Wert	+1 Attributs-Stufe KöAU / mit med Hilfe)
25 x neuer Wert	+1 Attributs-Stufe LOG
20 x neuer Wert	+1 Attributs-Stufe ME
15 x neuer Wert	+1 Attributs-Stufe WI
15 x neuer Wert	+1 Attributs-Stufe INT
15 x neuer Wert	+1 Attributs-Stufe EM
25 x neuer Wert	+1 Attributs-Stufe PSI

Fertigkeitspunkte erlangen....

50 TRP pro	FP +1 „normal“
50 TRP pro	FP +1 „Psi“, wenn schon gelernter Psioniker
500 TRP	erste psionische Fertigkeit auf Stufe 1 (angelernter Psioniker)
1500 TRP	Volle Psionische Ausbildung, 5 –PSI-Fertigkeiten auf Stufe 1 & 20 FP für Psi Fertigkeiten (Psioniker) (2te mal zur Steigerung zum Meister ist möglich)

Hypno-programmierte Fertigkeiten

Man lernt eine Fertigkeit auf eine Stufe, und kann sie entweder „löschen“ und neu lernen aber nicht steigern. Es gibt ein Limit wie viele Stufen man sich Beibringen lassen darf (Genetoiden sind davon befreit)

Max Stufe = ME. Pro 1 Stufe zu viel, WM-5 auf „alle Fertigkeiten“

25 TRP	Hypno-programmierte Fertigkeit Stufe 1
50 TRP	Hypno-programmierte Fertigkeit Stufe 2
75 TRP	Hypno-programmierte Fertigkeit Stufe 3
100 TRP	Hypno-programmierte Fertigkeit Stufe 4
125 TRP	Hypno-programmierte Fertigkeit Stufe 5
150 TRP	Hypno-programmierte Fertigkeit Stufe 6
„das selbe“	wie die zu löschende Fertigkeit

Besondere Aktionen.:

- +1 FUM BLE
- +2 100er Fumble
- +1 Gefecht
- +2 gegen überlegene Gegner
- +3 Selbstmordkommando

Character-Leben.:

- +1 Tag Beruf
- +2 Tag Üben (ca 20Cr / Tag)
- +3 Tag Lehre (ca 50 Cr / Tag)
- 2W6 Tag Hypno-Schulung (ca 1000 Cr)

Hypno-Prog-Fertigkeiten kosten mindestens 1000 Cr pro Stufe, wobei die Hypno-Schul-Zeit angerechnet wird.

Es können problemlos NUR „normale“ Fertigkeiten programmiert werden.

Zusatzregel.:

PSI-Fertigkeiten können NUR bei Psionikern einprogrammiert werden, und auch NUR durch die Psi Fertigkeit „Tiefenhypnose“ mit WM-50

Dafür muß der Programmierer diese Fertigkeit normal gelernt haben.

Dies alles liegt allerdings meistens in den Händen der Psi-Krieger-Gilden.

Genetoiden mit angelerntem Psioniker könnten so programmiert worden sein.

EP für.:

Einfaches Kurzabenteurer (4h Spielzeit)
30 EP

Normales Kurzabenteurer (4h Spielzeit)
50 EP

Schweres Kurzabenteurer (4h Spielzeit)
60 EP

Normales Abenteurer (12h Spielzeit)
100 EP

Schweres Abenteurer (12h Spielzeit)
120 EP

Langes Abenteurer (30h Spielzeit)
200 EP

Kampagne (zusätzlich bei 10 Spielabenden)
300 EP

Große Kampagne (zusätzlich bei 50 Spielabenden)
1000 EP

Bonus pro Spiel-Abend.:
„weiterbringen“
+1 bis +3

„Character gerecht“
-3 bis +3

„Abenteurer im Abenteuer“
0 bis +10

„Tod von der Schippe springen“
1 bis +10

„genialer fumble“
+1

„geniale Idee“
+1 bis +3

Was ganz Besonderes
+1 bis +10

„Erfolg bei Risiko“
+1 bis +10

• Erfahrungs-Punkte und Erfahrungs-Stufen.

Die Stufen laufen parallele zu Ausbildungen durch Lernen und Training und stellen das Freilegen von verschüttetem Können und Wissen dar, als auch das „aktiver leben“ eines Abenteurers dar.

Jeder beginnt mit 0 EP (Erfahrungs-Punkte) an.

EP	STUFE	Benennung	Einschätzung
0	0	Bürger	harmlos
100	1	Reisender	meistens harmlos
300	2	Erfahrener Reisender	meistens harmlos
600	3	Abenteurer	schwach
1000	4	Erfahrener Abenteurer	schwach
1500	5	Veteranen Abenteurer	kompetent
2100	6	Veteran	kompetent
2800	7	Erfahrener Veteran	kompetent
3600	8	Überlebens-Spezialist	kompetent
4500	9	Erfahrener Üb-Spez.	kompetent
5500	10	Veteran Üb-Spez.	gefährlich
6600	11	Einfache Legende	gefährlich
7800	12	Legende	gefährlich
9100	13	große Legende	ELITE
10500	14	Halbgott Legende	ELITE
12000	15	Unsterblicher	Ultra-Elite

Bei JEDEM Stufen-Anstieg passieren folgende Dinge.

- bei Tödlichen und Komatösen Verletzungen während der letzten Stufe -1 auf ein Zufälliges Attribut (1W12)
- +1 Attribut auf ein körperliche oder geistiges Attribut (1W6)
- 1 Nachteils-Punkt kann gesenkt werden. „Auswahl“ wenn ein Nachteil auf „Null“ kommt verschwindet er.
- +1 LP.
- 1 Fertigkeit kann neu gelernt werden, oder um 1 Stufe gesteigert werden, bis zu eine Maximum von Stufe 3
- 6 FP zum Lernen Stehen zur Verfügung. (kann gesammelt werden, um später gelernt zu werden wenn zeit ist.) (FP-Kosten sind dieselben wie in der Charactererschaffung)

Der Stufenanstieg darf während der Abenteuer erfolgen, aber dauert 24h. Also nicht während Kämpfen oder vor einer Probe.

- **Späteres hinzufügen von Vor & Nachteilen.**

Jetzt sind wir an einem „sehr Schwierigen Punkt“ angelangt, der nur schwer in „gerechte“ Regeln zu fassen ist, und immer eine Mischung aus „Balancing“ (Ausgeglichene Waage) und „good Will“ (guter Wille) sein sollte.

Als erste

JA es ist möglich, und hier ein paar Möglichkeiten.:

....., ohne dafür später „Vor- & Nachteils-Punkte“ ein zu tragen.

- **Psioniker kann über Trainingspunkte antrainiert werden.**
- **Attribute können über Trainingspunkte gesteigert werden.**
- **Einem Character wird Cyberware eingepflanzt, welche er bezahlt.**
- **Psionische permanente Körperwandlung ist erfolgt**
- **Ausrüstung und Schiffe werden bezahlt mit im spiel Verdienten Geld und der Nachteil „Armut“ verschwindet, weil es nur eine „Startschwierigkeit“ ist.**
- **Ein Nachteil wird durch die „Stufensteigerungen“ immer weiter gesenkt und verschwindet schließlich, nachdem es rollenspieltechnisch verträglich ist. (ansonsten Bleibt der Nachteil bis die Möglichkeit dazu erspielt wurde)**
- **Ein Nachteil wird durch Rollenspiel-Ereignisse „gelöscht“ und es gibt keinen „sinnvollen Ersatz“. Somit wird ein EP-Preis in Höhe von 100 EP pro Nachteilspunkt festgesetzt.**

..., mit Eintrag von Vorteilspunkten und einem Ausgleich durch Nachteilspunkte. Das Erlangen dieser Vorteile muß im Spiel „sinnvoll“ zustande gekommen sein.

- **Character wird z.B. „süchtig“ durch besondere Aktionen im Spiel. Der Meister hat die Wahl entweder einen EP-Preis zu nennen, in Höhe von 20 EP / Vorteilspunkt UND den Spieler Nachteile heraus suchen zu lassen, welche die Vorteilspunkte ausgleichen. ODER . Einen Nachteil UND einen Vorteil zu bestimmen ohne dafür einen EP-Preis fest zu setzen.**
- **NEUSTART. Schwere Genetische Veränderungen durch „Medizin“ verändern die Figur, und „erschaffen sie neu“ Die Umwandlung dauert „Monate oder Jahre“ und die Figur Startet dann Quasi als „neu“ mit nur nebulösen Erinnerungen an ihr vorheriges Leben und verliert alle durch Stufen oder TRP gewonnen Fertigkeiten.**

Character.:

Spieler.:

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

ST	KO	STAT	GE	RE	KöAu
LOG	ME	WI	INT	EM	PSI

LP	PP	AKP	INI	NKS	TRGF
ST+STAT+ KOx3	Wlx3 + PSIx2	(GE+RE)/2 +5	(RE) # Alter?	(ST+STAT) / 5	ST+STAT

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

Mun

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

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

RTW

Pariere & Ausw.	%	BAR	Konto	alpha	(KO+WI) x3
Pers. Wahrn.	%			beta	(KO+WI) x2
Interkosmo	%			gamma	(KO+WI)
	%			delta	KO
	%			exeter	KO
	%			PSI	WI x3

Gehen	m	32	Dauerlauf	+5W10 m
Schleichen	m		Sptinten	+8W10 m
Rennen	+2W10 m		Faktor	%

Kleidung.:

Rüstung.:

Am Körper.:

Waffen.:

Munition.:

Rucksack.:

Zuhause.:

Character.:

Spieler.:

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

ST	KO	STAT	GE	RE	KöAu
LOG	ME	WI	INT	EM	PSI

LP	PP	AKP	INI	NKS	TRGF
ST+STAT+ KOx3	Wlx3 + PSIx2	(GE+RE)/2 +5	(RE) # Alter?	(ST+STAT) / 5	ST+STAT

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

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

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

Pariere n & Ausw.	%	BAR	Konto	alpha	(KO+WI) x3
Pers. Wahrn.	%		CR	beta	(KO+WI) x2
Interkosmo	%		KCr	gamma	(KO+WI)
	%			delta	KO
	%			exeter	KO
	%		MCr	PSI	WI x3

Gehen	m
Schleichen	m
Rennen	+2W10 m

39

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

RTW

Vorteile

Nachteile

Alter.: Jahre

Geschlecht.:

Besondere Wunden.:

Aussehen.:

Besondere Kennzeichen.:

Status (Stufe).:

Beruflicher Werdegang.:

Einschätzung.:

Kurze Familien Info.:

EP			

Kleidung.:

Am Körper.:

Rüstung.:

Waffen.:

Munition.:

Rucksack.:

Zuhause.:

Waffe	Munition				#				#				#				#	
		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

Psi- Punkte	Med-Drogen	Verpflegung	
		Trinken	

Waffe	Munition				#				#				#				#	
		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

Character-Bogen- Cyberware

Vb

Körperzone	Cyberware	Stufe	Punkte	Wirkung



Körperzone	Punkte / max
Kopf	/
Torso	/
Rumpf	/
L-Arm	/
R-Arm	/
L-Bein	/
R-Bein	/
L-Geharm	/
R-Geharm	/
Schwanz	/

	Mod		Mod
ST		LOG	
KO		ME	
STAT		WI	
GE		INT	
RE		EM	
KöAU		PSI	
RTW			
		LP	
		AKP	
		INI	

Energie-Versorgung	<input type="text"/>	h
	<input type="text"/>	E

Aufladung	Typ	<input type="text"/>
+ E/RD	+ E/min	+ E/h

Modifikation- Fertigkeit	WM

Modifikation- Fertigkeit	WM
WAHR Sehen	
WAHR Hören	
WAHR Riechen	

Fertigkeiten

Alle Fertigkeiten haben den selben Aufbau, und das Gleiche Würfelsystem. Mit einem W100 (2 mal W10 wobei 1 die 10er Stelle und 1 die 1er Stelle darstellt) werden %-Würfe durchgeführt.

(Grundregel)

Der Fertigkeitswert ist prinzipiell die %-Chance Erfolg zu haben. Ein Würfelwurf der kleiner oder gleich dem Fertigkeitswert ist, ist also ein „ERFOLG“ und ein Würfelwurf der darüber liegt ist ein „Misserfolg“ Die Fertigkeit wird beeinflusst von WMs. Sind diese positiv (+) erhöht das die %-Chance um den Betrag. Sind sie negativ(-), verringert sich die %-chance. %-Chancen unter Null sind = Null, und %-Chancen über hundert sind möglich.

(erweiterte Regel)

Ist der Würfelwurf maximal Halb so groß wie die % chance, ist dies sogar ein „Guter Erfolg“, was bedeutet, dass z.B. Waffenwürfelschaden auf Würfelmaximum gesetzt werden, oder kleine Probleme umgangen wurden.

Sollte Der Wurf jedoch mehr als doppelt so hoch sein wie die %-Chance ist das ein Schwerer Misserfolg, was bedeutet das weitere Probleme oder eine Verschlimmerung der Situation eintritt.

(erweiterte Regel)

Ist Würfelwurf ein „Pasch“ also 11..22..33..44..55..66..77..88..99..100, ist er Kritisch. Sollte der Wurf dabei unterhalb oder gleich der %-Chance sein ist das ein „Kritischer Erfolg“, was besonders gut ist und Probleme beseitigt.

Ist er Hingegen jedoch Über der %-Chance, so ist die ein „Kritischer Mißerfolg“ was das Ziel auf üble weise Verfehlt.

(Zusatz-Regel)

Bei „Kritischen Misserfolgen“ wird auf der „Fumble-Tabelle“ gewürfelt welche übelsten Nebenwirkungen zusätzlich auftreten.

Zur Erinnerung :Eine 1 & 1 = 11

Eine 5 & 7 = 57

Eine 10 & 1 = 01

Eine 10 & 10 = 100

Damit sind also alle Zahlen von 1 bis 100 möglich

WM = Wert-Modifikator oder Wurf-Modifikator

Absolut trivial

WM+100

Routine

WM+50

Extrem leicht

WM+30

Sehr leicht

WM+20

Leicht

Wm+10

Einfach

Wm+5

Normal

WM+0

Naja

Wm-5

Komplex

Wm-10

Schwer

Wm-20

Sehr Schwer

Wm-30

Extrem Schw

Wm-50

Wahnsinn

Wm-100

Raumwaffen ohne Computer oder ohne Sensoren = je Wm-100 z.B.

HANDwerk (GE + KO + ME)

ME archaische Fahrzeuge Bauen & Reparieren

Das Herstellen und Reparieren von Schlitten, Kutschen, Seilzügen oder anderen Wind oder Muskelbetriebenen Fahrzeugen aller Art.

LOG archaischer Hausbau

Das Bauen oder Reparieren, als auch das abreißen von Hütte, Haus, Burg, Stall, Grob-Möbel, Keller und dergleichen.

KO Haushaltsarbeit

Vom Reinigen über kaltes Essen und Kleidung Flickern hin bis Wareneinkauf und deren Lagerung. Auch Verstecken und finden von Kleinteilen ist damit gut möglich.

LOG Improvisieren von Gegenständen

Die Technik muß man kennen aber die Bauteile kann man auch anders improvisieren. (K-Erfolg Wm-5 / G-Erfolg Wm-10 / Erfolg Wm-15 statt Wm -50 oder Wm -20)

ME Kochen & backen

Die Lebensmittel-Zubereitung, sowohl Köcheln als auch Kochen, Geschmack und Qualität erkennen und verändern. Auf Allergien Rücksicht nehmen

GE Malen & Zeichnen

Die Bildherstellung von Hand. Sowohl Gemälde als auch Skizzen oder technische Zeichnungen.

ST Schmied

Die Grundlegende Metall-Bearbeitung mit Hammer Zange und Hitze

GE Schreiner

Die Grundlegende Holz-Bearbeitung mit Säge Beitel Hobel und Leim

KO Steinmetz

Die Grundlegende Steinbearbeitung mit Hammer Meißel und Mörtel

WI Tiere Jagen

Mit archaischer Ausrüstung wie Fallen, Steinen, Hinterhalten....Dies kann auch auf intelligente Wesen angewandt werden. Diese haben aber einen persönlichen Wahrnehmungswurf der überboten werden muß.

Das Herstellen von Gegenständen, als auch die Reparatur, bedarf mehrerer Dinge. Das Nicht-Vorhandensein macht ernste Probleme.

Werkzeug

(sonst Wm-50)

Material (sonst

100 fache Zeit)

Kraft / Hilfe

(sonst WM-20)

Beim Reparieren kann man Hingegen auch ohne Material ... Flickern (Wm-20) Oder zerbrochene Bauteile als Werkzeug mißbrauchen (Wm-30 statt Wm-50)

Heilversuche werden um die Schwere der Verwundung modifiziert.

Leicht +10
 Middle +0
 Schwer +10
 Komatös +20
 Tödlich +30

Ohne Regenarum oder bei Immunen Patienten, oder solchen die Ihren RTW Gift schaffen, ist die OP um WM-50 erschwert.

G-erfolge machen entweder vollen Würfel oder benötigen nur halbe Zeit.

K-Erfolge machen entweder voller Würfel plus Würfel oder benötigen nur 1/10tel Zeit

Gerade Psioniker Schätzen Mystizistische Räume die mit Multimediakunst hergestellt wurden

ME Chirurgische Medizin Wundenbehandlung Operativ
 Beinhaltet die „Heilung“ durch Operationen und benötigt auch Werkzeug und Heilmaterial. Jede Wunde kann nur 1 mal operiert werden, danach sind Regenerations-Techniken (ALG-MED) nötig.

Massieren 10 min WM+10 heilt 1W2 AKP Stun Schaden
Blutung Stoppen 5 AKP WM+10 Verbände
Wunde Verbinden 1 Rd Wm+0 Verbände / Heilt 1 Lp bei 1 Wunde
Wunde verschweißen 1 min Wm+0 Regenarum

heilt 1 LP & Regenarum bei der Wunde

Operation klein 10 min Wm+0 Regenarum
 Heilt 1W6 LP bei der Wunde und Regenarum
 Heilt Meuchlerische Auswirkungen

Operation Groß 1h WM+0 Regenarum
 Heilt 1W8 LP bei jeder Wunde und die Regenarum-Wirkung verteilt sich auf alle Wunden nach Wunsch des Chirurgen.
 Heilt Meuchlerische Auswirkungen

Für Cyborg Retten 10 min Wm+0 Kühlbox
 Rettet große Teile des Körpers
 E 50% / G-E 75% / K-E 100%

In Stasiskammer legen 1 min WM+20 Stasiskammer / Rettungsdosis
 (Aus Stasiskammer Retten ist allgemein Medizin)

CHARisma & soziales (KöAu + EM + WI)

WI Führungskraft & Befehlen
 Sowohl Truppen Leiten und in Gefahr zusammenhalten, als auch Meinungen beeinflussen, gemeinsame Ziele Vorgeben, oder Moral-Bonies bereitstellen. (E = +2 / G-E =+5 / K-E =+10 auf 1 Fertigkeit nach Wahl 1h)

EM Lehren & Trainieren
 Sowohl Intelligenz-Wesen, als auch Tieren etwas beibringen. Ein Erfolg bedeutet, das man anderen Trainingspunkte Vermittelt entsprechend einer Ausbildung, oder einem Tier in 100 Tagen minus 1W(Schlauheit) einen weiteren Trick beibringen.

KäAu Moddeltum
 Mit MAKE-UP Aussehen herstellen oder sich und andere Verkleiden, als auch Fremde Verführen oder sich gegenüber gütig stimmen.

INT Multimedia Kunst
 Das Nutzen und auch neu Erfinden von Musik , Rhetorik , Lights & Video, Instrumenten und Aufnahmen Zu welchem Zweck auch immer.

EM Psychologie

Alle Rassen Einschätzen & Heilen.

Das Einschätzen (5 AKP) ist relativ nützlich, da es Informationen zur Grundeinstellung desjenigen bringt, und für eine direkt folgende Verhandlungen einen WM von +1W10.

Das Heilen hingegen ist langwierig (2W10 Tage) und dem Opfer steht ein RTW Wlx3 zu der übertroffen werden muß damit die Heilung Effekt hat.

EM Schauspielern

Beinhaltet das Darstellen & Kopieren von Fiktiven wie existierenden Personen, wie auch das Tanzen oder die Theatralik einer Geschichten-Erzählung. Eine passende Verkleidung ist wie ein nötiges Werkzeug. (ohne -50 / improvisiert -20/ vorhanden +0 / besonders gut +5 bis +15)

ME Sprache & Schrift

Das Beherrschen einer beliebige Sprache in Schrift und Laut.

Da sich aber 2 Unterhalten ist die Probe nötig um zu „sagen“ was man selbst ausdrücken will. Falls der andere sich schlecht ausdrückt, kann man mit einem G-E dessen M ausgleichen und mit einem K-E dessen S-M.

ME Theologie

Die Religions-Kunde wird oft unterschätzt, bewegt sie aber doch Massen. Gerade ein wütender 100 Personen Passanten Mob kann einen sehr schnell dazu bewegen sich zu fragen ob etwas mehr wissen hier rüber nicht angebracht gewesen wäre. (auch Philosophie Kunde)

WI Verhandeln& Diplomatie

Gerade Händler mit ihren Preisverhandlungen benötigen diese Fertigkeit, da sie damit Preise manipulieren können. (1W10 % + oder -) Zusätzlich kann man es zum Zutexten nutzen um sich aus Situationen heraus zu reden. Dem Anderen wird aber ein RTW WI x3 zugestanden der Überwürfelt werden muß.

EM Verhören& Ausfragen

Sowohl das unauffällige „Info Sammeln“ in Raumfahrer Kneipen, als auch das „methodisches Befragen“ von Untergebenen oder Zeugen, und auch das „Verhören“ von Gefangenen sowie der Einsatz von Folter gehören Hier zu. Jedem „unwilligen Opfer“ wird ein RTW WI x3 zugestanden, der Übertroffen werden muß, und es 24h schützt.

Reden

Wo Toilette
„routine“100 Credits
„extrem leicht“Einkaufen
„sehr leicht“Hallo ich bin
„leicht“Fachgespräch
„normal“Philosophie
„schwer“Rhetorik
„sehr schwer“

RTW WI zu überwürfeln bedeutet, das die angreifende Fertigkeit einen „besseren“ Erfolg haben muß als der Rettungswurf.

Ein verhandeln K-E der eine G-E RTW schlägt würde trotzdem den preis um (10+1W10)% modifizieren.

Die gegenseite könnte ihrerseits Selbst „verhandeln“ um das wieder zu korrigieren.

KAMPF (ST+GE+INT)

GE archaische & Wurf-Waffen

Beinhaltet das Bedienen und benutzen von Waffen wie Bögen, Armbrüste, Schleudern, oder dergleichen, sowie das gezielte Werfen von Klingen Granaten Steine auf bewegte Ziele. Granaten werden auf Felder geworfen (WM+20) und explodieren 1 RD später. Oder gezielt auf Personen (WM-20) und explodieren sofort bei Treffer oder springen erst 1W20 m in zufällige Richtung weg bevor sie explodieren.

ST bewaffneter Nahkampf

Beinhaltet jeden Nahkampf mit Waffen die nicht angewachsen sind, wie Klingen, Ketten, Stäbe, Peitschen, Keulen,..... Der Schaden ist 1W (Stufe)+ NKS (Nahkampf-Schaden) „BALL“ + Waffenschaden „BALL oder EN“

EM Meucheln

Es können +4 AKP Wm-20 Angriffe ausgeführt werden, die nachdem Getroffen wurde einen Extra-Wurf auf Meucheln erlauben sofern mindestens 1 LP Schaden zugefügt wurde.

Re Parieren & Ausweichen

Gezieltes Abwehren von Angriffen. Schilde Können gegen Nahkampf und Fernkampf eingesetzt werden. Durch diese Fertigkeit wird der ankommende Schaden reduziert, (E = x/2, G-E = x/3, K-E = x/4). Eine ausweichende oder parierende Figur erleidet WM-20 auf alle Angriffe.

GE Pistolen & Gewehre

Das ist der Fernkampf mit Leichten Waffen wie Pistolen , Karabiner, Gewehre, und deren Vollautomatischen Varianten.

KO schwere Infanterie Waffen

Bedeutet den Fernkampf mit schweren Waffen wie MG, RSFG, Raketenwerfer, STAND-xxxxx, Fahrzeug Geschütze mit „über den Lauf peilen“, Energielanzern, Grantengewehr und dergleichen.

KO unbewaffneter Nahkampf

Alles was am Körper angewachsen ist, kann zum Kämpfen genutzt werden. Der Schaden ist NKS (Nahkampf-Schaden) + 1W (Stufe)

+Körperwaffen-Schaden

Hände WM +0 AKP 2 / Füße 1W2 WM-10 AKP 2/ Krallenhände 1W4 WM +0 AKP 2/ Biß 1W6 WM-10 AKP 2/ Schwanz 1W4 WM+10 AKP 2 / Kopfhorn 1W8 WM -20 AKP 2 / Armsäbel 1W8 Wm +0 AKP 2.

Eine Waffe die durch einen „fumble“ ausgefallen ist kann durch eine Komplexe -Aktion (5 AKP) und einen „G-E“ in der entsprechenden Waffen-Fertigkeit wieder Kampfbereit gemacht werden.

Meucheln

Jeweils 1 Auswirkung nur möglich. Vorher ansagen

Leicht (+10)

+1W2 Schaden
WM -1

Normal (+0)

+1W4 Schaden
AKP-1
WM-5

komplex (-10)

+1W6 Schaden
AKP-2
WM-10

Schwer (-20)

+1W8 Schaden
AKP-3
WM-15

S. Schwer (-30)

+1W10 Schaden
AKP-4
WM-20

Ex.Schwer (-50)

Kampfunfähig
Für 2W6 Rd
Tod in 2 W6 Min

Wahnsinn (-100)

Koma 1W20 h
Sofort Tod

KÖRPER (GE + KO + WI)**WI Schleichen & Balancieren**

Alle Formen der Kontrollierten Bewegungen sowie auch Tanzen gehören Hierzu. Schleichen macht einen sehr leise, so dass ein unaufmerksamer Passant mit einer persönlichen Wahrnehmung den Schleichen Erfolg Überbieten muß. Bei einem aufmerksamen Ziel muß der Schleichende den Persönlichen Wahrnehmungs-Erfolg desjenigen überbieten.

KO Rennen & Springen

Für gehen (1 AKP) ist keine Probe notwendig, bei Dauerlauf (2 AKP), Rennen (3 AKP) sprinten (4AKP) und Springen (+1 AKP) hingegen schon. Ein Mißerfolg bedeutet, das die Geschwindigkeit mit Würfel= Minimum ist. (S-M = ohne Würfelbonus) Sprungreichweite ist 1/10tel der Bewegungsreichweite +1W100 cm. Durchhalten.: KO-Punkte & Verbrauch Sprinten 1 / RD , Rennen 1/ min, Dauerlauf 1/10 min, Gehen 1/h. Erholung durch Rast +1/ 10 min. „Schlaf wofür“ (Talent) erschöpft sich nicht, und kann durchlaufen, genauso wie Robotkörper.

KO Schwimmen & Tauchen

Alle Bewegungen im Wasser und Unter Wasser. Schwimmen hält man Fertigkeitwert in Min durch, Tauchen Hingegen 1W(KO) x5 RD

GE Null-G Bewegung

In geringe Schwerkraft, ist das gezielte Vorwärtskommen ein Problem.

ST Hoch-G Bewegung

Bei hohe Schwerkraft ist das Vom Fleck kommen oder gar stehen ein Problem.

GE Akrobatik

Beinhaltet das Abrollen (1 AKP ,Fallschaden Verringert wie bei „Ausweichen“) und Turnen (2 AKP, durch Schweres Gelände „gehen“) sowie auch Fliegen (5 AKP wie „rennen“) und Stürze abfangen (2 AKP Landen ohne Verletzung mit Fallflügeln). Gerade Fayizzare stürzen sich gerne von oben auf ihre Opfer. Sturz-Schaden wird gewürfelt. Höhe x 2 = X. Schaden = 1W(X) oder eine Summe aus mehreren Würfeln die zusammen X ergeben.

ST Klettern

In Gebirge, oder an Fassaden zu Klettern gibt einem Oft einen taktischen Geländevorteil. Die Klettergeschwindigkeit liegt bei AKP/4 /RD hinauf oder AKP/2 /RD hinunter. Natürlich erleichtern oder Erschweren Untergrund diese Proben von WM-100 (Schleimig & überhängend) bis +50 (Leiter)

Schleichen wird modifiziert von

Umgebungsärm WM-10 bis +50

Untergrund WM-50 bis +10

Zeit drängt Geschwind.

X2 = WM-10

X3 = WM-20

X4 = WM-30

X5 = WM-40

X6 = WM-50

X10= WM-100

Schleichen

(AKP/4) m /RD

Kritische Erfolge beim Sprinten und Springen können ziemliche Sprünge herbeizaubern.

Tauchen bei G-E also KO x 5 Rd und bei K-E plus Würfelwurf .

Geschwindigkeit / Gravitation

(S-M = 0, M = 1/4 ,

E= Gehen & Dauerlauf, G-E Rennen, K-E = Sprinten)

Beim Fliegen sind andere Aktionen um +1 AKP erschwert.

EM Reiten

Das „Pilotieren“ von Reittieren und auch Bikes und Trikes. Aber auch das „Beruhigen“ und „Hüten von Tieren“ ist hiermit möglich.

KO Spezielle Sportart

Sei es Gravball , Trideo-Jumping, Clash & Crash, Ringen, Boxen Judo, Tennis, u.v.m diese Sportarten werden einzeln gelernt, aber sie gelten als Ähnlich (WM-50 möglich)

ME Überlebensinstinkt

In der Wildnis ohne Ausrüstung zu überleben ist nicht leicht. Gewürfelt wird Pro Tag. Und ein Erfolg gibt für 1W4 Tage Nahrung und Wasser. Es kann auch zum Finden von Unterschlupf und Wegen genutzt werden

PILOTieren (GE + RE + INT)

GE Boden-FZG- Pilot

Das „Pilotieren“ von Rad-, Kette-, LKT-, Walker- Fahrzeugen oder Kut-schen, Schlitten.

GE Bike-Pilot

Beinhaltet Das „Pilotieren“ von Bikes & Trikes (Boden, Wasser, Schweber, Walker) sowie von Exo-Skeletten, Raumanzug-Steuerdüsen und auch Reittieren.

INT Wasser-FZG-Pilot

Beinhaltet das „Pilotieren“ von Motor-Schiffen, U-Booten, Segelschiffen Ruder-Schiffen, Wasser-Bikes & Trikes, Wasser Großfahrzeugen,

Ge Schweber-Pilot

Das ist das „Pilotieren“ von LKT (Luftkissen-Transportern), A-Grav-Schweben, VTOL (Vertikalflatern & Hubschraubern) , Flugzeugen, Balone & Zeppeline und Raumboote im Normalflug.

LOG Raum-Pilot

Ist das „Pilotieren“ von Raumbooten und Raumschiffen im Normal-Flug. Nicht aber Linear-Flug oder Hypersprünge.

Das Fahren von Normalgeschwindigkeit ist nur für „unfähige“ Fahrer oder Beschädigte Fahrzeuge ein Problem. Proben sind notwendig für „lange Fahrten“, „Schwieriges Gelände“ Vollgas“ und „Schwierige Situationen“ und Kampf (pro RD). Dabei Bedeutet ein Mißerfolg keinen „Crash“ sondern, „halbe Geschwindigkeit“ und ein Schwerer Mißerfolg dann Normal-Geschwindigkeit.

Fahren WMs
Normal Geschwindigkeit WM+50
Vollgas WM+0
Landen & Starten
Vorsichtig WM+50
Langsam WM+20
Schnell WM+0

Um bei einem Fahrzeug Schaden durch Feind-Feuer zu reduzieren ist „Jagdpilot“ nötig.

Eine Waffe die durch einen „fumble“ ausgefallen ist kann durch eine Komplexe -Aktion (5 AKP) und einen „G-E“ in der entsprechenden Pilot-Fertigkeit wieder Kampfbereit gemacht werden.

Pilotieren und Jagd-Pilotieren sind 2 Komplexe Aktionen.

ME Großfahrzeug-Pilot

Ist das „Pilotieren“ von Groß-Raumern, Leviatanen, Raum- Stationen im Normalflug. Also alles was eigentlich nicht „schnell und Beweglich ist“, sondern eine sehr komplexe in die Zukunft orientierte Steuerung mit massiver Computer-Unterstützung nutzt.

LOG Geschütze

Das Benutzen von Direktfeuer-Systeme für Raum & Fahrzeuge wie Laser, Phaser, Desintegratoren, Disruptoren, Blaster, Ionen-Plasma-Fusions-Kanonen, Gauss und dergleichen. (inklusive Artillerie)

LOG Fernlenken

Das Steuern von Dronen, Raketen, Roboter, sowie das Treffen mit Direktfeuerwaffen der Dronen. Als Drone zählt auch ein auf Fernsteuerung geschaltetes Fahrzeug oder Raumboot. Jagdpilot ersetzt es hingegen nicht.

INT Hyper-Raum-Pilot

Dieses „Pilotieren“ gilt für alle Linear-Flüge und für den Notsprung. Linear-Flug ist ein „Flug durch den Hyperraum“ bei dem man quasi nach „Sicht“ von einer Sonne zur nächsten fliegt in einem relativ aufgewählten Meer mit einer 3 dimensionalen Meeresoberfläche. Die Geschwindigkeit hängt von dem Triebwerk ab und

RE Jagd-Pilot

Dies ist das Ausweichen mit Fahrzeugen, Raumbooten oder Raumschiffen. Es bedarf eines Bewegten Fahrzeuges und einer Komplexen Aktion. Es bedarf 50 Km/h um Bodengebundenem Feuer aus zu weichen, und 200 Km/h um im Luftkampf aus zu weichen und 1 Klick / Rd um im Raum aus zu weichen. Diese Geschwindigkeit ist zum effektiven vorwärts kommen nicht zu benutzen sondern ist „nur“ für Ausweichen verwendet. Ein ausweichendes Fahrzeug hat WM-20 auf eigenes Treffen.

„Gut“-Ausweichen bedeutet.: Schaden geteilt E x/2 , G-E x/3, K-E x/4

„passabel“-Ausweichen bedeutet: E x/1, G-E x/2, K-E x/3

„schlecht“-Ausweichen bedeutet: E x/1, G-E x/1, K-E x/2.

Ausweichen

Raumboote	„gut“	Raum-Dronen	„gut“
Raumschiffe	„passabel“	Großraumer	„schlecht“
Flugzeuge Jäger	„gut“	Flugzeug	„passabel“
Schweber / VTOL	„passabel“	Zepellin	„nicht“
schnelle Schiffe	„schlecht“	Schiffe	„nicht“
Fahrzeuge	„passabel“	LKW u.ä	„schlecht“
Groß-Schiffe	„nicht“	Leviathane	„nicht“

Linear-Triebwerke

Langsam
1 LJ / 24h WM+50

vorsichtig
1 LJ / h WM+20

Normal
1W6 LJ / h WM+0

Gas-Geben
1W6+ Stufe
(HypTR) Lj /h
WM- 20

Umrechnung ca
10 Km/h 25m /Rd
50 Km/h 125m/Rd
100 Km/h 250m/R
200 Km/h 500m...

Auch hier gilt...

Werkzeug
(sonst Wm-50)
Material (sonst
100 fache Zeit)
Kraft / Hilfe
(sonst WM-20)

Beim Reparieren
kann man Hinge-
gen auch ohne
Material ... Fli-
cken (Wm-20)
Oder zerbrochene
Bauteile als
Werkzeug-
mißbrauchen
(Wm-30 Statt
Wm-50)

Einbrechen ist
schwierig.
Ohne Diebstahl-
schutz WM+0

Einfacher Schutz
WM-10
Mittlerer Schutz
WM-20
Guter Schutz
WM-50
Exzellenter Schutz
WM-100

„geblendete“ Sen-
soren ergeben
WM-100 zum
Treffen von Zielen.

Verschwimmen
erschwert allen
anderen das Tref-
fen.

Die Blendungs-
Effekte sind nicht
Additiv.

TECHNIK (LOG + ME + GE)

ME Ball-Waffentechnik

Bauen & Reparieren von Bolzen & Projektil-Waffen, archaischen Waf-
fen, chemo-Flammern, Gyrojet-Waffen, Raketen-Systemen. In den Grö-
ßen: Pistole, Karabiner, Gewehr, S-Inf-Waffe, Geschütz, Groß-
Turmwaffe, Groß-Raum-DFW

LOG Elektrik

Bauen & Reparieren von Reaktoren, Energie-Bänken, Sensoren, Kom-
systeme, ECM & ECCM-Systeme, Elektrik & Elektronik. Aber auch Kurz-
schließen von Motoren und Steuerungen, und öffnen elektrischer Türen
gehört hier zu.

ME Energie-Waffentechnik

Bauen & Reparieren von Laser & Stunner, Phaser, Desintegratoren, Dis-
ruptoren, Plasma- Fusion- Ionen-Waffen, Plasma-Flammern, Energie-
Lanzen .In den Größen: Pistole, Karabiner, Gewehr, S-Inf-Waffe, Ge-
schütz, Groß-Turmwaffe, Groß-Raum-DFW

ME Fahrzeug-Technik

Es ist das Reparieren von Fahrzeugen mit den passenden Ersatzteilen
oder das Bedienen der Auto-Reparatur, sowie das Planen von Fahrzeug-
Konstruktionen.

ME Gravitik

Bauen & Reparieren von Schub-Triebwerken, A-Grav-System, Andruck-
Absorbern. Auch Pulsare, Aufzüge, und Schweb-Gürtel gehören hier zu.

ME Haus-Technik

Es ist das Reparieren von Häusern und Immobilien mit den passenden
Ersatzteilen oder das Bedienen der Auto-Reparatur, sowie das Planen
von Häusern.

ME Hyper-Technik

Bauen & Reparieren von Hyper-Triebwerken, Schutzschirmen, Linear-
Triebwerken, Hyperfunk und Schwarzschild Reaktoren.

INT KOM & ECM

Ist „nur“ das Stören, entstören und Funken. Also das „Bedienen“ der
Technik. Ein Stören von Sensoren kann 1 Feind gezielt betreffen, oder sich
selbst verschwimmen lassen.

„Blenden“ ECM stört Feind Sensor und muß den Sensor Erfolg überbieten
 „verschwimmen“ ECM erschwert feindliche Ziel-Erfassung E WM-10 / G-E WM-20 / K-E WM-30

„ECM-Stören“ ECCM stört das Feind ECM und muß den ECM Erfolg überbieten, um ihn zu neutralisieren.

„ECM-Markieren“ ECCM peilt das Störfeld an und gibt einen Trefferbonus, sofern das Zielschiff ECM nutzt. E WM+10 / G-E WM+20 / K-E WM+30

GE Mechanik

Bauen & Reparieren von einfacher Technik wie Hydraulik, Pneumatik, Mechanik, Getriebe, sowie das berechnen und erstellen von Struktur-Bauten wie Rümpfe, Gestelle, Tore und Robot-Körper

ME Raumschiff-Technik

Es ist das Reparieren von Raumfahrzeugen mit den passenden Ersatzteilen oder das Bedienen der Auto-Reparatur, sowie das Planen von Raum-Fahrzeug-Konstruktionen.

GE Robotik

Es ist das Reparieren von Robotern mit den passenden Ersatzteilen oder das Programmieren der Befehls-Strukturen, sowie das Planen von Robot-Konstruktionen.

ME Sprengstoff-Technik

Beinhaltet das Bauen, reparieren, Planen und entschärfen von Bomben, Sprengköpfe, Granaten, Mienen, Selbstzerstörungen, u.v.m. Auch das Herstellen von Sprengstoffen ist hiermit Möglich.

WAHRnehmung (INT + EM + LOG)

PSI Gefahren sinn

Eine Warnung in letzter Sekunde erfolgt durch einen Erfolgreichen Gefahrensinn. Bei einem unerwarteten Angriff aus dem Hinterhalt wirkt diese Fertigkeit 1 Mal wie ein Ausweichen und wird genau so gehandhabt. Zusätzlich hat mein auch eine Chance einer Falle im Moment des Auslösens zu entgehen. Auch dies wird wie „Ausweichen“ gehandhabt. (E = x/2, G-E = x/3, K-E = x/4). Eine Figur die diese Fertigkeit nutzt verbraucht 5 AKP.

Sie ist nicht in einem Kampf-Geschehen einsetzbar, da man dort sich der Gefahr zu sehr bewusst ist.

ECM einsatz ist nicht zu verwechseln mit „stealthen“, denn **UNAUFFÄLIG** ist ECM-Einsatz bestimmt nicht. Eher ein „so viel Lärm und Disco-Geblitze das du mich nicht genau siehst“.

Aber über große Entfernung ist das eine Wunderbare Markierung um andere aus sich aufmerksam zu machen.

„Ausgefallene Systeme“ können entweder auf „Beta-System“ umgestellt werden (5 AKP) oder repariert (1h Arbeit)

(G-E = 1/2 Zeit
K-E = 1/10 Zeit)

„zerstörte“ Systeme hingegen müssen komplett ersetzt werden (4h Arbeit), oder sehr aufwendig mit Ersatzteilen repariert werden (20h Arbeit)

LOG pers. Wahrnehmung

Auch Sinnesschärfe genannt hat es viel mit Aufmerksamkeit zu tun. Das Sehen, Hören Riechen der Umgebung und das Bemerkten von Auffälligkeiten. Es dient auch zum Bemerkten von Verkleidungen (diese müssen übertroffen werden) oder zum Hören von Schleichenden (Übertreffen je nach Aufmerksamkeit), als auch zum Bemerkten von Geheim-Türen.

Die Reichweite von persönlicher Wahrnehmung ist in kurz mittel Weit und extrem unterteilt. Dabei zählt der WAHR-Grundwert in Metern für Kurz. Und die %-Chance wird durch einen entfernungsabhängigen Faktor geteilt. Kurz (x/1) WAHR m / mittel (x/2) WAHR mal 2m / Weit (x/3) WAHR mal 4m / Extrem (x/4) WAHR mal 8m.

ME Schnelllesen

Dabei geht es um das Erhalten von Informationen aus Texten und Handbüchern. Hierbei ist die Frage, welcher Qualität diese Informationen haben und wie vollständig sie sind. Da WMs ab zu schätzen ist reine Spielleiterwillkür. Erlaubt ein Handbuch zu lesen und für 1W6 Tage diese Fertigkeit um 1 Stufe besser zu können.

GE Sensoren bedienen

Bedienen von Sensoren in Raum-Schiffen, Fahrzeugen sowie auch Klein Sensoren. Sensoren die auf „passiv“ laufen haben einen „Sensor-Misserfolg“ was aktive Sensoren, A-MAT, Energie-Waffenfeuer, Plasma & Fusions-Reaktoren, Schutzschirme, aktive Triebwerke automatisch erfassen lässt. „aktives Scannen“ hingegen lässt einen Masse-Ansammlungen, und Passive Energien wie E-Bänke oder geladenen Hypertriebwerke erkennen.

ME Taktischer Kampfsinn

Im Kampf ist Taktik & Wahrnehmung anders als im normalen Leben. Weniger das genaue Schauen, als das Schnelle identifizieren ist hier wichtig. (Es darf auch 1/2 Sensoren Bedienung ODER 1/2 pers. Wahrnehmung verwendet werden, statt dem Grund-WAHR-Wert)

Umschauen (1 AKP) zeigt bekannte „Freunde“ und unbekannte Ziele
Erkennen (2 AKP) zeigt erkannte „Feinde“ und „Neutrale“
Beobachten (5 AKP) Zeigt Waffen & Rüstungen der Ziele.

WISSenschaft (LOG + ME + WI)**ME Allgemeine Wissenschaft**

Physik Biologie Chemie Mathematik sind bekannte Grund-Wwissen-Schafften. Sie können auch verwendet werden um Energien zu berechnen, Kräuter zu sammeln, Plastik her zu stellen, Handelskalkulationen zu machen und dergleichen.

Sensor-Misserfolge zeigen aktive ungetarnte Ziele, sowie JEDE A-MAT-Ansammlung

Sensor Erfolge zeigen zusätzlich Strukturen, und weitere Daten wie Energie Werte, Größe & Kategorie, Waffenarten, und dergleichen.

Sensor G-E lassen einen auch „gestealthte“ Ziele erfassen,

Und K-E sind nicht durch Abwehrmaßnahmen zu blenden.

Die Erfolgsqualität hat etwas damit zu tun wie gut man „getarnte“ Ziele entdeckt.

Ansonsten gelten die Reichweiten von persönlicher Wahrnehmung.

Bei Robotern ersetzt „Sensor Bedienung“ die „persönliche Wahrnehmung“

Schnelllesen & fotografisches Gedächtnis. Das Buch gilt als „immer zur Hand“ und muß nicht Physisch mitgenommen werden, um „gelesen“ werden zu können.

ME Allgemein Medizin

Ist das Behandeln von Krankheiten & Giften sowie die Langsame Rege-
neration.

Medizin injizieren	5 AKP WM+50	„Medizin“
Medizin verstärken	20 AKP WM+0	Wirkt wenn RTW überboten wird.
Krankheit behandeln	1h WM+0	Hausmittelchen
Gifte neutralisieren	1h Wm-20	Hausmittelchen
Wundbehandlung	24 h WM+0	Regenerations-Tank, 5 Regenarum Heilt 1W4 LP + Regenarum pro Wunde
Wiederbeleben	1 min WM -20	Regenarum Heilt einen TOD Effekt, sobald die LP es zulassen. Maximale Zeit ist KO in h.
Aus Stasis wecken	10 min WM+0	Antitox Ein eingefrorener wird wieder lebendig.
Nachwachsen	7 Tage WM-10	Regenerations-Tank, 5 Regenarum Läßt ein Organ oder Körperteil nachwachsen.
Behandeln	7 Tage WM+0	Bettruhe, Heilt 1 W4 LP pro Wunde

INT Genetik

Erlaubt Clone & Genetoiden her zu stellen. Dafür ist ein Labor und Gene-
tisches Grundmaterial, sowie Wachstums oder Regenerations-Tanks und
ein Hypno-Schul-Gerät nötig.

Gencode identifizieren	1h WM+0	Gesamt-Konzept erkennen
Gencode separieren	8h WM+0	Bauteile herstellen.
Prototyp-herstellen	48h WM-20	Gen-Stamm herstellen
Gen Stamm kopieren	8h WM+0	Gen-Stamm herstellen
Basis Körper züchten	7 Tage WM +0	(nicht lebensfähig)
Körper auswachsen lassen	30 Tage Wm+20	(erwachsen werden lassen)
Hypno-Programm FPx FP	Tage WM+0	1 Fertigkeit.
Hypno Programm lehren	24h WM+20	1 Fertigkeit

INT Geologie & Metallurgie

Identifizieren von Material und Strukturen, sowie Wert und Abbaubar-
keit. Auch das Herstellen von Metallen, dass Bestimmen von Haltbarkeit
und FSP gehört hierzu.

LOG Höhere Mathematik

Komplizierte Berechnung ohne Hilfe

Wer braucht Computer, wenn er das auch im kopf kann.

Gerade Navigation ohne Computerunterstützung ist (WM-100) extrem
schwer, es sei denn man hat Zeit (+8h) und einen höheren Mathematiker,
der die Berechnungen durchführt.

Zusätzlich kann so jemand im Kopf Computer-Ergebnisse einfach über-
schlagen, ob sie „in Range“ sind.

Genetik nutzt
„Konstruktions-
Regeln“ welche
denen von Robot-
tern und Fahrzeu-
gen sehr ähnlich
sind.

Es wird einfach
eine Art Charac-
ter-Erschaffung
mit dem automa-
tischen Nachteil
ARMUT und dem
Sonderpaket Clo-
ne.

Viele Dinge wie
Hypno-
Programme müs-
sen für einen Kör-
per nur einmal
geschrieben Wer-
den, und können
auf die Kopien des
Prototyps aufge-
spielt werden.

Interessanterweise
ist Genetik nicht
perfekt, sondern
ein wildes herum-
probieren, mit
vielen zufälligen
Effekten. Nur aus
Gen-Stämmen
können weitere
erschaffen wer-
den, aber aus ei-
nem Prototyp
lässt sich kein Gen
Stamm herstellen,
und die Individu-
ellen Fehler eines
Genetoiden Pro-
types treten bei
anderen nicht auf.

ME Hyper-Physik

Befasst sich mit dem Hyperraum, der Gravitation und allen Formen von Energiefelder. Zusätzlich Kann ein Wissenschaftler Navigations-Malies durch „Anomalien“ deutlich reduzieren (E x/2, G-E x/3, K-E x/4), oder einen Schutzschirm durch gezieltes „aus dem Tritt bringen“ (WM-20 1 min) beschädigen (1W20 F5P) oder Barrieren (WM-50 1min) Durchlässig machen.

ME Industrielle Chemie

Identifizieren, überprüfen und Herstellen von Syntho-Nahrung, Medizin, Kunststoffe. Dazu sind entsprechende Labors, Synthetisatoren, Grundkomponenten und Reagenzien nötig.

ME Kybernetik

Medizinische Kybernetik ist eine Form der Medizin. Dies hier kann auch zum Bauen & Reparieren von Kybernetischen Ersatzteilen. Je höherwertiger die Cyberware ist, desto schwieriger ist die Arbeit damit.

Kleine Operation 1W6h WM+0 Regenarum & Bauteile
Ersetzt ein Körperteil / Organ

Große Operation 4 W6h WM-10 10 Regenarum & Bauteile
Tauscht großzügig gegen Cyberware aus.

Reperatur 1h WM-20 Regenarum & Ersatzteile
Behebt Schäden an Cyberware.

LOG Navigation

Kursberechnung Planetar, Raum und Hyperraum. (mit Computerhilfe)

Eine Kurz-Berechnung auf einem Planeten dauert ca 1 Minute

Eine Kurs-Berechnung im Raum für normal Flug dauert ca 5 Minuten

Eine Kurs-Berechnung für einen Linearflug dauert ca 10 Minuten

Eine Kurs-Berechnung für einen Hypersprung dauert ca 60 Minuten.

Eine Positionsbestimmung auf einem Planeten dauert ca 10 Minuten

Eine Positionsbestimmung in einem Sonnensystem dauert ca 20 Minuten

Eine Positionsbestimmung im Leerraum dauert ca 120 Minuten

Eine Positionsbestimmung in Anomalien dauert ca 20 Stunden

Staffelsprung Berechnung dauert 60 Minuten pro Sprung, WM-10

Schnellberechnung bei Staffelsprüngen dauert 10 Minuten, WM +50

Transition verfolgen dauert 1 RD WM+0 Raumbot

1 RD WM+10 Raumschiff

1 RD WM+20 Großraumer

Linearflug Verfolgen 1 RD WM -50 (zusätzlich)

Medizin herstellen
Oder Cyberware einbauen.:

Alpha Wm- 10

Beta WM- 20

Gamma WM-30

Delta WM-40

Exeter WM-50

Syntho Nahrung

Billig WM+20

Norm WM+0

Gut WM-20

Navigations-

Proben gehen um

so schneller je bes-

ser der Erfolg ist.

E x/1

G-E x/2

K-E x/3

Viele Frachter und

Handelsflotten

nutzen die Mög-

lichkeit vor be-

rechnete Kurse

wie

„Staffelsprünge“

zu nutzen und da-

mit dann beim

Springen selbst es

deutlich leichter

zu haben.

LOG Programmieren

Beinhaltet das Programmieren von Computern und Roboter, als auch das Hacken von Sicherheitssystemen und das Öffnen von Computergestützten Sicherheits-Türen.

INT Taktik & Strategie

Die Kampf-taktik hilft als Initiativebonus, bei Gefechten mit Gruppen von Kampfeinheiten auf beiden Seiten. Das kann sowohl Infanterie, als auch Raumkampf beeinflussen. Zusätzlich ist eine Informationsauswertung von erfassten Daten und gemeldeten Kampf-stärken möglich.

Kampf-taktik alleine (2 AKP) INI Bonus 1W4 WM+20
 Kampf-taktik Gruppe (5 AKP) INI Bonus 1W4 WM+0
 Kampf-taktik Raumkampf (5 AKP) INI Bonus 1W4 WM +0

PSIONIK (Psi + Psi + Psi)

Psionik zu benutzen ist immer eine Komplexe Aktion (5 AKP). Weder Raumhelme noch Rüstungen behindern Psionik.

Das Konzentrieren auf eine Psionik kostet keine PP, aber 5 AKP pro RD. Das Aufrechterhalten hingegen ist eine andere Form des Konzentration-Erhaltens und kostet beim Wirken doppelte der normalen PP. Andere Psi hat danach WM-10 je & Fertigkeiten haben WM-5 je

Fertigkeiten die als „Kampf-Psi“ gelten können nicht „aufrecht erhalten“ werden, sondern müssen jeweils einzeln „gewirkt“ werden.

WI Ballistisches Rüstung

WI Energetisches Rüstung

Erschaffen Rüstungen die gezielt vor 1 Schadensart schützen, aber gut zu erkennen sind. Energetische Rüstungen erscheinen als fahles Leuchten auf der Haut das im Licht zu glitzern beginnt. Ballistische Rüstungen hingegen erscheinen als dicke Wasserähnliche Schicht aus Blauem Gel. Die Rüstung wird 1 mal gewürfelt beim erschaffen und Hält solange der Psioniker sich konzentriert. Wirkt nur auf Psioniker Selbst.

(Konzentrations-PSI)

Hauch von Rüstung	1 PP WM +50	RK+ (1W1 + PSI/6)
Leichte Rüstung	2 PP WM +20	RK+ (1W2 + PSI/5)
Mittlere Rüstung	3 PP WM +0	RK+ (1W4 + PSI/4)
Schwere Rüstung	4 PP WM -20	RK+ (1W6 + PSI/3)
Extreme Rüstung	5 PP WM -50	RK+ (1W8 + PSI/2)
Titanen-Rüstung	6 PP WM -100	RK+ (1W10 + PSI/1)

Auch hier gilt...
 Ohne Diebstahl-schutz WM+0

Einfacher Schutz WM-10

Mittlerer Schutz WM-20

Guter Schutz WM-50

Exzellenter Schutz WM-100

Zusatzregel

G-E bei Psionik erlaubt zusätzlich zu einem „guten Treffer“ den PP-Verbrauch auf x/2 zu senken.

K-E bei Psionik erlaubt zusätzlich zu einem „Volltreffer“ den PP-Verbrauch auf x/3 zu senken.

S-Mißerfolge kosten zusätzlich 1W6 AKP und geben 1h lang einen WM-5 auf Psionik (1h)

K-Fehler verdoppeln die PP-Kosten, verbrauchen zusätzlich 2W6 AKP und geben 1h lang einen WM-10 auf Psionik.

Es ist also möglich mehr als 1 Psionik durch normale Konzentration aufrecht zu halten ohne WMs zu erhalten.

WI Ballistisches Schutzfeld

WI Energetisches Schutzfeld

Erschafft einen Schutzschild der mit einer gewissen Menge TP geladen ist. Auch dieser muß aufrecht erhalten werden. Beide sehen aus wie eine Runde ovale Glaskugel von 1 bis PSI/2 m Radius um den Psioniker.

(Konzentrations-PSI) (maximal 1 Schutzfeld darf aktiv sein)

Hauch von Schutz	1 PP WM+50	Fängt (PSI) W2TP ab
Leichtes Schutzfeld	2 PP WM+20	Fängt (PSI) W4 TP ab
Mittleres Schutzfeld	3 PP WM+0	fängt (PSI) W8 TP ab
Schweres Schutzfeld	4 PP WM-20	fängt (PSI) W12 TP ab
Extremes Schutzfeld	5 PP WM-50	fängt (PSI) W1 F5P ab
Titanisches Schutzfeld	6 PP WM-100	fängt (PSI) W6 F5P ab

INT Energetinese

Ist die psionische Fähigkeit Elektrizität zu beherrschen.

(Kampf-Psi)

Kleiner Funken	1 PP WM+50	(Berührung)	EN-Schaden
Blitz-Hand	2 PP WM+20	(Berührung)	1 TP & AKP
Blitz-Schlag	3 PP WM+0	(PSI + WI) m	1W6+ PSI/2 TP
Blitz-Lanze	4 PP WM-20	(PSI x WI) m	1W8+ PSI/2 TP
Schock-Hand	3 PP WM+10	(Berührung)	2W6+ PSI/2 TP
Schock-Schlag	4 PP WM-10	(PSI + WI)/2 m	1W6+ PSI/2 AKP
Schock-Lanze	5 PP WM-30	(PSI x WI)/2 m	1W8+ PSI/2 AKP
Elektronik stören	2 PP WM+0	(Berührung)	2W6+ PSI/2 AKP
Elektronik braten	4 PP WM-10	(Berührung)	RTW Härte
Aaufladen	10PP WM-20	(PSI) m	RTW Härte
Umlenken	5PP Wm-50	(PSI + WI) m	Läd um 1 E auf
			Lenkt Energie um

EM Heilung

Es ist möglich den Körper von Lebewesen (LP) zu verändern oder nachwachsen zu lassen. Konstrukte (TP) aus toten Materialien zu „heilen“ ist auch in eingeschränktem Maße Möglich.

(Konzentrations-PSI) (RTW Wlx3 möglich)

Blutung Stoppen	1 PP WM+20	(Berührung)	permanent-LP
			Stoppt 1 Blutung / RD
Wunden reinigen	1 PP WM+20	(Berührung)	permanent-LP
			Reinigt 1 Wunde / RD von Schmutz, Gift & Krank.
Wunde heilen I	3 PP WM+0	(Berührung)	permanent-LP
			Heilt 1 W2 + (PSI/5) LP pro 120 min (1 Wunde)
Wunde heilen II	4 PP WM-10	(Berührung)	permanent-LP
			Heilt 1 W4 + (PSI/4) LP pro 60 min (1 Wunde)
Wunde heilen III	5 PP WM-30	(Berührung)	permanent-LP
			Heilt 1 W6 + (PSI/3) LP pro 30 min (1 Wunde)

Die Härte von Elektronik ist abhängig von ihrer Größe und ihrem Aufbau.

Billig Elektronik und Spielzeuge
Härte 10

Std Elektronik und Elektro-Geräte
Härte 20

Hauselektronik und gute Computer
Härte 40

Kampf-Ausrüstung
Härte 60

Gehärtete Systeme für Sicherheitsbereiche
Härte 80

Raumschiff-Computer-Kerne
Härte 100

Umlenken kann man sowohl Strom, als auch Laser, Phaser, und andere Energie Strahlen

Heilen kann man sowohl sich als auch andere.

Zusatzregel. Anstatt PP-Kosten können auch die nötigen Heilzeiten verkürzt werden.

Heilung ist eine Art Aura der Heilung, in der Freund und Feind Geheilt werden.

Eine gesenkte Giftstufe kann bedeuten das derjenige weniger Schaden bekommt oder er immun ist, nicht aber das er seinen Rettungswurf Schafft.

Es gibt „Heilungen“ die aus religiösen oder anderen Überlegungen nicht gewollt sind.

Dafür gibt es den (RTW-WI x3) Rettungswurf. Die Psi-Fertigkeit muß den erfolg des Rettungswurfes natürlich überbieten um zu wirken.

Zombies stehen normalerweise dumm herum und tun nichts. Diese Horror Geschichten von Zombies die leute angreifen und dadurch andere angreifen sind wohl eine Verkennung der Intention des Psionikers der sie erschaffen hat und ihnen Befehle gab.

Wunde heilen IV	6 PP WM-50 (Berührung) permanent-LP Heilt 1 W8 + (Psi/2) LP pro 15 min (1 Wunde)
Wunde heilen V	7 PP WM-100 (Berührung) permanent-LP Heilt 1 W10 + (Psi/1) LP pro 5 min (1 Wunde)
Heilung I (1 Wesen)	9 PP WM+0 (Psi) m permanent-LP Heilt 1 W2 + (Psi/5) LP pro 120 min (jede Wunde)
Heilung II (1 Wesen)	12 PP WM-20 (Psi) m permanent-LP Heilt 1 W4 + (Psi/4) LP pro 60 min (jede Wunde)
Heilung III (1 Wesen)	15 PP WM-40 (Psi) m permanent-LP Heilt 1 W6 + (Psi/3) LP pro 30 min (jede Wunde)
Heilung IV (1 Wesen)	18 PP WM-60 (Psi) m permanent-LP Heilt 1 W8 + (Psi/2) LP pro 15 min (jede Wunde)
Heilung V (1 Wesen)	21 PP WM-100 (Psi) m permanent-LP Heilt 1 W10 + (Psi/1) LP pro 5 min (jede Wunde)
Reparieren	x2 PP WM-20 Reperatur-TP
Gift bannen	3 PP WM +10 (Psi) m 1 Gift, 1 Ziel Senkt pro 1 RD die Giftstufe eines Giftes um 1
Krankheit bannen	2 PP WM +20 (Psi) m 1 Krankheit, 1 Ziel Senkt pro 1 min die Giftstufe einer Krankheit um 1
Reinigung	5 PP WM+0 (Psi) m Radius, alle Senkt pro 1 RD die Giftstufe jeden Giftes und jeder Krankheit um 1
(Kampf-Psi)	(RTW WIx3 möglich)
Aufputzchen	1 PP WM+10 (Berührung) Temporär-LP 24h Erschafft eine ANTI-Wunde mit 1W4+(Psi/3) LP So dass die Differenz zum LP-max-Tod größer wird
Retten	4 PP WM+0 (Berührung) max (Psi) 10 min Tod Heilt einen „Tod“ Effekt, wenn LP passen
Stasis	5 PP WM+0 (Berührung) Einfrieren (Wehrlos) Versetzt ein ziel in Stasis für (Psi + WI) h
Nachwachsen	6 PP WM-20 (Berührung) LP. Max 24h weg Läßt in 24h ein Glied oder Organ regenerieren
Zombie erschaffen	5 PP WM-40 (Psi) m Zombie TP 24h Ein „Toter“ Körper wird animiert und mit allen geistigen Attributen 1, sowie GE & RE & KÖAU 2 aufgestellt. Befehle müssen mental programmiert Werden. (der Todes Zerfall endet) hat LP-max = TP
Ghul erschaffen	10 PP WM-50 (Psi) m Zombie TP 24h Ein „Toter“ Körper wird animiert und mit allen geistigen Attributen 1w6, sowie GE & RE & KÖAU 3 aufgestellt. Befehle könne auch Verbal erfolgen. (der Todes Zerfall endet) hat LP-max = TP
Nekromantie	x3 WM-20 Zombie-Zeit permanent
Zombie bannen	4 PP WM-30 (Psi) m beendet Zombie-da-ßein Läßt den Körper wieder frei sein und weiter rotten.

INT Hyper-Tunnel

Ist das Öffnen von Wurmlöchern in Form einer durchschreitbaren Wand. Diese Psionik ist wegen ihrer Aufwendigkeit manchmal eher in Ritualgruppen zu schaffen, als alleine.

(Konzentrations-PSI) Der Eingang muß in „Sicht“ sein.

Tür 2m Durchm.	10 PP WM+0	Reichweite s.u.
Tor 5m Durchm.	15 PP WM-10	Reichweite s.u.
Portal 25m Durchm.	20 PP WM-20	Reichweite s.u.
Raum-Portal 125m D.	25 PP WM-30	Reichweite s.u.
Riesen- Portal 500m D.	30 PP WM-40	Reichweite s.u.
(Nur in Hyperraum)	+0 PP WM+10	nicht anwendbar
(Zielpunkt Markierung)	+0 PP WM+0	nicht anwendbar
Planetares Ziel	+10 PP WM-10	Ziel ist auf einer Welt
Kurz	+0 PP WM+0	(PSI) L-Sec
Mittel	+10 PP WM-10	(PSI) L-Wochen
Weit	+20 PP WM-30	(PSI) L-Jahre
Extrem	+30 PP WM-50	(PSI) x100 L-Jahre

KO Körperwandlung

Bedeutet bei sich und anderen Aussehen und Gestalt zu verändern. Diese Verwandlungen können sowohl „konzentrations-PSI“, als auch „Kampf-Psi“ sein Selbstverwandlung geht schnell (5AKP) Andere Verwandeln hingegen dauert (1h) und gesteht denen einen Rettungswurf zu (RTW Wlx3) dessen Erfolg übertroffen werden muß. „Nachteile“ überdecken Verwandlungen. in.

(Konzentrations-PSI)

Krallenhand	3 PP WM+20	eine
Säbel-Arm	5 PP WM+0	einer
Gefährliches Gebiss	3 PP WM+10	Kopfform
Sprinter Beine	5 PP WM+0	Bewegung x200%
Katzenaugen	4 PP WM +0	Nachtsicht (WM+20)
Hundenase	3 PP WM +0	Geruchssinn (WM+50)
Luchsohren	3 PP WM +0	Ultraschall (WM+50)
Dünnes Fell	2PP WM+20	RK Ball +(PSI/6)
Normales Fell	4 PP WM+0	RK Ball +(PSI/4)
Dickes Fell & Schwarte	6 PP WM-20	RK Ball +(PSI/2)
Dickes Fell & Platten	8 PP WM-50	RK Ball +(PSI)
Fallflügel	5 PP WM+0	Sturz abfangen
Flügel	10 PP WM-20	Fliegen
Saugnäpfe am Körper	4 PP WM+0	Klettern +50
bestimmte Stimme	3 PP WM-50	
bestimmtes Gesicht	4 PP WM-50	
Fremdrassenkörper	5 PP WM-50	gleiche STAT
Fremdrassenkörper	10 PP WM-50	STAT (—) oder (+) 4

Die Genauigkeit von Hypertunneln lässt zu wünschen übrig, wenn nicht vor Ort ein anderer Psioniker den Zielpunkt markiert.

Als „in Sicht“ zählen alle direkten arten zu sehen und auch Thelepathische Gedankenverbindungen nicht aber Sensoren oder Kameras.

Zusatzregel
Unterstützen von Psioniker-Gruppen.

Helfer der nur Psionik kann ohne Erfolgswurf, oder mit Mißerfolg, gibt WM+1, und braucht 5 PP

Helfer der Fertigkeit beherrscht gibt WM+ 5xStufe und gibt 1W6 PP an den Ritual-Leiter. Kostet 5 PP Erfolgswurf mit WM- (Anzahl Ritualteilnehmer) nötig.

Biß 1W6 WM-10
Schwanz 1W4 WM+10
Kopfhorn 1W8 WM -20
Armsäbel 1W8 Wm +0 aber keine Hand.

Auch Katzenaugen können blind sein.

(Kampf-Psi)

Rückverwandlung	4 PP WM+0	(original)
Nachwachsen	30 PP WM-50	1 Körperteil in 24h
Läßt ein Körperteil Nachwachsen. Behebt Nachteile permanent		
Tierkopf (???)	10 PP WM+0	KöAu -2 und besonderes
Nachtsicht, gutes Gehör, Geruchssinn, Biß, Kopfhorn		
Kampfkörper I	10 PP WM-20	KöAu -2 und besonderes
Krallen-Hände, Sprinter Beine, Normales Fell, normaler Kopf		
Kampfkörper II	15 PP WM-40	KöAu -3 und besonderes
Säbel/ Krallen-Arme, Sprinter Beine, Dickes Fell & Schwarte, Biß		
Kampfkörper III	30 PP WM-60	Wkö-Au-4 und besonderes
Säbel/Krallen-Arme, Sprinter Beine, Dickes Fell & Platte, „Tierkopf“		
Verwandlung verlängern	+10 PP WM-20	(zusätzlich beim Verwandeln)
Verlängert die Zeit einer Verwandlung auf Permanent		

WI Mentaler Block

Diese Abschirmung des Geistes schützt sehr effektiv gegen Thelepathie, Suggestion und Tiefenhypnose. Jede diese Psi-Fertigkeiten muß den Erfolg des Mentalen Blockes erst einmal überbieten.

(Konzentrations-Psi)

Mentaler Block 4 PP WM+0 Die Erste Probe gibt einen WM auf die Proben die dann jeweils pro Angriff erfolgen. Deren Misserfolge und Patzer aber den Block nicht Abbrechen lassen.
(E WM+10, G-E WM+20, K-E WM+30)

EM Psi Kampf Parade

Diese Verteidigung gegen Kampf-Psionik ist auch effektiv als Abwehr gegen Konzentrations-Psi. Sie neutralisiert diese wenn sie einen gleichwertigen Erfolg erreicht.

(Konzentrations-Psi)

Parade (Kampf-Psi)	5 PP WM+0	(Reichweite Selbst)
Fern-Parade (Kampf-Psi)	6 PP WM-20	(Psi) m
Abwehr (Konz-Psi)	7 PP WM-10	(Berührung)
Fern-Abwehr (Konz-Psi)	8 PP WM -30	(Psi) m

LOG Pyrokinese

Das Feuer zu beherrschen und zu erzeugen ist die Kunst der Pyrokinese

(Konzentrations-Psi)

Feuerzeug-Flämmchen	1 PP WM+20	(Berührung) 1 TP & Licht
Fackel	2 PP WM+10	(Berührung) 1W8 + Psi/2 TP
Feuer-Klinge	3 PP WM +0	(Berührung)
Nahkampf Waffe in der Hand verursacht 2W6 Feuer zusätzlich		

Das „Nachwachsen“ behebt Nachteile, wie „Einbeinig“ „Einarmig“ „Blind“ „Ohne Gehör“ Usw
ABER derjenige Erleidet die Nachteile die das „verschwinden“ von Nachteilen erzeugt (EP & Steigern)

Bei einer „Abwehr“ der Permanenten Nachwachung stirbt das Körperteil wieder ab (24h) und muß amputiert werden. Und der arme bekommt die Nachteile erneut. Dabei erleidet er Nachteile wie unter „Hinzufügen von Nachteilen“ (EP & Steigern)

Das Feuer entsprechend Licht erzeugen ist klar.

Das ein Feuer-schaden zusätzlich zum Ballistischen Schaden einer Waffe auftritt auch. Die Stärke Des Feuerschadens wird nur durch Kritische „Treffer“ aber nicht „Psi“ erhöht.

Energie-Waffen Schaden wird separat gerechnet.

Wasser kochen 2 PP WM+20 (P*SI*) m
 Erhitzt (P*SI*) Kg Wasser auf 100 ° C in 10 min
Helligkeit 3 PP WM+0 (P*SI*) m Radius hell erleuchtet
Feuer löschen 1 PP WM+0 (P*SI*) m, Pro RD kumulativ
 Ein Feuer wird um -1 TP RD-Schaden geschwächt.
Fusion Löschen 10 PP WM-50 (P*SI*) m, Pro RD kumulativ
 Ein Reaktor wird um -1 E pro RD geschwächt.
Feuer-Schild 4 PP WM-20 (Selbst) 1W4 +(P*SI*/3) TP pro RD
 Verbrennt jeden in 1m Entfernung (Ausweichen möglich)

(Kampf-P <i>SI</i>)			EN-Schaden
Granaten Zünden	1 PP WM +50	(P <i>SI</i> + W <i>I</i>) m	
	zündet 1 Granate in Sicht.		
Feuer-Kugel	3 PP WM+0	(P <i>SI</i> + W <i>I</i>) m	1W10+ P <i>SI</i> /2 TP
Flammen-Lanze	4 PP WM-20	(P <i>SI</i> x W <i>I</i>) m	2W8+ P <i>SI</i> /2 TP
Plasma-Explosion	6 PP WM -30	(P <i>SI</i> + W <i>I</i>) m	2W6 + P <i>SI</i> TP
	Eine Granatenähnliche Explosion (P <i>SI</i> /2) m Radius, Ende der nächsten RD		
Flammen welle	10 PP WM -50	(P <i>SI</i> x W <i>I</i>) m	2W6 + P <i>SI</i> /2 TP
	Eine Wand aus Feuer geht von dem Psioniker aus und breitet sich mit (P <i>SI</i>) m / RD Kreisförmig aus und verletzt jeden den sie überfährt. (Immer am Ende der Runde beginnend nächste RD)		

KO Regeneration

Diese Selbstheilung funktioniert auch bei bewusstlosen oder tödlich getroffenen Psionikern. Ein Psioniker kann immer 1 davon pro Runde einsetzen, egal wie seine AKP aussehen, also auch zusätzlich zu normalen Handlungen.

(Kampf-P <i>SI</i>)		
Blutung Stoppen	1 PP WM +20	Stoppt alle Blutungen
Scherzen Lindern	2 PP WM +0	Senkt 1 Schmerz WM um 5 sofort
Paralyse heilen	1 PP WM +0	heilt 1 AKP Stun Schaden sofort
Regeneration I	1 PP WM +0	heilt 1 LP (1 Wunde) in 60 min
Regeneration II	2 PP WM-20	heilt (P <i>SI</i> /5) LP (1 Wu.) in 30 min
Regeneration III	3 PP WM-50	heilt (P <i>SI</i> /2) LP (1 Wu.) in 15 min
Regeneration IV	4 PP WM-100	heilt (P <i>SI</i>) LP (1 Wu.) in 5 min

TP eines Feuers sind der Schaden den es pro RD anrichtet.

Ein Brennender Schuppen z.b. 2W6 / 3W6 / 4 W6
 Zum Löschen reicht es das Feuer um das Würfelmaximum zu verringern.

Reaktoren gehen ganz aus, wenn sie alle E „geschwächt“ bekommen

Das Löschen ist wirksam und bei Ende der Konzentration oder Entfernung aus der Reichweite erholt sich das wieder um 1 / RD.

Selbstheilungen werden durchaus im Kampf eingesetzt um nach einem verlorenen Kampf Trotzdem aufstehen zu können.

Ein RTW-Mental wird gewürfelt gegen jeden neuen Versuch.

EM Suggestion

Gedanken Senden und das Beherrschen von Fremden Wesen ist mächtiger als man Ahnen sollte. Jedem Ziel steht ein Rettungswurf (Wlx3) zu um den Effekt ab zu wehren. Die Suggestion muß einen besseren Erfolg haben um zu wirken.

(Konzentrations-PSI)

Gedankensprache 1 PP WM+20 (PSI x WI) L-Sec
Worte an Telepathen senden / Hilferuf an Telepathen

Worte 2 PP WM+0 (Sicht / angepeilt)
Worte an Normale Senden.

Feste Verbindung 5 PP WM-20 (PSI (Psoniker)+ PSI (Ziel))
(E = Km, G-E = L-Sec, K-E = L-Jahr)

Befehl 5PP WM-30 (Sicht / angepeilt)
Gehorcht 1 RD dem Befehl zur sofortigen Ausführung. Selbstmord erlaubt einen Zweiten RTW mit WM+50

(Kampf-PSI)

			PSI-Schaden
PSI-Schmerz	3 PP WM+0	(angepeilt)	1W2 AKP
PSI-Lanze	4 PP WM-20	(angepeilt)	1W4+ (PSI/5) AKP

Das Opfer hat jede RD den RTP PSI, um den Effekt ab zu schütteln, der wie eine Wunde behandelt wird. Zusätzlich sinkt der AKP-Verlust um 1 pro Minute, da es sich um „Schmerzen“ handelt, nicht um Betäubung.

EM Telepathie

Gedanken lesen und bekannte Gedanken-Muster suchen. Es ist das „harmlose“ Gegenteil der Suggestion. Hiergegen sind Rettungswürfe nur zulässig wenn sich das Ziel der Telepathie bewusst ist.

(Konzentrations-PSI)

Anwesenheit 1 PP WM+10 (PSI x EM) m (anpeilen)
Sucht nach allen Gedanken-Mustern. Position und Anzahl.

Suche 3 PP WM -10 (PSI x EM) 10 km (anpeilen)
Sucht nach 1 bestimmten Gedanken-Muster

Gedanken-Lesen 2 PP WM +0 (Sicht / angepeilt)
Läßt einen die direkten Gedanken „belauschen“

Gedanken-Sonde 5 PP WM-20 (Berührung)
Läßt einen in die Tiefen der Erinnerung abtauchen und nach Geheimnissen suchen. Das Opfer bekommt Kopfschmerzen dabei Und kann sich sofort dagegen wehren.

Feste Verbindung 5 PP WM-20 (PSI (Psoniker)+ PSI (Ziel))
(E = Km, G-E = L-Sec, K-E = L-Jahr)

Aktives PSI spüren 2 PP WM-10 (PSI x INT) m
Peilt Fremden Psi-Einsatz an und identifiziert diesen.

Gedanken verbergen 2 PP Wm-50 (selbst)
verhindert „anpeilen“ oder „belauschen“

Worte Dauern Zeit., genauso Befehle.

1 Satz = 1RD
1 Kompletter Befehl = 1 min

„Befehle“ ergeben jeder RD eine weitere Vergleichende Probe.

„Feste Verbindung bleibt mit dem erstellenden Erfolg bestehen, bis es abgebrochen wird, oder das Ziel außer Reichweite gerät.

Suggestion & Telepathie Reichweiten sind additiv. Also kann ein Suggestor etwas „senden“ was ein Telepath „hört“.

Bei der Gedanken-Sonde sind Kopfschmerzen Additiv. WM-1 pro Runde suchen.

Dabei braucht es 2W6 RD zeit um eine geheime Information zu finden.

WI Telekinese

Objekte bewegen, beschleunigen oder notfalls verformen. Sich gegen telekinetische Bewegung zu wehren, ist nur erlaubt, wenn man eine Möglichkeit des „Festhaltens“ ergibt. „Zu Schwer Sein“ hilft da auch. (RTW WI x3) Die Kinetischen Angriffe bedürfen Objekte die zum „Zuschlagen“ oder „schießen“ benutzt werden.

(Konzentrations-PSI)

- Finger 1 PP WM+20 (PSI + WI) m
Knöpfe Drücken, Busen grabtschen, Kraulen u.v.m.
- Schweben lassen 2 PP WM +0 (PSI + WI) m
(PSI) Kg mit 5m /RD schweben lassen und bewegen.
- Starkes Schweben 4 PP WM-10 (PSI) m
(PSI+WI) x 10 kg mit 5m /RD schweben lassen und bewegen.
- Schnelles Schweben +2 PP WM-10 (siehe oben) (Psi Modifikation)
(siehe oben) mit (PSI + WI) m/RD schweben lassen.
- Fliegen +4 PP WM-20 (siehe oben) (Psi Modifikation)
(siehe oben) mit (PSI + WI) x5 m /RD schweben lassen.
- Reichweite erhöhen +5 PP WM-10 (siehe Oben x 10) (Psi Mod.)
(siehe oben / 2) Dieser Effekt kann bis zu 3 mal gestapelt werden.

(Kampf-PSI)

Kinetischer Schlag	2 PP WM+10	(PSI) m	BALL-Schaden
Kinetischer Bolzen	3 PP WM+0	(PSI + WI) m	1W6+ PSI/2 TP
Kinetischen-Speer	4 PP WM-20	(PSI x WI) m	1W8+ PSI/2 TP
			1W12+ PSI/2 TP

LOG Teleportation

Ist die Fähigkeit zum Hyperraumsprung. Jeder Hyperaum-Unterdrücker verhindert also auch Teleportationen. Ein Mißerfolg ist „Kein Sprung“. Ein Schwerer Mißerfolg ein „Fehlsprung“

(Kampf-PSI)

- Grundversion 10 PP WM +0 (PSI + WI) m
auf Sicht, ohne Hindernisse, ohne Ausrüstung & Kleidung
- Reichweite I +5 PP WM -5 (PSI + WI) Km
- Reichweite II +10 PP WM -10 (PSI + WI) 10 Km
- Reichweite III +15 PP WM -20 (PSI + WI) 1000 Km
- Reichweite IV +20 PP WM -50 (PSI + WI) L-Sekunden
- Reichweite V +25 PP WM -100(PSI + WI) L-Jahre
- Gruppe I +10 PP WM-5 1 Zusätzlicher Passagier
- Gruppe II +20 PP WM-10 (PSI) zusätzliche Passagiere
- Gruppe III +30 PP WM-20 (PSI x WI) zusätzliche Passagiere
- Fracht +5 PP WM+0 (PSI x WI) Kg (mehrfach möglich)
- Ohne Sicht +0 PP WM-10 (Bekannt oder angepeilt)
- Mit Kleidung +0 PP WM-5 (leichte Kleidung max TRGF x 1)
- Mit Ausrüstung +5 PP WM-5 (Bis TRGF x20 Last)

Also zum Zuschlagen kann man sehr viel nutzen. Stühle, Lampen, Waffen, Küchengeräte, Bücher, Werkzeug....

Zum „schießen“ eignet sich alles was etwas kleiner ist, wie Stifte, Messer, Schrauben, Glassplitter, Zündschlüssel.....

Für den „Speer“ eignen sich länger teile wie Stahlträger, Eisenstangen, Wischmob, Gewehre.....

Ab wann ist ein ort „bekannt“ ? Gute Frage....

Und erreicht man den auch wenn er Weggeflogen ist? Noch bessere Frage.

Hier ist die allseits beliebte „Spiel-Leiter-Willkür“ wieder sehr gefragt.

Vielleicht sind manchmal „gute“ oder „kritische“ erfolge notwendig wenn eine Vorstellung fehlt in welcher Himmels-Richtung und Entfernung man springen möchte.

(Konzentrations-PSI)

Blinzeln **10 PP WM-20** (jeweils 5m pro Blinzeln)

In der Kampfrunde können mehrere kleine Kurz-Sprünge getätigt werden. Sie gelten als „Bewegung“ und kosten jeweils 2 AKP pro Sprung, egal wie viele davon letztendlich ausgeführt werden.

(Mit Kleidung, Waffen und Ausrüstung bis zu TRGF x2)

Es dürfen dabei keine Objekte durchsprungen werden, auch keine Gitter oder Energie-Felder. Schutzschirme, Vakuum-Schutzfelder oder auch nur Hyperraum-Energie-Blasen aller Art gelten in diesem Fall als Energie-Feld.

Für jeden Kurz Sprung wird eine Probe WM+0 notwendig.

Zusatzregel:
Blinzel-Bewegung kann wie normale Bewegung genutzt werden um Angriffe während der Bewegung aus zu führen.

Dabei bleibt die Limitierung, dass ein Ziel während einer Bewegung immer nur 1 mal angegriffen werden darf bestehen.

Eine Normale Bewegung zusätzlich ist erlaubt. Dies erlaubt aber keinen 2ten Angriff in der Bewegung auf dasselbe Ziel.

WI Tiefenhypnose

Ist eine Dauerkontrolle über einen Verstand, und somit auch eine Versklavung desjenigen. Hiergegen ist ein Rettungswurf (RTW WI x3) immer erlaubt.

(Konzentrations-PSI)

Selbstkontrolle 2 PP WM+10 (Selbst) (pro 1h) Hat jeweils 1 Effekt.

Schmerzen werden (WM) um 1W10 verringert.

AKP-Verluste durch Stunner werden um 1W4 verringert.

Beherrschungen werden um 1 Befehl verringert.

Heil-Hypnose 4 PP WM+0 (Berühr) (in 1h) Hat jeweils 1 Effekt.

Schmerzen werden (WM) um 1W10 verringert.

AKP-Verluste durch Stunner werden um 1W4 verringert.

Beherrschungen werden um 1 Befehl verringert.

Gehirnwäsche 5 PP WM-10 (Berührung) (in 12h)

Erschafft einen „leeren Geist“ der programmierbar ist.

So jemand beantwortet aber keine Fragen mehr.

Programmieren 5 PP WM-20 (Berührung) (in 1h)

Programmiert einen Satz von maximal PSI Worten in einen „leeren Geist“, der wie ein Dogma funktioniert.

Knechten 10 PP WM-50 (Berührung) (in 6h)

Programmiert einen Satz von maximal PSI Worten in einen „nicht leeren Geist“, der wie ein Dogma funktioniert.

Befragung 5 PP WM-30 (PSI) m (in 1min)

Einem „nicht leerer Geist“ werden ein Geheimnis entrissen.

ME Visuelle Abschirmung

Eigentlich ist es eine Holo-Bild-Erschaffung. Also Für Sensoren gut anmeßbar, aber für Augen und Kameras eine gute Illusion.

(Konzentrations-PSI)

Schatten vertiefen 1 PP WM+20 (PSI) m Radius

Gibt beim Verstecken einen WM von +20

Licht-Quelle 2 PP WM+10 (PSI) x2m Radius.

Beleuchtet den Radius relativ gut und ist eine diffuse Lichtquelle für den Bereich drum herum.

Aussehen verändern 3 PP WM+0 (Selbst) (ganzer Körper)

Gibt einen Verkleiden Bonus von WM+50.

Visuelle Unsichtbarkeit 5 PP WM -10 (selbst)

Gibt einen Schleichen Bonus von WM+50, gegen Sicht und Wahrnehmungen bedürfen „gute Erfolge“ zum Sehen.

Visuelle Illusion 6 PP WM-20 (PSI) m Radius

Erschafft ein bewegtes Bild, das sich mit dem Psioniker bewegt. Die Qualität des Bildes muß von einer Wahrnehmungs-Probe übertroffen werden um sie ohne Anfassen als Holo-Bild zu identifizieren.

Ja da sopfer merkt wie sein Geist vergewaltigt wird. so etwas ist nie „lieb“ oder „nett“.

Selbstkontrolle und Heilhypnose kann auch „Befehle“ neutralisieren, selbst wenn die „Befehls“ PSI einen höheren Erfolg hatte.

„Schatten Vertiefen“ kann auch Helligkeit erhöhen oder Farben verblassen und Konturen verschwimmen. Der Effekt sollte an die Umgebung angepasst sein.

Aussehen Verändern kann sowohl Cameleon Effekt, als auch Verkleidung oder gar Reklame laufen lassen. Die Grenze ist wohl eher die Vorstellungskraft.

Unsichtbarkeit versucht Licht zu kopieren. Im völlig freien zu stehen ist da leider die am leichtesten sehbare Variante weil die Ränder wie Glas sichtbar sind.

Tja Winterschlaf ist eine sehr ungerne genommene Fertigkeit.

Niemand rechnet gerne damit zu versagen.

Andererseits... eine kleine Chance ist immer noch besser als Gar keine.

Und somit wahren wir am ENDE der Fertigungsbeschreibungen

Zeit das mal ausgiebig zu Feiern...

WI Winterschlaf

Kann sehr wenig, außer Überleben lassen. Es reduziert die Körperfunktionen und oder kapselt Körperflüssigkeiten ein.

(Kampf-PSI)

Blutungen Stoppen 1 PP WM+20 (selbst) (in Ruheposition)

solange Ruhig liegend, hören alle Blutungen auf zu bluten.

Erholen 2 PP WM+10 (selbst) (4h in Ruheposition)

Die Erholung entspricht einem tiefen Schlaf von 12 Stunden.

Winterschlaf 4 PP WM+0 (selbst) (24h in Ruheposition)

Verbraucht dabei nur 1/10tel der Luft u.ä. wie sonst

Winterschlaf bis 5 PP WM-5 (selbst) (1 Jahr in Ruheposition)

Verbraucht dabei nur 1/100tel der Luft u.ä., wie sonst.

Erweckungs-Ereignis oder Zeitpunkt sollte Festgelegt werden.

Stasis bis 6 PP WM-10 (selbst) (PSI) Jahrhunderte

Verbraucht dabei keine Luft o.ä.

Erweckungs-Ereignis oder Zeitpunkt sollte Festgelegt werden.

Stasis-Blase bis 10 PP WM-20 (selbst) (PSI) Jahrtausende

Verbraucht dabei keine Luft o.ä. und ist immun gegen Vakuum, oder Druck. Eine Energiefeld umgibt den Psioniker.

Erweckungs-Ereignis oder Zeitpunkt sollte Festgelegt werden.

• Regeneration von Psi-Punkten

Wenn ein Psioniker keine Psi aufrecht erhält, die PP kostet, oder seit einer Stunde dergleichen nicht angewendet hat, beginnt der Psioniker zu regenerieren. 1W6 PP pro volle Stunde.

Ansonsten regeneriert ein Psioniker nur 1 PP pro volle Stunde.

Psi-Kristalle erlauben diese Leer zu saugen (1 min) oder auf zu füllen (1 min)

• Psi Verstärken (erweiterte Regel)

Kampf-Psi kann verstärkt werden um.:

+1 TP & WM -10 pro Stufe der PSI Fertigkeit.

+2 TP & WM -10 & 1 PP pro Stufe der PSI Fertigkeit

Dabei entscheidet der Psioniker VOR dem Wurf, um wie viel (bis zum Maximum der Stufe) der Angriff verstärkt wird. Diese Verstärkt sich natürlich auch bei einem kritischen Erfolg.

• Reparaturen (Zusatzregeln)

Gehen wir mal von der „Standard-Stunde“ Reparatur für irgendwelche Technischen oder Handwerklichen Reparaturen aus. Für eine Normale „Reparatur“ sind sowohl Werkzeug, als auch Ersatzteile nötig.

Misserfolge bedeuten, dass das reparierte nicht funktioniert. Schwere Misserfolge beschädigen das Objekt zusätzlich. Kritische Misserfolge verbrauchen sogar noch zusätzliche Ersatzteile. Erfolge Reparieren die Funktion ODER sehen gut aus. (Wahlweise) Gute-Erfolge hingegen Reparieren UND sehen gut aus. In halber Zeit. Kritische Erfolge schaffen es sogar in einem Drittel der Zeit, und man kann die Reparatur kaum erkennen.

„Flicken“

Ersatzteile fehlen teilweise	doppelte Zeit
Ersatzteile fehlen größtenteils	10 Fache Zeit.
Ersatzteile?????	100 Fache Zeit.

„Basteln“

Werkzeug	WM-??	(Multiwerkzeug z.b.)
Werkzeug etwas ungeeignet	WM-30	(improvisiert)
Werkzeug fehlt	WM-50	

„Zeit?“

Zeitdruck	WM-10,	& Zeit -10%
Flinke Finger	WM-20	& Zeit -20%
So schnell es geht	WM-30	& Zeit -30%
Sich Zeit lassen	WM+10	& 2 Fache Zeit
Alle Zeit der Welt	WM+20	& 10 fache Zeit
Doktorarbeit	WM+30	& 100 fache Zeit
Hobby-Bastel-Projekt	WM+50	& 1000 fache Zeit

„Beispiele“

Rüstung Reparieren	WM+0	1W6 Rüstungs-Punkte
Robot Reparatur	WM+0	1W10 TP
Fahrzeug-Panne	WM+0	
Gerät reparieren	WM+0	
Schiffs-System (Ausfall)	WM+0	
Schiffs-System (Zerstörung)	WM-100	& 20 fache Zeit
Schiffs-System-Austausch	WM+20	& 10 fache Zeit
Sabotiertes System	WM+10	
Waffe beschädigt	WM+0	

Auch hier gilt..
Werkzeug
 (sonst Wm-50)
Material (sonst
 100 fache Zeit)
Kraft / Hilfe
 (sonst WM-20)

Beim Reparieren
 kann man Hinge-
 gen auch ohne
 Material ... Fli-
 cken (Wm-20)
 Oder zerbrochene
 Bauteile als
 Werkzeug miss-
 brauchen (Wm-30
 Statt Wm-50)

„Schwierigkeit?“

Absolut trivial
WM+100
Routine
WM+50
Extrem leicht
WM+30
Sehr leicht
WM+20
Leicht
Wm+10
Einfach
Wm+5

Normal
WM+0

Naja
Wm-5
Komplex
Wm-10
Schwer
Wm-20
Sehr Schwer
Wm-30
Extrem Schw
Wm-50
Wahnsinn
Wm-100

• Fumble Tabellen

Wurf Infanterie Kampf

- 11 einfacher Fehlschuß
- 22 Fehlbedienung -10 AKP
- 33 Falsch gehalten -5 AKP
- 44 Magazin / Waffe Fallen gel.
- 55 Blindgänger -5 AKP
- 66 falsches Ziel Kein Schuß
- 77 Sin & Ziel ?? 1 Rd nur Defensiv
(Eine Taktische Kampfsinn Probe behebt denn 77er fumble)
- 88 Freund Treffer (90° Winkel)
- 99 Waffenproblem (Ausfall)
- 100 „Meisterwillkür“

Ausweichen

- normales Versagen
- hineingelaufen (maximal Schaden)
- gestürzt -5 AKP
- Schild / Irgendetwas Fallen gelassen
- Taktischer Fehler (keine Deckung)
- zurück getrieben worden 1W6 m
- Orientierung verloren 1 Rd
- Hindernis!! (Ausweichen Beendet)
- Festhängen (Ausweichen beendet)
- „Meisterwillkür“

Tech-Fertigkeit

- 11 peinlicher Fehler harmlos
- 22 Fehlbedienung des Werkzeuges
- 33 Werkzeug macht Mucken
- 44 Zeug Fallengelassen
- 55 Sturz & Fallenlassen
- 66 scheint zu funktionieren (aber)
- 77 Gerät zerstört
- 88 Gerät macht Gegenteiliges
- 99 Werkzeug ist zerstört
- 100 „Meisterwillkür“

Aktions-Fertigkeit

- peinliche „PO“se ??
- völlig Blödsinniger Versuch
- Selbstverletzung 1-LP Wunde
- Umreißen / Fallen lassen was geht
- Hindernis!!! „Klonk“
- im letzten Moment
- Kleidung zerreißt
- Falsche Richtung, aber so was von.
- Sturz & Porzellanladenbombe
- „Meisterwillkür“

Wissens-Fertigkeit

- 11 peinliches Halbwissen
- 22 grober Denkfehler (dauert)
- 33 Denkfehler (+50% Zeit)
- 44 Aufgabe vergessen
- 55 Spezielle Daten vergessen
- 66 falsche Aufgabe gelöst
- 77 Kopfschmerzen (WM-10 1W6 h)
- 88 gute aber falsche Lösung
- 99 Lösung gelöscht & vergessen
- 100 „Meisterwillkür“

Wahrnehmung

- blöder Gesichtsausdruck
- 1 Rd dumm rum stehen
- Freund Feind Kennung Weg 1 Rd
- Freund-Feind-Verwechslung 1mal
- Überlastet WM-20 1W6 Rd
- Fehleinschätzung (alles ok)
- Fehleinschätzung (Panik)
- Fehleinschätzung (Daten falsch)
- Helm verrutscht (Blind 1W% AKP)
- „Meisterwillkür“

Meisterwillkür::

Fahrzeug Tank
oder BATT-Treffer
Granatensplint
geworfen, statt
Granate ..

Schrank kippt um
Hält ein Tischtuch
als Deckung vor
sich.

Motor rollt ohne
Räder, Reaktor
wird zur Leuchtre-
klame, Funkgerät
spielt „beatles“

Spektakulärer
Salto rückwärts,
Spielt Flummi,
Verliert den Schuh
oder die Hose

Da gab es doch
eine Dissertation
darüber (Film-
Humbug)
Das ist eine
Raum-Zeit-
Anomalie

Wir stürzen ab!!!
Der Reaktor exp-
lodierte
DAS ist nen A-
MAT Torpedo!!!!
BOOMBEEEEEEEE
Nettes liebes Apo-
kalyptisches Ka-
ninchen

• **Fumble Tabellen**

Wurf Geschütz-Kampf

- 11 einfacher Fehlschuß
- 22 Fehlbedienung (gesichert)
- 33 Waffe deaktiviert
- 44 Waffe verbraucht muni 1W6
- 55 Waffe setzt aus 1W6 Rd
- 66 auf Schuß verzichtet
- 77 System-Problem 1 Rd Ausfall
- 88 Freundtreffer / selbst
- 99 Waffenausfall (Schaden)
- 100 Waffenexplosion (zerstört)

Wurf Chirurgie

- 11 falsches Organ behandelt
- 22 5 mal Medizin verbraucht
- 33 Besteck vergessen
- 44 Wunde vergrößert 1W6 LP
- 55 Besteck- Fehlt
- 66 Allergie Check dauerte lange
- 77 1W6 Wunden mit 1 LP
- 88 Falschen Patienten behandelt
- 99 Patient Komatös verwundet
- 100 „Meisterwillkür“

Wurf Verhandeln

- 11 hysterisches Gelächter
- 22 Zahlt ohne was zu kriegen
- 33 +50% „Gebühr“
- 44 Gegenüber verärgert!!!!
- 55 +20% wegen Formfehler
- 66 kein Handel, Verwechslung
- 77 1W6 fache Menge gehandelt
- 88 Illegales Gekauft!!!
- 99 POLIZEI!!!! Betrug!!!!
- 100 „Meisterwillkür“

Pilotieren & Jagt-Pilot

- Gas gegeben (was geht)
- Vollbremsung (1 Rd)
- Triebwerk deaktiviert
- 50% Schub verschwendet (1Rd)
- Trudeln WM-20 für alle
- Warnsystem gecheckt,
- Schlingern Wm-10 für alle
- RAMMEN!!
- Kreiseln WM-30 für alle
- Triebwerksausfall (Schaden)

Psionik

- lautes tiefes Stöhnen
- Nasenbluten 1 LP-Wunde
- Kleidung flattert im Wind
- Psi verschwendet 1W6 PP
- bekommt Selbst ab 50%
- hat Angst vor der eigenen Courage
- Kopfschmerzen 1W6 Ed WM-20
- Falsches Ziel getroffen
- Selbst getroffen 100%
- „Meisterwillkür“

Rettungswurf

- Volle Wirkung & SOFORT
- Doppelte Wirkung & SOFORT
- 150% Wirkung & SOFORT
- 100% Wirkung & Sofort
- Reißt es von den Beinen -5 AKP
- sich doch nicht gewehrt???
- Schreit vor Schmerzen -10 AKP
- Es geht mir gut .. Eeehrlich *lüg*
- Bewusstlos 1W6 min
- „Meisterwillkür“

Meisterwillkür::

„er ist tot Jim“
Ach das war vorher kein Mensch ????
Oh und auch keine Frau?
Es lebt definitiv..... Aber wieso sagst du mir erst jetzt, dass es ein Syntho-Grill-Hähnchen war und nie gelebt hat?

Explosionschockwelle mit 1W6m Radius pro PP und einem Freiflug für alle
Ein Schwarzes Tor Ja Uhropa ich weiß ich soll dich nicht aus dem Grab rufen, nur weil ich nervös bin

Schönschön sie besorgen das und ihr Haustier bleibt solange bei meinen Kindern als Sicherheit.
Oh ja die Dame das Angebot ihrer privaten Dienste nehme ich an...

Einer getroffen?
Nein der Rest dort auch.
Ein berserkender Elysianer... nett..

Rassen

• Rassenbeschreibungen

Die nur in Kurzform dargestellten bekannten großen Rassen,.....

- Menschen
- Neo-Menschen
- Menschenähnliche
- Aquilaner (Reptiloide-Humanoide)
- Brullrah (Humanoide)
- DrallThas (Amöben)
- Elysianer (Menschen-ähnlich)
- Fayizzahr (Humanoide)
- Lurrack (Humanoide)
- Sackarathas (Reptiloid / 6 Glieder)
- Zylöh (Humanoide)
- Kleine unbedeutende Rassen
- Tiere
- Robotter & Androiden

Werden etwas ausführlicher erklärt.

Jede davon hat ihre Eigenheiten, und kann durch Vor- und Nachteile modifiziert werden. Letztendlich gibt es so etwas wie die „untötbare“ oder „unschlagbare“ oder „absolut übermächtige“ Rasse nicht. Viele Rassen, sogar die eigentlich Kampfkräftigen haben sogar vor den „Menschen“ angst, da diese als „kriegerisch“ und besonders erfinderisch im Waffen und Verteidigung bauen gelten.

Clone und Teilcyborgs Finden sich in den Vorteilen.

Robotter und die Robott-Körper und Robott-Hirne finden sich in den Konstruktions-Regeln.

- **Menschen**
- **Terraner**

HOMO „Sapiens“ / „superior“ / „futura“ / oder wie sie sch alle nennen, haben doch die Gemeinsamkeit des Genetischen Aufbaues eines Menschen.

Die Terraner lebten Lange Zeit abgeschieden auf einer einsamen vergessenen Kolonie namens „Terra“ bis der Boliden-Krieg der durch die Galaxis schwappte sie erreichte. Die Welt überbevölkert, verdreckt, voller Kriminalität und Ungerechtigkeit, immer am Rande der Auslöschung stehend, suchten sich die ca 10 Milliarden Bewohnen einen neuen Feind, Die Boliden. Sie Kämpften sich im Laufe eines Jahrhundert durch die Galaxis und überrannten mit unerklärlicher Kampfkraft und bösartiger Kriegskunst die von den Boliden eroberten Welten und beendeten den Krieg als ruhmreicher Sieger.

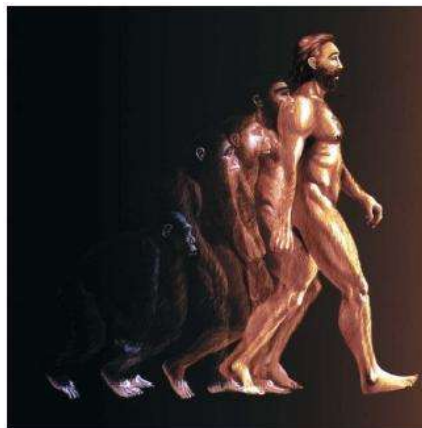
Grundlagen.:

- **Humanoide mit 2 Armen mit Händen, 2 Beinen mit Füßen, Haut und Teilweise Behaarung. 1 Kopf mit 2 Augen, 2 Ohren, 1 Nase, 1 Mund, und einer Menge Dinge die wir jetzt nicht genauer ausführen.**
- **Keine besonderen Rassenmodifikationen.**
- **2 Geschlechter**
- **Säugetiere**
- **Lebenserwartung 120 Jahre**
- **Masse Normal**
- **Hautfarben :weiß, hellrosa, Elfenbeinfarben, rötlichbraun, Braun schwarz, und deren Mischungen.**

Mentalität.:

Menschen folgen oft bestimmten „Trends“ wie „Mode“, „Religion“, „Rassismus“ und „Aberglaube“. Trotz ihrer geschätzten Individualität, tendieren sie dazu, gegen die Fremdassen zusammen zu halten. Darunter fallen für sie auch „Neo-Menschen“.

Selbst wenn diese „genetisch“ auch zu den Menschen gehören.



„Wenn auf eines immer verlass ist, dann auf die Dummheit des Menschen“ soll ein Spruch aus der Historie Terras sein.

Terraner sind etwas besseres. Wir haben die Boliden besiegt.

**Ein guter Terraner hat ein Sturmge-
wehr im Schrank
und nimmt es
Raus wenn sein
Planet bedroht
ist.**

**Wir haben dem
Universum Ziga-
retten, Zigarren,
Kaffee und solche
Luxusgüter ge-
bracht.**

As Universum ist groß und die Menschen regieren es.

• Neo-Menschen

Nicht von Terraner abstammende Menschen.

Diese „alte“ Menschenrasse, sind direkt abstammend von jenen, deren Kolonie die Terraner waren. Nur sie lösten Ihre Probleme wie schlimme Kriege, Überbevölkerung, Intoleranz und vieles mehr, so das sie sich irgendwann einigermmaßen friedlich entwickeln konnten.

Es gibt viele an die jeweilige Umwelt angepasste Neo-Menschen, was wohl die große Stärke dieser Menschen ist. Prinzipiell sehen Neo-Menschen fast wie der Mensch- Grundtyp aus, aber ihr Innenleben, Lebensspanne oder Organaufbau weichen ab. (Dies wird alles mit Vor und Nachteilen des Characters erkauft und mit „Weltenspezifische Rassenmodifikation“ erklärt)

• Menschenähnliche

Umwelt angepasste Menschen oder Züchtungen sowie Rassen die mit Menschen verwandt sind. Erfolgreich auf Ihrer Welt, aber oft verloren im Universum. Manchmal übermächtig und deswegen verjagt und geächtet. Die Hautfarben sind schon in nahezu allen Farben gesehen worden, auch Schuppen oder Hornhaut, genauso wie Flügel oder Armlosigkeit. (Dies wird alles mit Vor und Nachteilen des Characters erkauft und mit „Weltenspezifische Rassenmodifikation“ erklärt)

Ihre Spezialisierung ist so genau, das es nur für die Summe all jener einen Überbegriff gibt.

Leben ist die Kunst nicht zu sterben und sich dabei wohl zu fühlen.

Jede Welt hat ihren Glanz, doch diese hat mein Herz gefangen.

Die Farben der Sonne streicheln meine Augen, wieso meinst du sie sei einfach nur Gelb ?

Zieh deinen Schutzanzug an du kannst nicht wie wir unter Wasser Atmen.



• **Aquilaner**

Sie Leben als eine Art Nomaden auf ihren Schiffen, die als „Handels-Flotten“ durch die Galaxis ziehen. Ihre Welten wurden vor langen Jahrhunderten als Rache-Akt vernichtet , wegen ihrer Art des Handelns. Sie gelten als „gierig“ und „gefährlich“. Meist „kaufen“ sie Handelswaren unter Wert ein, bei Welten die sich nicht recht verteidigen können oder Greifen dort an und richten einfach mehr Schaden an als die Waren Wert gewesen wären, weil man sie angeblich angegriffen oder beleidigt habe, und ziehen ab. Viele Welten ziehen beim zweiten mal dann den „Handel“ vor. Ein Verabschiedetes geschafft ist für sie aber sehr bindend.

Rassen-Modifikationen

ST+2 / Ko+1 / Psi -2

Lungen & Wasser-Atmer / Schuppenhaut / Biß / gute Ausrüstung 1

Berüchtigt / keine Gen-Mutaion & Hornhaut & bessere Attribute /

Psi ist nicht lernbar , aber die Grundfertigkeit PILOT hat einen+5 Bonus

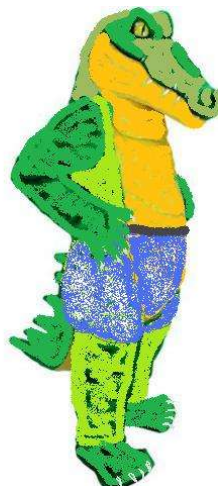
Grundlagen.:

- Reptiloide mit 2 Armen mit Händen, 2 Beinen mit Füßen, Schwanz, Schuppen-Haut ohne Behaarung. 1 Kopf mit 2 Augen, 2 Hörlöcher, 1 Nase, 1 Maul,
- 2 Geschlechter
- Eilegende Reptiloide, Aufzucht im Großfamilien-Clan
- Lebenserwartung 90 Jahre
- Masse Normal
- Hautfarben :Grüntöne, Brauntöne, Blautöne, Grautöne

Mentalität.:

Eine Gewisse Raubtierhafte Grundhaltung die jeden „Nicht-Aquilaner“ als potentielle „Beute“ sieht. Hierbei Fressen sie ihre Beute eher nicht (oder nur selten) sondern Stehlen eher dessen Gewinn, so dass er für sie neuen Gewinn erwirtschaften kann.

Genetische Mutationen gelten als „nicht lebenswert“ und werden nach Ausschlüpfen aus dem Ei getötet.



Manchmal hoffe ich darauf, das sie keine Lust zu handeln haben.

Diese Kriecher von den nicht Aquilaner sind Ekel erregend.

Nur Wir sind eine Wahre Reine Rasse. Wir sterben eher als zu mutieren.

Aquilaner Jäger sind technisch deutlich überlegen, also verkauf sie nicht.

Freunde von Aquilanern, welche sie fliegen gibt es nicht. Wer will denn die Freundschaft von Weichlingen und Feiglingen.

Hektik ist etwas für Zylchs.... Also bewahre deine Selbstachtung.

• Brullrah

Diese sehr Großen und Starken Wesen wirken unbeholfen und ungeschickt, sind es aber nicht wirklich. Klar ist ein 3,5 Großer Riese in einem auf Standard-Menschen ausgelegten Cockpit etwas beengt, aber mit den Richtigen Instrumenten und etwas größeren Arbeitsräumen erschaffen sie genau so gute Micro-Technik wie andere Rassen. Ihre Welten sind von großer Feuchtigkeit und ihre Umgebung voller diffusem Licht, so dass sie sich weniger auf ihre Augen verlassen.

Rassenmodifikationen

STAT+4 / ST +3 / GE-2 / RE-2 / LOG-1 / ME-1
 Gutes Heilfleisch 2 / Robust / gutes Gehör
 kurzsichtig / nicht teamfähig / (Masse x 150%)

Grundlagen.:

- Humanoide mit 2 Armen mit Händen, 2 Beinen mit Füßen, Haut und nahezu keine Behaarung. 1 Kopf mit 2 Augen, 2 Ohren, 1 Nase, 1 Mund.....
- 2 Geschlechter
- Säugetiere
- Lebenserwartung 100 Jahre
- Masse erhöht um +50%
- Hautfarben :weiß, blassgelb, hellrosa, elfenbeinfarben, blassblau rötlichbraun, braun schwarz, und deren Mischungen.

Mental:

Sie Leben eigentlich mehr unter der Erdoberfläche, als Darüber. Ehre ist ihnen Wichtig. Symbole und Titel stellen den Wert des Lebens dar.

Manche tragen Besonders verzierte Rüstungen, deren komplizierten Verzierungen mit dem Status steigen. Das Brullrahs nicht so gut sehen, gilt dies auch nicht als „Protzen“ , sondern als offen zeigen aber nicht angeben.

Bevorzugt werden wohl große verzierte Klingen, oder aber Schrot oder Streu-Waffen.



Lausche den Worten deiner Seele, und du wirst Geheimnisse Lüften von deren Existenz du nichts wusstest.

Diese Schrot SFG steht zwischen dir und dem Tod, also behandle sie wie eine Freundin.

„Heckenschützen“ ich kenne keinen Schlimmeren Feind.

Wer sagt Größe würde nicht zählen hat niemals Brullrahs gesehen.

• **Drallthas**

Sie stammen von den Randwelten nahe den Verwerfungszonen. Sie besitzen keine Knochen und ziehen so aus ihren Wandlungsfähigkeiten dadurch den maximalen nutzen. Gitter brauchen schon recht kleine Löcher (kleiner als STAT cm Löcher) um einen Draltha wirklich auf zu halten. Verlangsamten natürlich.

KO +2 / EM +2 / GE-1 / RE-1 / PSI-4 / (Fertigkeit) Schauspielern 3
 Gestalt-Wandlung einfach. / gutes Heilfleisch 4
 Kurzsichtig / Salz-Allergie (Gutes Heilfleisch setzt aus für 1h)

Grundlagen.:

- Amöben mit einer Wählbaren Anzahl an Armen und Beinen, Haut und ohne Behaarung. Kein wirklicher kopf, sondern nur 2 Sehknoten, 2 Geschlechter
- Zellteilende Amöben, die sich etwa alle 30 Jahre in 1 Mutter-Wesen und ein Tochter Wesen Teilen.
- Lebenserwartung 400 Jahre
- Masse Normal
- Hautfarben :weiß, hellrosa, hellblau, hellgelb, hellgrün, hellgrau.
- Maximale Anzahl von Gliedmaßen sind GE /2 (min 2) und von Händen (GE+LOG) /5 (min 1)

Mental:

Sie halten sich für die Gefäße von göttern, welche die sterblichen besuchen, um sich ihrer Schöpfungen zu vergewissern. Da man lieber möchte das die Götter die Schöpfungen für „gut“ befinden, halten se es für besser ein schönes und erfreuliches Leben zu führen.

Deswegen lieben sie es sich zu amüsieren und zu „lachen“ ein Ganz-Körper-Vibriieren, das an einen Luftballon vor einem Dicken Bass-Lautsprecher erinnert.

Ihre vorliebe für Theatralik des Schauspielertums führt zu der Mode, sich dem Beruf auf Theatralische Weise an zu passen. Ein Draltha Pirat kann ohne weiteres Holzbein, Hakenhand, und Augenklappe Tragen, obwohl er dieses vermutlich nun wirklich nicht brauch.



Auch schlechte Komiker feierten bei Drallthas schon große Erfolge, und gute haben schon mal sich ganze Säle voll zuschauern sich bewusstlos lachen lassen.

Sie essen nicht mit einem Mund, auch wenn sie den manchmal formen, sondern absorbieren Flüssigkeiten.

Sie „hören“ mit der Haut und „reden“ durch Hautvibration.

Ja ungeschickte und dumme Drathas könne nicht so viele Gliedmaße erzeugen und kontrollieren.



• Elysianer

Ihre Welten sind von klarer Schönheit, denn Ihre (Kristall) Technik kennt keine Umweltverschmutzung. Ihr Leben vermischt äußerliche Schlichtheit mit innerlicher Schönheit. Sie sind die bekanntesten Psioniker der Galaxis, und auch die angeblich besten.

ST-1 / Ko-2 / ME+1 / PSI+2 / Fertigkeit Telepathie 2 & Suggestion 2
 Psioniker / (& dürfen Psionik als normale Fertigkeit lernen) / jeder Psionik-Einsatz kostet 1 Psi-Punkt weniger.
 (Normale Fertigkeiten kosten doppelte Fertigungspunkte, d.h. für eine Startfertigkeit wie Raumpilot müssen 2 Startfertigkeiten aufgegeben werden.) / tödlich verwundete und sterbende bereiten ihnen Qualen. Die reichweite dafür sind PSI x 100m. Die Qualen haben folgende Auswirkung. Konzentrationsprobleme auf Psionik für 1 Stunde .:
 Wm-10 bei 1 bis 4 / Wm-20 bei 5-9 / Wm-30 bei 10-19 / Wm-40 bei 20-49 und Wm-50 bei 50 und mehr.

Grundlagen.:

- Humanoide mit 2 Armen mit Händen, 2 Beinen mit Füßen, Haut und ohne Behaarung. 1 Kopf mit 2 Augen, 2 Ohren, 1 Nase, 1 Mund.
- Keine besonderen Rassenmodifikationen.
- 2 Geschlechter
- Säugetiere
- Lebenserwartung 150 Jahre
- Masse Normal
- Hautfarben :weiß, hellrosa, Elfenbeinfarben, hellblau, hellgrün, hellgelb, hellviolett.....

Mental:

Aufgrund ihres „Mitempfinden“ gelten sie als „friedfertig“. Ihr Verständnis für normale Technik ist im allgemeinen Mehr als gering, da sie ihre Kristalline Technik bevorzugen. Diese hingegen wird von anderen Rassen, die keinen Bezug zur Energetinese haben, gar nicht verstanden.



Alle Wesen sind nur die körperliche Hülle ihrer Seele. Also lausche dem was sie wirklich meinen, nicht was ihr Körper sagt.

Der Geist ist stärker als Waffen.

Die anderen Rassen spüren den Schmerz den sie hinterlassen haben nicht.

Das Universum wartet auf deine wünsche, wenn du die Klarheit des Geistes hast sie zu fokussieren.

Nein wir sehen nicht aus wie Menschen. Menschen sind Tiere, die Elysianern ähnlich sehen.

• **Fayizzahr**

Diese Wesen stammen von stark bewaldeten oder Urwaldwelten, und sind sehr eigensinnig. Sie klettern hervorragend und ihre Jagd-Taktiken beruhen oft auf ihrer Fähigkeit sich von oben auf etwas zu stürzen was nicht nach oben sieht. Ihre Technik leidet unter ihrer unsteten Art und ihren Krallenhänden.

**STAT-1 / Fertigkeit Akrobatik 3 & Klettern 3
Krallenhände & Biß / Flughäute und Schwanz
Stunner Berserker**

Grundlagen.:

- **Humanoide mit 2 Armen mit Krallen-Händen, 2 Beinen mit Füßen, Ganzkörperfell. 1 Kopf mit Schnauze (Hund / Fledermaus), 2 Augen, 2 Ohren, 1 Nase, 1 Mund,**
- **2 Geschlechter**
- **Säugetiere**
- **Lebenserwartung 100 Jahre**
- **Masse Normal**
- **Fellfarben .: Goldblond, Blond, Platinblond, hellbraun, Kastanien Braun, Dunkelbraun, Schwarz, Grau, Dunkelblau, u.v.m. Wobei die Fellfarbe nicht einfarbig ist sondern sich meist im Kopfbereich zu einem andersfarbigen Haupthaar ändert.**

Mental:

Mutig, stolz und angeberisch , ja wohl auch dies. Aber im allgemeinen sind sie so Stolz auf ihre Eigenwilligkeit und Freiheit des Willens, daß man sie als „Traditionelle Anarchisten“ sieht. Ein Schiffskapitän setzt sich mit einer Mischung aus Drohgebärde und Fachkompetenz durch.

Im Allgemeinen leben sie in größeren Familienc clans, in denen „Alter und Erfahrung“ angesehen ist, aber diese nicht übermäßig verehrt werden.

Tief in ihrem Herzen mögen sie eine gewisse „freundliche“ Einstellung haben, die sie hinter einem gefährlichen Aussehen und einer kratzigen Stimme gut tarnen. Gegen Feinde können sie aber Übel hinterhältig und gemein vorgehen.



Ein Fayizzahr-Pirat mit Rüstung und einer Großkalibrigen Projektile Pistolet ist das Standard Bild eines Fayizzahr, wie es in vielen TRI-Video filmen propagiert wird.

Clans-Krieger lernen oft mehrer Arten des Kampfes. Auch Raumpiloten können mit Schusswaffen umgehen oder sich im Nahkampf bewähren.

Ob ichhh mein Fäll Färrrbe???? Du stellssst Frrragen....

Was meinst du mit Höhenangst?

STUNNNAAA!!!!!! Tötet den Terroristen!!!!!!

Das ist nicht gefährlich Eeehrlich *treuherzig blickt*

• **Lurrack**

Leben normalerweise auf Welten mit Weiten Tundren und Steppen, viel Gebirge und gefährlichen großen Tieren. Sie sind recht groß und sie besitzen Krallenhände. Dadurch ist Ihre Ausrüstung meist auch groß und tendiert zu „low-tech“.

ST+2 / STAT+2 / LOG -2 / GE-1 / RE-1

Robust / Krallenhände / Katzenaugen / Luchs-Ohren
Verfressen / Lebensmittel-Allergie (ist Fleischfresser)

Grundlagen.:

- Humanoide mit 2 Armen mit Krallen-Händen, 2 Beinen mit Füßen, Ganzkörperfell. 1 Kopf mit Schnauze (Katzenartig), 2 Augen, 2 Ohren, 1 Nase, 1 Mund,
- 2 Geschlechter
- Säugetiere
- Lebenserwartung 80 Jahre
- Masse Normal
- Fellfarben .: Dunkelbraun, rotbraun braun, blond, schwarz, grau wobei das Kopffell sich deutlich vom Körperfell unterscheiden kann.

Mental:

Männer sind „Krieger“, also alles was herum zieht und in Gefahr lebt.

Frauen sind „Priester“ oder „Techniker“, also eigentlich alles was Sesshaft ist. Diese Grundeinstellung zieht sich durch das ganze Leben.

Gerade was die Aufzucht von Kindern angeht, gilt es als unschicklich wenn der Vater länger als 3 Jahre da bleibt, da er dann ja ein „Weib“ zu werden drohe.

Frauen die gerne rumreisen gelten als „verachtenswert“ und „zügellos“.

Die „sesshaften“ Dorfgemeinschaften unterstützen die wandernden Krieger, und diese versorgen Dörfer mit Fleisch und Schutz. so was ist Ehrensache.



Meine Klinge hat schon Hunderte von Skaraboren gefällt, warum sollte sie vor dir halt machen?

Wir werden euch die Vorräte besorgen, aber 3 Jäger sind sehr wenig um ein Dorf von hundert zu ernähren. Ihr werdet wohl Obst und Gemüse essen müssen. *schaut traurig*

Meine Kinder leben auf dem ganzen Kontinent verteilt, und werden den Göttern gefällig ihren aufgelegten Pflichten nachkommen sobald sie erwachsen sind.

Kinder und Jugendliche lernen die „Jagd“ von herumziehenden Kriegern. Manchmal kommt der Vater auch jährlich vorbei um ihnen heimlich eine besondere Ausbildung bei zu bringen. Solche Beziehungsbindungen gelten aber als Schwäche.

• **Sackarathas**

Es gibt keine bekannte Heimat-Welt der Sackarathas. Über viele Jahrhunderte wurden sie als Arbeitskräfte und Sklaven in der Ganzen Galaxis eingesetzt. Nun trifft man auf sie überall. Gerüchte über ihre Herkunft sind so vielfältig wie ihre Overalls Taschen haben..... Sie Können auf 2 Beinen (+30% Größe) und Schwanz „stehen“ und „gehen“ wobei sie groß und bedrohlich aussehen, oder auf 4 Beinen „Rennen, springen und sprinten“. Auf 6 Gliedmaßen zu gehen bedeutet nur halb so groß zu sein in der höhe, und dabei sehr schnell voran zu kommen (auch rennen, springen & sprinten)

KO+1 / WI-1

Schuppenhaut / starker Rücken/ Krallenhände & Biß / Geruchs-Sinn Berüchtigt / (Masse x200%) / Von Technik Fasziniert / verfressen (starkes Sozialverhalten, aber geringe Besitzrechtsakzeptanz)

Grundlagen.:

- Reptiloide mit 2 Armen mit Krallen-Händen, 2 Geh-Armen mit Krallenhänden 2 Beinen mit Krallenfüßen, eine Schuppenhaut ohne jegliche Haare. 1 Kopf mit Schnauze (Echsenartig), 2 Augen, 2 Ohr-löcher, 2 Naselöcher .
- 2 Geschlechter
- Eierlegende Reptiloide
- Lebenserwartung 90 Jahre
- Masse 150%
- Hautfarben.: (hell & dunkel), grün, braun, schwarz, blau, rot, und wird im alter immer grauer.

Mental:

Sie leben normalerweise in „Wohngemeinschaften“ was so zufällig zusammen gewürfelte Großfamilien mit 10 bis 100 Mitgliedern sind. Dabei gilt. Was jemand am Körper trägt gehört ihm und wird nicht angerührt. Was in einer Wohnhöhle liegt gehört allen die darin Leben und kann benutzt oder behalten werden. Was Draußen rum liegt gehört niemanden und kann einfach mitgenommen werden. Hierbei „verleihen“ Sackarathas nicht sondern „verschenken“, da derjenige das Teil dann ja am Körper trägt.



Der Sackarathas mit dem 50 Taschen-Overalle, dem 1 CUM Rucksack und dem Robot-Transport-Wägelchen an der Leine, ist das Stereotyp des Sackarathas, wie ihn andere Rassen sehen.

Ui, ein 3-Kanal-metzebo Synthetisator mit der Hundert-Tabs-Geschmacks-Zusatzbox....

Mein Multitool.... Willst du leihen? Ach ich schenke dir mein Ersatz Multitool...

„Betreten verboten Schilder“ sagen das ich nicht zutreten soll aber von reingehen war nicht der Schriftzug...und „Eltern haften für ihre Kinder“ ist kein Problem die sind auf New Detroit.... Ihr habt aber seltsame Gesetze hier. Die Gelten dort bestimmt nicht.....

Habt keine Sorge, die Risiken sind Minimal....

• **Zyloh**

Leben Auf Ihren Niedrig-G Welten, und versuchen ihrem Kurzen Leben einen glorreichen Geistigen erfolg zu geben. Die beste, aber auch gefährlichste und fragilste Technik des Galaxis stammt von hier. Ihr Schulwesen mag so schlecht sein, wie es will, das Individuum lernt trotzdem so schnell es kann und wird um so mehr rausgefordert je mehr man ihm Wissen und Forschung vorenthält.

ST-3 / STAT -4 / GE +2 / WI+2 / LOG+2/ ME+2

Gute Ausbildung 5 /

Niedrig-G-Wesen / Lebens-Erwartung 50 Jahre / Berüchtigt

Grundlagen.:

- **Humanoide mit 2 Armen mit Händen, 2 Beinen mit Füßen, Haut und Teilweise Behaarung. 1 Kopf mit 3 Augen, 2 Ohren, 1 Nase, 1 Mund.**
- **2 Geschlechter**
- **Säugetiere**
- **Lebenserwartung 50 Jahre**
- **Masse Normal**
- **Hautfarben :Blau (alle Töne & alle Mischfarben), also auch Türkies, violett und ja sogar Blaumetallic.**

Mental:

Leben sie in 2er Beziehungen, bei denen sie aber gerne die „Aufzucht“ ihren Robotter-NANNIES überlassen, um sich wieder der Forschung oder dem großen Ziel zuwenden zu können. Ein jeder einzelne, als auch jede Arbeitsgruppe sucht den schnellen Weg zum Erfolg, oder den normalen weg zum Grandiosen Erfolg. Vorsicht wird dabei immer etwas beiseite gelassen. In dem Kurzen Leben ist es einfach nicht möglich sich Zeit zu lassen und Forschungen vor-sichtig an zu gehen.

Andere Rassen haben ein sehr scharfes Auge auf die Zylohs oder Reglementieren deren Forscherdrang. Das führt zu noch verbissenerem Forschen und Heimlicher Rebellion gegen jegliche Reglementierung durch andere.

„Freiheit“ für ZY-LOH ist da ein sehr weit verbreitet Schlachtruf, da sich Zylohs prinzipiell als „unterdrück“ , „gefangen“ oder „in der Freiheit des Forschens behindert“ sehen.



Es funktioniert schon, ist nur ein klein wenig instabil.

DAS ist MEINE Kabine ! DIE wird NICHT durchsucht! Ich habe eine Recht auf PRIVAT-SPHÄRE!

Meine Robotter sind für ihre Tätigkeiten angemessen und wurden speziell angepasst **JEDER** Sie sind nicht einfach „billig“

Ein Doppelfusionsreaktor würde euch interessieren? Ich sehe da kein Problem. Nur die Fusion intern ist dabei etwas kritisch.

Oh ich habe eien Lizenz.... Währe ich sonst hier?

Nur arme Zylohs haben keine Robotter die für sie arbeiten.

• **Kleine unbedeutende Rassen**

Es existieren eine sehr große Anzahl von Ihnen. Sie bewohnen eine einzelne Welt, oder ein Sonnensystem, oder ziehen Zielloos durch die Galaxis.

Zu der Erschaffung dieser Rassen gehört es...

- Rassengrundmodifikationen feststellen
- Besondere Vorteile und Nachteile feststellen
- Tech-Level ermitteln
- Aussehen und Körperform beschreiben
- Mentales Verhaltensmuster beschreiben
- Einen Namen geben
- Heimatwelt beschreiben.

Beginnen wir mit „Rassengrundmodifikationen feststellen“. Auf der folgenden Tabelle kann gewürfelt werden.

- 1) Krallenhände und / oder Biß, Schwanz, Kopf-Horn....
- 2) Körperliches Attribute 2x (+1) / geistiges Attribute 2x (-1)
- 3) Lebensmittel-Festlegung (Fleisch / Vegetarier / o.ä.)
- 4) Geistige Attribute 2x (+1) / körperliche Attribute 2x (-1)
- 5) Katzenaugen „Nachtsicht“
- 6) Luchsohren „gutes Gehör“
- 7) Ganz-Körper-Fell „Robust“ (+5 LP)
- 8) Schuppenhaut (LP +20) & (GE & RE) - 1
- 9) Hoch-G-Wesen & Masse 150% & (LOG +ME) -1
- 10) Niedrig-G-Wesen & Masse 50% & (LOG + ME) +1
- 11) Hornhaut (LP+50) & (GE & RE) -2
- 12) Attribute 1x (+2) & 1x (-2)
- 13) Gift-Resistenz 1 (alpha)
- 14) Hitze-Resistenz 1 (EN-1)
- 15) Kälte-Resistenz 1 (bis -5°C)
- 16) Wasser & Luft- Athmer & kurzsichtig
- 17) Fremdathmosph. Athmer & KO+2
- 18) Psioniker, 1 Fertigkeit Stufe 1
- 19) Kurzlebig 50 Jahre & gute Ausbildung II
- 20) 2 Würfe mit (W20 -1) also 0-19

Dann kommen hierzu natürlich noch „Besondere Vor und Nachteile“, aus denen „3 gewählt“ werden dürfen und die dann jeweils einen weiteren W10 auf der Rassenmodifikations-Tabelle erlauben.



Rassen-Grund-Modifikationen.: (1 davon)

- 1x (freie Wahl)
 - 2x W20
 - 3x W12
 - 4x W10
 - 5x W6
- Doppelte Ergebnisse werden „NICHT“ nachgewürfelt, sondern verfallen gegebenenfalls, wenn sie nicht addierbar sind.

Attribute können nur jeweils 1 Mal gesteigert oder Gesenkt werden. Überzählige (+) dürfen mit überzähligen (-) ausgeglichen werden und (-) müssen verteilt werden!

Nein die Augen müssen nicht aussehen wie Katzenaugen, und Die Ohren müssen nicht genau diese Form haben.

Die Rassen Psi darf im Gegensatz zu normaler PSI mit den Fertigkeitpunkten der Grundausbildung gelernt werden.

Sie sollte, muß aber nicht der Standard-Psi entsprechen. Z.b. Steinformer währer vorstellbar.

Tabelle der Besonderen Vor & Nachteilen.

- A) 1 Grundfertigkeit ist „nicht“ lernbar. Dafür erhält 1 andere einen Bonus von +5
- B) Außergewöhnliche Fortpflanzung. Zwitter / Teilung / Pflanze & Sporen / Wiedergeburt & Phönix Lebenserwartung x2
- C) Gezwungener Pazifist. tödlich verwundete und sterbende bereiten ihnen Qualen. Die reichweite dafür sind PSI x 100m. Die Qualen haben folgende Auswirkung. Konzentrationsprobleme auf Psionik für 1 Stunde .:Wm-10 bei 1 bis 4 / Wm-20 bei 5-9 / Wm-30 bei 10-19 / Wm-40 bei 20-49 und Wm-50 bei 50 und mehr. & jeder Psionik-Einsatz kostet 1 Psi-Punkt weniger.
- D) Viel zu Klein STAT-4, GE+1, RE+1, WI+1, LOG+1
- E) Viel zu Groß STAT+4, GE-1, RE-1, WI-1, LOG-1
- F) Flügel statt Arme. Kann Fliegen aber nicht Greifen.
- G) Flughäute, STAT-1
- H) Kein Körper, sondern Energieform (Ätherisch). Kann Technik nicht verwenden, Ball RK +10
- I) Verlorene Rasse. Diese Rasse hat keinen Heimatplaneten. Ihre Überreste durchstreifen die Galaxis.
- J) „Stunner berserker“ die elektrischen Nerventreffer treiben in temporären Wahnsinn. & 2 normale Fertigkeiten auf Stufe 3

Der „Tech-Level“ solch einer Rasse sollte bei 1 bis 4 liegen. Sowohl „bestimmen“, als auch 1W4 Würfeln ist brauchbar. Letztendlich kann das einzelne Individuum immer von der Masse abweichen, was ja auch der Grund sein kann für dessen Abenteuerdrang.

Das „Aussehen und die Körperform zu beschreiben“ folgt nun. Dabei sei der Phantasie mal keine Grenze gesetzt. Natürlich sollte es zu den Rassen-Grundmodifikationen passen.

Nun sollte man das „Mentale Verhaltensmuster beschreiben“. Also Wie ist die Rasse so drauf. Was mag sie, was verabscheut sie. Wie ist die Gesellschaftsstruktur, oder welcher mode folgen sie?

Der Rasse „einen Namen zu geben“ ist immer wieder eine Hürde für viele. Diesen sei der W30 angeraten, wobei A-Z = 1-26 und dann Ä ü ö & ß nebeneinander aufgeschrieben werden.

- A) 2W6 Buchstaben erwürfeln und diese dann puzzeln
- B) 2W3 Buchstaben erwürfeln und diese mit umlauten verbinden
- C) 2W10 Buchstaben erwürfeln und diese genau so lesen wie sie stehen
- D) „denkt euch ruhig selbst was aus“

Die „Heimatwelt beschreiben“ ist reine und absolute Autorenwillkür. Haupt-Entscheidungs-Recht, sollte der Spieler da haben, Veto-Recht der Spielleiter.

Beispiel Kangen
(siehe Bild)

2W20

20) 2mal würfeln
16) Luft und Wasser-Atmer & kurz-sichtig
2) Krallenhände & Biß & Stachel-Schwanz
13) Gift Resistenz 1 (der Schwanz kriegt Alpha Gift tödlich-toxin)

A) Psi ist nicht lernbar, Kampf +5
1W10 = 5
Katzenaugen
(1 Auge aber groß & Nachtsichtig & Kurzdsichtig)

TL = 3 (gewählt)
(Terra um 2000)

Die blauviolette Haut um diesen humanoiden Körper wird von keinem Haar bedeckt, die Zähne sind viele lange spitze Stichzähne. Um den kopf sind Gehör-Tentakel angewachsen.

Mental sind sie ziemlich einzelgängerisch, die sich maximal in Klein-Familien durchschlagen.

Die Heimat ist eine Sumpf und Wasserwelt voller Regen und Urwald

Grundtyp:
Alle: Klauen /
 Biß / Schwanz
 nach Wahl

• **Tiere**

Als erstes gehen wir etwas weg von der Normalen Character-Erschaffung zu einer vereinfachten. Und fassen die 12 Attribute zusammen zu 4, die da wähen „Stärke“ (ST / STAT / KO) „Beweglichkeit“ (GE / RE / KäAu) „Schlauheit“ (LOG / ME / INT) und „EGO“ (WI / EM / PSI). Hierbei sei klar, das es sich um „Tiere“ handelt, die nie die ganze komplexität einer „intelligenten“ Rasse erreichen, sondern nur gut Trainiert werden können.

Dann kommen bestimmte Einteilungen, durch die das Tier genauer Klassifiziert werden kann. Es wird jeweils nur EINS ausgewählt

- Grundtyp
- Größe
- Lebensraum
- Körperbau
- Lebensart
- Verhaltenscodex
- Besonderheiten
- Ausbildung

Dies alles zusammen ergibt Werte, die dann LP und AKP berechnen lassen.

Der „Grundtyp“ bestimmt die Grundwerte und Fertigkeiten.
 Haustier, Wachtier, Weidetier, Reittier, Raubtier, Monster

Die „Größe“ im Verhältnis zum Standard wesen seiner Kategorie.

Sehr klein	ST-3 / Beweglichkeit +2 / Schlaueheit +1
Klein	ST-2 / Beweglichkeit +1 / Schlaueheit +1
Schnell	ST-1 / Beweglichkeit +1
Normal groß	(keine Modifikationen)
Stark	ST+1 / Beweglichkeit -1
Groß	ST+2 / Beweglichkeit -1 / Schlaueheit -1
Sehr groß	ST+3 / Beweglichkeit -2 / Schlaueheit -1

Der „Lebensraum“ in der es zuhause ist.

Tief-See-Wesen	Wasser-Atmung / hoher Druck / Schwimmen +45 / Beweglichkeit -1
Wasser-Wesen	Wasser-Atmung / Schwimmen +60
Amphibie	Wasser & Luft-Atmer / Schwimmen +30 / Beweglichkeit -3
Landbewohner	Luft Atmer
Leer-Raum-Wesen	muß nicht ahmen / Hitzeresistenz I / Schlaueheit -3
Wüsten-Wesen	Luft Atmer / benötigt wenig Wasser / EGO-2
Luft-Bewohner	Luft Atmer „Fliegen“ / Akrobatik +45 / Stärke -2

Haustier.

Stärke 4
Beweglichkeit 8
Schlaueheit 7
EGO 8
Kampf= 15%
Wildnis = 10%
zivilisierte = 30%

Wachtier

Stärke 5
Beweglichkeit 7
Schlaueheit 7
EGO 6
Kampf =30%
Wildnis 15%
Zivilisiert 10 %

Weidetier

Stärke 7
Beweglichkeit 6
Schlaueheit 6
EGO 6
Kampf =15%
Wildnis 30%
Zivilisiert 10%

Reittier

Stärke 10
Beweglichkeit 6
Schlaueheit 5
EGO 5
Kampf =15%
Wildnis 20%
Zivilisiert 20%
Starker Rücken

Raubtier

Stärke 8
Beweglichkeit 8
Schlaueheit 7
EGO 8
Kampf 25%
Wildnis 20%
Zivilisiert 10%

Der „Körperbau“

Fragil	Akrobatik+30 / LP- 5 / Masse x 50% / TRGF x 50% / Geschwindigkeit x 200%
Schwächlich	LP-5 / große Population / Wahrnehmung +30
Normal	eine Wahrnehmung +15%
Robust	LP+5 / Einzelgänger / kleine Population
Schuppenpanzer	LP+20 / Beweglichkeit -1
Hornplattenpanzer	LP+50 / Beweglichkeit -2

Die „Lebensart“

Flüchter	Ausweichen +30 / Wahrnehmung +15 / Rennen +15
Sammler	Klettern +30 / Wahrnehmung +15 / Hausbau +15
Äser	Ausweichen +30 / Überleben +15 / Wahrnehm +15
Nacht-Jäger	„Katzenaugen“ „Hundenase“ „Luchsohren“ Schleichen+15 / unbewaffnet +15
Jäger	„Hundenase“ Rennen +15 / Unbewaffnet +15
Kämpfer	unbewaffnet +30 / Wahrnehm +15 / Schleichen +15
Krieger	unbewaffnet +30 / Ausweichen +15 / Meucheln +15
Killer	Meucheln +30 / unbewaffnet +30

Der „Verhaltenscodex“ ...:

Stolz	EGO +1 / zivilisiert +10
Überleben	Beweglichkeit +1 / Wildnis +10
Sanftmut	Schlaueit +1 / Wildnis +5 / zivilisiert +5
Stärke	Stärke +1 / Kampf +10
Durchmogeln	Schlaueit +1 / zivilisiert +5 / Wildnis +5
Dieb	Beweglichkeit +1 / Zivilisiert +10
Edelmut	EGO+1 / Stärke+1 / Kampf+5
Risiko	Kampf +15 / Schlaueit -1 / EGO +1
Selbstmörderisch	Kampf +20 Schlaueit -2 / EGO +2

„Besonderheiten“ der Rasse

Giftige Körperwaffe	(2W6 = ==>) 6,7,8 = Alpha / 5,9 = beta / 4,10 = gamma / 3,11 = delta / 2,12 = exeter betäubungs- oder tödliches Toxin.
Gute Sinne	(2W6 = ==>) 6,7,8 = Hundenase / 5,9 Luchsohren / 4,10 Katzenaugen / 3,11 = 2 auswählen / 2,12 alle 3
Gutes Heilfleisch	(2W6 = ==>) 6,7,8 = Stufe 1 / 5,9 = Stufe 2 / 4,10 = Stufe 3 / 3,11 = Stufe 4 / 2,12 = Stufe 5
Psioniker	Psionik 20 & 1 Fertigkeit +45 Kann nicht gesteigert werden
Gelehrig	1 zivilisierte Fertigkeiten +15
Sprachbegabt	Beherrscht (EGO/4) Sprachen +15 (zivilisierte F.)
Normal intelligent	Wie normale Rasse
Tarn-vorrichtung	Cameleon Haut / Fellfarben / o.ä
Geschickte Hände	Kann Werkzeuge/ Waffen benutzen

Grundtyp.:

Monster
Stärke 12
Beweglichkeit 2
Schlaueit 4
EGO 5
Kampf 20%
Wildnis 15%
Zivilisiert 10%
(Pro 5 TP hat es 1 F5P / TRFG verdoppelt)

Fertigkeiten

Kampf ...
Ausweichen
Bewaffnet N.
Meucheln
Unbewaffnet N.
Werfen

Wildnis...:

Akrobatik
Hoch-G
Klettern
Null-G
Rennen & Spring.
Schleichen & Bal.
Schwimmen & T.
Überlebens...
Wahrnehmung

Zivilisiert...:

Befehle Befolgen
Einfache Medizin
Hausbau arch.
Kampf-Taktik
Labor Hilfskraft
Logisches Denken
Lügen & Schausp.
Selbstversorgung
Sportart
Stehlen
Türen öffnen
Technische Hilfs.
Technik bedienen
Testpilot
Tierische Lieder
Video-spiele

„Ausbildung“...:

Die Fertigkeiten zu den Grundfertigkeiten sind auf der vorherigen Seite am rechten Rand. Es ist erlaubt weitere zu erfinden.

Die bisherigen Fertigkeiten-Steigerungen sind bisher komplett Additiv.

Jetzt kommen weitere Bonies hinzu, die durch Attribute limitiert sind.

Kampf ==> maximal (Beweglichkeit) Steigerungen

Wildnis ==> maximal (EGO) Steigerungen

Zivilisiert ==> maximal (Schlauheit) Steigerungen

Eine Steigerung gibt ein +5 auf eine Fertigkeit.

Es stehen zur Verfügung eine Anzahl von (Schlauheit + EGO) Steigerungen, für jeweils Fertigkeiten in den Grundfertigkeiten Kampf / Wildnis / Zivilisiert. (Also Letztendlich (Schlauheit+EGO) x 5 Punkte die jeweils komplett, sowohl auf Kampf, als auch auf Wildnis, als auch auf Zivilisierte Fertigkeiten in 5er Schritten verteilt werden können.)

Danach werden Die Werte aufgeschrieben

LP = Stärke x5 (+Bonus)

AKP = Beweglichkeit +5

Initiative = Beweglichkeit

TRGF = Stärke x2 (+Bonus??)

NKS = 1W (Trefferchance /20) + (Stärke / 2,5)

[PP = EGO x5] (wenn Psioniker)

Kampf	___	(Kampffertigkeit)	+	___	=	___
Wildnis	___	(Wildnisfertigkeit)	+	___	=	___
Zivilisiert	___	(Zivilisierte Fertigkeit)	+	___	=	___
Psionik	___	(psionische Fertigkeit)	+	___	=	___ (wenn Psioniker)

Und noch bei Bedarf

Gehen = AKP m /rd	ca 12m
Schleichen = (AKP/4) m /RD	ca 3
Dauerlauf = AKP +2w10 m / RD (probe Rennen)	ca 24m
Rennen = AKP +5 W10 m / RD (probe Rennen)	ca 39m
Sprinten = AKP +8 W10 m / RD (Probe Rennen)	ca 56 m

RTW

PSI (EGOx3)

Gift	alpha (EGO+Stärke)x3	beta (EGO+Stärke)x2
	Gama (EGO+Stärke)x1	Delta (Stärke) Exeter (Stärke)

Ging doch mal ganz schnell.

Auf den kommenden Seiten werden dann eine Hand voll Beispiel-Tiere beschrieben.

Psi Fertigkeiten

- Ballistisches RK
- Ballistisches SF
- Energetische
- Energetisches RK
- Energetisches SF
- Heilung
- Hyper-Tunnel
- Körperwandlung
- Mentaler Block
- PSI Kampf Parade
- Pyrokinese
- Regeneration
- Suggestion
- Telepathie
- Telekinese
- Teleportation
- Tiefenhypnose
- Visuelle Abs.
- Winterschlaf

Natürliche Waffen

- Klauen 1W4
- Biß 1W6 WM-10
- Schwanz
- 1W4 WM+10
- Kopfhorn
- 1W8 WM -20
- Armsäbel
- 1W8 WM +0

Klein & S. Klein

- 1W (x-2)
- Groß & S. Groß
- 1W (X+2)

Haus-Katze

Hautier / s. klein / Landbewohner / robust / Nacht-Jäger / Stolz / gelehrig

ST 1	Be 10	Sch 8	Ego 9
Kampf 15 %	Wildnis 10%		zivilisiert 40%
Unbewaffnet +50	=65%		Ausweichen +40 =55%
Meucheln +10	=25%		Schleichen +45 =55%
Klettern +20	=30%		Wahrnehmung +30 =40%
Lügen & Schau. +30	=70%		Kampf-Taktik +30 =70%
Selbstversorgung +10	=50%		Türen öffnen +20 =40%

Luft-Atmer, Robust (LP+5), Katzenaugen, Hundesnase, Luchsohren,
 LP 10 AKP 15 INI +10 TRGF = 2 Kg NK\$ = 1W3+1
 Krallen 65% 1W2+1 Biß 55% 1W4+1 Gehen 15m / Schleichen 4m
 RTW psi 27 / Gift 30-20-10-1-1

Haus-Hund

Hautier / Klein / Landbewohner / normal / Kämpfer / Edelmut / gute Sinne

ST 3	Be 9	Sch 8	EGO 9
Kampf 20%	Wildnis 10%		zivilisiert 30%
Unbewaffnet +50	=70%		Meucheln +20 =40%
Ausweichen+35	=55%		Wahrnehmung +50 =60%
Schleichen+25	=35%		Rennen +40 =50%
Schwimmen +25	=35%		Befehle folgen +40 =70%
Sport aportieren +30	=60%		Hausbau archaisch +15 =45%

Luft-Atmer, Hundesnase, Luchsohren.
 LP 15 AKP 14 INI +9 TRGF = 6 Kg NK\$ = 1W4+1
 Biß 60% 1W4+1 Gehen 14m / Schleichen 4m
 RTW psi 27 / Gift 36-24-12-3-3

Elysianisches Streifenhörnchen

Hautier / s. Klein / Landbewohner / Fragil / Sammler / Durchmogeln / Psioniker

ST 1	Be 10	Sch 9	EGO 8
Kampf 15%	Wildnis 15%		zivilisiert 35% Psionik 20%
Ausweichen +50	=65%		Werfen +35 =50%
Akrobatik +65	=80%		Klettern +50 =65%
Wahrnehmung +35	=50%		Rennen +20 =35%
Hausbau +15	=50%		Telepathie +45 =65%

Luft-Atmer, LP-5, Masse x50%, Geschwindigkeit x200%
 LP 1 AKP 15 INI +10 TRGF = 2 Kg NK\$ = 1W1+1
 Krallen 15% 1W2+1 Gehen 30m / Schleichen 8m
 RTW psi 24 / Gift 27-18-9-1-1

Wildkatze

Wachtier / normal groß / Landbewohner / robust / Nacht-Jäger / Stolz / gelehrig

ST 5	Be 7	Sch 7	Ego 7
Kampf 30 %	Wildnis 15%		zivilisiert 20%
Unbewaffnet +45	=75%		Ausweichen +20 =50%
Meucheln +20	=50%		Schleichen +35 =50%
Klettern +30	=45%		Wahrnehmung +20 =35%
Stehlen +30	=50%		Kampf-Taktik +35 =55%

Selbstversorgung +20 =40%

Luft-Atmer, Robust (LP+5), Katzenaugen, Hundesnase, Luchsohren,

LP 30 AKP 12 INI +7 TRGF = 10 Kg NK\$ = 1W4+2

Krallen 75% 1W4+2 Biß 65% 1W6+2 Gehen 12m / Schleichen 3m

RTW psi 21 / Gift 36-24-12-5-5

Wachhund

Wachtier / normal groß / Landbewohner / normal / Kämpfer / Edelmut / gute Sinne

ST 6	Be 7	Sch 7	EGO 7
Kampf 35%	Wildnis 15%		zivilisiert 10%
Unbewaffnet +50	=85%		Meucheln +15 =50%
Ausweichen +35	=70%		Wahrnehmung +40 =55%
Schleichen +25	=40%		Rennen+35 =60%
Schwimmen +15	=30%		Befehle folgen +35 =45%
Sport aportieren +20	=30%		Hausbau arch +15 =25%

Luft-Atmer, Hundesnase, Luchsohren.

LP 30 AKP 12 INI +7 TRGF = 14 Kg NK\$ = 1W4+2

Biß 75% 1W6+2 Gehen 12m / Schleichen 3m

RTW psi 21 / Gift 39-26-13-6-6

Lurrakischer Baumsäbler (Humanoid)

Wachtier / groß / Landbewohner / Hornplatten / Krieger / Stärke / gutes Heilfleisch

ST 8	Be 4	Sch 6	EGO 6
Kampf 40%	Wildnis 15%		zivilisiert 10%
Unbewaffnet+50	=90%		Ausweichen +35 =75%
Meucheln +35	=75%		Akrobatik +30 =45%
Klettern+30	=45%		Befehle Befolgen+30 =40%
Kampf Taktik+30	=40%		

Luft-Atmer, LP+50, Gutes Heilfleisch 3 (1 LP/Tag)

LP 40 AKP 9 INI +4 TRGF = 16 Kg NK\$ = 1W5+3

1Armsäbel 90% 1W10+3 & 1 Krallenhand 90% 1W6+3, Schwanz 100% 1W6

Gehen 9m / Schleichen 2m

RTW psi 18 / Gift 42-28-14-8-8

Tiger

Raubtier / normal groß / Landbewohner / robust / Nacht-Jäger / Stolz / gelehrig

ST 8	Be 8	Sch 7	Ego 9
Kampf 25 %	Wildnis 20%		zivilisiert 20%
Unbewaffnet +45	=70%		Ausweichen +30 =55%
Meucheln+20	=45%		Schleichen +35 =55%
Klettern +30	=50%		Wahrnehmung +30 =50%
Stehlen +30	=50%		Kampf-Taktik +45 =65%
Schauspiel+20	=40%		

Luft-Atmer, Robust (LP+5), Katzenaugen, Hundesnase, Luchsohren,
 LP 45 AKP 13 INI +8 TRGF = 16 Kg NK\$ = 1W4+3
 Krallen 70% 1W4+3 Biß 60% 1W6+3 Gehen 13m / Schleichen 3m
 RTW psi 27 / Gift 51-34-17-8-8

Wolf

Raubtier / normal groß / Landbewohner / normal / Kämpfer / Edelmut / gute Sinne

ST 9	Be 8	Sch 7	EGO 9
Kampf 30%	Wildnis 20%		zivilisiert 10%
Unbewaffnet +40	=70%		Meucheln +35 =65%
Ausweichen+25	=55%		Wahrnehmung+45 =65%
Schleichen +25	=45%		Rennen+40 =60%
Schwimmen +10	=20%		Befehle folgen +30 =40%
Sport aportieren +20	=30%		Kampftaktik+30 =40%

Luft-Atmer, Hundesnase, Luchsohren.
 LP 35 AKP 13 INI +8 TRGF = 18 Kg NK\$ = 1W4+3
 Biß 70% 1W6+3 Gehen 13m / Schleichen 3m
 RTW psi 27 / Gift 54-36-18-9-9

Raum-Ratten

Raubtier / Klein / Leer-Raumwesen / schwächlich / Killer / Selbstmörderisch / giftige Körperwaffe

ST 6	Be 9	Sch 3	EGO 10
Kampf 45%	Wildnis 20%		zivilisiert 10%
Unbewaffnet +45	=90%		Ausweichen +10 =55%
Meucheln +10	=55%		Akrobatik +50 =95%
Wahrnehmung +30	=50%		Klettern +15 =35%
Logisches denken+15	=25%		Kampf Taktik+15 =25%
Türen öffnen+15	=25%		Stehlen+15 =25%

Keine Luft nötig, LP-5, Hitzeresistenz 1, Biß alpha Gift betäuben, „viele“
 LP 25 AKP 14 INI +9 TRGF = 12 Kg NK\$ = 1W5+2
 Biß 80% 1W4+2 Gehen 14m / Schleichen 4m
 RTW psi 30 / Gift 48-32-16-6-6

Kuh

Weidetier / groß / Landbewohner / normal / Äser / Sanftmut / Gutes Heilfleisch

ST 9	Be 5	Sch 6	Ego 6
Kampf 15 %	Wildnis 35%		zivilisiert 15%
Unbewaffnet +20	=35%		Ausweichen +50 =65%
Werfen +20	=35%		Wahrnehmung +50 =85%
Überleben+25%	=60%		Rennen+30 =65%
Tierische Lieder+20	=35%		Befehle befolgen +30= 45%
Türen öffnen +10	=25%		

Luft-Atmer, Gutes Heilfleisch 1 (1LP / Woche)
 LP 45 AKP 10 INI +5 TRGF = 18 Kg NK\$ = 1W2+3
 Kopfhorn 15% 1W8+3 Gehen 10m / Schleichen 3m
 RTW psi 18 / Gift 45-30-15-9-9

Känguru

Weidetier / normal / Landbewohner / normal / Kämpfer / Durchmogeln / Geschickte Hände

ST 7	Be 6	Sch 7	EGO 6
Kampf 15%	Wildnis 35%		zivilisiert 15%
Unbewaffnet +55	=70%		Bewaffnet +20 =35%
Ausweichen +20	=35%		Wahrnehmung+30 =65%
Schleichen +15	=50%		Rennen+30 =65%
Überleben+30	=45%		Sport Weitsprung+30 =45%

Luft-Atmer, kann Werkzeug & Waffen benutzen
 LP 35 AKP 11 INI +6 TRGF = 14 Kg NK\$ = 1W4+3
 Boxen 70% 1W2+3 Treten 60% 2W2+3 Gehen 11m / Schleichen 3m
 RTW psi 18 / Gift 39-26-13-7-7

Fyizzahrishes Steppen Huhn

Weidetier / S. Groß / Luft-Bewohner/ Fragil / Äser / Überleben / Tarnvorrichtung

ST 8	Be 5	Sch 5	EGO 6
Kampf 15%	Wildnis 40%		zivilisiert 10%
Unbewaffnet +25	=40%		Ausweichen +50 =65%
Meucheln+10	=25%		Akrobatik +95 =135%
Überleben +35	=75%		Wahrnehmung+30 =70%
Hausbau arch +25	=35%		Tierische Lieder+20 =30%
Stehlen +10	=20%		

Luft- Armer, Fliegen, LP-5, Masse 50%, TRGF 50%,Geschw 200%,
 Das Federkleid ist Farbanpassen (Cameleon effekt)
 LP 35 AKP 10 INI +5 TRGF = 8 Kg NK\$ = 1W2+3
 Biß 30% 1W8+3 Gehen 20m / Schleichen 5m /Fliegen #
 RTW psi 18 / Gift 39-26-13-8-8

Pferd

Reittier / groß / Landbewohner / normal / Äser / Sanftmut / Gutes Heilfleisch

ST 12	Be 5	Sch 5	Ego 5	
Kampf 15 %	Wildnis 25%		zivilisiert 25%	
Unbewaffnet +25	=40%		Ausweichen+55	=70%
Wahrnehmung +30	=55%		Überleben +15	=40%
Rennen+25	=50%		Klettern+25	=50%
Logisches Denken+25	=50%		Türen öffnen +25	=50%

Starker Rücken Luft-Atmer, Gutes Heilfleisch 1 (1LP / Woche)
 LP 60 AKP 10 INI +5 TRGF = 48 Kg NK\$ = 1W2+5
 Biß 40% 1W4+3 Hufe 40% 1W6+5 Gehen 10m / Schleichen 3m
 RTW psi 15 / Gift 51-34-17-12-12

Zwerg-Elefant

Reittier / s. Groß / Landbewohner / Schwarte (Schuppenhaut) / Äser / Sanftmut / Gutes Heilfleisch

ST 13	Be 3	Sch 5	EGO 5	
Kampf 15%	Wildnis 25%		zivilisiert 25%	
Unbewaffnet +15	=30%		Werfen +15	=30%
Bewaffnet+10	=25%		Ausweichen +40	=55%
Wahrnehmung+25	=50%		Rennen+20	=45%
Überleben +35	=60%		Sport Rüsseln +25	=50%
Stehlen+25	=50%			

Starker Rücken Luft-Atmer, LP+20, Gutes Heilfleisch 2 (1 LP / 3 Tage)
 LP 85 AKP 8 INI +3 TRGF = 52 Kg NK\$ = 1W2+5
 Treten 20% 1W3+5 Rüssel 30% Waffen+5 Gehen 8m / Schleichen 2m
 RTW psi 15 / Gift 54-36-18-13-13

Flug-Panther (Genkonstruktion)

Reittier / Groß / Luft-Bewohner/ Robust / Nacht-Jäger / Stolz / Gutes Heilfleisch

ST 10	Be 5	Sch 4	EGO 6	
Kampf 15%	Wildnis 20%		zivilisiert 30%	
Unbewaffnet +20	=35%		Ausweichen +20	=35%
Meucheln +10	=25%		Akrobatik +65	=85%
Überleben +10	=30%		Wahrnehmung +20	=40%
Stehlen +20	=50%		Türen öffnen +20	=50%
Kampftaktik+10	=40%			

Starker Rücken, Luft- Armer, Fliegen, LP+5, Katzenaugen, Hundenase, Luchsohren,Gutes Heilfleisch 3 (1LP Pro Tag)
 LP 55 AKP 10 INI +5 TRGF = 40 Kg NK\$ = 1W2+4
 BKrallen 35% 1W6+4 Biß 25% 1W8+4 Gehen 10m / Schleichen 3m /Fliegen
 RTW psi 18 / Gift 48-32-16-10-10
 6 Beine & 2 Flügel.

Blitz-Aal (Kampf-Genni / Genetisch erschaffen)

Monster / Normal / Leer-Raum-Wesen / Schuppenpanzer / Killer / Überleben/ Psionik /

ST 12	Be 2	Sch 1	Ego 5
Kampf 20 %	Wildnis 25%	zivilisiert 10%	Psionik 20%
Unbewaffnet +40	=60%	Ausweichen +10	=30%
Meucheln +40	=60%	Wahrnehmung +10	=35%
Überleben +10	=35%	Null-G Bewegung +10	=35%
Logisches Denken +5	=15%	Türen öffnen +5	=15%
Technik bedienen +5	=15%	Logisches denken +5	=15%
Kampftaktik +5	=15%	einfache Medizin+5	=15%
Energetinese +45	=65%		

Starker Rücken Muß nicht atmen, Hitzeresistenz 1, LP+20
 LP 16 FSP PP25 AKP 7 INI +2 TRGF = 48 Kg NKS = 1W3+5
 Biß 50% 1W8+5 Gehen 7m / Schleichen 2m
 RTW psi 15 / Gift 51-34-17-12-12

Elefant

Montser / Normal / Landbewohner / normal / Äser / Sanftmut / Gutes Heilfleisch

ST 12	Be 2	Sch 5	EGO 5
Kampf 20%	Wildnis 20%	zivilisiert 15%	
Unbewaffnet +10	=30%	Werfen +10	=30%
Bewaffnet+10	=30%	Ausweichen +40	=50%
Meucheln+10	=30%	Wahrnehmung +40	=60%
Rennen+20	=40%	Überleben+35	=55%
Sport Rüsseln +25	=40%	Stehlen +25	=40%

Starker Rücken Luft-Atmer, LP+20, Gutes Heilfleisch 3 (1 FSP / 3 Tage)
 LP 16 FSP AKP 7 INI +2 TRGF = 48 Kg NKS = 1W2+5
 Treten 20% 1W3+5 Rüssel 30% Waffen+5 Gehen 7m / Schleichen 2m
 RTW psi 15 / Gift 51-34-17-12-12

- **Robotter**
- **Androiden**

Sind künstliche Geschöpfe, die nicht die normalen Bedürfnisse von Lebewesen haben, sondern im allgemeinen mit elektrischer Energie funktionieren. Es gibt Robot-Hirne die auf „standard“ oder „KI“ programmiert sein können, und Körper die „Robotter“, „Adroiden“ oder „Fahrzeug“ sein können, und kombiniert werden können.

Sie „bluten“ nicht, und sie sind auch „stunner-immun“.

Dafür sein sie „lonen-empfindlich“, und leichter an zu messen.

Aktiver Energie-Verbrauch in Kombination mit einem Reaktor der die Energie-Speicher auflädt, ist genauso gut an zu messen wie ein Fahrzeug. Den Reaktor zu deaktivieren und nur mit „Energie-Reserve“ zu laufen fällt unter „Flüstermodus“ und kann nur durch Aktives scannen gefunden werden. Energie-Waffen-Einsatz hingegen ist wieder gut, also mit passiven Sensoren, anmeßbar.

Robotter (& Androiden) Körper können die meisten „Vor & Nachteile“ der Charactererschaffung nicht auswählen.

Der Robott-Körper und das Robott-Hirn wird „konstruiert“, also können keine Verbesserten Attribute gewählt werden.

Die Programm-Limits und Fertigkeiten-Limits durch die Konstruktion sind nicht überschreitbar.

Ein Robot-Hirn-Programm ist auf ein anderes Programmierbar, wobei dann die Geistigen Attribute des neuen Hirnes genutzt werden.

Zum Programm gehören „Fertigkeiten“ & „verhalten“ & „Erinnerung“

Ein ROBOT-Spieler-Character erhält keine EPs und somit auch keine Stufenaufstiege. Statt Training wird er „Programmiert“

Ein KI-Spieler-Character hingegen kann EPs erhalten und darf FP-„trainieren“, nicht aber Attribute-„Trainieren“. Die Atributs + & - des Stufenanstieges sind nur Geistig, und müssen als Bonus separat notiert werden, da sie auch auf neue Robot-Hirne mitgenommen werden. (der Nachteil „keine Familie“ hat große Auswirkungen)

Der zusätzliche +LP bei Stufensteigerung wirkt bei jedem neuen Körper Geistige Vorteile mit Attributs-voraussetzungen sind auch möglich.

Sie haben einen „normalen“ Überlebenswillen.

Androiden können nicht nur das Aussehen bestimmter Rassen bekommen, sondern auch körperliche Vor & Nachteile, welche Attributsunabhängig sind, oder Attributs-Voraussetzungen besitzen. Sie besitzen „syntho-Fleisch“ und meist eine Simulation „Organischer-Körperbau“ mit Blut und Hautwahrnehmung. Charactererschaffungs –VOR & Nachteile müssen beim Körper ausgeglichen sein getrennt von Kopf.

Ein „Robotter“ Spieler spielt mit sehr hohem schwierighkeitsgrad, ist aber faktisch unsterblich.

Solange er „freunde“ hat können diese ihn zusammenbauen oder einen alten Save-Stand auf einen neuen Robotter aufspielen.

Der Nachteil „Keine Familie“ bedeutet, dass eine Übertragung auf ein anderes Robothirn alle „Erinnerungen“ & Verhaltensweisen löscht (& EPs), und nur Fertigkeiten“ überträgt.

Selbst-Reperatur-Systeme, welche „Ausfälle“ beheben, reparieren „meuchlerische Treffer“, nicht aber TP.

S-R-S welche „Zerstörungen“ reparieren können, Können auch TP „heilen“, wobei „Robottik“ oder „Mechanik“ zur „Reperatur“ herangezogen wird.

Zusatzregel.: Cyberware ist möglich, mit den normalen Cyberlimits.

Konstruktion

Dieses Kapitel mischt jetzt genaue Berechnungen, wie die Charactere sie machen, mit einem etwas blinden zusammenstecken ohne zu berechnen wie die Spieler es tun.

Es beginnt immer mit einem „Standard-Design“ das als „Stand der Technik“ gut und günstig zu bauen ist. Davon abweichend werden dann Modifikationen eingebaut. Diese „Einbauten“ führen zu technischen Problemen, die zu technischen Kompromissen führen usw usw usw.

Zusätzlich zu dem Grundpreis werden KP „Konstruktionspunkte“ nach gehalten, da diese für die Preisberechnung UND die Technischen Probleme benötigt werden.

Konstruktions-Checkliste

- Qualität auswählen
- Standard-Design auswählen
- Grundwerte der Maschine modifizieren
- Sondereinbauten hinzu fügen
- Gewollte Nachteile hinzu fügen
- Konstruktionspunkte berechnen
- Preisberechnung
- Ungewollte Design Fehler erwürfeln
- Design-Blatt ausfüllen.
- Fahrzeug-Bogen ausfüllen

Tech level sind nicht unwichtig

- 1 Schmiedekunst, Holz & Steine, Wind & Wasser-Kraftwerk, Karren, Segelschiffe, einfache Pulver und Brandstoffe.
- 2 Mechanik, Hydraulik, Batterie Elektrik, Industrielle Chemie, Petro-Chem Generatoren & Motoren, Dampfkraft. Projektil-Waffen
- 3 Elektrik, Elektronik, Plasma-Reaktoren Radar, Einfache Schub-Triebwerke, Flugzeuge und Schwebler, Einfache Raumschiffs-Rümpfe. Einfache Schutz-Schilde.
- 4 A-Grav, Linear-Triebwerke, Fusions-Reaktoren Schutzschirme
- 5 Hyper-Triebwerke, A-Mat-Reaktoren,
- 6 Schwarzschild-Reaktoren

Es Können bei Konstruktionen sowohl die Grund-Modifikationen genutzt werden, als auch die „spezialisiert für“. Dabei kann nur etwas modifiziert werden was auch vorhanden ist. Nachteilspunkte für etwas zu bekommen das nicht im Grunddesign vorhanden ist, ist Regel-wiedrig.

Konstruktions-Regeln für.:

Raumschiffe
Fahrzeuge
Robotter
Computer
Immobilien

Eigentlich alles was sich konstruieren lässt.

Grundregel.:

NEU-Bauten .:

Der Konstrukteur erstellt erst ein Einzelstück, testet dies, und kann das dann „serienfertig“ machen. („Kompliziert“...)

Erweiterte-Regel.:

UM-Bauten.:

Das „bestehende“ wird um KP reduziert (Ausbau). („leicht“)

Dann wird eine Neues System „eingebaut“, („schwer“) und dann wird das System „eingebunden“, um Probleme zu vermeiden.

Die selbe Probe

%/ X = %-Chance

Gesamt KP X

0 bis 9 1

10 bis 99 2

100 bis 999 3

1000 + 4

Fehlschlag = Fehler mit (1W6-1) x 5

KP. (0 =UNAN)

Zusatzregel:
Bei Umbauten & zum Designen sind Technikproben notwendig.

• Qualität auswählen

„Billig-Serie“ sind Konstruktionen die immer die billigste Lösung wählen, und somit viele technische Probleme haben, und auch öfter Fehlfunktionen haben.

„Massenware“ bedeutet, daß erträgliche Qualität in Großserien hergestellt wird. Es gibt eine Qualitäts-Sicherung, und es wurde nach effizienten und preisgünstigen Lösungen gesucht.

„Limitierte Serie“ bedeutet hohe Qualität, in geringen gut geprüften Stückzahlen. Es wurde nach der Haltbarsten Lösung gesucht.

„Einzelstück“ bedeutet Handwerkskunst. Diese Maschine wurde gebaut ohne auf Serien-Designs zu achten. Die Lösungen sind „praktikabel“ aber nicht unbedingt gut.

1 Planungs-Probe
Billig-Serie
WM-30
Massenware
WM-20
Limitierte Serie
WM-10
Einzelstück
WM+0

& 1 Technik-Probe
Billig-Serie
WM-30
Massenware
WM-20
Limitierte Serie
WM-10
Einzelstück
WM+0

Jeder Mißerfolg bedeutet einen „zusätzlichen“ ungewollten Fehler.

Konstruktions-Tabelle	Maximale KP	Max WM+	Design Fehler	Preis-Faktor	Problem Tabelle
Billig Serie	100	+10	4	x1/2	3W6
Massenware	250	+20	3	x1	2W6
Limitierte Serie	1000	+30	2	x2	2W5
Einzelstück	(egal)	+30	1	x3	2W6

Diese ungewollte Fehlertabelle wird immer dann genutzt, wenn ein Schiff modifiziert wird, und zwar „PRO“ Gesamt-Umbau-Maßnahme. (Egal ob neu Design oder ALT-umbau)

Ungewollte Fehler machen das Design nicht Günstiger.

Beim Nachteile einbauen, darf das Limit von gesamt (Minus) 100 KP nicht überschritten werden. Die Absenkung der Grundwerte zählt mit zu diesem Limit.

Der End-Preis darf 20% des Standard-Preises nicht unterschreiten. (auch wenn bei „Billigserie“ mehr als 60 „minus KP“ angesammelt werden, nicht.)

Ungewollte Fehler Tabelle		
Von (+ / -)	Bis (+ / -)	Zusätzl Fehler
0	5	+0
6	25	+1
25	100	+2
101	500	+3
501		+4

<==== bedeutet, wenn man einen Großen-Umbau mit 10 Änderungen vornimmt wird entsprechend der Summe der Punkte gewürfelt. Wenn statt dessen 10 Mal nur Kleinigkeiten umgebaut werden, dann werden nur Jene Umbauten gewürfelt, welche mehr als 5 KP groß sind.

Üblicherweise wählt man für jedes Problem eines aus, das passt von der KP-Zahl.

Aber es ist kein „muß“ man darf auch mehrere Kleine Fehler mit der gesamt Summe an KP wählen.

Bei einem zusammenfassen von mehreren kleinen Fehlern, ist diese dann „nicht reparabel“.

Ziel ist es, das Design „stimmig“ zu bekommen.

- **Standard-Grund Design auswählen**

Die Grund-Designs stehen jeweils auf den Seiten, vor dem Modifikationen die zu den entsprechenden Grunddesigns gehören.

Diese Designs werden letztendlich etwas nach „Gefühl“ erstellt, falls ein Spielleiter so etwas erstellen möchte. Es ist möglich so ein Design einfach so zu nehmen, die ungewollten Fehler zu würfeln und es als „fertig“ zu betrachten.

Der Energieverbrauch gilt pro ED, also pro 10 Sekunden
 1 Klick = 30 KM ==> 1 Lsec = 10 000 Klicks

Geschwindigkeit 1 = 30 Km / 10 Sec = 3 Km /sec = 10800 Km /min
 = 1/100000 L-Ges. = 2 Lsec / h

100% C sind = 10000 Klicks/RD ==> 50% C=5000 Klicks / RD

Es gibt „kleine“, „mittlere“, „große“ und „sehr große“ Hangars. Darin können Raumboote Entsprechender Größe geparkt werden, oder 2 die eine Stufe kleiner sind, oder 4 die 2 Stufen Kleiner sind

Fehler-Tabelle	
Würfel	Ergebnis
2	1 Fehler Repariert
3	1 Unannehm. repariert
4	nichts
5	nichts
6	nichts
7	Unannehmlichkeit
8	Kleines Problem (5 P)
9	Normales Problem (10 P)
10	Großes Problem (15 P)
11	Ernstes Problem (20 P)
12	Schlimmes Problem (25 P)
13	Unannehmlichkeit
14	Kleines Problem (5 P)
15	Normales Problem (10 P)
16	Großes Problem (15 P)
17	Ernstes Problem (20 P)
18	Schlimmes Problem (25 P)

Beim Designen empfindet man jeden Fehler als „schlimm“, aber beim spielen fängt man irgendwann an, diese Maschinen wegen ihrer Fehler zu lieben.

Ist fast wie mit Menschen... Wer mag schon wirklich „perfekte“ Freunde?

Ein std Raumboot mit Schub 8 benötigt 104 Minuten um auf 50%C zu kommen.

Der Computer ist in der Lage +30er Programme zu fahren, aber diese so zu schreiben das sie maximal effizient arbeiten und geringest mögliche Zeitverzögerungen zu haben und dann noch das System dazu kompatibel zu machen ist schwer.

Deswegen werde die 3 Programme Pilot / Feuerleit / Teilauto separat gesteigert.

ECM Ziele sind Mindestens 1, egal wie klein die Zahl würde.

• Grundwerte der Maschine modifizieren

Die Auf dem Grund-Design eingetragenen Werte sind die „Grundwerte“ Diese werden mit Modifikations-Tabellen verändert, in dem ihre Werte mit den % verrechnet werden und die KP aufgeschrieben.

Die Verbesserungen Erhöhen Reichweite UND gleichzeitig die WMs , welche auf Fertigungs-Proben wirken. Natürlich wird jedes System einzeln verbessert.

Bei ECM wird Reichweite, Zielanzahl UND WM erhöht.

Bei KOM wird Reichweite , UKW-Anzahl UND WM erhöht

Systeme	KP	Computer Programme	Sensor Reichweite	Kom Reichweite	ECM Reichw / Ziele	
WM+5	2	je	x2	x2	x1,2	x2
WM+10	4	je	x3	x3	x1,4	x3
WM+15	8	je	x4	x4	x1,6	x4
WM+20	16	je	x5	x5	x1,8	x5
WM+25	32	je	x6	x6	x2	x6
WM+30	64	je	x7	x7	x2,2	x7

Natürlich kann man auch schlechtere Systeme Verwenden oder schlammiger Programmierungen.

		Computer Programme	Sensor Reichweite	Kom Reichweite	ECM Reichw / Ziele	
WM-5	-1	je	/2	/2	x0,8	/2
WM-10	-2	je	/3	/3	x0,6	/3
WM-15	-3	je	/4	/4	x0,4	/4
WM-20	-4	je	/5	/5	x0,2	/5
WM-25	-5	je	/6	/6	x0,1	/6
WM-30	-6	je	/7	/7	x0,1	/7
WM-100	-	aus	aus	aus	aus	aus

Schutzschirme können 4 Einstellungen besitzen.

KP	Passagiere	Fracht-Raum	Waffen	Reaktor Leistung	Triebwerk Leistung / Verbrauch	
1	150%	150%	150%	110%	110%	120%
2	200%	200%	200%	120%	120%	140%
4	250%	250%	250%	140%	140%	180%
8	300%	300%	300%	160%	160%	220%
16	400%	400%	nein	180%	180%	260%
32	500%	500%	nein	200%	200%	300%

AUS

Energie geht durch.

Ballistisch geht durch.

Ladung verringert sich um 10 % / RD

A- Albedo

Energie 1 zu 1

Ballistisch geht durch.

KP	Passagiere	Fracht-Raum	Waffen	Reaktor Leistung	Triebwerk Leistung / Verbrauch	
-1	75%	75%	75%	80%	80%	90%
-2	50%	50%	50%	60%	60%	80%
-3	25%	25%	25%	40%	40%	70%
-4	10%	10%	10%	20%	20%	60%
-5	0%	0%	0%	10%	10%	55%
-6	nein	nein	nein	5%	5%	52%
-7	nein	nein	nein	aus	aus	50%

B- Ballistisch

Energie geht durch.

Ballistisch 1 zu 1

C-Combiert

Energie 5 zu 1

Ballistisch 5 zu 1

KP	Schutz-Schirm	Rumpf	Panzer	Rettungs Systeme	Cocpit Anzahl	Hangars
2	110%	110%	110%	150%	120%	125%
4	120%	120%	120%	200%	150%	150%
8	140%	140%	140%	300%	200%	175%
16	160%	160%	160%	400%	250%	200%
32	180%	180%	180%	800%	300%	250%
64	200%	200%	200%	1500%	350%	300%

KP	Schutz-Schirm	Rumpf	Panzer	Rettungs Systeme	Cocpit Anzahl	Hangars
-1	80%	80%	80%	80%	80%	80%
-2	60%	60%	60%	60%	60%	60%
-3	40%	40%	40%	40%	40%	40%
-4	20%	20%	20%	20%	20%	20%
-5	10%	10%	10%	10%	10%	10%
-6	5%	5%	5%	5%	5%	5%
-7	aus	nein	nein	nein	nein	nein

- **Sondereinbauten hinzu fügen**

Diese werden einfach einer Liste Hinzugefügt und die KP mitgerechnet. Die Modifikationen Wirken erst nachdem die Grundwerte modifiziert sind.

- **Gewollte Nachteile hinzu fügen**

Funktioniert genau wie das Einbauen von Sondereinbauten und das Modifizieren der Grundwerte. Nur nichts was „aus“ oder „weg“ ist kann weiter mit Nachteilen bedacht werden.

- **Konstruktionspunkte berechnen**

Alle KP werden zusammen addiert und die Summe extra aufgeschrieben. Diese summe wird für die Preisberechnung und die Ungewollten Design Fehler genutzt.

- **Preisberechnung**

Die KP werden mit dem Preisfaktor Multipliziert und ergeben den „modifizierten Grundpreis“. Dazu wird der Standard-Grundpreis hinzu addiert und ergibt den „einfachen Gesamt-Preis“. Als letztes Wird dieser dann mit dem Qualitäts- Preisfaktor Multipliziert und ergibt den „End-Preis“. Der Gesamtpreis darf NICHT weniger als 10% des Grundpreises sein. Passiert dies doch gilt die 10% Pauschale.

$KP \times Ce / KP = \text{Summe (1)}$

$\text{Grundpreis} + \text{Summe (1)} = \text{Summe (2)}$

$\text{Summe (2)} \times \text{Preisfaktor} = \text{Gesamt-Preis}$

- **Ungewollte Design Fehler erwürfeln**

Jetzt kommen die „Zitronen“. Also Dinge die eigentlich anders geplant waren. Diese Ungewollten Fehler zu beheben ist sehr schwer (WM-50) und sehr teuer (20% Schiffypreis pro Versuch). Und es kommt eigentlich immer (außer bei K-Erfolg) zu anderen Gleich schlimmen Problemen.

- **Design-Blatt ausfüllen.**

Wenn es sich nicht um eine Einzelmaschine handelt, sollte das Design nicht verloren gehen.

- **Ungewollte Einzelmaschinen-Fehler erwürfeln.**

Jetzt Kommen die „Zitronen“ für genau diese eine Maschine....

- **Maschinen-Bogen ausfüllen (meist Fahrzeug)**

Tja, egal wie detailgetreu der verwendete Bogen ist, hat er den Vorteil, dass man nicht dauernd alles nachschlagen muß.

• **Sondereinbauten**

- 20 **Rumpf KLEIN (T-Lel 3)**
Rumpf Pilot WM +10 Triebwerk +20% Größe.: WM-5
Schutzschirme / Struktur (FSP-TP) / Panzerung / Waffen x 1/2
Passagiere / Frachtraum x 1/2 Hangars klein

- 50 **Rumpf GROß (T-Lel 3)**
Rumpf Pilot WM -5 Triebwerk +0% Größe.: WM+5
Schutzschirme / Struktur (FSP-TP) / Panzerung / Waffen x 1,5
Passagiere / Frachtraum x 1,5 / Hangars groß

- 100 **Rumpf SEHR GROß (T-Lel 3)**
Rumpf Pilot WM -10 Triebwerk +0% Größe.: WM+10
Schutzschirme / Struktur (FSP-TP) / Panzerung / Waffen x2
Passagiere / Frachtraum x 2 / Hangars s.Groß

- 5 **leichte PANZERUNG (T-Lel 3)**
Rumpf- Pilot WM+5 Panzerung x 1/2

- 10 **sehr leichte PANZERUNG (T-Lel 3)**
Rumpf- Pilot WM+10 Panzerung x 1/3

- 20 **schwere PANZERUNG (T-Lel 3)**
Rumpf-Pilot WM -5 Panzerung x2 Normal Schub-1

- 50 **Extreme PANZERUNG (T-Lel 3)**
Rumpf-Pilot WM -10 Panzerung x3 Normal Schub-2

- 15 **Asteroiden-Schild statt Schutz-Schirm (T-Lel 3)**
Der Schutzschirm kann nur auf B für Ballistisch eingestellt werden

- 15 **Albedo-Schild statt Schutz-Schirm (T-Lel 3)**
Der Schutzschirm kann nur auf A für Albedo eingestellt werden.

- 5 **Deflektor statt Schutz-Schirm (T-Lel 3)**
Der Schutzschirm hält nur bis zu 3 Schaden pro Treffer auf.
(Kein Maximum & Schildregeneration)

- 10 **Abwehr-Feld statt Schutz-Schirm (T-Lel 3)**
Der Schutzschirm hält nur bis zu 2 Schaden pro Treffer auf
(Kein Maximum & Schildregeneration)

- 15 **Prallfeld statt Schutz-Schirm (T-Lel 3)**
Der Schutzschirm hält nur bis zu 1 Schaden pro Treffer auf
(Kein Maximum & Schildregeneration)

Schiffs-Kategorien rangieren in den Größen.

Raketen / Raumboote / Raumschiffe / Großraumer / Stationen

Und in den Abstufungen

Klein / mittel / groß / und Sehr Groß.

Hierbei ist eine Abstufung ca vom Auge her doppelt so Groß, was aber ca 3-faches Volumen bedeutet. , das 1,4 mal so lang und 1,4 mal so breit und 1,4 mal so hoch ca 3 ergibt.

Eine Kategorie größer bedeutet also auch ca 81-faches Innenvolumen.

(Schub bei Raumschiffen entspricht Bsp und Brp bei Fahrzeugen wobei beide sinken)

Schilde sind die eigentlich veralteten-Systeme, die aber aus Kostengründen manchmal noch eingebaut werden.

Mehrfach gestafelte Schirme wie Doppel oder Trippel Schirme haben das Problem, das die äußere Schicht durchdringende Waffeneffekte dann sich teilweise Zwischen den Schilden austoben.

Deswegen ist die zusätzliche Schutzwirkung nicht so groß wie zu erhoffen.

Zwei Reaktoren die gleichzeitig laufen stören die ganze auf Nano-Sekunden genau abgestimmten internen Steuer-Systeme. Deswegen ist dergleichen ein UNDING, welches nur von sehr unerfahrenen Technikern überhaupt in Betracht gezogen wird.

Doppelfusion hingegen sind nicht 2 Reaktoren sondern ein einzelner mit „über kritischen Werten“, der etwas dampft im Betrieb.

Zylohs halten so was für „sicher“
leises Gebicher

25	Doppel-Schirm-System 1 (T-Lel 4) E-Verbrauch +100% Schirm-F5P x1,5	Nachladen x1
50	Trippel-Schirm-System 2 (T-Lel 4) E-Verbrauch +200% Schirm-F5P x2	Nachladen x1
75	Quaddro-Schirm-System 3 (T-Lel 4) E-Verbrauch +300% Schirm-F5P x2,5	Nachladen x1
25	Schnell-Lade-Schirm 1 (T-Lel 4) E-Verbrauch +100% Schirm-F5P x1	Nachladen +100%
50	Schnell-Lade-Schirm 2 (T-Lel 4) E-Verbrauch +200% Schirm-F5P x1	Nachladen +200%
75	Schnell-Lade-Schirm 3 (T-Lel 4) E-Verbrauch +300% Schirm-F5P x1	Nachladen +300%
25	Not-Schirm-System (T-Lel 4) Das System ist off-line und übernimmt im Notfall während der andere abgeschaltet ist. Er beginnt seinen Dienst ungeladen Solange er nicht separat modifiziert wird, gilt er als 100 % Schirm.	
25	Not-Reaktor-System (T-Lel 4) Das System ist off-line und übernimmt im Notfall während der andere abgeschaltet ist. Solange er nicht separat modifiziert wird, gilt er als 100 % fusions-Reaktor.	
50	Zwillings-Fusions Reaktor (T-Lel 4) Diese Reaktoren Laufen Parallele. Dabei stören sie sich massiv. E-Leistung x2 WM-30 auf Computer & Sensoren Verbrauch (1 Liter x E) / Tag	
100	Fusions Reaktor in Reaktorlose Maschinen einbauen. E-Leistung x1 Verbrauch (1 Liter x E) / Tag	
-25	Reaktor Müllersetzung statt Fusion (T-Lel 3) E-Leistung x1/10 Verbrauch (5 Liter x E) / Tag	
-15	Reaktor Fission statt Fusion (T-Lel 3) E-Leistung x 1/2 Verbrauch (1/2 Liter x E) / Tag	
-10	Reaktor Plasma statt Fusion (T-Lel 3) E-Leistung x 3/4 Verbrauch (3/4 Liter x E) / Tag	
50	Reaktor Doppelfusion statt Fusion (T-Lel 4) E-Leistung x 2 Verbrauch (10 Liter x E) / Tag	
100	Reaktor Schwarzschild statt Fusion (T-Lel 6) E-Leistung x 1 Verbrauch (nichts) / Tag	

- 200 Reaktor Anti Materie statt Fusion (T-Lel 5)**
E-Leistung x 2 Verbrauch (1 A-Mat Stab x E) / Monat
„nicht Stealthbar“ „auch Misserfolge erfassen A-Mat-Stäbe“
- 300 Reaktor Doppel-A-Mat statt Fusion (T-Lel 5)**
E-Leistung x 3 Verbrauch (1 A-Mat-Stab x E) / Tag
„nicht Stealthbar“ „auch Misserfolge erfassen A-Mat-Stäbe“
- 300 Zwilling-A-Mat Reaktor (T-Lel 5)**
Diese Reaktoren Laufen Parallele. Dabei stören sie sich massiv.
E-Leistung x3 WM-50 auf Computer & Sensoren
Verbrauch (10 A-Mat-Stab x E) / Tag
- 5 Doppel Not-E-Bänke 1 (T-Lel 3)**
Not-E-Bänke Kapazität x2
- 10 Trippel Not-E-Bänke 2 (T-Lel 3)**
Not-E-Bänke Kapazität x3
- 20 Quadro Not-E-Bänke 3 (T-Lel 3)**
Not-E-Bänke Kapazität x4
- 5 halbe Not-E-Bänke**
Not-E-Bänke Kapazität x1/2
- 10 keine Not-E-Bänke**
Not-E-Bänke Kapazität x 0
- 5 Energie-Bank– Einzel-System (T-Lel 3)**
Sonder E-Bank Kapazität (Reaktor-Leistung 1/4) E
(maximal 1 pro system... z.b. 1 Waffe, Schutzschirm)
- 10 Energie-Bank– Einzel-Bereich (T-Lel 3)**
Sonder E-Bank Kapazität (Reaktor 1/2) E
(maximal 1 pro Bereich ... z.b. Maschinenraum /Brücke/ Waffen...)
- 15 Energie-Bank– Gesamt-Schiff (T-Lel 3)**
Sonder E-Bank Kapazität (Reaktor x1) E
(maximal 1 pro Schiff)
- 1 Ionen-Segel (T-Lel 3)**
In Ionenwolken laden sich Not-Energie Bänke um 1% pro h auf
(ohne Treibstoff)
- 5 Not-Strom Generator (T-Lel 3)**
Mit– chemischen Brennstoffen versehen laden sie Not-E-Bänke um
2% pro h auf. (Treibstoff = Wassertank ==> LEH Dauer)
Meist nur wenige Liter groß ist der Treibstoff tank (0,1% Reaktor
Tank) und somit ist die Leistung limitiert (0,1% LEH)
- 25 Not-Atom-Reaktor (T-Lel 3)**
Mit Atomaren-Brennstäben versehen laden sie Not-E-bänke um
3% pro h auf. (Stab hält 10 Jahre)

Wem Anti-Materie-Reaktoren nicht gefährlich genug sind, dem sei der Doppel-A-Mat-Reaktor vorge-schlagen.

Wer meint Zwil-lings-Fusions-Reaktoren seien schlecht, der hat noch keine Zwil-lings A-Mat-Reaktoren be-treut.

Zusatzregel.: Not-E-Bänke können ihre Ener-gie nicht inner-halb 1 RD abge-ben ohne zu exp-losionieren. „sicher“ sind die Leistung die der Reaktor maximal hatte. Jedes % mehr ist eine 10% Chance auf Explosion (kumulativ) und deswegen durch Sicherungen ver-hindert.

- 5 **Linear-Triebwerk „Langsam“ (T-Lel 4)**
E-Verbrauch 2 E Geschw. 1 L-Jahr / 24 H (Hyperpilot +100)
- 10 **Linear-Triebwerk „schnell“ (T-Lel 4)**
E-Verbrauch 4 E Geschw. 1+ L-Jahr / h (Hyperpilot +0)
- 20 **Hyper-Triebwerk „kurz“ (T-Lel 5) (Raumboot / Schiff & Groß R.)**
E-Verbrauch 3 E Geschw. Sprung 2 L-Jahre (Astrogation)
- 50 **Hyper-Triebwerk „mittel“ (T-Lel 5) (Raum Schiff & Großraumer)**
E-Verbrauch 5 E Geschw. Sprung 10 L-Jahre (Astrogation)
- 100 **Hyper-Triebwerk „weit“ (T-Lel 6) (Groß-Raumer)**
E-Verbrauch 10 E Geschw. Sprung 20 L-Jahre (Astrogation)
- 10 **Hyper-Lade-System (T-Lel 4)**
E-Verbrauch 4 E Geschw. x1 Schnellladen mit 1 % / RD
(Technik-Probe: „Hyper-Technik“ ist nötig, Mißerfolge sind aber im Gegensatz zum technischen „Schnell-Laden“ gefahrlos)
- 10 **Keine Schleusen, nur Türen oder ähnliches**
- 5 **Zusatz-Schleusen (T-Lel 3)**
+100 % Anzahl
- 5 **bessere Schleusen (T-Lel 3)**
Sabotage & Piratenschutz , sowie bessere Scanner.
- 5 **Frachtluke zu Klein**
Es kann nur „Palettenweise“ Be- & Entladen werden
- 10 **Fracht-Tür Statt Frachtluke**
Es kann nur CUM-Weise Be- & Entladen werden.
- 20 **Auto-Fracht-System (T-Lel 3)**
Automatische Transporter können 1 CUM / RD Be- & Entladen
- 1 **Raumgreif-Arm (T-Lel 3) (hat 2 FSP)**
Außen angebracht mit bis zu 20m Länge ist ein Mechanischer Arm zum Festhalten oder Andocken.
- 5 **Traktor-Strahler-System (T-Lel 4)**
Außen eingesetzt mit 1km Reichweite ist ein Energetisches Strahl zum Festhalten, Ran-Ziehen, Weg-Schieben oder Andocken.
E-Verbrauch 1 E

Hyper-Triebwerke können alles was Linear-Triebwerke auch können, und schnelle Linear-Triebwerke, können auch mit der „langsamen“ Geschwindigkeit fliegen.

Und ja Stationen sind zu groß für Hyper TR zu nutzen . Da bleiben nur linear TR.

Schnelle Linear-Triebwerke
Langsam
1 LJ / 24h WM+50
vorsichtig
1 LJ / h WM+20
Normal
1W6 LJ / h WM+0
Gas-Geben
1W6+ Stufe
(HypTR) Lj / h
WM- 20

Zusatzregel:
Das technische „Schnell-Laden“ kostet zusätzliche E entsprechend dem Hyper-Triebwerks Verbrauch. Zusätzlich ist eine Probe auf Hyper-Technik nötig, deren Erfolg das Triebwerk um 1 % auf läd. Ein Mißerfolg kostet hingegen 1 % Ladung.

- 5 **keine Andockvorrichtungen eingebaut**
Alle Andock-Vorrichtungen aus dem Grunddesign wurden gestrichen und nicht eingebaut.
- 5 **eine zusätzliche Andock-Vorrichtung (T-Lel 3)**
- 1 **Externe-Licht-Anlage stark (T-Lel 3)**
Beleuchtet die Umgebung in 100m Radius
- 5 **Klare Sensor Emission 1 (Radar Reflektion)**
Gegnerische Sensoren WM+10
- 10 **Klare Sensor Emission 2 (Energie-Emissionen)**
Gegnerische Sensoren WM+20
- 15 **Klare Sensor Emission 3 (Signal-Emissionen)**
Gegnerische Sensoren WM+30
- 10 **Cameleon-Plating (T-Lel 4)**
Farb-Veränderung zur Visuellen Tarnung am Boden
- 25 **Holo-Tarn-Schirm (T-Lel 3)**
Erzeugt ein Holo-Bild, zum visuellen tarnen, leider ist es mit Sensoren gut anmeßbar. Sogar so gut, dass man damit größere Energie-Signaturen simulieren kann. E-Verbrauch 5 E
- 100 **Stealth-Schirm (T-Lel 4)**
Taucht bei Standard Misserfolgen nicht auf den Sensoren auf. Taucht bei „Erfolgen“ nicht auf den Sensoren auf, außer beim „Feuern“ oder anderen „aktiven- KOM“ Signalen
E-Verbrauch 10, Albedo oder Combined Schirme erleiden einen Kurzschluß und entladen sich zu 1W100 % / RD
- 25 **Voll-auto-Crew (T-Lel 4)**
1 Robott-System mit 60% Fertigkeit und (10 AKP) ist integriert.
- 1 **Crew- Sitz (T-Lel 3)**
(Waffen / Pilot / KOM & ECM / Sensor / Ingenieur)
1 Steuer-System, das auf 1 Funktion Festgelegt ist (AKP+0)
Bei mehr Crew als Offiziersplätze WM-10
Bei mehr als doppelter Crew als Offiziersplätze WM-20
Bei mehr als dreifacher Crew als Offiziersplätze WM-30
- 20 **Cyber-Controll-Sitze (T-Lel 4)**
alle Cocpit / Offiziers / Crew -Sitz ist für eine Cyborg Fernsteuerung ausgelegt und unterstützt diese (AKP+5 zusätzlich)

Andock-Vorrichtungen sind normalerweise an einer Schleuse angebracht, müssen dies aber nicht.

Es ist möglich mit einer Andock-Vorrichtung an einer anderen Andock-Vorrichtung an zu docken, und die Verbindung so zu festigen, das man das andere Schiff „schleppen“ kann.

Das Andocken auf der Außenhaut hingegen kann „frei gebrochen“ werden, wenn starke Beschleunigungen darauf wirken, oder schwere Treffer einschlagen (10% Panzerungs-FSP / RD). Dabei reichen Schild-Treffer.

Stealth-Schirme sind kompatibel zu „Ballistischen“ Schild-Einstellungen. Das wissen Erfahrene Piloten und schießen auf gestealthte Schiffe mit Lasern und dergleichen, weil energetische Schild-Einstellungen fatal sind.

- 20 keine BETA-Ersatz-Systeme eingebaut**
- 50 Gamma-Ersatz-Systeme eingebaut. (T-Lel 3)**
- +50 Delta-Ersatz-Systeme eingebaut. (T-Lel 3)**
- +50 Exeter-Ersatz-Systeme eingebaut. (T-Lel 3)**
- 100 Reserve Beta Maschinen eingebaut. (T-Lel 3)**
Nicht nur Ersatz-Systeme, sondern komplette neue Maschinen
Treibwerk, Reaktor, Schutzschirm, LEH,
- 100 Reserve Beta Kontrollen eingebaut. (T-Lel 3)**
Nicht nur Ersatz-Systeme, sondern komplette neue Kontrollen
Computer, Sensoren, Kom, ECM,
- 100 Schnell-Reparatur System (T-Lel 3)**
Eine Klein-Roboter Armee streift durch das System und führt
Reparaturen durch. Es kann Pro Minute (6 RD) 1 Ausfall zu
Reparieren versuchen.
- 200 Naniten-Reparatur System (T-Lel 4)**
Micro Roboter führen Reparaturen durch. Es kann Pro Minute
(6 RD) 1 Ausfall oder Pro 1W6 h, 1 Zerstörung zu Reparieren
versuchen.
- 300 Auto-Reparatur-System (T-Lel 5)**
Nano Roboter führen Reparaturen durch. Es kann Pro Minute
(6 RD) 1 Ausfall oder Pro 1 h, 1 Zerstörung zu Reparieren versuchen.
- 50 Leicht zu reparieren Tech-WM +10**
- 5 „komplizierte“ Bauteile 1**
Die Bauteile die verwendet wurden sind unnötig kompliziert.
Tech-WM -10
- 10 „sichere“ Bauteile 2**
Die Bauteile die verwendet wurden sind nicht einfach
„fern-einstellbar“, sondern haben „Sicherheits-Code-Abfragen“
Tech-WM -20
- 15 „Fremdtechnik“ Bauteile 3**
Die Bauteile die verwendet wurden sind nicht einfach
„aus dem Regal“, sondern beinhalten nicht ganz vollständig
erforschte „Alien-Technik“ Tech-WM -30
- 20 „umgebaute“ Bauteile 4**
Die Bauteile die verwendet wurden sind nicht einfach „aus dem
Regal“, sondern wurden „mal eben umgebaut“ Tech-WM -40
- 25 „magische“ Bauteile 5**
Die Bauteile die verwendet wurden sind nicht einfach „aus dem
Regal“. Niemand weiß „warum“ die funktionieren. Tech-WM -50

Ersatz-Systeme sind eingebaute Bauteile, welche die empfindlichen Teile umgehen und „Ausfälle“ beheben.

Reserve Maschinen können auch „Zerstörung“ beheben.

Reparatur Systeme haben nur 1 Versuch um etwas „zerstörtes“ zu reparieren, danach muß es ausgetauscht werden.

Und ja Bauteil-Nachteile kommen gerne mal auf wenn man zu viel Flickt statt zu reparieren.

Gerade Auto-Reparatur „Fumbels“ soll solche Dinge erschaffen.

- 5 **Starke Triebwerke 1 (T-Lel 3)**
Schub+1 Pilot WM-5 E-Verbrauch.: +1 E
- 10 **Sehr Starke Triebwerke 2 (T-Lel 3)**
Schub+2 Pilot WM-10 E-Verbrauch.: +2 E
- 20 **extreme Triebwerke 3 (T-Lel 3)**
Schub+3 Pilot WM-15 E-Verbrauch.: +3 E
- 40 **Sehr Extreme Triebwerke 4 (T-Lel 3)**
Schub+4 Pilot WM-20 E-Verbrauch.: +4 E

- 30 **Manöver-Verstärker (T-Lel 3) E-Verbrauch.: +1 E**
Jagd-Pilot WM+10 „Jagd-Pilot“ kostet keinen Schub-Punkt mehr

- 20 **Voll-Auto-Pilot (T-Lel 3) (ist nicht abschaltbar)**
Liefert immer einen „Erfolg“ bei Pilot-Proben egal wie der WM ist,
aber Jagdpilot oder Pilotensondermanöver haben WM-30

- 20 **Voll-Auto-Sensor (T-Lel 3) (ist nicht abschaltbar)**
Liefert immer einen „Erfolg“ bei Sensor-Proben egal wie der WM ist,
aber Crew-Sensor-Proben haben WM-30

- 20 **Voll-Auto-KOM (T-Lel 3) (ist nicht abschaltbar)**
Liefert immer einen „Erfolg“ bei KOM-Proben egal wie der WM ist,
aber Crew-Kom-Proben haben WM-30

- 10 **Reflektions-Beschichtung Treffer werden um 1 FSP gesenkt.**
Laser / (T-Lel 3)

- 25 **Anti-Laser-Panzerung. Treffer werden um 2 FSP gesenkt.**
Laser / (T-Lel 3)

- 50 **Albedo-Reflekt-Felder. Treffer werden um 3 FSP gesenkt.**
Laser / ... Verbrauch 1 E (T-Lev 4)

- 10 **Struktur-Schutzfelder Treffer werden um 1 FSP gesenkt.**
Desintegrator / ... Verbrauch 1 E (T-Lel 4)

- 15 **Hitze-Dämpfer-Schutzfelder Treffer werden um 1 FSP gesenkt.**
Blaster / Fusion / Plasma / Pyrokinese /... Verbrauch 1 E (T-Lel 4)

- 20 **Gauss-Dämpfer-Schutzfelder Treffer werden um 1 FSP gesenkt.**
Disruptoren / Phaser / Energetinese ... Verbrauch 1 E (T-Lel 4)

- 25 **Graviton-Dämpfer-Schutzfelder Treffer werden um 1 FSP gesenkt.**
Raketen / Projektile / Meteore / Telekinese... Verbrauch 1 E(T-Lel 4)

Überstarke Schub-Triebwerke sind Leistungseffizient, aber machen das Steuern doch recht schwer.

Voll-Auto-Systeme stellen einen automatischen „Erfolg“ her. Sie behindern aber davon unabhängige System-einsätze.

Die Passive Verteidigung, welche den Schaden von Waffen herabsetzt, wirkt gut gegen Treffer die auf die Panzerung treffen, oder versuchen sie zu durchdringen.

Ist die Panzerung „weg“, endet dieser Schutzeffekt.

- 20 **Waffe aufwerten (um 1 Waffenkategorie) (T-Lel 3)**
Gewehr zu -S-INF-Waffe
S-INF-Waffe zu Starre Waffe
Starres Geschütz zu Turm-Waffe (Raumboote, Dronen, Fahrzeuge)
Turm-Waffe zu Starre (Großturm-Waffe) (Raumschiffe)
Großturm zu Groß-Direktfeuer-Waffe (Groß-Raumer & Stationen)
Groß-Direktfeuer-Waffe zu GDW in Turm
- 20 **starkes Waffen-Kühl-System Verbrauch 1 E (T-Lel 3)**
Geschütze können „Dauerfeuer“ ohne zu überhitzen.
- 20 **Dauerfeuer-Regulator Verbrauch 1 E (T-Lel 4)**
Der „Dauerfeuer“ WM wird halbiert.
- 20 **Hoch-Energie-Fokussierung Verbrauch 1 E (T-Lel 5)**
Energie-Waffen-Reichweiten „EXTREM“ erhöhen sich um +50%
- 25 **Ballistische Waffenhalter zusätzlich. (Waffen ohne E –Verbrauch)**
100 % Standard Waffen als Ballistische Waffen Vorhanden
(Sie können separat auf 200% oder 300% gebracht werden)
(T-Lel 3)
- 5 **Schotte nicht Piratensicher, sondern öffnen bei E-Ausfall.**
- 5 **Keine Schleusen sondern nur Türen.**
- 5 **Keine Sichtscheibe eingebaut. Es wird über Sensoren gesehen.**
- 5 **A-Grav Aussetzer. Bei Landungen Pilot WM –10**
- 5 **keine ballistischen Waffenhalter sind möglich**
- 10 **nur leichte Energie-Waffen maximal Größe 2 Geschütze**
(Die Energieleitungen sind zu klein und Die Halterung zu Schwach)
- 15 **keine Energie-Waffen Nur E = 0 Waffen möglich**
(es sind keine Energie-Leitungen eingebaut)
- 5 **Bessere Externe Lichtanlage**
- 5 **Sanitäts-Station (Med +5) (für 5% Passagiere)**
- 10 **Med-Station (Med +10) (für 5% Passagiere)**
- 15 **Großes Lazarett (Med +10) (für 10% Passagiere)**

Jede Waffe kann nur 1 mal aufgewertet werden. Es darf nur Normalbewaffnung (Energie-Waffen) aufgewertet werden. Ballistische Waffenhalter zählen als „zusätzlich“ und können nicht aufgewertet werden. Die Anzahl der Aufwertungen ist nicht durch Regeln, wohl aber durch Technische Anforderungen wie Energie limitiert.

Eine Energie-Waffe, oder eine ballistische Waffe mit Energie-Verbrauch, welche in einen Ballistischen Waffenhalter eingebaut ist, kann nicht von Schiffssystemen geladen werden. Energie Magazine müssen also von Hand getauscht werden.

• Ungewollte Fehler / Nachteile

- 10 doch nicht stromlinienförmig (§)
Damit sind Atmosphären-Flüge selbst zerstörerisch.
- 5 doch keine Landestützen. (§)
Bedarf Halterungen oder muß dauernd „schweben“
- 5 schwierig zu steuern 1 (§) Triebwerk Pilot WM-10
- 10 schwierig zu steuern, 2 (§) Kontrollen Pilot WM-20
- 15 schwierig zu steuern 3 Zeit-Verzögerung Pilot WM -30
- 20 schwierig zu steuern 4 Wackelkontakt Pilot WM-40
- 25 schwierig zu steuern 5 Steuer-System- Virus. Pilot WM-50

- 5 Waffen-Steuerungs-Problem 1 Servo-Ungenauigkeit Zielen WM-10
- 10 Waffen-Steuerungs-Problem 2 Überlastetes FLT Zielen WM-20
- 15 Waffen-Steuerungs-Problem 3 Ziel-System ungenau Zielen WM-30
- 20 Waffen-Steuerungs-Problem 4 Wackelkontakt Zielen WM-40
- 25 Waffen-Steuerungs-Problem 5 FLT-System-Vierus Zielen WM-40

- Panzerungs-Durchschlag bedeutet, das der Treffer zwar von der Panzerung aufgehalten wird, aber zusätzlich direkt 1 FSP interner Schaden verursacht wird. (§ alle)**
- 5 Panzerungs-Schwachpunkt 1 10% Chance (1 auf PZ-Tabelle)
- 10 Panzerungs-Schwachpunkt 1 20% Chance (1 & 2 PZ-Tabelle)
- 15 Panzerungs-Schwachpunkt 1 30% Chance (1 bis 3 PZ-Tabelle)
- 20 Panzerungs-Schwachpunkt 1 40% Chance (1 bis 4 PZ-Tabelle)
- 25 Panzerungs-Schwachpunkt 1 50% Chance (1 bis 5 PZ-Tabelle)

- Schutzschirm-Durchschlag bedeutet, das der Treffer zwar von dem Schirm aufgehalten wird, aber zusätzlich 1 FSP Panzerungs Schaden verursacht. (§ alle)**
- 5 Schutzschirm-Schwachpunkt 1 10% Chance (1 auf W10)
- 10 Schutzschirm-Schwachpunkt 1 20% Chance (1 & 2 auf W10)
- 15 Schutzschirm-Schwachpunkt 1 30% Chance (1 bis 3 auf W10)
- 20 Schutzschirm-Schwachpunkt 1 40% Chance (1 bis 4 auf W10)
- 25 Schutzschirm-Schwachpunkt 1 50% Chance (1 bis 5 auf W10)

- 25 Fragilität Alle Internen Treffer verursachen die doppelte Anzahl an Intern-Ausfällen. (2 Würfe statt 1) (§)
- 20 Panzerung Bröckelig Alle Panzerungs-Treffer verursachen die doppelte Anzahl an Externen-Ausfällen. (2 Würfe statt 1) (§)
- 15 ECM-anfällig (Alle ECM Treffer Dauer wird verdoppelt) (§)

Zu den „ungewollten“ Nachteilen, können auch Nachteile aus den normalen Modifikationen gewählt werden. Diese „ungewollten“ hier können normalerweise nicht mit Absicht zum KP sparen eingebaut werden.

Bei mit § markierten Nachteilen bedarf es der Zustimmung des Meisters, um sie zum KP sparen frei zu geben.

Nachteile die es in Abstufungen gibt, können nicht mehrfach gewählt werden.

Fehler WMs können sich bis zu WM-100 aufaddieren, was einem Totalausfall gleichkommt. Dann ist Schluss mit negativen WMs.

Es können nur Nachteile gewählt werden, wenn die Maschine über solche Systeme verfügt.

- | | | | |
|-----|------------------|---------------------|--------------|
| -5 | Sensor Problem 1 | Unscharf (§) | Sensor WM-10 |
| -10 | Sensor Problem 3 | Überempfindlich (§) | Sensor WM-20 |
| -15 | Sensor Problem 3 | Blinde-Vektoren (§) | Sensor WM-30 |
| -20 | Sensor Problem 4 | Wackelkontakt | Sensor WM-40 |
| -25 | Sensor Problem 5 | System-Virus | Sensor WM-50 |
-
- | | | | |
|-----|---------------------|---------------------|-----------------|
| -5 | KOM & ECM Problem 1 | Abschirmung (§) | Kom & ECM WM-5 |
| -10 | KOM & ECM Problem 2 | Frequenzvarianz (§) | Kom & ECM WM-10 |
| -15 | KOM & ECM Problem 3 | Interface (§) | Kom & ECM WM-15 |
| -20 | KOM & ECM Problem 4 | Wackelkontakt | Kom & ECM WM-20 |
| -25 | KOM & ECM Problem 5 | System-Virus | Kom & ECM WM-25 |
-
- | | | | |
|-----|--------------------|------------------|----------------------|
| -5 | Computer Problem 1 | Time-outs (§) | alle Programme WM-5 |
| -10 | Computer Problem 2 | Prog-Sprache (§) | alle Programme WM-10 |
| -15 | Computer Problem 3 | Interface (§) | alle Programme WM-15 |
| -20 | Computer Problem 4 | Wackelkontakt | alle Programme WM-20 |
| -25 | Computer Problem 5 | System Virus | alle Programme WM-35 |
-
- 0 Alt= „etwas älter“ (ca 100 Jahre) (§)
 Preis x 0,5 System WM -10 Comp / sensor / Kom & ECM
 System Reichweite x 0,8 Sensor / Kom & ECM / Waffen
 System Leistung x0,8 Triebwerk / Schutzschirm / Reaktor
 Energieverbrauch x0,8 Triebwerk
- 0 Sehr alt = „zu alt für den Job“ (ca 200 Jahre) (§)
 Preis x 0,25 System WM -20 Comp / sensor / Kom & ECM
 System Reichweite x 0,6 Sensor / Kom & ECM / Waffen
 System Leistung x0,6 Triebwerk / Schutzschirm / Reaktor
 Energieverbrauch x0,6 Triebwerk
- 0 Uralt = „hallo Opa“ (ca 300 Jahre) (§)
 Preis x 0,125 System WM -30 Comp / sensor / Kom & ECM
 System Reichweite x 0,4 Sensor / Kom & ECM / Waffen
 System Leistung x0,4 Triebwerk / Schutzschirm / Reaktor
 Energieverbrauch x0,4 Triebwerk
- 10 Manöver-Triebwerk ineffizient. (§)
 Drehen kostet 1 Schub-Punkt / 60° mehr als normal.
- 10 Schub-Triebwerke ineffizient. (§)
 Beschleunigen kostet 1 Schub-Punkt / Geschwindigkeitspunkt mehr
- 10 Brems-Triebwerke ineffizient. (§)
 Bremsen kostet 1 Schub-Punkt / Geschwindigkeitspunkt mehr.

- 5 Schub-Triebwerke schwächeln (\$) Schub -1
- 5 Triebwerks-Kühlung zu schwach (\$) Schub -1

- 5 Vollschub 1 verursacht Schlingern (\$) Pilot-Probe WM-20
- 10 Vollschub 2 verbrennt Energie (\$) E-Verbrauch +50%
- 15 Vollschub 3 verursacht Schäden PZ 1 F5P Panzerung / RD
- 20 Vollschub 4 verursacht Schäden INT 1 F5P Intern / RD
- 25 Vollschub 5 verursacht Schäden # 1W6 F5P Intern / RD

- 1 Unannehmlichkeit (\$) (nervig, aber nichts ernsthaftes)
Besatzungsgröße min oder max STAT / oder Passagier-Größe
Geruch / Geräusche / besondere Comp-verhalten
System Konfigurationen.

- 10 nicht Wasserdicht (\$) Wasser läuft in Triebwerke, oder Waffen.

- 5 LEH-Ineffizienz 1 (\$) Reicht nur für 80%
- 10 LEH-Ineffizienz 2 (\$) Reicht nur für 60%
- 15 LEH-Ineffizienz 3 (\$) Reicht nur für 40%
- 20 LEH-Ineffizienz 4 (\$) Reicht nur für 20%
- 25 LEH-Ineffizienz 5 (\$) Reicht nur für 0%

- 5 Energiefressende Waffen (\$) Waffen verbrauchen +1 / Schuß

- 5 Energiefressendes Triebwerke (\$) Triebwerke verbrauchen +1 / RD

- 10 Hyper-Triebwerk 1 (\$) Spar-Version nur 50% Reichweite.
- 10 Hyper-Triebwerk 2 (\$) Öko-Version benötigt doppelte Ladung
- 10 Hyper-Triebwerk 3 (\$) Light-Version kann keinen Linear-Flug

- 10 leicht zu sabotieren (\$) (Sabotage Proben WM+10)

- 25 dauernd neue Defekte
Bei Volllast (pro ED) , Kampf (pro ED) oder Streß-für die Maschinen
eine 10%-Chance auf irgend einen zufälligen Systemausfall.

- 25 Insassenschutz Versagen (ernst)
alle Im Fahrzeug erleiden zu 50% Verletzungen bei Unfällen.
3W6-ball RK (Rüstungs-Klasse) ==>
0-8 leichte Wunde / 9-12 mittlere Wunde / 13-18 Schwere Wunde

- 5 klare Sensor-Refflektion (\$) (Gegnerischer Sensor WM+10)
- 10 Triebwerks Emissionen (\$) (Gegnerischer Sensor WM+20)
- 15 starke Energie Emisionen (\$) (Gegnerischer Sensor WM+30)

Standard- Raumboot

Grundpreis 100 KCr Preisfaktor 1 KCr / KP

Cocpit	1 Pilot (+10 AKP)
Größe:	WM+0 (Ziel-Größe)
Computer	Pilot / Teilauto / Feuerleit WM +0
Sensoren	1 L-Sec WM+0
ECM	5 Klicks WM+0 / 1 Ziel
KOM-System	UKW 1000, Hyper 10 L-Sec, Linear 1 Ljahr WM+0
Triebwerk	Max C 50%, Manöver Schub 8, Energie Vb. 8 E A-Grav, Normal-Triebwerk, (Vollschub x1,5 = 9)
Reaktor	(Fusion) Energie.: +10E /RD Not-Bänke (E x10) 100 E LEH 7 Tage, Tank 70 Liter
Rumpf	20 F5S
Panzerung	20 F5P
Schutzschirm	100 F5P Nachladen.: 1 F5P/RD, Energie-Verbrauch.: 1 E
Passagiere	10 Sessel
Frachtraum	50 CUM
Eject-Systeme	5
E-Waffen	2 Starre Einbauten

Standard- Raum-Schiff

Grundpreis 1 MCr Preisfaktor 10 KCr / KP

Cocpit	5 Offiz (+5 AKP)
Größe:	WM+20 (Ziel-Größe)
Computer	Pilot / Teilauto / Feuerleit WM +0
Sensoren	1 L-Sec WM+0
ECM	5 Klicks WM+0 / 2 Ziele
KOM-System	UKW 1000, Hyper 10 L-Sec, Linear 1 Ljahr WM+0
Triebwerk	Max C 50%, Manöver Schub 6, Energie Vb. 12 E A-Grav, Normal-Triebwerk, (Vollschub x1,5 = 9)
Reaktor	(Fusion) Energie.: +20E /RD Not-Bänke (E x20) 400 E LEH 30 Tage, Tank 600 Liter
Rumpf	100 F5S
Panzerung	100 F5P
Schutzschirm	200 F5P Nachladen 2 F5P/RD Energie-Verbrauch.: 2 E
Passagiere	50 Kabinen
Frachtraum	500 CUM
R-Waffen	4 Turm Einbauten
Rettungskapseln	25
Andock-Vorrichtung	1
Hangar	2 mittlere

Raumboote.:
1 Schleuse 2-Mann
Frachtraum-Tür
Eject-System 5
Stromlinienform
Lande-Stützen
Beta-Systeme
Lande-Licht
1 DOCK-Kragen

Raumschiff.:
2 Schleusen 4-Mann
2 Fracht-Tore
Stromlinienform
Lande-Stützen
Beta-Systeme
Lande-Licht
1 DOCK-Kragen
25 Rettungskapseln

Standard- Großraumer

Grundpreis 10 MCr Preisfaktor 100 KCr / KP

Cocpit	20 Offiz (+5 AKP)		
Größe:	WM+40 (Ziel-Größe)		
Computer	Pilot / Teilauto / Feuerleit WM +0		
Sensoren	2 L-Sec WM+0		
ECM	10 Klicks WM+0 / 10 Ziele		
Kom-System	UKW 2000, Hyper 20 L-Sec, Linear 2 Ljahr WM+0		
Triebwerk	Max C 20%, Manöver Schub 3, Energie Vb. 20 E		
Reaktor	A-Grav, Normal-Triebwerk, (Vollschub x1,5 = 5)		
	(Fusion) Energie.: +50E /RD Not-Bänke (E x30) 1500 E		
	LEH 360 Tage, Tank 18000 Liter		
Rumpf	1000 FSP		
Panzerung	1000 FSP		
Schutzschirm	500 FSP Nachladen 10 FSP/RD		
	Energie-Verbrauch.: 10 E		
Passagiere	1000 Kabinen		
Frachtraum	100 000 CUM		
R-Waffen	10 Türme	2 Groß-Türme	1 DFW
Rettungskapseln	500		
Andock-Vorrichtung	4		
Hangar	20 Std		

Standard- Station

Grundpreis 20 MCr Preisfaktor 200 KCr/KP

Cocpit	20 Offiz (+5 AKP)		
Größe:	WM+60 (Ziel-Größe)		
Computer	Pilot / Teilauto / Feuerleit WM +0		
Sensoren	3 L-Sec WM+0		
ECM	15 Klicks WM+0 / 20 Ziele		
Kom-System	UKW 3000, Hyper 30 L-Sec, Linear 3 Ljahr WM+0		
Triebwerk	Max C 1%, Manöver Schub 0,1, Energie Vb. 10 E		
Reaktor	A-Grav, Normal-Triebwerk, (Vollschub nein)		
	(Fusion) Energie.: +50E /RD Not-Bänke (E x40) 2000 E		
	LEH 5 Jahre , Tank 90000 Liter		
Rumpf	2000 FSP		
Panzerung	2000 FSP		
Schutzschirm	1000 FSP Nachladen.: 20 FSP/RD		
	Energie-Verbrauch 20 E		
Passagiere	10 000 Kabinen		
Frachtraum	1 000 000 CUM		
R-Waffen	12 Türme	6 Groß-Türme	3 DFW
Rettungskapseln	5000		
Andock-Vorrichtung	20		
Hangar	100 Std		

GroßRaumer.:
 10 Schleusen 10-Mann
 10 Fracht-Tore
 Stromlinienform
 Lande-Stützen
 Beta-Systeme
 Lande-Licht

Stationen.:
 20 Schleusen 10-Mann
 50 Fracht-Tore
 Interne Verteidigungs-Punkte
 Werft-Hangars statt Lande-Hangars
 Räume für Bars , Geschäfte, Entertainment.
 Beta-Systeme
 Positions-Licht

Standard- Drone

Grundpreis 50 KCr Preisfaktor 500 Cr / KP

Cocpit Auto-Pilot(20 AKP 60%)
Größe: WM-10 (Ziel-Größe)
Computer Pilot / Teilauto / Feuerleit WM +0
Sensoren 1 L-Sec WM+0
ECM 5 Klicks WM+0 / Ziel
Kom-System UKW 1000, Hyper 10 L-Sec, Linear 1 Ljahr WM+0
Triebwerk Max C 20%, Manöver Schub 6, Energie Vb. 4 E
 A-Grav, Normal-Triebwerk, (Vollschub x1,5 = 9)
Reaktor (Fusion) Energie.: +5E /RD Not-Bänke (E x5) 25 E
 LEH 2 Tage, Tank 10 Liter
Rumpf 5 FSP
Panzerung 10 FSP
Schutzschirm 20 FSP Nachladen.: 1 FSP/RD
 Energie-Verbrauch.: 1 E
Passagiere 0 Sessel Frachtraum 1 CUM
E-Waffen 1 Starrer Einbau (leicht / Größe 2)

Standard- ?????

Grundpreis ? Cr Preisfaktor 1% GP / KP

Cocpit ??? (+? AKP)
Größe: WM+?? (Ziel-Größe)
Computer Pilot / Teilauto / Feuerleit WM +0
Sensoren ? L-Sec WM+0
ECM ? Klicks WM+0 ? Ziele
Kom-System UKW ?, Hyper ? L-Sec, Linear ? Ljahr WM+0
Triebwerk Max C ??%, Manöver Schub ?, Energie Vb. ? E
 A-Grav, Normal-Triebwerk, (Vollschub x1,5 = ?)
Reaktor (Fusion) Energie.: +?E /RD Notbänke (E x?) ??? E
 LEH ? Tage, Tank ?? Liter (E Liter /Tag)
Rumpf ? FSP
Panzerung ? FSP
Schutzschirm ? FSP Nachladen. (E-Verbrauch) FSP/RD
 Energie-Verbrauch ? E
Passagiere ? Kabinen
Frachtraum ? CUM
R-Waffen ? ?? Einbauten
Rettungskapseln ?
Andock-Vorrichtung ?
Hangar ? mittlere

Dronen.:

Wartungs-Klappe
 Autopilot-System
 Stromlinienform
 Lande-Stützen
 Beta-Systeme
 Lande-Licht

Waffen Größe

1 S-INF-Waffen
 2 L-Geschütze
 3 M- Geschütze
 4 S-Geschütze

Kleine Drone 1

Std Drone 2
 Große Drone 3
 S. große Drone 4

(Das Waffen auf-
 werten um 1 Stufe
 entspricht dem
 normalen Waffen-
 aufwerten für 20
 K-Punkte)

Diese Einbauten sind spezialisiert auf Raumfahrzeuge.

25	große Frachträume 1 (Frachtraum/ Passagier) x1/2 Schutzschirm FSP	Nur bei „großen“ Schiffen. x10 Nur bei „großen“ Raumböten x2 Pilot WM -10 Waffen Maximum 50%
50	sehr große Frachträume 2 (Frachtraum/ Passagier) x1/10 Schutzschirm FSP	Nur bei „sehr großen“ Schiffen. x50 Nur bei „sehr großen“ Raumböten x4 Pilot WM -20 Waffen Maximum 0%
10	Außenfrachthalter Das Schiff ist von Fracht-Container-Haltern umgeben, die auf der Panzerungstabelle bei „1“ getroffen werden	50 CUM-Container-Halter (T-Lel 2) Raumböten Klein 1x / Mittel 2x/ Groß 3x / S.Groß 4x Raumschiffe Klein 5x / Mittel 10x/ Groß 15x / S.Groß 20x Groß-Raumern Klein 25x / Mittel 50x/ Groß 75x / S.Groß 100x Stationen Klein 125x / Mittel 250x/ Groß 375x / S.Groß 500x
-5	Kleinere Hangars (T-Lel 3) Alle Hangars sind 1 Stufe kleiner, als zur Größenkategorie passend.	
50	größere Hangars 1 (T-Lel 3) (Nicht mit „mehr Hangars“) Alle Hangars sind 1 Stufe größer, als zur Größenkategorie passend. (Waffen-maximal 200%)	
100	größere Hangars 2 (T-Lel 3) (Nicht mit „mehr Hangars“) Alle Hangars sind 2 Stufen größer, als zur Größenkat. passend. (Waffen-maximal 100%)	
50	mehr Hangars 1 (T-Lel 3) (Nicht mit „größere Hangars“) Nur bei „großen“ Schiffen/ allen Groß-Raumern & Stationen Hangar-Anzahl x2 (Bei 2 Aufpanzerungstabelle getroffen)	
75	mehr Hangars 2 (T-Lel 3) (Nicht mit „viel /größere Hangars“) Nur bei „sehr großen“ Schiffen / allen Groß-Raumern & Stationen Hangar Anzahl x3 (Bei 2 Aufpanzerungstabelle getroffen)	
100	mehr Hangars 3 (T-Lel 3) (Nicht mit „viel /größere Hangars“) Nur bei allen Groß-Raumern & Stationen Hangar Anzahl x4 (Bei 2 Aufpanzerungstabelle getroffen)	
125	mehr Hangars 4 (T-Lel 3) (Nicht mit „viel /größere Hangars“) Nur bei allen Groß-Raumern & Stationen Hangar Anzahl x5 (Bei 2 Aufpanzerungstabelle getroffen)	

Hangar-Größen
Fahrzeug
Klein
Standard
Groß
Sehr groß
Kleines Dock
mittleres Dock

(2 Schiffe passen in eine 1 Klasse größeren Hangar)

Fahrzeug Hangars können nur Fahrzeuge bis Größe (-10) aufnehmen.

Große Hangars können 2 std oder 4 kleine Raumböten aufnehmen.

Sehr große Hangars können 2 große, 4 std, oder 8 kleine Raumböten aufnehmen

Extrem große Hangars können 1 kleines Raumschiff, oder 2 sehr große, 4 große, 8 std oder 16 kleine Raumböten aufnehmen.

- 50 Pulsar Gravitron E-Verbrauch 10 E (T-Lel 4)**
Trifft im eigenen Klick jedes Objekt.: 1W10 F5P EN-Schaden,
Im Nachbar Klick: 1W5 F5P EN-Schaden
- 100 Pulsar Ionen E-Verbrauch 20 E (T-Lel 5)**
Trifft im eigenen Klick jedes Objekt.: 2W10 F5P EN-Schaden,
Im Nachbar Klick: 1W10 F5P EN-Schaden.
In 2 Klicks Entfernung 1W5 F5P EN-Schaden.
- 25 Warp-Störer 1 E-Verbrauch 10 E (T-Lel 5)**
Stört Hypersprünge und Linear-Transitionen.
Es erfordert eine Not-Transition mit WM-50 um zu „entkommen“
Radius 50 Klicks
- 100 Warp-Unterbrecher 2 E-Verbrauch 20 E (T-Lel 5)**
Stört Hypersprünge und Linear-Transitionen.
Es erfordert eine Not-Transition mit WM-100 um zu „entkommen“
Radius 1 L-Sec.
- 200 Warp-Sperrfeld 3 E-Verbrauch 50 E (T-Lel 5)**
Stört Hypersprünge und Linear-Transitionen.
Es erfordert eine Not-Transition mit WM-100 um zu „entkommen“
Radius 1 L-Min.
- 10 Internes Verteidigungs-System Waffenhalter (T-Lel 3)**
Automatisches Ziel-System mit 50% Chance & Sensoren 20m
Raumboot 1x / Raumschiff 10x / Großraumer 100x / Station 200x
- 25 Externes Verteidigungs-System Waffenhalter (T-Lel 3)**
Automatisches Ziel-System mit 50% Chance & Sensoren 50m
Raumboot 1x / Raumschiff 10x / Großraumer 100x / Station 200x
- +0 Pistolen Halterungen, mit E-Anschluß**
- +5 Aufwertung zu Karabiener Halterungen, mit E-Anschluß**
- +10 Aufwertung zu Gewehr-Halterungen, mit E-Anschluß**
- +20 Aufwertung zu S-INF-WA- Halter**
- +10 Doppele (interne) Waffenhalter bei „Std & größer“ Schiffen.**
- +20 Dreifache (interne) Waffenhalter bei „großen & Größer“ Schiffen.**
- +40 Vierfache (interne) Waffenhalter bei „sehr großen“ Schiffen.**
- 0 Externes Verteidigungs-System Masch.-Modifikationen (T-Lel 3)**
- +0 E-Schock, auf der Außenhaut 1-5 E, verursacht (E)W6 EN-Schaden**
- +1 Gravitron, auf der Außenhaut 1 E, verursacht „umwerfen“**
- +5 Stun-Schock, auf der Außenhaut 1-3E, verursacht (E) W4 AKP-Sch.**
- +5 Schall, -Schutzschirm, 1E Verursacht ziemlichen Lärm.**
- +5 ECM-Blast, ECM, 1-5 E, Roboter-Ausfall (E x10) %**
- +5 Mikro-Welle, KOM, 1-5 E, Verursacht € EN-Schaden**

- 1 Versteckte Türöffner (T-Lel 3) „Schalter“**
- +1 Kom-Signal-System**
- +2 Hand-Scan-System**
- +5 Psi-Signal-System**

- 0 Versteckte Frachträume (T-Lel 2)**
- +10 1% der Frachtraum-Größe ist im Schiff versteckt.**
- +10 0,1% der Frachtraum-Größe ist in der Panzerung versteckt.**

- 0 Zusätzliche LEH-Generatoren (T-Lel 3)**
Raumboot 1x / Raumschiff 10x / Groß-Raumer 100x / Station 200x
Versorgt Lebewesen mit Lebenserhaltung
- +1 Standard LEH hält 30 Tage**
- +5 Langzeit LEH-Generatoren LEH hält 360 Tage (T-Lel 4)**

- 10 Zusätzliche Schlaf-Kammern**
(die Anzahl ist 1 pro Kabine oder pro 4 Sitze des Basis-Schiffes.
Sie können entsprechend der Tabelle für mehr Passagierräume
erhöht werden. In Schlaf-Kammern wird nur geschlafen.)
- +5 TSK-Kammern statt Schlaf-Kammern (Tiefschlaf System) (T-Lel 3)**
1 E zum „Schock-Frosten“ und 1 E zum „Auftauen“. Ansonsten hält
das System die Kälte auch über Jahrhunderte.
- +10 Tiefschlaf-Kammern statt Schlaf-Kammern (Tiefschlaf –System)**
(T-Lel 4) 0,01 E pro. Benötigt auch 1 E zum „einfrieren“, ist aber
körperlich verträglicher und hat die Energie zum „Aufwecken“
gespeichert. Bei Energie-Ausfall wird sie automatisch zur TSK.
- +15 Stasis-Kammern statt Schlaf-Kammern (Tiefschlaf-System)**
(T-Lel 5) 0,02 E pro. Erschafft ein Zeitneutralisations-Feld. Der
erst-Aufbau benötigt 2 E. Bei einem Energie-Ausfall erlischt das
Feld und der Insasse ist sofort Aktionsfähig.

Das Aktivieren von Kammern bedarf einer Probe auf Allgemein-Medizin mit WM+50
Dies kann auch von innen vorgenommen werden.

Ein Mißerfolg verbraucht die Energie, aber die Sicherheitsschaltung verhindert den Effekt.

Das Auftauen benötigt eine Probe auf Alg-Med WM+0, und der Insasse muß einen RTW Gift alpha machen. (alpha immune verzichten auf den RTW und nehmen nur die Med-Probe.)
Die Nebenwirkungen richten sich nach dem schlechteren Erfolg von beiden.

Fumble tödlich
Schwerer M-E
1W20 bewusstlos
Miss-Erfolg
1W10h WM-20
Erfolg 1h WM-5
G-Erfolg
Keine Probleme
K-Erfolg
1h WM+10

Tiefschlafkammern haben einen WM+50 auf beide Proben.

Alt=
 „etwas älter“
 (ca 100 Jahre)

Altes- Raumbot

Grundpreis 50 KCr Preisfaktor 500 Cr / KP

Cocpit 1 Pilot (+10 AKP)
Größe: WM+0 (Ziel-Größe)
Computer Pilot / Teilauto / Feuerleit WM -10
Sensoren 0,8 L-Sec WM-10
ECM 4 Klicks WM-10 / 1 Ziel
KOM-System UKW 800, Hyper 8 L-Sec, Linear 0,8 L-Jahr WM-10
Triebwerk Max C 40%, Manöver Schub 6, Energie Vb. 6 E
 A-Grav, Normal-Triebwerk, (Vollschub x1,5 = 9)
Reaktor (Fusion) Energie.: +8E /RD Not-Bänke (E x10) 80 E
 LEH 7 Tage, Tank 56 Liter
Rumpf 20 FPS
Panzerung 20 FPS
Schutzschirm 80 FPS Nachladen.: 1 FPS/RD,
 Energie-Verbrauch.: 1 E
Passagiere 10 Sessel
Frachtraum 50 CUM
Eject-Systeme 5
E-Waffen 2 Starre Einbauten

Altes- Raum-Schiff

Grundpreis 500 KCr Preisfaktor 5 KCr / KP

Cocpit 5 Offiz (+5 AKP)
Größe: WM+20 (Ziel-Größe)
Computer Pilot / Teilauto / Feuerleit WM -10
Sensoren 0,8 L-Sec WM-10
ECM 4 Klicks WM-10 / 2 Ziele
KOM-System UKW 800, Hyper 8 L-Sec, Linear 0,8 L-Jahr WM-10
Triebwerk Max C 40%, Manöver Schub 5, Energie Vb. 9 E
 A-Grav, Normal-Triebwerk, (Vollschub x1,5 = 8)
Reaktor (Fusion) Energie.: +16E /RD Not-Bänke (E x20) 320 E
 LEH 30 Tage, Tank 480 Liter
Rumpf 100 FPS
Panzerung 100 FPS
Schutzschirm 160 FPS Nachladen 2 FPS/RD
 Energie-Verbrauch.: 2 E
Passagiere 50 Kabinen
Frachtraum 500 CUM
R-Waffen 4 Turm Einbauten
Rettungskapseln 25
Andock-Vorrichtung 1
Hangar 2 mittlere

Preis x 0,5

System WM -10
 Comp / sensor /
 Kom & ECM /

System Reichweite
 x 0,8 Sensor / Kom
 & ECM / Waffen

System Leistung
 x0,8 Triebwerk /
 Schutzschirm / Re-
 aktor

Energieverbrauch
 x0,8 Triebwerk

Raumboote.:
 1 Schleuse 2-Mann
 Frachtraum-Tür
 Eject-System
 Stromlinienform
 Lande-Stützen
 Beta-Systeme
 Lande-Licht

Raumschiff.:
 2 Schleusen 4-
 Mann
 2 Fracht-Tore
 Stromlinienform
 Lande-Stützen
 Beta-Systeme
 Lande-Licht

Alter- Groß-Raumer

Grundpreis 5 MCr Preisfaktor 50 KCr / KP

Cocpit 20 Offiz (+5 AKP)
Größe: WM+40 (Ziel-Größe)
Computer Pilot / Teilauto / Feuerleit WM -10
Sensoren 1,6 L-Sec WM-10
ECM 8 Klicks WM-10 / 5 Ziele
Kom-System UKW 1600, Hyper 16 L-Sec, Linear 1,6 Ljahr WM-10
Triebwerk Max C 16%, Manöver Schub 2, Energie Vb. 16 E
 A-Grav, Normal-Triebwerk, (Vollschub x1,5 = 3)
Reaktor (Fusion) Energie.: +40E /RD Not-Bänke (E x30) 1200 E
 LEH 360 Tage, Tank 14400 Liter
Rumpf 1000 FSP
Panzerung 1000 FSP
Schutzschirm 400 FSP Nachladen 10 FSP/RD
 Energie-Verbrauch.: 10 E
Passagiere 1000 Kabinen
Frachtraum 100 000 CUM
R-Waffen 10 Türme 2 Groß-Türme 1 DFW
Rettungskapseln 500
Andock-Vorrichtung 4
Hangar 20 mittlere

Alte- Station

Grundpreis 10 MCr Preisfaktor 100 KCr/KP

Cocpit 20 Offiz (+5 AKP)
Größe: WM+60 (Ziel-Größe)
Computer Pilot / Teilauto / Feuerleit WM -10
Sensoren 2,4 L-Sec WM-10
ECM 12 Klicks WM-10 / 10 Ziele
Kom-System UKW 2400, Hyper 24 L-Sec, Linear 2,4 Ljahr WM-10
Triebwerk Max C 0,8%, Manöver Schub 0,08, Energie Vb. 8 E
 A-Grav, Normal-Triebwerk, (Vollschub nein)
Reaktor (Fusion) Energie.: +40E /RD Not-Bänke (E x40) 1600 E
 LEH 5 Jahre , Tank 72000 Liter
Rumpf 2000 FSP
Panzerung 2000 FSP
Schutzschirm 800 FSP Nachladen.: 20 FSP/RD
 Energie-Verbrauch 20 E
Passagiere 10 000 Kabinen
Frachtraum 1 000 000 CUM
R-Waffen 12 Türme 6 Groß-Türme 3 DFW
Rettungskapseln 5000
Andock-Vorrichtung 20
Hangar 100 mittlere

GroßRaumer.:
 10 Schleusen 10-Mann
 10 Fracht-Tore
 Stromlinienform
 Lande-Stützen
 Beta-Systeme
 Lande-Licht

Stationen.:
 20 Schleusen 10-Mann
 50 Fracht-Tore
 Interne Verteidigungs-Punkte
 Werft-Hangars statt Lande-Hangars
 Räume für Bars , Geschäfte, Entertainment.
 Beta-Systeme
 Positions-Licht

Dronen.:
Wartungs-Klappe
Autopilot-System
Stromlinienform
Lande-Stützen
Beta-Systeme
Lande-Licht

Alte- Drone

Grundpreis 25 KCr Preisfaktor 250 Cr / KP

Cocpit **Auto-Pilot(20 AKP 60%)**
Größe.: **WM-10 (Ziel-Größe)**
Computer **Pilot / Teilauto / Feuerleit WM -10**
Sensoren **0,8 L-Sec WM-10**
ECM **4 Klicks WM-10 / 1 Ziel**
Kom-System **UKW 800, Hyper 8 L-Sec, Linear 0,8 Ljahr WM-10**
Triebwerk **Max C 16%, Manöver Schub 5, Energie Vb. 4 E**
Reaktor **A-Grav, Normal-Triebwerk, (Vollschub x1,5 = 8)**
(Fusion) Energie.: +4E /RD Not-Bänke (E x5) 20 E
LEH 2 Tage, Tank 8 Liter
Rumpf **5 FSP**
Panzerung **10 FSP**
Schutzschirm **16 FSP Nachladen.: 1 FSP/RD**
Energie-Verbrauch.: 1 E
Passagiere **0 Sessel Frachtraum 1 CUM**
E-Waffen **1 Starrer Einbau**

Sehr alte- Drone

Grundpreis 12,5 KCr Preisfaktor 125 Cr / KP

Cocpit **Auto-Pilot(20 AKP 60%)**
Größe.: **WM-10 (Ziel-Größe)**
Computer **Pilot / Teilauto / Feuerleit WM -20**
Sensoren **0,6 L-Sec WM-20**
ECM **3 Klicks WM-20 / 1 Ziel**
Kom-System **UKW 600, Hyper 6 L-Sec, Linear 0,6 Ljahr WM-20**
Triebwerk **Max C 12%, Manöver Schub 4, Energie Vb. 3 E**
Reaktor **A-Grav, Normal-Triebwerk, (Vollschub x1,5 = 6)**
(Fusion) Energie.: +3E /RD Not-Bänke (E x5) 15 E
LEH 2 Tage, Tank 6 Liter
Rumpf **5 FSP**
Panzerung **10 FSP**
Schutzschirm **12 FSP Nachladen.: 1 FSP/RD**
Energie-Verbrauch.: 1 E
Passagiere **0 Sessel Frachtraum 1 CUM**
E-Waffen **1 Starrer Einbau**

Sehr alt =
 „zu alt für den
 Job“
 (ca 200 Jahre)

Sehr altes– Raumboot

Grundpreis 25 KCr Preisfaktor 250 Cr / KP

Cocpit 1 Pilot (+10 AKP)
Größe: WM+0 (Ziel-Größe)
Computer Pilot / Teilauto / Feuerleit WM -20
Sensoren 0,6 L-Sec WM-20
ECM 3 Klicks WM-20 / 1 Ziel
KOM-System UKW 600, Hyper 6 L-Sec, Linear 0,6 L-Jahr WM-20
Triebwerk Max C 30%, Manöver Schub 5, Energie Vb. 5 E
 A-Grav, Normal-Triebwerk, (Vollschub x1,5 = 8)
Reaktor (Fusion) Energie.: +6E /RD Not-Bänke (E x10) 60 E
 LEH 7 Tage, Tank 42 Liter
Rumpf 20 F5P
Panzerung 20 F5P
Schutzschirm 60 F5P Nachladen.: 1 F5P/RD,
 Energie-Verbrauch.: 1 E
Passagiere 10 Sessel
Frachtraum 50 CUM
Eject-Systeme 5
E-Waffen 2 Starre Einbauten

Altes– Raum-Schiff

Grundpreis 250 KCr Preisfaktor 2500 Cr / KP

Cocpit 5 Offiz (+5 AKP)
Größe: WM+20 (Ziel-Größe)
Computer Pilot / Teilauto / Feuerleit WM -20
Sensoren 0,6 L-Sec WM-20
ECM 3 Klicks WM-20 / 1 Ziel
KOM-System UKW 600, Hyper 6 L-Sec, Linear 0,6 L-Jahr WM-20
Triebwerk Max C 30%, Manöver Schub 4, Energie Vb. 7 E
 A-Grav, Normal-Triebwerk, (Vollschub x1,5 = 6)
Reaktor (Fusion) Energie.: +12E /RD Not-Bänke (E x20) 240 E
 LEH 30 Tage, Tank 360 Liter
Rumpf 100 F5P
Panzerung 100 F5P
Schutzschirm 120 F5P Nachladen 2 F5P/RD
 Energie-Verbrauch.: 2 E
Passagiere 50 Kabinen
Frachtraum 500 CUM
R-Waffen 4 Turm Einbauten
Rettungskapseln 25
Andock-Vorrichtung 1
Hangar 2 mittlere

Preis x 0,25

System WM -20
Comp / sensor /
Kom & ECM /

System Reichweite
x 0,6 Sensor / Kom
& ECM / Waffen

System Leistung
x0,6 Triebwerk /
Schutzschirm / Re-
aktor

Energieverbrauch
x0,6 Triebwerk

Raumboote.:
1 Schleuse 2-Mann
Frachtraum-Tür
Eject-System
Stromlinienform
Lande-Stützen
Beta-Systeme
Lande-Licht

Raumschiff.:
2 Schleusen 4-
Mann
2 Fracht-Tore
Stromlinienform
Lande-Stützen
Beta-Systeme
Lande-Licht

Sehr alter- Großraumer

Grundpreis 2,5 MCr Preisfaktor 25 KCr / KP

Cocpit 20 Offiz (+5 AKP)
Größe: WM+40 (Ziel-Größe)
Computer Pilot / Teilauto / Feuerleit WM -20
Sensoren 1,2 L-Sec WM-20
ECM 6 Klicks WM-20 / 3 Ziele
Kom-System UKW 1200, Hyper 12 L-Sec, Linear 1,2 L/Jahr WM-20
Triebwerk Max C 12%, Manöver Schub 2, Energie Vb. 12 E
Reaktor (Fusion) Energie.: +30E /RD Not-Bänke (E x30) 900 E
 LEH 360 Tage, Tank 10800 Liter
Rumpf 1000 FPS
Panzerung 1000 FSP
Schutzschirm 300 FSP Nachladen 10 FSP/RD
 Energie-Verbrauch.: 10 E
Passagiere 1000 Kabinen
Frachtraum 100 000 CUM
R-Waffen 10 Türme 2 Groß-Türme 1 DFW
Rettungskapseln 500
Andock-Vorrichtung 4
Hangar 20 mittlere

Sehr alte- Station

Grundpreis 5 MCr Preisfaktor 50 KCr /KP

Cocpit 20 Offiz (+5 AKP)
Größe: WM+60 (Ziel-Größe)
Computer Pilot / Teilauto / Feuerleit WM -20
Sensoren 1,8 L-Sec WM-20
ECM 12 Klicks WM-20 / 7 Ziele
Kom-System UKW 1800, Hyper 18 L-Sec, Linear 1,8 L/Jahr WM-20
Triebwerk Max C 0,6%, Manöver Schub 0,06, Energie Vb. 6 E
Reaktor (Fusion) Energie.: +30E /RD Not-Bänke (E x40) 1200 E
 LEH 5 Jahre , Tank 54000 Liter
Rumpf 2000 FPS
Panzerung 2000 FSP
Schutzschirm 600 FSP Nachladen.: 20 FSP/RD
 Energie-Verbrauch 20 E
Passagiere 10 000 Kabinen
Frachtraum 1 000 000 CUM
R-Waffen 12 Türme 6 Groß-Türme 3 DFW
Rettungskapseln 5000
Andock-Vorrichtung 20
Hangar 100 mittlere

GroßRaumer.:
 10 Schleusen 10-Mann

10 Fracht-Tore
 Stromlinienform
 Lande-Stützen
 Beta-Systeme
 Lande-Licht

Stationen.:

20 Schleusen 10-Mann
 50 Fracht-Tore
 Interne Verteidigungs-Punkte
 Werft-Hangars statt Lande-Hangars
 Räume für Bars , Geschäfte, Entertainment.
 Beta-Systeme
 Positions-Licht

Uralt =
„hallo Opa“
(ca 300 Jahre)

Preis x 0,125

System WM -30
Comp / sensor /
Kom & ECM /

System Reichweite
x 0,4 Sensor / Kom
& ECM / Waffen

System Leistung
x 0,4 Triebwerk /
Schutzschirm / Re-
aktor

Energieverbrauch
x 0,4 Triebwerk

Raumboote.:
1 Schleuse 2-Mann
Frachtraum-Tür
Eject-System
Stromlinienform
Lande-Stützen
Beta-Systeme
Lande-Licht

Raumschiff.:
2 Schleusen 4-
Mann
2 Fracht-Tore
Stromlinienform
Lande-Stützen
Beta-Systeme
Lande-Licht

Ur-altes- Raumboot

Grundpreis 12,5 KCr Preisfaktor 125 Cr / KP

Cocpit	1 Pilot (+10 AKP)
Größe:	WM+0 (Ziel-Größe)
Computer	Pilot / Teilauto / Feuerleit WM -30
Sensoren	0,4 L-Sec WM-30
ECM	2 Klicks WM-30 / 1 Ziel
KOM-System	UKW 400, Hyper 4 L-Sec, Linear 0,4 L-Jahr WM-30
Triebwerk	Max C 20%, Manöver Schub 3, Energie Vb. 3 E A-Grav, Normal-Triebwerk, (Vollschub x1,5 = 8)
Reaktor	(Fusion) Energie.: +4E /RD Not-Bänke (E x10) 40 E LEH 7 Tage, Tank 28 Liter
Rumpf	20 F5S
Panzerung	20 F5P
Schutzschirm	40 F5P Nachladen.: 1 F5P/RD, Energie-Verbrauch.: 1 E
Passagiere	10 Sessel
Frachtraum	50 CUM
Eject-Systeme	5
E-Waffen	2 Starre Einbauten

Ur-Altes- Raum-Schiff

Grundpreis 125 KCr Preisfaktor 1250 Cr / KP

Cocpit	5 Offiz (+5 AKP)
Größe:	WM+20 (Ziel-Größe)
Computer	Pilot / Teilauto / Feuerleit WM -30
Sensoren	0,4 L-Sec WM-30
ECM	2 Klicks WM-30
KOM-System	UKW 400, Hyper 4 L-Sec, Linear 0,4 L-Jahr WM-30
Triebwerk	Max C20%, Manöver Schub 2, Energie Vb. 5 E A-Grav, Normal-Triebwerk, (Vollschub x1,5 = 3)
Reaktor	(Fusion) Energie.: +8E /RD Not-Bänke (E x20) 160 E LEH 30 Tage, Tank 240 Liter
Rumpf	100 F5S
Panzerung	100 F5P
Schutzschirm	80 F5P Nachladen 2 F5P/RD Energie-Verbrauch.: 2 E
Passagiere	50 Kabinen
Frachtraum	500 CUM
R-Waffen	4 Turm Einbauten
Rettungskapseln	25
Andock-Vorrichtung	1
Hangar	2 mittlere

Ur-alter- Großraumer

Grundpreis 1,25 MCr Preisfaktor 12,5 KCr / KP

Cocpit 20 Offiz (+5 AKP)
Größe: WM+40 (Ziel-Größe)
Computer Pilot / Teilauto / Feuerleit WM -30
Sensoren 0,8 L-Sec WM-30
ECM 4 Klicks WM-30 /3 Ziele
Kom-System UKW 800, Hyper 8 L-Sec, Linear 0,8 L/Jahr WM-30
Triebwerk Max C 8%, Manöver Schub 1, Energie Vb. 8 E
Reaktor (Fusion) Energie.: +20E /RD Not-Bänke (E x30) 600 E
 LEH 360 Tage, Tank 7200 Liter
Rumpf 1000 FPS
Panzerung 1000 FSP
Schutzschirm 200 FSP Nachladen 10 FSP/RD
 Energie-Verbrauch.: 10 E
Passagiere 1000 Kabinen
Frachtraum 100 000 CUM
R-Waffen 10 Türme 2 Groß-Türme 1 DFW
Rettungskapseln 500
Andock-Vorrichtung 4
Hangar 20 mittlere

Ur-alte- Station

Grundpreis 2,5 MCr Preisfaktor 25 KCr /KP

Cocpit 20 Offiz (+5 AKP)
Größe: WM+60 (Ziel-Größe)
Computer Pilot / Teilauto / Feuerleit WM -30
Sensoren 1,2 L-Sec WM-30
ECM 8 Klicks WM-30 / 5 Ziele
Kom-System UKW 1200, Hyper 12 L-Sec, Linear 1,2 L/Jahr WM-30
Triebwerk Max C 0,4%, Manöver Schub 0,04, Energie Vb. 4 E
Reaktor (Fusion) Energie.: +20E /RD Not-Bänke (E x40) 800 E
 LEH 5 Jahre , Tank 36000 Liter
Rumpf 2000 FPS
Panzerung 2000 FSP
Schutzschirm 400 FSP Nachladen.: 20 FSP/RD
 Energie-Verbrauch 20 E
Passagiere 10 000 Kabinen
Frachtraum 1 000 000 CUM
R-Waffen 12 Türme 6 Groß-Türme 3 DFW
Rettungskapseln 5000
Andock-Vorrichtung 20
Hangar 100 mittlere

GroßRaumer.:
 10 Schleusen 10-Mann
 10 Fracht-Tore
 Stromlinienform
 Lande-Stützen
 Beta-Systeme
 Lande-Licht

Stationen.:
 20 Schleusen 10-Mann
 50 Fracht-Tore
 Interne Verteidigungs-Punkte
 Werft-Hangars statt Lande-Hangars
 Räume für Bars , Geschäfte, Entertainment.
 Beta-Systeme
 Positions-Licht

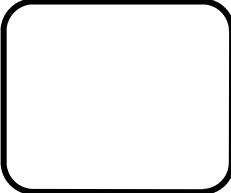
Ur-alte- Drone

Grundpreis 6,25 KCr Preisfaktor 62,5 Cr / KP

Cocpit	Auto-Pilot(20 AKP 60%)
Größe:	WM-10 (Ziel-Größe)
Computer	Pilot / Teilauto / Feuerleit WM -30
Sensoren	0,4 L-Sec WM-30
ECM	2 Klicks WM-30 / 1 Ziel
Kom-System	UKW 400, Hyper 4 L-Sec, Linear 0,4 L/Jahr WM-30
Triebwerk	Max C 8%, Manöver Schub 2, Energie Vb. 2 E A-Grav, Normal-Triebwerk, (Vollschub x1,5 = 3)
Reaktor	(Fusion) Energie.: +2E /RD Not-Bänke (E x5) 10 E LEH 2 Tage, Tank 6 Liter
Rumpf	5 F\$
Panzerung	10 F\$
Schutzschirm	8 F\$ Nachladen.: 1 F\$/RD Energie-Verbrauch.: 1 E
Passagiere	0 Sessel Frachtraum 1 CUM
E-Waffen	1 Starrer Einbau

Dronen.:
 Wartungs-Klappe
 Autopilot-System
 Stromlinienform
 Lande-Stützen
 Beta-Systeme
 Lande-Licht

Wenn ich die E-
 nergierechnung
 einer Ur-Alt-drne
 anchrechen finde
 ich die ziemlich
 „SCH....“



Name.: _____

Typ.: _____ Größe.: _____

Cocpit primär	AKP	Cocpit Sekundär	x	AKP	
Gesamt PILOT WM		Besatzung	x	AKP	

Computer		Feuer-Leit-Programm		
Pilot-Programm		Teil-Auto-Programm		

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren	%	L-Sec		
KOM	%	L-Sec	UKW #	
ECM & ECCM	%	Klicks	Max #	

Besonderheiten.:

Reaktor	%		E/ RD	Art	
Schutzschirm	%	- E	FSP max	A () B () C ()	
Triebwerk	%	- E	Klicks/RD	Max-C %	
Zusatz TR			Klicks / RD	Vollschub	

+ /Rd

Interne Struktur	%		FSP max	Dock-Kragen	
Panzerung	%		FSP max	Art	

Besonderheiten.:

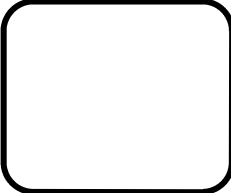
Passagiere	%		Sitze	Kabinen	
Frachtraum	%		CUM		

Waffen-Halter	%		Ballistisch	Energie	
Standard / Turmwaffen	60°/360		/	/	

Qualität

Preis

_____ Cr



Name.: _____

Typ.: _____ Größe.: _____

Brücke Pilot	AKP	Brücke Offizier	x	AKP	
Gesamt PILOT WM		Brücke Besatzung	x	AKP	

Computer		Feuer-Leit-Programm		
Pilot-Programm		Teil-Auto-Programm		

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren	%		L-Sec	
KOM	%		L-Sec	UKW #
ECM & ECCM	%		Klicks	Max #

Besonderheiten: _____

Reaktor	%		E/ RD	Art	
Schutzschirm	%	-	E	FSP max	A () B () C ()
Triebwerk	%	-	E	Klicks/RD	Max-C %
Zusatz TR				Klicks / RD Vollschub	

+
/Rd

Interne Struktur	%		FSP max	Dock-Kragen	
Panzerung	%		FSP max	Art	

Besonderheiten: _____

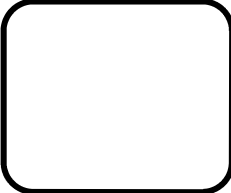
Passagiere	%		Kabinen	Hangars / Größe	
Frachtraum	%		CUM	/	

Waffen-Halter	%		Ballistisch	Energie	
Turmwaffen / DFG		360/60°	/	/	

Qualität

Preis

Cr



Name.: _____

Typ.: _____ Größe.: _____

Brücke Pilot	AKP	Brücke Offizier	x	AKP	
Gesamt PILOT WM		Brücke Besatzung	x	AKP	

Computer		Feuer-Leit-Programm		
Pilot-Programm		Teil-Auto-Programm		

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren	%		L-Sec	
KOM	%		L-Sec UKW #	
ECM & ECCM	%		Klicks Max #	

Besonderheiten.:

Reaktor	%		E/ RD	Art	
Schutzschirm	%	-	E	FSP max	A () B () C ()
Triebwerk	%	-	E	Klicks/RD	Max-C %
Zusatz TR				Klicks / RD	Vollschub

+ /Rd

Interne Struktur	%		FSP max	Dock-Kragen	
Panzerung	%		FSP max	Art	

Besonderheiten.:

Passagiere	%		Kabinen	Hangars / Größe	
Frachtraum	%		CUM	/	

Waffen-Halter	%		Ballistisch	Energie	
Kleine türme /		360/			
Große Türme / DFG		360/ 60°	/ /	/ /	

Qualität

Preis

Cr

Feuerleit

STARDUST & BRIGHT SUNS II

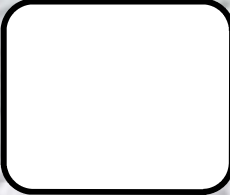
Waffen-Blatt- Fahrzeuge

IX

Name.:

NR	WM		°	Waffe	Kurz	Mittel	Weit	Extr	WM	Ball (Schaden) EN
1									km	
#		E?		Mun-Art.:					Klick	Schuss
2									km	
#		E?		Mun-Art.:					Klick	Schuss
3									km	
#		E?		Mun-Art.:					Klick	Schuss
4									km	
#		E?		Mun-Art.:					Klick	Schuss
5									km	
#		E?		Mun-Art.:					Klick	Schuss
6									km	
#		E?		Mun-Art.:					Klick	Schuss
7									km	
#		E?		Mun-Art.:					Klick	Schuss
8									km	
#		E?		Mun-Art.:					Klick	Schuss
9									km	
#		E?		Mun-Art.:					Klick	Schuss
10									km	
#		E?		Mun-Art.:					Klick	Schuss
11									km	
#		E?		Mun-Art.:					Klick	Schuss
12									km	
#		E?		Mun-Art.:					Klick	Schuss

Munition.:



Name.:

Typ.:

Größe.:

Cocpit primär	AKP	Cocpit Sekundär	x	AKP	
Gesamt PILOT WM		Besatzung	x	AKP	

Computer		Feuer-Leit-Programm		
Pilot-Programm		Teil-Auto-Programm		

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren	%	L-Sec		
KOM	%	L-Sec	UKW #	
ECM & ECCM	%	Klicks	Max #	

Besonderheiten.:

Reaktor	%		E/ RD	Art	
Schutzschirm	%	- E	FSP max	A () B () C ()	
Triebwerk	%	- E	Klicks/RD	Max-C %	
Zusatz TR			Klicks / RD	Vollschub	

+ /Rd

Interne Struktur	%		FSP max	Dock-Kragen	
Panzerung	%		FSP max	Art	

Besonderheiten.:

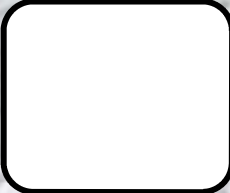
Passagiere	%		Sitze	Kabinen	
Frachtraum	%		CUM		

Waffen-Halter	%		Ballistisch	Energie	
Standard / Turmwaffen	60°/360		/	/	

Qualität

Preis

Cr



Name.:

Typ.:

Größe.:

Brücke 5 Offiz.	AKP	Brücke Offizier	x	AKP	
Gesamt PILOT WM		Brücke Besatzung	x	AKP	

Computer		Feuer-Leit-Programm		
Pilot-Programm		Teil-Auto-Programm		

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren	%	L-Sec		
KOM	%	L-Sec	UKW #	
ECM & ECCM	%	Klicks	Max #	

Besonderheiten.:

Reaktor	%		E/ RD	Art	
Schutzschirm	%	- E	FSP max	A () B () C ()	
Triebwerk	%	- E	Klicks/RD	Max-C %	
Zusatz TR			Klicks / RD	Vollschub	

+ /Rd

Interne Struktur	%		FSP max	Dock-Kragen	
Panzerung	%		FSP max	Art	

Besonderheiten.:

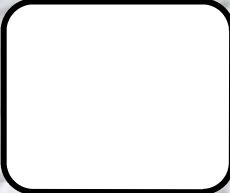
Passagiere	%		Kabinen	Hangars / Größe	
Frachtraum	%		CUM	/	

Waffen-Halter	%		Ballistisch	Energie	
Turmwaffen / DFG		360/60°	/	/	

Qualität

Preis

Cr



Name.:

Typ.:

Größe.:

Brücke 20 Offiz	AKP	Brücke Offizier	x	AKP	
Gesamt PILOT WM		Brücke Besatzung	x	AKP	

Computer		Feuer-Leit-Programm		
Pilot-Programm		Teil-Auto-Programm		

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren	%	L-Sec		
KOM	%	L-Sec	UKW #	
ECM & ECCM	%	Klicks	Max #	

Besonderheiten.:

Reaktor	%		E/ RD	Art	
Schutzschirm	%	- E	FSP max	A () B () C ()	
Triebwerk	%	- E	Klicks/RD	Max-C %	
Zusatz TR			Klicks / RD	Vollschub	

+ /Rd

Interne Struktur	%		FSP max	Dock-Kragen	
Panzerung	%		FSP max	Art	

Besonderheiten.:

Passagiere	%		Kabinen	Hangars / Größe	
Frachtraum	%		CUM	/	

Waffen-Halter	%		Ballistisch	Energie	
Kleine türme / Große Türme / DFG		360/ 360/ 60°	/ /	/ /	

Qualität

Preis

Cr

Feuerleit

STARDUST & BRIGHT SUNS II

Waffen-Blatt- Fahrzeuge

IX

Name.:

NR	WM		°	Waffe	Kurz	Mittel	Weit	Extr	WM	Ball (Schaden) EN
1									km	
#		E?		Mun-Art.:					Klick	Schuss
2									km	
#		E?		Mun-Art.:					Klick	Schuss
3									km	
#		E?		Mun-Art.:					Klick	Schuss
4									km	
#		E?		Mun-Art.:					Klick	Schuss
5									km	
#		E?		Mun-Art.:					Klick	Schuss
6									km	
#		E?		Mun-Art.:					Klick	Schuss
7									km	
#		E?		Mun-Art.:					Klick	Schuss
8									km	
#		E?		Mun-Art.:					Klick	Schuss
9									km	
#		E?		Mun-Art.:					Klick	Schuss
10									km	
#		E?		Mun-Art.:					Klick	Schuss
11									km	
#		E?		Mun-Art.:					Klick	Schuss
12									km	
#		E?		Mun-Art.:					Klick	Schuss

Munition.:

Standard Bike

Grundpreis 2000 Cr Preisfaktor 20 Cr / KP

Cocpit	1 Pilot (+0 AKP)
Größe:	WM-20 (Ziel-Größe)
Sensoren	50m WM+0
KOM-System	UKW 10, WM+0
Triebwerk	RAD, normal 60 Km/h Vollgas (x2,5) 150 Km/h Verbrauch 1 E / 100 Km
Reaktor	(nein) Energie.: (+0,1E /RD) Akku (E x100) 10 E
Rumpf	2 F5S
Panzerung	1 F5P
Passagiere	1 Sitz
Frachtraum	0,1 CUM

Standard Trike

Grundpreis 3000 Cr Preisfaktor 30 Cr / KP

Cocpit	1 Pilot (+0 AKP)
Größe:	WM-15 (Ziel-Größe)
Sensoren	100m WM+0
KOM-System	UKW 10, WM+0
Triebwerk	RAD, normal 50 Km/h Vollgas (x2,5) 125 Km/h Verbrauch 1,2 E / 125 Km
Reaktor	(nein) Energie.: (+0,12E /RD) Akku (E x100) 12 E
Rumpf	3 F5S
Panzerung	1 F5P
Passagiere	2 Sitze
Frachtraum	1 CUM

Standard PKW

Grundpreis 4000 Cr Preisfaktor 40 Cr / KP

Cocpit	1 Pilot (+0 AKP)
Größe:	WM-10 (Ziel-Größe)
Sensoren	100m WM+0
KOM-System	UKW 10, WM+0
Triebwerk	RAD, normal 50 Km/h Vollgas (x2,5) 125 Km/h Verbrauch 1,4 E / 100 Km
Reaktor	(nein) Energie.: (+0,14E /RD) Akku (E x100) 14 E
Rumpf	4 F5S
Panzerung	2 F5P
Passagiere	3 Sitze
Frachtraum	2 CUM

Die beim Reaktor angegebene E-Leistung ist zur Berechnung eines Fusions-Reaktor-Einbaues nötig.

Der Größen WM entspricht dem „Raumschiff-Zielgrößen- WM“

Die Sensoren erfassen nicht durch Gebäude hindurch, das es sich um einfache Sensoren handelt wie Radar, Energie-Emission, Kamera ...

UKW hat eine Reichweite die bis zu Satelliten oder Funkmasten reicht. Die Erdkrümmung ist da das größere Problem. Die Zahl ist die Anzahl der parallelen Kanäle, sowie einer Reichweite von ca # x 10 Km am Boden.

RAD ist eine Triebwerks-Art,

CUM ist eine Volumeneinheit Kubikmeter, also 1m x 1m x1m Kantenlänge z.B.

Kampf-KFZ stellen Panzerfähige Fahrzeuge dar, welche für den Kampfeinsatz gedacht sind.

Standard LKW

Grundpreis 5 KCr Preisfaktor 50 Cr / KP

Cocpit 1 Pilot (+0 AKP)
Größe: WM-5 (Ziel-Größe)
Sensoren 200m WM+0
KOM-System UKW 20, WM+0
Triebwerk RAD, normal 40 Km/h Vollgas (x2,5) 100 Km/h
 Verbrauch 2 E / 100 Km
Reaktor (nein) Energie.: (+0,2E /RD) Akku (E x100) 20 E
Rumpf 5 F5P
Panzerung 4 F5P
Passagiere 2 Sitze
Frachtraum 40 CUM

Standard Truck

Grundpreis 6 KCr Preisfaktor 60 Cr / KP

Cocpit 1 Pilot (+0 AKP)
Größe: WM+0 (Ziel-Größe)
Sensoren 200m WM+0
KOM-System UKW 20, WM+0
Triebwerk RAD, normal 30 Km/h Vollgas (x2,5) 75 Km/h
 Verbrauch 3 E / 100 Km
Reaktor (nein) Energie.: (+0,3E /RD) Akku (E x100) 30 E
Rumpf 8 F5P
Panzerung 5 F5P
Passagiere 2 Sitze
Frachtraum 100 CUM

Standard Kampf-KFZ

Grundpreis 10 KCr Preisfaktor 100 Cr / KP

Cocpit 1 Pilot (+5 AKP)
Größe: WM+0 (Ziel-Größe)
Sensoren 500m WM+0
KOM-System UKW 30, WM+0
Triebwerk KETTE, normal 40 Km/h Vollgas (x2,5) 100 Km/h
 Verbrauch 4 E / 100 Km
Reaktor (nein) Energie.: (+0,4E /RD) Akku (E x100) 40 E
Rumpf 20 F5P
Panzerung 20 F5P
Passagiere 2 Sitze
Frachtraum 5 CUM
E-Waffen 1 Starrer Einbau (Geschütz)

Standard Hubschrauber

Grundpreis 5 KCr Preisfaktor 50 Cr / KP

Cocpit **1 Pilot (+5 AKP)**
Größe.: **WM+0 (Ziel-Größe)**
Sensoren **2000m WM+0**
KOM-System **UKW 40, WM+0**
Triebwerk **VTOL, normal 80 Km/h Vollgas (x2,5) 200 Km/h**
 Verbrauch 5 E / 100 Km
Reaktor **(nein) Energie.: (+1E /RD) Akku (E x200) 200 E**
Rumpf **6 FPS**
Panzerung **4 FPS**
Passagiere **4 Sitze**
Frachtraum **5 CUM**

Standard Flugzeug

Grundpreis 10 KCr Preisfaktor 100 Cr / KP

Cocpit **1 Pilot (+5 AKP)**
Größe.: **WM+10 (Ziel-Größe)**
Sensoren **2000m WM+0**
KOM-System **UKW 40, WM+0**
Triebwerk **JET, normal 200 Km/h Vollgas (x2,5) 500 Km/h**
 Verbrauch 10 E / 100 Km
Reaktor **(nein) Energie.: (+2E /RD) Akku (E x200) 400 E**
Rumpf **7 FPS**
Panzerung **5 FPS**
Passagiere **6 Sitze**
Frachtraum **10 CUM**

Standard Kampf-JET

Grundpreis 15 KCr Preisfaktor 150 Cr / KP

Cocpit **1 Pilot (+10 AKP)**
Größe.: **WM+10 (Ziel-Größe)**
Sensoren **3000m WM+0**
KOM-System **UKW 40, WM+0**
Triebwerk **JET, normal 300 Km/h Vollgas (x2,5) 750 Km/h**
 Verbrauch 15 E / 100 Km
Reaktor **(nein) Energie.: (+3E /RD) Akku (E x200) 600 E**
Rumpf **10 FPS**
Panzerung **10 FPS**
Passagiere **1 Sitz**
Frachtraum **1 CUM**
E-Waffen **1 Starrer Einbau (Geschütz)**

Standard Groß-Flugzeug

Grundpreis 50 KCr Preisfaktor 500 Cr / KP

Cocpit	2 Piloten (+5 AKP)
Größe:	WM+20 (Ziel-Größe)
Sensoren	5 km WM+0
KOM-System	UKW 50, WM+0
Triebwerk	JET, normal 200 Km/h Vollgas (x2,5) 500 Km/h Verbrauch 15 E / 100 Km
Reaktor	(nein) Energie.: (+5E /RD) Akku (E x3000) 15000 E
Rumpf	10 FPS
Panzerung	8 FPS
Passagiere	100 Sitze
Frachtraum	50 CUM

Standard Luft-Schiff

Grundpreis 20 KCr Preisfaktor 200 Cr / KP

Cocpit	5 Offiziere (+0 AKP)
Größe:	WM+20 (Ziel-Größe)
Sensoren	5 km WM+0
KOM-System	UKW 50, WM+0
Triebwerk	VTOL, normal 40 Km/h Vollgas (x2,5) 100 Km/h Verbrauch 1 E / 100 Km
Reaktor	(nein) Energie.: (+1E /RD) Akku (E x3000) 3000 E
Rumpf	5 FPS
Panzerung	5 FPS
Passagiere	20 Kabinen
Frachtraum	200 CUM

Standard Boot

Grundpreis 5 KCr Preisfaktor 50 Cr / KP

Cocpit	1 Pilot (+0 AKP)
Größe:	WM+0 (Ziel-Größe)
Sensoren	2000m WM+0
KOM-System	UKW 40, WM+0
Triebwerk	Wasser-JET, normal 20 Km/h Vollgas (x2,5) 50 Km/h Verbrauch 1 E / 100 Km
Reaktor	(nein) Energie.: (+0,1E /RD) Akku (E x2000) 2000 E
Rumpf	6 FPS
Panzerung	10 FPS
Passagiere	24 Sitze
Frachtraum	50 CUM

Standard Schiff

Grundpreis 30 KCr Preisfaktor 300 Cr / KP

Cocpit 5 Offiziere (+0 AKP)
Größe: WM+20 (Ziel-Größe)
Sensoren 5 Km WM+0
KOM-System UKW 100, WM+0
Triebwerk Wasser-JET, normal 15 Km/h Vollgas (x2,5) 37,5 Km/h
 Verbrauch 2 E / 100 Km
Reaktor (nein) Energie.: (+0,2E /RD) Akku (E x2000) 4000 E
Rumpf 50 FPS
Panzerung 100 FPS
Passagiere 50 Kabinen
Frachtraum 10 000 CUM

Standard Groß-Schiff

Grundpreis 150 KCr Preisfaktor 1500 Cr / KP

Cocpit 20 Offiziere (+0 AKP)
Größe: WM+40 (Ziel-Größe)
Sensoren 10 km WM+0
KOM-System UKW 100, WM+0
Triebwerk Wasser-JET, normal 15 Km/h Vollgas (x2,5) 37,5 Km/h
 Verbrauch 4 E / 100 Km
Reaktor (nein) Energie.: (+0,4E /RD) Akku (E x2000) 8000 E
Rumpf 500 FPS
Panzerung 1000 FPS
Passagiere 500 Kabinen
Frachtraum 100 000 CUM

Standard U-Boot

Grundpreis 250 KCr Preisfaktor 2500 Cr / KP

Cocpit 5 Offiziere (+0 AKP)
Größe: WM+20 (Ziel-Größe)
Sensoren 5 Km WM+0
KOM-System UKW 100, WM+0
Triebwerk Wasser-JET, normal 10 Km/h Vollgas (x2,5) 25 Km/h
 Verbrauch 2 E / 100 Km
Reaktor (nein) Energie.: (+0,2E /RD) Akku (E x3000) 6000 E
Rumpf 100 FPS
Panzerung 100 FPS
Passagiere 40 Kabinen
Frachtraum 5 000 CUM

- 100 Fusions Reaktor in Reaktorlose Maschinen einbauen. (T-Lel 4)
E-Leistung x1 Verbrauch (1 Liter x E) / Tag
Dieser Reaktor kann dann ganz normal modifiziert werden wie andere Fusions-Reaktoren.**
- 5 Grund-Waffen-Einbau Gewehr, (180°) / S-INF-WA (starr)
Ein Waffenhalter pro volle 3 F5P Interne Struktur Grundwert**
- 10 Grund-Waffen-Einbau Gewehr (Turm 360°) / S-Inf-WA (180°)
Ein Waffenhalter pro volle 5 F5P Interne Struktur Grundwert**
- 15 Grund-Waffen-Einbau S-Inf-WA (Turm 360°)
Ein Waffenhalter pro volle 7 F5P Interne Struktur Grundwert**
- 20 Grund-Waffen-Einbau Geschütz Starr
Ein Waffenhalter pro volle 10 F5P Interne Struktur Grundwert**
- 25 Grund-Waffen-Einbau Geschütz (Turm 360°)
Ein Waffenhalter pro volle 25 F5P Interne Struktur Grundwert**
- 30 Grund-Waffen-Einbau Groß-Turm-Geschütz (Turm 360°)
Ein Waffenhalter pro volle 100 F5P Interne Struktur Grundwert**
- 40 Grund-Waffen-Einbau DFG (starr°)
Ein Waffenhalter pro volle 200 F5P Interne Struktur Grundwert**
- 20 Grund-Hyper-Kom-Anlage Einbau (T-Lel 4)
Sie hat eine Grundreichweite von 10 L-Sec.**
- 20 Grund-Linear-Funk-Anlage Einbau (T-Lel 4)
Sie hat eine Grundreichweite von 1 L-Jahr.**
- 50 Grund-Schutzschirm-Einbau (T-Lel 3)
Hat einen Grund Schutzfaktor von (Interne F5P) F5P,
E-Verbrauch 0,5 E & Nachladen 1 F5P / RD**
- 10 Grund-Auto Pilot-Pilot (1 Voll-Auto System mit 5 AKP) (T-Lel 3)
Dieser kleine Computer hat einen „PILOT“ Wert von 60 und einen „Pilot“-WM von +0**
- 20 Grund-Computer (1 Voll-Auto-System mit 10 AKP) (T-Lel 3)
Dieser Zentralrechner hat „Pilot / Raumwaffen / Fernlenk-Waffen/
Technik / Sensor / Com“
Werte von 50 und drei WM +0 Pilot / Feuerleit / Teilauto**

Die Grund-Waffen können wiederum Ganz normal aufgestockt werden bis zu 300%.

Die Grund-Maschinen können wie ganz normale Maschinen verbessert werden.

Und auch die Grund Computer können wie ganz normale Computer verbessert werden. Hierbei verbessern sich beide Werte, also %-Chance UND WM-Bonus. Sofern es die BEIDEN gibt. Sensor-Bedienung und COM & ECM werden nur „Bessere Fertigkeiten des Computers“

- 20 Einbau eines Grund ECM (T-Lel 3)
WM+0, Reichweite 500m Radius**
- 5 Schutzschirm Nachteil 1 nur wenn schwebend**
-10 Schutzschirm Nachteil 2 nur wenn am Boden
-15 Schutzschirm Nachteil 3 nur wenn stationär
-20 Schutzschirm Nachteil 4 nur wenn im Vakuum
-25 Schutzschirm Nachteil 5 nur unter Wasser
- 100 Zusätzliche Triebwerksart. (Doppelts Fahrwerk) (T-Lel 3)**
- +0 RAD-Triebwerk (Gummi-Rad-Antrieb) (T-Lel 2)
Geschwindigkeit x 120% Bremsen 10 Beschleunigen 6
Piloten WM +0 auf „Straße“ / WM-10 auf „Gelände“ /
WM-50 auf Wasser**
- +0 KETTE-Triebwerk (Ketten-Antrieb) (T-Lel 2)
Geschwindigkeit x 100% Bremsen 12 Beschleunigen 5
Piloten WM -10 auf „Straße“ / WM+0 auf „Gelände“ /
WM-50 auf Wasser**
- +0 WALK-Triebwerk (Walker / Geher) (T-Lel 3)
Geschwindigkeit 80% Bremsen 12 Beschleunigen 6
Piloten WM +10 auf „Straße“ / WM+10 auf „Gelände“ /
WM-30 auf Wasser**
- +10 LKT-Triebwerk (Luftkissen) (T-Lel 3)
Geschwindigkeit x 140% Bremsen 7 Beschleunigen 5
Piloten WM +20 auf „Straße“ / WM-10 auf „Gelände“ /
WM+0 auf Wasser**
- +20 VTOL-Triebwerk (Vektor-Lifter) (T-Lel 3)
Geschwindigkeit x 180 Bremsen 8 Beschleunigen 8
Piloten WM +10 auf „Schweben“ / WM+0 auf „Fliegen“ /
WM+0 auf Wasser**
- +50 JET-Triebwerk (Turbinen) (T-Lel 3)
Geschwindigkeit x 400% Bremsen 10 Beschleunigen 20
Piloten WM -20 auf „Schweben“ / WM+0 auf „Fliegen“ /
WM-20 auf Wasser**
- +10 Wasser-JET-Triebwerk (Turbinen) (T-Lel 3)
Geschwindigkeit x 40% Bremsen 1 Beschleunigen 1
Piloten WM +0 auf Wasser / WM+0 unter Wasser**

Das Beschleunigen bedeutet, die Geschwindigkeit um 10 Km/h pro Punkt zu erhöhen, Das Bremsen sie um diesen Betrag zu vermindern.

Volle Geschwindigkeit ist Normal-Geschwindigkeit x 2,5.

Beschleunigungs- und Bremswerte für den „Primär-Antrieb“ entspricht den links aufgeführten Werten, sofern nicht im Standard-Grundwert anders angegeben.

Zum Drehen benötigt man Beschleunigungs oder Bremspunkte. Wie Im Fahrzeug-Kampf erklärt.

- +100 A-Grav-Triebwerk (Antigravitation & Schub-TR) (T-Lel 4)**
Geschwindigkeit 600 % Bremsen 20 Beschleunigen 20
Piloten WM +0 auf „Schweben“ / WM+0 auf „Fliegen“ /
WM+0 auf Wasser
- 25 Amphibien-Fähigkeit (T-Lel 2)**
Zusätzlich zum „normalen“ Fahren kann das Fahrzeug noch
„Schwimmen“ oder „tauchen“. Das Zweite Fahrwerk sollte man
einbauen.
- 5 Manipulations-Greifarm (je) (T-Lel 3)**
Diese „Arme“ können „Hände“ / „Werkzeuge“ / „Waffen“ Tragen, je
nachdem was eingebaut wurde. Gerade bei „Walkern“ ist so etwas
weit verbreitet.
- 1 Außenlautsprecher Anlage 1 passabel (T-Lel 3)**
2 Außenlautsprecher Anlage 2 gut (T-Lel 3)
3 Außenlautsprecher Anlage 3 sehr gut (T-Lel 3)
4 Außenlautsprecher Anlage 4 extreme (T-Lel 3)
5 Außenlautsprecher Anlage 5 apokalyptisch (T-Lel 3)
- 1 große Scheinwerfer-Anlage (T-Lel 3)**
5 Deluxe Radio & Innen-Ausstattung (T-Lel 3)
10 Luxus Innen-Einrichtung (T-Lel 3)
5 gute akustische Dämpfung (T-Lel 2)
5 Fernsteuer- Bereitschaft (über Funk) (T-Lel 3)
5 verspiegelte Scheiben (Sichtschutz) (T-Lel 3)
5 gepanzerte Scheiben (1 F5P) (T-Lel 3)
-5 schlechter Diebstahlschutz (Misserfolg reicht)
10 guter Diebstahlschutz (guter Erfolg ist nötig) (T-Lel 3)
20 Exzellenter Diebstahlschutz (Kritischer Erfolg ist nötig) (T-Lel 4)
1 1 Passagier statt 2 CUM Frachtraum
2 LEH für 1 Person für ca 48 h
- | | |
|--------------------------------------|-------------------------|
| -10 Beschleunigung schlecht | Beschleunigen -2 |
| 5 Beschleunigen 1 gut | Beschleunigen +1 |
| 10 Beschleunigen 2 sehr gut | Beschleunigen +2 |
| 15 Beschleunigen 3 extrem gut | Beschleunigen +3 |
| 20 Beschleunigen 4 exzellent | Beschleunigen +4 |
| 25 Beschleunigen 5 perfekt | Beschleunigen +5 |

- | | |
|--------------------------------|--------------------|
| -15 Bremsen schlecht | Bremsen -3 |
| 5 Bremsen 1 gut | Bremsen +2 |
| 10 Bremsen 2 sehr gut | Bremsen +4 |
| 15 Bremsen 3 extrem gut | Bremsen +6 |
| 20 Bremsen 4 exzellent | Bremsen +8 |
| 25 Bremsen 5 perfekt | Bremsen +10 |
- 5 offen 1, nur mit Regenschutzdach.**
 - 10 offen 2, ohne Regendach**

 - 5 schlecht bei „Off-Road“ Pilot WM-10**

 - 5 schlecht bei „Straßen“ Pilot WM-10**

 - 5 Energieverlust 1 Akku entlädt mit 10% / Tag**
 - 10 Energieverluste 2 Akku entlädt mit 5% / h**

 - 10 Blech-Panzerung, 0 FSP aber INF-WA- R\$ 3/3**
 - 15 Plastik Panzerung, 0 FSP aber INF-WA- R\$ 1/1**

 - 5 gut Wetter Starter. Bei schlechtem Wetter startet das Fahrzeug nur nach 1W6 RD zu 80%. Danach je +zusätzliche 6 RD zu 20%.**

 - 5 teure Ersatzteile (Reparatur x2)**

 - 5 Ungepanzerte Seiten (keine Türen o.ä.)**

 - 5 zu hoher Schwerpunkt (Piloten-Proben- Misserfolge führen zu 50% zu einem „umkippen“ des Fahrzeuges.**

STARDUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions-Bogen-fahrzeug

X

Name.:

Typ.:

Größe.:

Pilot	AKP	Copilot Sekundär	x	AKP	
Gesamt PILOT WM		Besatzung	x	AKP	

Computer		Pilot-Programm		
-----------------	--	-----------------------	--	--

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren	%		m	
KOM	%		L-Sec UKW #	
ECM & ECCM	%		Km Max #	

Besonderheiten.:

Acku	%		E	Reaktor	E/Rd	
Schutzschirm	%	-	E	FSP max	A () B () C ()	
Triebwerk	%	-	E	Km/h	BsP	
			Max	Km/h	BrP	

Interne Struktur	%		FSP max		
Panzerung	%		FSP max	Art	

Besonderheiten.:

Passagiere	%		Sitze	Kabinen	
Frachtraum	%		CUM		

Waffen-Halter	%		Energie	Ballistisch	
S-I-W / Geschütz / Turm		360/60/ 360°	/ /	/ /	

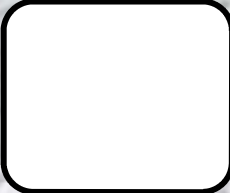
Qualität

Preis

Cr

Konstruktions-Bogen-fahrzeug

X



Name.: _____

Typ.: _____ **Größe.:** _____

Pilot	AKP	Copilot Sekundär	x	AKP	
Gesamt PILOT WM		Besatzung	x	AKP	

Computer		Pilot-Programm		
-----------------	--	-----------------------	--	--

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren	%		m	
KOM	%		L-Sec UKW #	
ECM & ECCM	%		Km Max #	

Besonderheiten.:

Acku	%		E	Reaktor	E/Rd	
Schutzschirm	%	-	E	FSP max	A () B () C ()	
Triebwerk	%	-	E	Km/h	BsP	
			Max	Km/h	BrP	

Interne Struktur	%		FSP max		
Panzerung	%		FSP max	Art	

Besonderheiten.:

Passagiere	%		Sitze	Kabinen	
Frachtraum	%		CUM		

Waffen-Halter	%		Ballistisch	Energie	
S-I-W / Geschütz / Turm		360/60/360°	/ /	/ /	

Qualität

Preis

Cr

(Rassen-
Beschreibung
Roboter lesen)

Standard Roboter

Grundpreis 3000 Cr Preisfaktor 30 Cr / KP (T-Lel 3)

Steuerung	Robot-Hirn oder Cyborg-Hirn
Größe:	WM-20 (Ziel-Größe)
Sensoren	50m WM+0
KOM-System	UKW 1, WM+0
Triebwerk	Gehen, (Std-Infanterie) Verbrauch 1 E / 100 h
Reaktor	(nein) Energie.: (+0,01E /RD) Akku (E x100) 1 E
Attribute	ST 7 KO 7 STAT 7 GE 5 RE 5 KöAU 5
Rumpf	35 TP
Panzerung	RK ball 2 RK En 1 (kann modifizierte Rüstung Tragen)
Arme	2 Normale

Standard Androide

Grundpreis 6000 Cr Preisfaktor 60 Cr / KP (T-Lel 4)

Steuerung	Robot-Hirn oder Cyborg-Hirn
Größe:	WM-20 (Ziel-Größe)
Sensoren	50m WM+0
KOM-System	UKW 1, WM+0
Triebwerk	Gehen, (Std-Infanterie) Verbrauch 1 E / 100 h
Reaktor	(nein) Energie.: (+0,01E /RD) Akku (E x100) 1 E
Attribute	ST 7 KO 7 STAT 7 GE 6 RE 6 KöAU 7
Rumpf	35 TP
Panzerung	RK ball 1 RK En 1 (kann normale Rüstung Tragen)
Arme	2 Normale

Standard TECH-Roboter

Grundpreis 5000 Cr Preisfaktor 50 Cr / KP (T-Lel 3)

Steuerung	Robot-Hirn oder Cyborg-Hirn
Größe:	WM-20 (Ziel-Größe)
Sensoren	100m WM+0
KOM-System	UKW 1, WM+0
Triebwerk	Gehen, (Std-Infanterie) Verbrauch 1 E / 100 h
Reaktor	(nein) Energie.: (+0,01E /RD) Akku (E x100) 1 E
Attribute	ST 8 KO 5 STAT 6 GE 6 RE 4 KöAU 4
Rumpf	29 TP
Panzerung	RK ball 4 RK En 4 (kann keine Rüstung Tragen)
Arme	2 Normale & 2 Werkzeug-Arme

Roboter sind Plastik-Metall-Konstrukte. Sie können humanoid sein, müssen dies aber nicht.

Androiden bestehen aus Kunst-Knochen und Kunst-Muskeln. Sie sind einem Spezies Spezifischen angepasst.

Roboter „bluten“ nicht und sind „Stunner Immun“ , aber „Ionen-anfällig“

Die Attribute limitieren die maximale ausführbare Stufe der Fertigkeiten.

Attribut = maximale Anzahl der Stufen der Fertigkeit

GE ==>
HAND & KAMPF
& KÖRP & PILOT

LOG==>
CHAR & TECH &
WAHR & WISS

Sensoren beinhalten. Visuell 2D , Akustik, Temperatur, Atmosphärendruck, Einfacher Tastsinn.

Standard Kampf-Roboter

Grundpreis 8000 Cr Preisfaktor 80 Cr / KP (T-Lel 4)

Steuerung	Robot-Hirn oder Cyborg-Hirn
Größe:	WM-15 (Ziel-Größe)
Sensoren	100m WM+0
KOM-System	UKW 2, WM+0
Triebwerk	Gehen, (Std-Infanterie) Verbrauch 2 E / 100 h
Reaktor	(nein) Energie.: (+0,01E /RD) Akku (E x100) 2 E
Attribute	ST 8 KO 8 STAT 10 GE 5 RE 4 KöAU 3
Rumpf	42 TP
Panzerung	RK ball 6 RK En 3 (kann keine Rüstung Tragen)
Arme	2 Normale & 2 Waffen

Standard Lade-Roboter

Grundpreis 6000 Cr Preisfaktor 60 Cr / KP (T-Lel 3)

Steuerung	Robot-Hirn oder Cyborg-Hirn
Größe:	WM-15 (Ziel-Größe)
Sensoren	50m WM+0
KOM-System	UKW 2, WM+0
Triebwerk	Gehen, (Std-Infanterie) Verbrauch 2 E / 100 h
Reaktor	(nein) Energie.: (+0,01E /RD) Akku (E x100) 2 E
Attribute	ST 10 KO 7 STAT 12 GE 4 RE 4 KöAU 3
Rumpf	43 TP
Panzerung	RK ball 4 RK En 2 (kann keine Rüstung Tragen)
Arme	2 Normale

Standard „Boliden“ Roboter

Grundpreis 10000 Cr Preisfaktor 100 Cr / KP (T-lel 5)

Steuerung	Robot-Hirn oder Cyborg-Hirn
Größe:	WM-20 (Ziel-Größe)
Sensoren	200m WM+0
KOM-System	UKW 1, WM+0
Triebwerk	Gehen, (Std-Infanterie) Verbrauch 3 E / 100 h
Reaktor	(nein) Energie.: (+0,01E /RD) Akku (E x100) 1 E
Attribute	ST 6 KO 6 STAT 6 GE 8 RE 8 KöAU 5
Rumpf	30 TP
Panzerung	RK ball 4 RK En 2 (kann keine Rüstung Tragen)
Arme	2 Normale

Kampf-Roboter sind nicht illegal Sie werden als Wachschutz eingesetzt oder für kriegerische Handlungen eingelagert.

Die schweren Waffen mit denen sie bestückt sind, hingegen unterliegen klar den Grenzen der Legalität.

Seit vorsichtig mit „Boliden“ sie sind fast überall illegal UND werden bei Sicht erschossen.

Sie haben die Boliden-Kriege verursacht, und es gibt immer noch Reste von ihnen in abgelegenen Orten. Sie gelten als sehr gefährlich.

Aufgrund der Boliden Kriege besteht eine allgemeine ernste Ablehnung dagegen gute Roboter zu bauen.

Standard Robo-Hirn

Grundpreis 3000 Cr Preisfaktor 30 Cr / KP (T-Lel 4)

Fahrzeug	Robot-Körper oder Fahrzeug	
Größe:	WM-50 (Ziel-Größe)	
Sensoren	1m WM+0	
KOM-System	UKW 1, WM+0	
Triebwerk	Bewegungs-unfähig Verbrauch 0,1 E / 100 h	
Reaktor	Acku (E x100) 0,1 E	
Attribute	LOG 8 ME 8 WI 6 INT 2 EMP 2 PSI 0	
Kapazität	240 FP (ME x30)	
Programme	2 Sprachen Stufe 3	1 Fertigkeiten Stufe 4
	4 Fertigkeiten Stufe 3	5 Fertigkeiten Stufe 2

Standard Boliden Robo-Hirn

Grundpreis 5000 Cr Preisfaktor 50 Cr / KP (T-Lel 4)

Fahrzeug	Robot-Körper oder Fahrzeug	
Größe:	WM-50 (Ziel-Größe)	
Sensoren	1m WM+0	
KOM-System	UKW 1, WM+0	
Triebwerk	Bewegungs-unfähig Verbrauch 0,2 E / 100 h	
Reaktor	Acku (E x100) 0,2 E	
Attribute	LOG 10 ME 10 WI 7 INT 2 EMP 2 PSI 0	
Kapazität	200 FP (MEx20)	
Programme	1 Sprachen Stufe 3	2 Fertigkeiten Stufe 4
	4 Fertigkeiten Stufe 3	4 Fertigkeiten Stufe 2

Standard Minimal Robo-Hirn

Grundpreis 1000 Cr Preisfaktor 10 Cr / KP (T-Lel 3)

Fahrzeug	Robot-Körper oder Fahrzeug	
Größe:	WM-50 (Ziel-Größe)	
Sensoren	1m WM+0	
KOM-System	UKW 1, WM+0	
Triebwerk	Bewegungs-unfähig Verbrauch 0,1 E / 100 h	
Reaktor	Acku (E x100) 0,1 E	
Attribute	LOG 6 ME 6 WI 2 INT 1 EMP 1 PSI 0	
Kapazität	120 FP (ME x20)	
Programme	1 Sprachen Stufe 1	6 Fertigkeiten Stufe 2
	4 Fertigkeiten Stufe 1	

Für Programme gelten einfache Standard –Werte statt genau ausgerechnete Werte die auf Attributen basieren.

Fertigkeiten
Grundbonus 20 %
Stufe +1 je +10%

Also gesamt

Stufe	%	FP
0	20%	0
1	30%	5
2	40%	7
3	50%	10
4	60%	14
5	70%	19
6	80%	25
7	90%	32
8	100%	40
9	110%	49
10	120%	59
11	130%	70
12	140%	82
13	150%	95
14	160%	109
15	170%	124

Robott Hirne bekommen fest einprogrammierte Fertigkeiten. Sie lernen nicht.

KI-Hirne hingegen lernen wie ein Normales Wesen. Durch die Erstprogrammierung haben sie die gleichen Grundfertigkeiten (10 mal Stufe 1 plus 50 FP zum verteilen)
. Wenn sie zusätzlich fest programmiert werden sollen so benötigen solche Programme doppelten FP-Platz.

Standard Taktik Robo-Hirn

Grundpreis 6000 Cr Preisfaktor 60 Cr / KP (T-Lel 4)

Fahrzeug	Robot-Körper oder Fahrzeug	
Größe:	WM-50 (Ziel-Größe)	
Sensoren	1m WM+0	
KOM-System	UKW 2, WM+0	
Triebwerk	Bewegungs-unfähig	
	Verbrauch 0,2 E / 100 h	
Reaktor	(E x100) 0,2 E	
Attribute	LOG 10 ME 12 WI 6 INT 2 EMP 2 PSI 0	
Kapazität	360 FP „ME x30)	
Programme	4 Sprachen Stufe 3	4 Fertigkeiten Stufe 4
	3 Fertigkeiten Stufe 3	3 Fertigkeiten Stufe 2

Standard Boliden Taktik Robo-Hirn

Grundpreis 10 000 Cr Preisfaktor 100 Cr / KP (T-Lel 4)

Fahrzeug	Robot-Körper oder Fahrzeug	
Größe:	WM-50 (Ziel-Größe)	
Sensoren	1m WM+0	
KOM-System	UKW 1, WM+0	
Triebwerk	Bewegungs-unfähig	
	Verbrauch 0,2 E / 100 h	
Reaktor	Acku (E x100) 0,2 E	
Attribute	LOG 12 ME 14 WI 8 INT 2 EMP 2 PSI 0	
Kapazität	240 FP (ME x20)	
Programme	1 Sprachen Stufe 3	2 Fertigkeiten Stufe 5
	3 Fertigkeiten Stufe 4	2 Fertigkeiten Stufe 3
	3 Fertigkeiten Stufe 2	

Standard KI-Robo-Hirn

Grundpreis 10000 Cr Preisfaktor 100 Cr / KP (T-Lel 5)

Fahrzeug	Robot-Körper oder Fahrzeug	
Größe:	WM-50 (Ziel-Größe)	
Sensoren	1m WM+0	
KOM-System	UKW 1, WM+0	
Triebwerk	Bewegungs-unfähig	
	Verbrauch 0,3 E / 100 h	
Reaktor	Acku (E x100) 0,3 E	
Attribute	LOG 10 ME 10 WI 5 INT 4 EMP 4 PSI 0	
Kapazität	400 (MEx40)	
Programme	Standard-Character- Lern-System, keine „Programmierung“	

Das Verwenden von anderen Fortbewegungsarten als der Infanterie-Bewegung nimmt dem Roboter die Möglichkeit, normale Rüstungen an zu ziehen, selbst wenn er es normalerweise könnte.

- +0 Infanterie-Bewegung**
Körper WM +0 Verbrauch
Gehen = AKP m /RD
Schleichen = (AKP/4) m /RD
Dauerlauf = AKP +2w10 m / RD (probe Rennen)
Rennen = AKP +5 W10 m / RD (probe Rennen)
Sprinten = AKP +8 W10 m / RD (Probe Rennen)

- +20 Infanterie-Ketten**
Körper WM-5
Gehen = 12 m /RD
Schleichen = 3 m /RD
Dauerlauf = 22 m / RD
Rennen = 37 m / RD
Sprinten = 56 m / RD

- +25 Infanterie-Rad**
Körper WM -10
Gehen = 15 m /RD
Schleichen = 4 m /RD
Dauerlauf = 33 m / RD
Rennen = 65 m / RD
Sprinten = 84 m / RD

- +50 Infanterie-A-Grav**
Körper WM-10
Gehen = 18 m /RD
Schleichen = 5 m /RD
Dauerlauf = 44 m / RD
Rennen = 83 m / RD
Sprinten = 112 m / RD

- +10 Zusätzlicher Manipulations-Arm**
Beinhaltet Hand mit Fingern.

- 5 Werkzeug-Arm (statt Manipulationsarm)**
Beinhaltet ein fest eingebautes Werkzeug.

- 5 Waffen-Arm (statt Manipulationsarm)**
Beinhaltet eine fest eingebaut Waffe.

- +5 Tentakel Arm / Schwanz (statt Manipulationsarm)**
Hat keine Finger, ist aber sehr beweglich.

- +10 Teleskop Arm (statt Manipulationsarm)**
Hat bis zu (STAT/2) m Reichweite.

Veränderte Attribute bleiben bei einem Minimum vom „null“ und einem Maximum von „15“

Vorsicht!!!

Zusätzliche Programme müssen sowohl genug Speicherplatz vorfinden um zu funktionieren, als auch Genügend große Limit-Attribute, ansonsten funktionieren sie nur eingeschränkt.

Auch hier gilt.: Attribute können MAXIMAL den Wert 15 erreichen. Alles darüber verfällt.

Auch hier gilt.: Robott Hirne bekommen fest einprogrammierte Fertigkeiten. Sie lernen nicht.

KI-Hirne hingegen lernen wie ein Normales Wesen. Durch die Erstprogrammierung haben sie die gleichen Grundfertigkeiten (10 mal Stufe 1 plus 50 FP zum verteilen)

KP	ST	STAT	KO	GE	RE	KöAu
2	+1	+1	+1	+1	+1	+1
4	+2	+2	+2	+2	+2	+2
8	+3	+3	+3	+3	+3	+3
16	+4	+4	+4	+4	+4	+4
-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2

KP	LOG	ME	WI	INT	EM	PSI
2	+1	+1	+1	+1	+1	nein
4	+2	+2	+2	+2+	+2	nein
8	+3	+3	+3	+3	+3	nein
16	+4	+4	+4	+4	+4	nein
-1	-1	-1	-1	-1	-1	nein
-2	-2	-2	-2	-2	-2	nein

5	Zusatz-Programme I	Stufe 1	Festwert	30%	5 FP
7	Zusatz-Programme II	Stufe 2	Festwert	40%	7 FP
10	Zusatz-Programme III	Stufe 3	Festwert	50%	10 FP
14	Zusatz-Programme IV	Stufe 4	Festwert	60%	14 FP
19	Zusatz-Programme V	Stufe 5	Festwert	70%	19 FP
25	Zusatz-Programme VI	Stufe 6	Festwert	80%	25 FP
32	Zusatz-Programme VII	Stufe 7	Festwert	90%	32 FP
40	Zusatz-Programme VIII	Stufe 8	Festwert	100%	40 FP
49	Zusatz-Programme IX	Stufe 9	Festwert	110%	49 FP
59	Zusatz-Programme X	Stufe 10	Festwert	120%	59 FP
70	Zusatz-Programme XI	Stufe 11	Festwert	130%	70 FP
82	Zusatz-Programme XII	Stufe 12	Festwert	140%	82 FP
95	Zusatz-Programme XIII	Stufe 13	Festwert	150%	95 FP
109	Zusatz-Programme XIV	Stufe 14	Festwert	160%	109 FP
124	Zusatz-Programme XV	Stufe 15	Festwert	170%	124 FP

10 Zusatz-FP-Speicher FP-Max +10 (mehrfach Wählbar)

Es ist in der Tabelle klar getrennt zwischen Sensor reichweite und Sensor WM. Das Gleiche gilt bei KOM.

Dies wird getrennt aufgewertet.

Super-Technologie -Vorteils Beispiel

Zusätzlich zu KOM & Sensoren dürfen Systemverbesserungen auch für alle anderen Fertigkeiten verwendet werden.

Z.B.
Raumpilot
Hyper-Tech
Rennen, springen
Med-Chirurgie
Per. Wahr.
Pistolen & Gew.
U.v.m.

Super-Technologie kann in folgenden dingen begründet sein.:

Alien-Technik,
Experimentelle
Technologie,
Prototypen-
Systeme,
o.ä..

KP	Akku	Reaktor Leistung	Systeme (K & S)	KP	Rüs-tung	Sensor Reichw	Kom Reichw
1	110%	110%	WM +5	2	110%	x2	x2
2	120%	120%	WM+10	4	120%	x3	x3
4	140%	140%	WM+15	8	140%	x4	x4
8	160%	160%	WM+20	16	160%	x5	x5
16	180%	180%	WM+25	32	180%	x6	x6
32	200%	200%	WM+30	64	200%	x7	x7

KP	Akku	Reaktor Leistung	Systeme (K & S)	KP	Rüs-tung	Sensor Reichw	Kom Reichw
-1	80%	80%	WM -5	-1	80%	/2	/2
-2	60%	60%	WM-10	-2	60%	/3	/3
-3	40%	40%	WM-15	-3	40%	/4	/4
-4	20%	20%	WM-20	-4	20%	/5	/5
-5	10%	10%	WM-25	-5	10%	/6	/6
-6	5%	5%	WM-30	-6	5%	/7	/7
-7	aus	aus	WM-100	-	nein	aus	aus

20 Scout Sensoren IR & UV & LV / Akustik-Trenner / Athmos-Analyse / Geruchs-Spuren-Analyse /Energie-Taster / Radar

-5 Mini-Sensoren nur Schwarz-weiß 2D-Sicht / Grobes Gehör

200 Super-Technologie-System (je)

- (eine beliebige Abweichung die ansonsten nicht in Regeln fassbar wäre)
- Psi Grundwert 7, und ist steigerbar
- Körper ist komplett Gestaltwandlungsfähig und darf beliebig GE mit ST und STAT mit KO vertauschen. (dauert 1W6 RD)
- ist ein Infiltrator-Programm, welches andere Computer oder Roboter übernimmt, sofern es sich irgendwie einlinken kann. „Hacken“ über KOM-Zugang z.b.

Auch hier können die Standard-Tabellen teilweise einfach benutzt werden.

KP	Schutz-Schirm	Rumpf TP / FSP	Panzer RK / FSP			
2	110%	110%	110%			
4	120%	120%	120%			
8	140%	140%	140%			
16	160%	160%	160%			
32	180%	180%	180%			
64	200%	200%	200%			

KP	Schutz-Schirm	Rumpf TP / FSP	Panzer RK / FSP			
-1	80%	80%	80%			
-2	60%	60%	60%			
-3	40%	40%	40%			
-4	20%	20%	20%			
-5	10%	10%	10%			
-6	5%	5%	5%			
-7	aus	nein	nein			

- # Klare Sensor Emissionen sind möglich
- # Cameleon Plating ist möglich
- # Selbst-Reparatur-Systeme sind möglich
- # TECH-WMs wegen Reparatur sind möglich
- # Panzerungs & Schutzschirm-Schwachpunkte sind möglich
- # Anfälligkeiten (Fragil/Bröselig/ECM) sind möglich
- # Comp Probleme (Sensor/Kom/ Programme) sind möglich
- # Alter-modifikationen sind möglich.
- # leicht zu sabotieren & dauernd neue Defekte sind möglich

100 Fusions Reaktor in Reaktorlose Maschinen einbauen.
E-Leistung x1 Verbrauch (1 Liter x E) / Tag
(Der Reaktor-Grundwert ist beim Roboter vorgegeben)
(Der Reaktor darf wie jeder Reaktor modifiziert werden)

50 Grund-Schutzschirm-Einbau (T-Lel 3)
Hat einen Grund Schutzfaktor von 50 TP
E-Verbrauch 0,01 E/ RD & Nachladen 1 TP / RD
(Der Schirm kann normal modifiziert werden)

Das Verwenden von anderen Größen, oder Schwere Panzerungen nimmt dem Roboter die Möglichkeit, normale Rüstungen an zu ziehen, selbst wenn er es normalerweise könnte.

- 20 Rumpf KLEIN (T-Lel 3)**
KÖRP WM +10 Geschwindigkeit +20% Größe.: WM-5
Schutzschirme x1/2 / Struktur (TP-5) / Panzerung (RK-2)

- 50 Rumpf GROß (T-Lel 3)**
KÖRP WM -5 Geschwindigkeit +0% Größe.: WM+5
Schutzschirme x 1,5/ Struktur (TP+5) / Panzerung (RK+2)

- 100 Rumpf SEHR GROß (T-Lel 3)**
KÖRP WM -10 Geschwindigkeit +0% Größe.: WM+10
Schutzschirme x0,1 F5P / Struktur (TPx 0,1 =F5P)
Panzerung (RK x 0,2 = F5P)

- 5 leichte PANZERUNG (T-Lel 3)**
KÖRP WM+5 RK -2 / -2

- 10 sehr leichte PANZERUNG (T-Lel 3)**
KÖRP WM+10 RK -4 / -4

- 20 schwere PANZERUNG (T-Lel 3)**
KÖRP WM -5 RK +2 / +2

- 50 Extreme PANZERUNG (T-Lel 3)**
KÖRP WM -10 RK +4 / +4

- 5 Mini-Traktor-Strahler-System (T-Lel 4)**
Außen eingesetzt mit 10m Reichweite ist ein Energetisches Strahl zum Festhalten, Ran-Ziehen, oder Weg-Schieben.
0,01 E /RD E-Verbrauch (Stärke = ST 10, maximal Masse 200 kg)

- 25 Holo-Tarn-Schirm (T-Lel 3)**
Erzeugt ein Holo-Bild, zum visuellen tarnen, leider ist es mit Sensoren gut anmeßbar. Sogar so gut, dass man damit größere Energie-Signaturen simulieren kann. E-Verbrauch 0,05 E /RD

- 100 Stealth-Schirm (T-Lel 4)**
Taucht bei Standard Misserfolgen nicht auf den Sensoren auf. Taucht bei „Erfolgen“ nicht auf den Sensoren auf, außer beim „Feuern“ oder anderen „aktiven- KOM“ Signalen
Verbrauch 0,1 E /RD, Albedo oder Combined Schirme erleiden einen Kurzschluß und entladen sich zu 1W100 % / RD

- **ungewollte Nachteile für Roboter**
- 1 **Stimme ist nervig**
- 1 **Gelenke Quietschen**
- 1 **Verhaltensweise (eitel / feige / troube seeker /....)**
- 1 **Bedienungs-Idiot (kann bestimmte Dinge nicht bedienen)
Z.B. nicht pilotieren, keine Küchengeräte, keine MED-Technik...**
- 1 **Benötigt Codierte Befehlseingabe (Code Wörter)**
- 5 **gestörte Bewegung („unsauber“ / „fahrig“ / „unsicher“ ...)**
- 5 **Sprache ist gestört („Stottern“ / „gestelzt“ / „singend“...)**
- 5 **Glieder Zittern. WM-5 auf alle Handhabungen.**
- 5 **Robo-Hirn-Fehlschaltung WM-5 auf alle Denk-Proben**
- 5 **Primär-Arm gebunden. WM-10 auf Alle Handlungen mit anderen.**
- 5 **Fertigkeit Stufe 1 fehlt**
- 10 **gestörte Bewegung (verursacht „Rammings“)**
- 10 **Sprechen nicht möglich.**
- 10 **keine direkte Befehlseingabe möglich, nur „Fern-Steuerung“**
- 10 **Fertigkeit Stufe 2-3 fehlt**
- 15 **System-Versagen im schweren Einsatz 1
Im Kampf oder dergleichen pro Minute 10% für Totalausfall.**
- 20 **System-Versagen im schweren Einsatz 2
Im Kampf oder dergleichen pro RD 20% für Totalausfall.**
- 25 **System-Versagen im schweren Einsatz 3
Im Kampf oder dergleichen pro RD 50% für Totalausfall.**
- 15 **Sicherheitsabfrage. Benötigt immer 10 Sekunden zum Denken
vorm handeln. (muß im Kampf z.B. seine Handlungen 1 RD früher
Ankündigen, und dann ausführen egal wie unsinnig die geworden
sind.)**
- 15 **Zentral-Steuerungs-Aussetzer.
Erhält auf alle GE-limitierten Fertigkeiten einen WM von -1W20.
Dies wird für jede Probe separat gewürfelt.**
- 15 **Fertigkeit Stufe 4+ fehlt**
- 20 **Robo-Hirn ist Psycho- Instabil („Neurosen“ / „Depression“ /**
- 20 **ECM anfällig. Verdoppelt Ausfall chancen für Roboter durch ECM**
- 20 **Selbst-Diagnose stellt nur Fehl Diagnosen**
- 25 **gutgläubig (folgt einfach jedem Befehl, von egal wem)**
- 25 **Inkompatibilität (ist nicht kompatibel zu Std Energieversorgung
oder Std Einbauten.**
- 25 **Bröselig. Verliert immer mal wieder Bauteile „Meister-Willkür“
-Fumbel erfolgt automatisch in kritischen Situationen.**

Konstruktions-Bogen-Roboter

XI

Name.:

Typ.: Kopf

LOG

ME

WI

INT

EMP

PSI

Kopf-Systeme

WM

Wirkung

Acku

%

Sensoren

%

m

Verbrauch -

E

KOM

%

UKW #

Besonderheiten.:

		%			%			%
		%			%			%
		%			%			%
		%			%			%
		%			%			%

Typ.: Körper

Größe.:

ST

KO

STAT

GE

RE

KöAu

Kopf-Systeme

WM

Wirkung

Acku

%

Sensoren

%

m

Verbrauch -

E

KOM

%

UKW #

Besonderheiten.:

Panzerung

%

RK Ball

RK EN

Acku

%

E

Verbrauch E/h

Triebwerk

%

- E gehen

Laufen

Rennen

Sprinten

Qualität

Kopf.:

Körper.:

Preis

Kopf.:

Cr

Körper.:

Konstruktions-Bogen-Roboter

XI

Name.:

Typ.: Kopf

LOG

ME

WI

INT

EMP

PSI

Kopf-Systeme

WM

Wirkung

Acku

%

Sensoren

%

m

Verbrauch -

E

KOM

%

UKW #

Besonderheiten.:

		%			%			%
		%			%			%
		%			%			%
		%			%			%
		%			%			%

Typ.: Körper

Größe.:

ST

KO

STAT

GE

RE

KöAu

Kopf-Systeme

WM

Wirkung

Acku

%

Sensoren

%

m

Verbrauch -

E

KOM

%

UKW #

Besonderheiten.:

Panzerung

%

RK Ball

RK EN

Acku

%

E

Verbrauch E/h

Triebwerk

%

- E gehen

Laufen

Rennen

Sprinten

Qualität

Kopf.:

Körper.:

Preis

Kopf.:

Cr

Körper.:

Erweiterte Regel:
um das Würfeln
zu erleichtern,

Waffentyp Fernkampf Projektil

Grundkosten 50 Cr Preisfaktor 0,5 Cr / KP (T-Lel 2)

Grund-Reichweite 5
Schadens-Würfel 1W4 Ball
Schadensbonus +2
Treffer Mod WM+0
Munition Projektil-Mun Magazin (Mun Punkte 100)

**Aus 2w2 Dürfen
1W4 Werden.**

**Aus 2 W3 dürfen
1W6 werden**

**Aus 2W4 dürfen
1W8 werden**

**Aus 2W5 dürfen
1W10 werden**

**Aus 2W6 dürfen
1W12 werden**

**Aus 2W10 dürfen
1W20 werden**

Waffentyp Fernkampf Bolzen

Grundkosten 200 Cr Preisfaktor 2 Cr / KP (T-Lel 3)

Grund-Reichweite 5
Schadens-Würfel 1W6 Ball
Schadensbonus +0
Treffer Mod WM+0 Querschläger-problem
Munition Bolzen Magazin (Mun Punkte 500)
Energie Magazin (Mun Punkte 500)

Waffentyp Fernkampf Laser

Grundkosten 200 Cr Preisfaktor 2 Cr / KP (T-Lel 3)

Grund-Reichweite 20
Schadens-Würfel 1W3 EN
Schadensbonus +1
Treffer Mod WM+10
Munition Energie Magazin (Mun Punkte 200)

Waffentyp Fernkampf Phaser

Grundkosten 500 Cr Preisfaktor 5 Cr / KP (T-Lel 4)

Grund-Reichweite 4
Schadens-Würfel 1W6 EN
Schadensbonus +2
Treffer Mod WM-10
Munition Energie Magazin (Mun Punkte 200)

Waffentyp Fernkampf Paralyse

Grundkosten 200 Cr Preisfaktor 2 Cr / KP (T-Lel 3)

Grund-Reichweite 3
Schadens-Würfel 1W3 STUN (EN)
Schadensbonus +1
Treffer Mod WM+10
Munition Energie Magazin (Mun Punkte 200)

Waffentyp Fernkampf Gyrojet (Projektile)

Grundkosten 300 Cr Preisfaktor 3 Cr / KP (T-Lel 3)

Grund-Reichweite 10
Schadens-Würfel 1W8 Ball
Schadensbonus +2
Treffer Mod WM+10
Munition Gyrojet-Mun Magazin (Mun Punkte 100)

Waffentyp Fernkampf Schrot-Projektile

Grundkosten 50 Cr Preisfaktor 0,5 Cr / KP (T-Lel 2)

Grund-Reichweite 2
Schadens-Würfel 1W8 Ball
Schadensbonus +1
Treffer Mod WM+10
Munition Schrot-Mun Magazin (Mun Punkte 50)
Besonderheit Auf Kurz, 100 % Schaden auf 1 Ziel
Auf mittel 50% Schaden je auf bis zu 1W4 Ziele
Auf Weit 33 % Schaden auf bis zu 1W6 Ziele
Auf Extrem 25% schaden auf bis zu 1W8 Ziele
(die Ziele müssen in einem 30° Winkel stehen)

Waffentyp Fernkampf Archaisches Projektil

Grundkosten 100 Cr Preisfaktor 1 Cr / KP (T-Lel 1)

Grund-Reichweite 4
Schadens-Würfel 1W5 EN
Schadensbonus +2
Treffer Mod WM+0
Munition Bolzen / Kugel (Mun Punkte 16)
Besonderes Nachladen dauert +5 AKP mehr

Waffentyp Fernkampf Nadler

Grundkosten 100 Cr Preisfaktor 1 Cr / KP (T-Lel 4)

Grund-Reichweite 4
Schadens-Würfel 1W2 Ball
Schadensbonus +1
Treffer Mod WM+0
Munition Nadel-Mun Magazin (Mun Punkte 200)
Besonderheit Schießt nicht im EZ sondern immer 4 Nadeln von denen 1W4 Treffen

Waffentyp Fernkampf Disruptor**Grundkosten 2000 Cr Preisfaktor 20 Cr / KP (T-Lel 4)**

Grund-Reichweite 5
Schadens-Würfel 1W5 EN & 1W5 Ball
Schadensbonus +1
Treffer Mod WM+0
Munition Energie Magazin (Mun Punkte 100)
 (Gesamt-Maximal-Schaden ist EN + Ball)

Waffentyp Fernkampf Blaster**Grundkosten 3000 Cr Preisfaktor 30 Cr / KP (T-Lel 4)**

Grund-Reichweite 6
Schadens-Würfel 1W6 EN & 1W4 Ball
Schadensbonus +1
Treffer Mod WM-10
Munition Energie Magazin (Mun Punkte 200)
 Wasserstoff Magazin (Mun Punkte 200)
 (Gesamt-Maximal-Schaden ist EN + Ball)

Waffentyp Fernkampf Desintegrator**Grundkosten 4000 Cr Preisfaktor 40 Cr / KP (T-Lel 5)**

Grund-Reichweite 4
Schadens-Würfel 1W3 EN & 1W2 „durch“
Schadensbonus +1
Treffer Mod WM+0
Munition Energie Magazin (Mun Punkte 100)
Besonderheit. Der „durch“ Schaden ist Energetisch, durchschlägt aber eine Verteidigung. Schild—Panzerung—Struktur. Sprich trifft die Waffe das Schild geht der „durch“-Schaden auf Panzerung. Trifft die Waffe die Panzerung, dann geht der „durch“-Schaden in die Interne Struktur. Wird die Sturkur direkt getroffen, geht der „durch“ schaden ins Leere.

Waffentyp Fernkampf Flammer**Grundkosten 100 Cr Preisfaktor 1 Cr / KP (T-Lel 2)**

Grund-Reichweite 1
Schadens-Würfel 1W4 EN & 1W6 Rd Brennen für (Sch-Bon) EN
 Flächenschaden Infanterie-Hex (5m Durchmesser)
Schadensbonus +1
Treffer Mod WM+10
Munition Petro-chem Magazin (Mun Punkte 300)
 (Gesamt-Maximal-Schaden ist EN + Brennen)

Waffentyp Fernkampf Plasma Flammer

Grundkosten 2000 Cr Preisfaktor 20 Cr / KP (T-Lel 4)

Grund-Reichweite 3
Schadens-Würfel 1W6 EN & 1 Rd Brennen für 1W6 EN
Flächenschaden Infanterie-Hex (5m Durchmesser)
Schadensbonus +0
Treffer Mod WM+5
Munition Energie Magazin (Mun Punkte 300)
Wasserstoff Magazin (Mun Punkte 300)
(Gesamt-Maximal-Schaden ist EN + Brennen)

Waffentyp Fernkampf Plasma Granate

Grundkosten 8000 Cr Preisfaktor 80 Cr / KP (T-Lel 5)

Grund-Reichweite 4
Schadens-Würfel 1W8 EN & 1W5 Ball
Flächenschaden +1 Infanterie-Hex (15m Durchm.)
Schadensbonus +0 & ECM-TREFFER 1
Treffer Mod WM+5
Munition Energie Magazin (Mun Punkte 200)
Wasserstoff Magazin (Mun Punkte 200)
(Gesamt-Maximal-Schaden ist EN + Ball)

Waffentyp Fernkampf Fusions Granate

Grundkosten 20000 Cr Preisfaktor 200 Cr / KP (T-Lel 6)

Grund-Reichweite 4
Schadens-Würfel 1W10 EN & 1W5 Ball
Flächenschaden +1 Infanterie-Hex (15m Durchm.)
Schadensbonus +0 & ECM-TREFFER 1
Treffer Mod WM+0
Munition Energie Magazin (Mun Punkte 200)
Wasserstoff Magazin (Mun Punkte 200)
(Gesamt-Maximal-Schaden ist EN + Ball)

Waffentyp Fernkampf Energie Granate

Grundkosten 40000 Cr Preisfaktor 400 Cr / KP (T-Lel 6)

Grund-Reichweite 4
Schadens-Würfel 2W10 EN
Schadensbonus +0 & ECM-TREFFER 1
Treffer Mod WM+5
Munition Energie Magazin (Mun Punkte 100)

Waffentyp Fernkampf Ionen Granate

Grundkosten 1000 Cr Preisfaktor 10 Cr / KP (T-Lel 4)

Grund-Reichweite 4
 Schadens-Würfel 3W10 Ionen (Schildschaden , aber kein Panzerung oder Interne Struktur oder LP werden beschädigt. Flächenschaden +1 Infanterie-Hex (15m Durchm.)
 Schadensbonus +0 & ECM-TREFFER 1
 Treffer Mod WM+5
 Munition Energie Magazin (Mun Punkte 200)
 Wasserstoff Magazin (Mun Punkte 200)
 Besonderheit.: pro 20 TP oder 1 FSP verliert das ziel 1 E Ladung (z.b. Notenergie-Acku / Energiespeicher) und pro 10 FSP erleiden Reaktoren einen Energie-Leistungs-Verlust von -1 E / Rd. Dieser Verlust bleibt 1 Stund bestehen, Und Reaktoren mit 100% Energieverlust erlöschen und müssen neu gestartet werden.

Waffentyp Explosions-System

Grundkosten 10 Cr Preisfaktor 0,1 Cr / KP (T-Lel 2)

		GK	PF
Splitter	2W6 Ball	10 Cr	0,1 Cr
Stun	2W4 AKP „Stun“	15 Cr	0,15 Cr
Feuer	2W6 EN	20 Cr	0,2 Cr
Plasma	2W6 EN & 1W6 Ball	50 Cr	0,5 Cr
Fusion	2W8 EN & 1W8 Ball	100 Cr	1 Cr
Desintegration	1W8 EN & 1W4 „durch“	200 Cr	2 Cr

Explosions-Radius +1 Infanterie Hex (15m Raidus)
 Munition „nicht anwendbar“

Waffentyp Fernkampf Raketen Werfer –System

Grundkosten 1000 Cr Preisfaktor 10 Cr / KP (T-Lel 3)

Grund-Reichweite 20
 Schadens-Würfel 1/2x (Explosiv-System)
 Flächenschaden +1 Infanterie-Hex (15m Durchm.)
 Oder 1x (Explosiv-System) wenn Munition ohne Explosiv-
 Radius
 Schadensbonus +0
 Treffer Mod WM+20
 Munition Raketen-Mun Magazin (Mun Punkte 40)

Waffentyp Nahkampf Scharf

Grundkosten 20 Cr Preisfaktor 0,2 Cr / KP (T-Lel 1)

Grund-Reichweite 0
Schadens-Würfel 1W3 Ball
Schadensbonus +1
Treffer Mod WM+0
Munition Unnötig

Waffentyp Nahkampf Stumpf

Grundkosten 20 Cr Preisfaktor 0,2 Cr / KP (T-Lel 1)

Grund-Reichweite 0
Schadens-Würfel 1W2 Ball
Schadensbonus +2
Treffer Mod WM+0
Munition Unnötig

Waffentyp Nahkampf Energie-Feld-Klinge

Grundkosten 300 Cr Preisfaktor 3 Cr / KP (T-Lel 4)

Grund-Reichweite 0
Schadens-Würfel 1W4 Ball
Schadensbonus +1
Treffer Mod WM+10
Munition Energie Magazin (Mun Punkte 500)

Waffentyp Nahkampf Energie-Klinge

Grundkosten 300 Cr Preisfaktor 3 Cr / KP (T-Lel 3)

Grund-Reichweite 0
Schadens-Würfel 1W6 EN
Schadensbonus +1
Treffer Mod WM+10
Munition Energie Magazin (Mun Punkte 500)

Waffentyp Nahkampf Desintegrator-Klinge

Grundkosten 2000 Cr Preisfaktor 20 Cr / KP (T-Lel 5)

Grund-Reichweite 0
Schadens-Würfel 1W4 EN & 1 W2 „durch“
Schadensbonus +1
Treffer Mod WM+0
Munition Energie Magazin (Mun Punkte 200)

Magazin,
Also Standard
währen

Modifikation Fernkampf kleine Pistole

Grundpreis +0 Cr Preisfaktor +0 Cr / KP (T-Lel 2)

Schadenswürfel 1x Bonus-Schaden 0x
Waffeneinsatz 2 AKP
Reichweite Kurz x1 m
 Mittel x3 m
 Weit x9 m
 Extrem x18 m
Größe 0 Leichte Infanterie Waffe
Masse 500 g
Fertigkeit Pistolen & Gewehre
Treffer Mod WM+10
Mun-Magazin Schuß= (Mun Punkte / Maximal schaden) x 1/2

1W6+2 = max 8
(100/6)/2 = 8,33
also 8 Schuß im
Magazin

Kurz 5m
Mittel 15m
Weit 45m
Extrem 90m

Magazin Größen
Pistole
Gewehr
S-Inf-Waffe
(Geschütz)

Modifikation Fernkampf leichte Pistole

Grundpreis +0 Cr Preisfaktor +0 Cr / KP (T-Lel 2)

Schadenswürfel 1x Bonus-Schaden 1x
Waffeneinsatz 2 AKP
Reichweite Kurz x1 m
 Mittel x4 m
 Weit x12 m
 Extrem x24 m
Größe 0 Leichte Infanterie Waffe
Masse 600 g
Fertigkeit Pistolen & Gewehre
Treffer Mod WM+5
Mun-Magazin Schuß= (Mun Punkte / Maximal schaden) x3/4

Energie Magazine
P-E-Mag 100 mE
(Pistolen-energie-
Magazin hat 100
Milli –Energie ein-
heiten)
G-E-Mag 200 mE
SI-E-Mag 1000 mE

Wasserstoff Ma-
gazine haben ...
P-H-Mag 100 mH
(Pistolen-
Wasserstoff-
Magazin hat 100
Milli –Wasserstoff
Einheiten, also ca
10 cm³ (milli
Gramm)
G-H-Mag 200 mH
SI-E-Mag 1000mH

Modifikation Fernkampf mittlere Pistole

Grundpreis +0 Cr Preisfaktor +0 Cr / KP (T-Lel 2)

Schadenswürfel 2x Bonus-Schaden 0x
Waffeneinsatz 2 AKP
Reichweite Kurz x1 m
 Mittel x4 m
 Weit x9 m
 Extrem x18 m
Größe 0 Leichte Infanterie Waffe
Masse 800 g
Fertigkeit Pistolen & Gewehre
Treffer Mod WM+0
Mun-Magazin Schuß= (Mun Punkte / Maximal schaden) x1

Masse = Richtwert,
und sollte Dem
Design angepasst
werden.

Modifikation Fernkampf Schwere Pistole

Grundpreis +100 Cr Preisfaktor +1 Cr / KP (T-Lel 2)

Schadenswürfel 2x Bonus-Schaden 2x
Waffeneinsatz 3 AKP
Reichweite Kurz x1 m
 Mittel x4 m
 Weit x9 m
 Extrem x18 m
Größe 0 Leichte Infanterie Waffe
Masse 1200 g
Fertigkeit Pistolen & Gewehre
Treffer Mod WM-10
Mun-Magazin Schuß= (Mun Punkte / Maximal schaden) x1

Modifikation Fernkampf Karabiner

Grundpreis +200 Cr Preisfaktor +2 Cr / KP (T-Lel 2)

Schadenswürfel 2x Bonus-Schaden 1x
Waffeneinsatz 3 AKP
Reichweite kurz x2 m
 Mittel x6 m
 Weit x18 m
 Extrem x54 m
Größe 0 Leichte Infanterie Waffe
Masse 2500 g
Fertigkeit Pistolen & Gewehre
Treffer Mod WM+5
Mun-Magazin Schuß= (Mun Punkte / Maximal schaden) x2

Modifikation Fernkampf Gewehr

Grundpreis +300 Cr Preisfaktor +3 Cr / KP (T-Lel 2)

Schadenswürfel 2x Bonus-Schaden 2x
Waffeneinsatz 3 AKP
Reichweite Kurz x2 m
 Mittel x8 m
 Weit x24 m
 Extrem x120 m
Größe 0 Leichte Infanterie Waffe
Masse 4000 g
Fertigkeit Pistolen & Gewehre
Treffer Mod WM+0
Mun-Magazin Schuß= (Mun Punkte / Maximal schaden) x2

Modifikation Fernkampf leichtes-Infanterie-Geschütz

Grundpreis +400 Cr Preisfaktor +4 Cr / KP (T-Lel 2)

Schadenswürfel	3x Bonus-Schaden	2x
Waffeneinsatz	3 AKP	
Reichweite	Kurz x2 m	
	Mittel x8 m	
	Weit x24 m	
	Extrem x120 m	
Größe	1 Schwere Infanterie Waffen	
Masse	5000 g	
Fertigkeit	S-Inf-Waffen	
Treffer Mod	WM+5	
Mun-Magazin	Schuß= (Mun Punkte / Maximal schaden) x2	

Modifikation Fernkampf mittleres-Infanterie-Geschütz

Grundpreis +600 Cr Preisfaktor +6 Cr / KP (T-Lel 2)

Schadenswürfel	4x Bonus-Schaden	2x
Waffeneinsatz	4 AKP	
Reichweite	Kurz x2 m	
	Mittel x8 m	
	Weit x24 m	
	Extrem x120 m	
Größe	1 Schwere Infanterie Waffen	
Masse	8000 g	
Fertigkeit	S-Inf-Waffen	
Treffer Mod	WM+0	
Mun-Magazin	Schuß= (Mun Punkte / Maximal schaden) x2	

Modifikation Fernkampf Schweres-Infanterie-Geschütz

Grundpreis +800 Cr Preisfaktor +8 Cr / KP (T-Lel 2)

Schadenswürfel	5x Bonus-Schaden	3x
Waffeneinsatz	4 AKP	
Reichweite	Kurz x2 m	
	Mittel x8 m	
	Weit x24 m	
	Extrem x120 m	
Größe	1 Schwere Infanterie Waffen	
Masse	10 000 g	
Fertigkeit	S-Inf-Waffen	
Treffer Mod	WM-5	
Mun-Magazin	Schuß= (Mun Punkte / Maximal schaden) x2	

Erweiterte Regel.:

Statt Munition zu haben können Energie-Waffen-Geschütze auch direkte Energie-Anschlüsse haben.

Da Geschütze über ca (2 x Größe) E Ladung verfügen würden, kann auch die Faustregel verwendet werden.

Reine Energie-Waffen benötigen 1E pro Schuß, Und Waffen mit E & H benötigen 2 E pro Schuß.

Modifikation Fernkampf leichtes-Fahrzeug-Geschütz

Grundpreis +4000 Cr Preisfaktor +40 Cr / KP (T-Lel 3)

Schadenswürfel	1x F5P	Bonus-Schaden	x1 F5P
Waffeneinsatz	Fahrzeug-Steuerung		
Reichweite	Kurz x100 m	-	
	Mittel x200 m	-	
	Weit x400 m	- 1/60 Klicks	
	Extrem x600 m	- 1/30 Klicks	
Größe	2 leichte Geschütze		
Masse	200 kg		
Fertigkeit	Artillerie Waffen / Geschütze		
Treffer Mod	WM+5		
Mun-Magazin	Schuß= (Mun Punkte / Maximal schaden) x1 F5P		

Modifikation Fernkampf mittlere-Fahrzeug-Geschütz

Grundpreis +8000 Cr Preisfaktor +80 Cr / KP (T-Lel 3)

Schadenswürfel	1x F5P	Bonus-Schaden	2x F5P
Waffeneinsatz	Fahrzeug-Steuerung		
Reichweite	Kurz x200 m	-	
	Mittel x400 m	-	
	Weit x800 m	-1/30 Klicks	
	Extrem x1200 m	-1/15 Klicks	
Größe	3 mittlere Geschütze		
Masse	500 kg		
Fertigkeit	Artillerie Waffen / Geschütze		
Treffer Mod	WM+0		
Mun-Magazin	Schuß= (Mun Punkte / Maximal schaden) x1 F5P		

Modifikation Fernkampf Schweres-Fahrzeug-Geschütz

Grundpreis +12000 Cr Preisfaktor +120 Cr / KP (T-Lel 3)

Schadenswürfel	2x F5P	Bonus-Schaden	2x F5P
Waffeneinsatz	Fahrzeug-Steuerung		
Reichweite	Kurz x300 m	-	
	Mittel x600 m	-	
	Weit x1200 m	-1/20 Klicks	
	Extrem x1800 m	-1/10 Klicks	
Größe	4 schwere Geschütze		
Masse	1000 kg		
Fertigkeit	Artillerie Waffen / Geschütze		
Treffer Mod	WM-5		
Mun-Magazin	Schuß= (Mun Punkte / Maximal schaden) x1 F5P		

Modifikation Fernkampf Groß-Turm-Fahrzeug-Geschütz

Grundpreis +50000 Cr Preisfaktor +500 Cr / KP (T-Lel 3)

Schadenswürfel	3x F5P	Bonus-Schaden	3x F5P
Waffeneinsatz	Fahrzeug-Steuerung		
Reichweite	Kurz x400 m	-	
	Mittel x800 m	-	
	Weit x1600 m	-1/15 Klicks	
	Extrem x2400 m	-1/8 Klicks	
Größe	5 Große Turmwaffen		
Masse	10 t		
Fertigkeit	Artillerie Waffen / Geschütze		
Treffer Mod	WM-20		
Mun-Magazin	Schuß= (Mun Punkte / Maximal schaden) x2		

Modifikation Fernkampf Groß-Direkt-Fahrzeug-Geschütz

Grundpreis +100 KCr Preisfaktor +1 KCr / KP (T-Lel 3)

Schadenswürfel	4x F5P	Bonus-Schaden	4x F5P
Waffeneinsatz	Fahrzeug-Steuerung		
Reichweite	Kurz x500 m	-	
	Mittel x1000 m	-	
	Weit x2000 m	-1/10 Klicks	
	Extrem x3000 m	-1/6 Klicks	
Größe	6 Große Direktfeuerwaffen		
Masse	50 t		
Fertigkeit	Artillerie Waffen / Geschütze		
Treffer Mod	WM-40		
Mun-Magazin	Schuß= (Mun Punkte / Maximal schaden) x2		

Modifikation Fernkampf Groß-Direkt-Raketen System

Grundpreis +35 KCr Preisfaktor +350 Cr / KP (T-Lel 3)

Schadenswürfel	4x F5P	Bonus-Schaden	0
Waffeneinsatz	Fahrzeug-Steuerung		
Reichweite	Kurz x1 Klick	-30 km	
	Mittel x4 Klick	-120 km	
	Weit x8 Klick	-240 km	
	Extrem x12 Klick	-360 km	
Größe	5 Große Turmwaffe		
Masse	15 t		
Fertigkeit	Fernlenkwaffen		
Treffer Mod	WM+20		
Mun-Magazin	Schuß= (400 / Maximal Schaden)		

Modifikation Fernkampf leichtes-Raum-Geschütz

Grundpreis +8000 Cr Preisfaktor +80 Cr / KP (T-Lel 3)

Schadenswürfel	1x F5P	Bonus-Schaden	1x F5P
Waffeneinsatz	Fahrzeug-Steuerung		
Reichweite	Kurz x1 Klick	-1 km	
	Mittel x2 Klick	-2 km	
	Weit x3 Klick	-3 km	
	Extrem x4 Klick	-4 km	
Größe	2 leichte Geschütze		
Masse	200 kg		
Fertigkeit	Geschütze		
Treffer Mod	WM+5		
Mun-Magazin	Schuß= (Mun Punkte / Maximal schaden) x 1/2		

Modifikation Fernkampf mittleres-Raum-Geschütz

Grundpreis +16000 Cr Preisfaktor +160 Cr / KP (T-Lel 3)

Schadenswürfel	1x F5P	Bonus-Schaden	2x F5P
Waffeneinsatz	Fahrzeug-Steuerung		
Reichweite	Kurz x1,1 Klick	-1,1 km	
	Mittel x2,2 Klick	-2,1 km	
	Weit x3,3 Klick	-3,3 km	
	Extrem x4,4 Klick	-4,4 km	
Größe	3 mittlere Geschütze		
Masse	500 kg		
Fertigkeit	Geschütze		
Treffer Mod	WM+0		
Mun-Magazin	Schuß= (Mun Punkte / Maximal schaden) x 1/2		

Modifikation Fernkampf schweres-Raum-Geschütz

Grundpreis +24000 Cr Preisfaktor +240 Cr / KP (T-Lel 3)

Schadenswürfel	2x F5P	Bonus-Schaden	2x F5P
Waffeneinsatz	Fahrzeug-Steuerung		
Reichweite	Kurz x1,2 Klick	-1,2 km	
	Mittel x2,4 Klick	-2,4 km	
	Weit x3,6 Klick	-3,6 km	
	Extrem x4,8 Klick	-4,8 km	
Größe	4 schwere Geschütze		
Masse	1000 kg		
Fertigkeit	Geschütze		
Treffer Mod	WM+5		
Mun-Magazin	Schuß= (Mun Punkte / Maximal schaden) x 1/2		

Modifikation Fernkampf Groß-Turm-Raum-Geschütz

Grundpreis +100 KCr Preisfaktor +1 KCr / KP (T-Lel 4)

Schadenswürfel	3x F5P	Bonus-Schaden	3x F5P
Waffeneinsatz	Fahrzeug-Steuerung		
Reichweite	Kurz x1,5 Klick	-1,5 km	
	Mittel x3 Klick	-3 km	
	Weit x6 Klick	-6 km	
	Extrem x9 Klick	-9 km	
Größe	5 Große Turmwaffen		
Masse	15 t		
Fertigkeit	Artillerie Waffen / Geschütze		
Treffer Mod	WM-20		
Mun-Magazin	Schuß= (Mun Punkte / Maximal schaden) x1		

Modifikation Fernkampf Groß-Direkt-Raum-Geschütz

Grundpreis +200 KCr Preisfaktor +2 KCr / KP (T-Lel 3)

Schadenswürfel	4x F5P	Bonus-Schaden	4x F5P
Waffeneinsatz	Fahrzeug-Steuerung		
Reichweite	Kurz x2 Klick	-2 km	
	Mittel x4 Klick	-4 km	
	Weit x8 Klick	-8 km	
	Extrem x12 Klick	-12 km	
Größe	6 Große Direktfeuerwaffen		
Masse	75 t		
Fertigkeit	Artillerie Waffen / Geschütze		
Treffer Mod	WM-40		
Mun-Magazin	Schuß= (Mun Punkte / Maximal schaden) x1		

Modifikation Fernkampf Groß Turm Raketen System

Grundpreis +25 KCr Preisfaktor +250 Cr / KP (T-Lel 3)

Schadenswürfel	4x F5P	Bonus-Schaden	0
Waffeneinsatz	Fahrzeug-Steuerung		
Reichweite	Kurz x1 Klick	-30 km	
	Mittel x4 Klick	-120 km	
	Weit x8 Klick	-240 km	
	Extrem x12 Klick	-360 km	
Größe	5 Große Turmwaffe		
Masse	15 t		
Fertigkeit	Fernlenkwaffen		
Treffer Mod	WM+20		
Mun-Magazin	Schuß= (200 / Maximal Schaden)		

Zusatzregel.:

1x FSP entspricht
Mini-Missels
2W6 FSP WM+20
Manöverschub 20
2 Rd Schub
Ini = 32

2x FSP entspricht
Raketen
4W6 FSP WM+30
Manöverschub 16
6 Rd Schub
INI = 28

4x FSP entspricht
8W6 FSP WM+40
Manöverschub 12
30 Rd Schub
INI = 24

Es ist aber möglich
auch große Rake-
ten Lafetten mit
kleinen Raketen
zu bestücken.

Also hätte eine
mittlere Lafette
Mini-Missels im-
mer noch 2W6 FSP
und WM+20, aber
doppelte Muniti-
on.

Modifikation Fernkampf kleines Raketen System

Grundpreis +4000 Cr Preisfaktor +40 Cr / KP (T-Lel 3)

Schadenswürfel	1x FSP	Bonus-Schaden	0
Waffeneinsatz	Fahrzeug-Steuerung		
Reichweite	Kurz x1 Klick	-30 km	
	Mittel x4 Klick	-120 km	
	Weit x8 Klick	-240 km	
	Extrem x12 Klick	-360 km	
Größe	2 leichte Geschütze		
Masse	500 kg		
Fertigkeit	Fernlenkwaffen		
Treffer Mod	WM+0		
Mun-Magazin	Schuß= (25 / Maximal Schaden)		

Modifikation Fernkampf mittleres Raketen System

Grundpreis +8000 Cr Preisfaktor +80 Cr / KP (T-Lel 3)

Schadenswürfel	2x FSP	Bonus-Schaden	0
Waffeneinsatz	Fahrzeug-Steuerung		
Reichweite	Kurz x1 Klick	-30 km	
	Mittel x4 Klick	-120 km	
	Weit x8 Klick	-240 km	
	Extrem x12 Klick	-360 km	
Größe	3 mittlere Geschütze		
Masse	1000 kg		
Fertigkeit	Fernlenkwaffen		
Treffer Mod	WM+10		
Mun-Magazin	Schuß= (50 / Maximal Schaden)		

Modifikation Fernkampf Raketen System

Grundpreis +12000 Cr Preisfaktor +120 Cr / KP (T-Lel 3)

Schadenswürfel	4x FSP	Bonus-Schaden	0
Waffeneinsatz	Fahrzeug-Steuerung		
Reichweite	Kurz x1 Klick	-30 km	
	Mittel x4 Klick	-120 km	
	Weit x8 Klick	-240 km	
	Extrem x12 Klick	-360 km	
Größe	4 schwere Geschütze		
Masse	2000 kg		
Fertigkeit	Fernlenkwaffen		
Treffer Mod	WM+20		
Mun-Magazin	Schuß= (100 / Maximal Schaden)		

Modifikation leichte Wurf-Waffe

Grundpreis +0 Cr Preisfaktor +0 Cr / KP (T-Lel 1)

Schadenswürfel 1x Bonus-Schaden 1x
 Waffeneinsatz 2 AKP
 Reichweite Kurz 5T x 1 m
 Mittel 5T x2 m
 Weit 5T x4 m
 Extrem 5Tx6 m
 Größe 0 Leichte Infanterie Waffe
 Masse 500 g Granaten oder 1000g Klingen
 Fertigkeit Wurf-Waffe
 Treffer Mod WM+0
 Mun-Magazin nicht anwendbar / Nachladen nach 1 Wurf.

Modifikation mittlere Wurf-Waffe

Grundpreis 10 Cr Preisfaktor 0,1 Cr / KP (T-Lel 1)

Schadenswürfel 2x Bonus-Schaden 1x
 Waffeneinsatz 3 AKP
 Reichweite Kurz 5T x 1 m
 Mittel 5T x2 m
 Weit 5T x3 m
 Extrem 5Tx4 m
 Größe 0 Leichte Infanterie Waffe
 Masse 1000 g Granaten oder 2500 g Klingen
 Fertigkeit Wurf-Waffe
 Treffer Mod WM-5
 Mun-Magazin nicht anwendbar / Nachladen nach 1 Wurf.

Modifikation schwere Wurf-Waffe

Grundpreis +25 Cr Preisfaktor +0,25 Cr / KP (T-Lel 1)

Schadenswürfel 2x Bonus-Schaden 2x
 Waffeneinsatz 4 AKP
 Reichweite Kurz 5T x 1/2 m
 Mittel 5T x1 m
 Weit 5T x3/2 m
 Extrem 5Tx2 m
 Größe 0 Leichte Infanterie Waffe
 Masse 2000 g Granaten oder 8000 g Klingen
 Fertigkeit Wurf-Waffe
 Treffer Mod WM-10
 Mun-Magazin nicht anwendbar / Nachladen nach 1 Wurf.

Zusatzregel.:

**Verteidigungs-
Waffe**

Statt Schaden zu verursachen, gibt es einen Nahkampf und Fernkampf Bonus WM bei der Fertigkeit Ausweichen und Parieren

Grund-Preis +0

**Der WM für Parieren von Angriffen ist entspricht dem Maximum-Schaden der Waffe
x1 Fernkampf
x2 Nahkampf**

Der Schaden wird hingegen geviertelt, und der Treffer WM gilt für Angriffe damit.

Modifikation leichte Nahkampf-Waffe

Grundpreis +0 Cr Preisfaktor +0 Cr / KP (T-Lel 1)

Schadenswürfel 1x Bonus-Schaden 1x
Waffeneinsatz 2 AKP
Größe 0 Leichte Infanterie Waffe
Masse 1000g
Fertigkeit Bewaffneter Nahkampf
Treffer Mod WM+0 Einhändig
Mun-Magazin Angriffe= (Mun Punkte / Maximal schaden) x 1

Modifikation mittlere Nahkampf-Waffe

Grundpreis 10 Cr Preisfaktor 0,1 Cr / KP (T-Lel 1)

Schadenswürfel 2x Bonus-Schaden 1x
Waffeneinsatz 3 AKP
Größe 0 Leichte Infanterie Waffe
Masse 2500 g
Fertigkeit Bewaffneter Nahkampf
Treffer Mod WM-5 Einhändig
Mun-Magazin Angriffe= (Mun Punkte / Maximal schaden) x 1

Modifikation schwere Nahkampf-Waffe

Grundpreis +25 Cr Preisfaktor +0,25 Cr / KP (T-Lel 1)

Schadenswürfel 2x Bonus-Schaden 2x
Waffeneinsatz 4 AKP
Größe 1 Schwere Infanterie Waffe
Masse 8000 g
Fertigkeit Bewaffneter Nahkampf
Treffer Mod WM-10 Zweihändig
Mun-Magazin Angriffe= (Mun Punkte / Maximal schaden) x 2

Modifikation überschwere Nahkampf-Waffe

Grundpreis +50 Cr Preisfaktor +0,5 Cr / KP (T-Lel 1)

Schadenswürfel 3x Bonus-Schaden 2x
Waffeneinsatz 5 AKP
Größe 1 schwere Infanterie Waffe
Masse 16 000 g
Fertigkeit Bewaffneter Nahkampf
Treffer Mod WM-15 Zweihändig
Mun-Magazin Angriffe= (Mun Punkte / Maximal schaden) x 2

Hinweis zu den Kampfregelein.

Der Zweite bis X-te Angriff ist „immer“ nur normal.

NUR der erste Angriff ist „voll“ oder „kritisch“

Die Anzahl der treffenden Kugeln kann sowohl...

„aufgesetzt“
Es treffen alle.

„konzentrisch“
1W (Anzahl)

„Streufeuer“
1W(Anzahl /2)

... sein

Hierbei sind Mehrfach-Läufe und Feuerstöße und Salven, Regeltechnisch gleichwertig.

Zusatzregel!
Maximum EZ / Rd = 24 / AKP-Kosten

Maximum FS / Rd =24 / AKP Kosten

Maximum SAL/RD =24 / AKP Kosten

KP	Reichweite	Radius	Mun	Schaden		Zielen
	Fernkampf	Explosion	Magazin	Würfel & Bonus		WM
5	110%	110%	150%	nein	nein	+1
10	125%	125%	200%	nein	nein	+2
20	150 %	150 %	250%	W(x+1)	+0	+3
50	175%	175%	300%	W(x+1)	+1	+4
100	200%	200%	400%	W(x+2)	+1	+5
200	250%	250%	nein	W(x+2)	+2	nein
500	300%	300%	nein	W(X+3)	+2	nein
-1	90%	90%	90%	W(x-1)	+0	-2
-2	80%	80%	80%	W(x-1)	-1	-4
-3	60%	60%	60%	W(x-2)	-1	-6
-4	40%	40%	40%	W(x-2)	-2	-8
-5	20%	20%	20%	W(X-3)	-2	-10
-6	0%	0%	0%	nein	nein	-12
-7	nein	nein	nein	nein	nein	-15

- 0 **Sicherung** **AUS** es werden keine Kugeln verschossen
Die ist die allgemein angepriesene „Sicherung“
- 0 **Einzel-Schuß 1** **EZ** es wird 1 Kugel verschossen.
AKP +0 / WM +0
- 5 **Doppel-Lauf 2** **EZ** es werden 2 Kugeln verschossen (1W2)
AKP +0 / WM -5
- 10 **Dreifach-Lauf 3** **EZ** es werden 3 Kugeln verschossen (1W3)
AKP +0 / WM -10
- 20 **Vierfach-Lauf 4** **EZ** es werden 4 Kugeln verschossen (1W4)
AKP +0 / WM -15
- 50 **Fünffach-Lauf 5** **EZ** es werden 5 Kugeln verschossen (1W5)
AKP +0 / WM -20
- 100 **Sechsfach-Lauf 6** **EZ** es werden 6 Kugeln verschossen (1W6)
AKP +0 / WM -25

- 10 Kein Einzelfeuer möglich (wenn F\$ oder \$AL gewählt)**
- 50 Feuerstoß F\$ es werden 4 Kugeln verschossen.
Infanterie Waffen AKP +1 / WM +0 / Einfach-Lauf**
- 100 Salve \$AL es werden 10 Kugeln verschossen.
Infanterie Waffen AKP+2 / WM +0 / Einfach-Lauf**
- 200 Mehrfachlauf Fst. F\$ es werden 4 Kugeln pro Lauf verschossen
Infanterie Waffen AKP+ „Läufe“ / WM-5 / (1Wx Kugeln/ Treffer)**
- 500 Mehrfachlauf-Salve \$AL es werden 10 Kugeln pro Lauf verschossen
Infanterie Waffen AKP+ 1 + „Läufe“/ WM-10 / (1Wx Kugeln/ Treffer)**
- 10 Stabilisator 1 Hebt WM-5 auf, gibt aber keinen Bonus**
- 20 Stabilisator 2 Hebt WM-10 auf, gibt aber keinen Bonus**
- 40 Stabilisator 3 Hebt WM-15 auf, gibt aber keinen Bonus**
- 50 Stabilisator 4 Hebt WM-20 auf, gibt aber keinen Bonus**
- 100 Stabilisator 5 Hebt WM-25 auf, gibt aber keinen Bonus**
- 5 elektronische Ladestands-Anzeige**
- 5 Eingebauter Laserpointer (Infanterie-Waffen)
WM +20 bei Komplexen Angriffen**
- 10 Eingebautes Zielfernrohr (Infanterie-Waffen)
Reichweite um 1 Stufe herungesetzt bei komplexen Angriffen.**
- 15 Eingebauter Computer-Display-Anschluss mit Zielkamera
WM+20 bei Komplexen Angriffen**
- 10 Fernsteuerung für Magazin**
- 10 Fernsteuerung für Feuermodus**
- 10 Fernsteuerung für Abfeuern der Waffe**
- 20 Aufsteck-System für Laserpointer / Zielfernrohr / usw**
- 5 Extra Ladekabel-Anschluss für E-Waffen**
- 10 Extra Ladekabel-Anschluss für H-Waffen oder Petrochem.**
- 15 Extra Lade-Munitions-Schlauch für Projektil / Bolzen-Waffen**
- 50 SMART-System für die Waffe.
Beinhaltet, Comp-Display-Anschluss mit Zielkamera, Ladestands-Anzeige, Fernsteuerung für Magazin-Feuermodus & Abfeuern**

Statt kugeln können natürlich auch Energie-Strahlen, Plasma-Kügelchen usw verschossen werden.

Waffen dürfen mehrerer Feuer-Modies gleichzeitig besitzen

Z.b. :
AUS, EZ, F\$ & \$AL.
Das Umschalten kostet jeweils 1 AKP.

Für Nahkampf-Waffen ungeeignet erscheinen die Laufbezogenen Modifikatoren, aber eine Peitsche mit 4 Strängen wäre wohl möglich.

SMART-Systeme benötigen entweder eine Kybernetische Verbesserung des Schützen, oder einen Handschuh und ein Verbindungskabel zu einem Brillen oder Helm-Display.

- **ungewollte Nachteile**
- 5 **Waffe neigt zum rosten und muß wöchentlich geputzt werden**
- 10 **Waffe ist Rostanfällig. Jeden Tag putzen.....**
- 5 **Lauf überhitzt bei mehr als 10 Angriffen / RD (Ausfall 10%/RD)**
- 10 **Lauf überhitzt bei mehr als 5 Angriffen / RD (Ausfall 20% /RD)**
- 15 **Lauf überhitzt bei mehr als 2 Angriffen / RD (Ausfall 50% / RD)**
- 5 **benötigt eine Starke Hand 1 ST 6 ansonsten WM-5**
- 10 **benötigt eine Starke Hand 2 ST 8 ansonsten WM-10**
- 15 **benötigt eine Starke Hand 3 ST 10 ansonsten WM-15**
- 20 **benötigt eine Starke Hand 4 ST 12 ansonsten WM-20**
- 25 **benötigt eine Starke Hand 5 ST 14 ansonsten WM-25**
- 5 **Patronen-Auswurf trifft den Schützen mit 1 TP (EN oder BAL)**
- 5 **keine Schalldämpfer anschraubbar.**
- 5 **Waffe klappert beängstigend bei (Kälte / Hitze / Regen)und hat WM-1W10 in dem Moment**
- 10 **Waffe macht einen ziemlichen Lärm für ihre Größe. „LAUT!“**
- 10 **teure Ersatzteile (Preis x2 für Reparaturen)**
- 10 **ist schwer zu verstecken (Größe, Kanten, Anbauten)**
- 10 **Kompliziert gebaut (Tech WM -20)**
- 15 **Waffen Elektronik hat Aussetzer, wenn nicht nach jedem Kampf geputzt wird (WM-10)**
- 15 **Rassenspezifisch ausgelegt andere Rassen haben WM -20**
- 15 **Störungsanfällig (10% Ausfallchance bei Kampfeinsatz / RD)**
- 15 **Langsam (benötigt +1 AKP)**
- 20 **Munitions-Zuführung klemmt oft (bei jedem „minimum-Schaden“ klemmt die Nachfolgende Patrone.)**
- 20 **Feuermodus verstellt sich durch schießen.
1W4 1 Gesichert / 2 EZ / 3 F5 / 4 Sal**
- 20 **Alien Technologie???? (Tech WM -50)**
- 20 **Waffe ist Schwach (kann keine Kritischen Treffer machen)**
- 25 **Waffe feuert unkontrolliert beim Hinwerfen.
(das ganze Magazin leer mit EZ je 10% F5 je 15% SAL je 20% Treffer-Chance)**
- 25 **Waffe ist empfindlich.
Explosionen, Stürze oder Fallenlassen verursachen einen „Ausfall“**
- 25 **Waffe Fällt auseinander. Bei jedem „Pasch“ löst sich ein Bauteil und macht damit die Waffe zu 50% zu einem „Ausfall“**
- 25 **Waffe ist sehr Schwach (kann keine „Volltreffer“+ besser machen)**
- 25 **SEHR Langsam (benötigt AKP+2)**

Rüstungen haben keine Einzel-Rüstungs-Fehler sondern nur Design-Fehler.

Gesamt-Rüstung
 25% Kopf
 50% Torso
 25% Unterleib
 25% Arme & H.
 25% Beine & F.

Körper WM zählt für die Grundfertigkeiten
 KAMPF
 KÖRP
 PILOT

Wahrnehmungs-WM zählt für die Grundfertigkeiten
 CHAR
 HAND
 TECH
 WAHR

Das bedeutet WISS und PSIONIK werden nicht behindert. Auch wenn man mit Flammenstößen in geschlossenen Raumanzügen vorsichtig sein sollte.

Standard Weste

Grundpreis 500 Cr Preisfaktor 5 Cr

RK (Rüstungs-Klasse)	Ball +4	EN +4	Wahr	Körper
Kopf	0	0	0	0
Torso	8	8	0	-4
Unterleib	0	0	0	0
Arme & Hände	0	0	0	0
Beine & Füße	0	0	0	0

Standard Armschienen

Grundpreis 100 Cr Preisfaktor 1 Cr

RK (Rüstungs-Klasse)	Ball +2	EN +2	Wahr	Körp
Kopf	0	0	0	0
Torso	0	0	0	0
Unterleib	0	0	0	0
Arme & Hände	8	8	0	-2
Beine & Füße	0	0	0	0

Standard Beinschienen

Grundpreis 100 Cr Preisfaktor 1 Cr

RK (Rüstungs-Klasse)	Ball +2	EN +2	Wahr	Körp
Kopf	0	0	0	0
Torso	0	0	0	0
Unterleib	0	0	0	0
Arme & Hände	0	0	0	0
Beine & Füße	8	8	0	-2

Standard Hosen

Grundpreis 400 Cr Preisfaktor 4 Cr

RK (Rüstungs-Klasse)	Ball +4	EN +4	Wahr	Körp
Kopf	0	0	0	0
Torso	0	0	0	0
Unterleib	8	8	0	-2
Arme & Hände	0	0	0	0
Beine & Füße	8	8	0	-2

Die RK Modifikationen unterscheiden sich in 3 Arten

Standard Jacke

Grundpreis 600 Cr Preisfaktor 6 Cr

RK (Rüstungs-Klasse)	Ball +6	EN +6	Wahr	Körper
Kopf	0	0	0	0
Torso	8	8	0	-4
Unterleib	0	0	0	0
Arme & Hände	8	8	0	-2
Beine & Füße	0	0	0	0

Standard Anzug

Grundpreis 1000 Cr Preisfaktor 10 Cr

RK (Rüstungs-Klasse)	Ball +10	EN +10	Wahr	Körper
Kopf	0	0	0	0
Torso	8	8	0	-4
Unterleib	8	8	0	-2
Arme & Hände	8	8	0	-2
Beine & Füße	8	8	0	-2

Standard Helm

Grundpreis 300 Cr Preisfaktor 3 Cr

RK (Rüstungs-Klasse)	Ball +2	EN +2	Wahr	Körper
Kopf	8	8	-5	0
Torso	0	0	0	0
Unterleib	0	0	0	0
Arme & Hände	0	0	0	0
Beine & Füße	0	0	0	0

RK-Ball

„ändert alle Werte die in der Spalte BALL stehen“

RK-EN

„ändert alle Werte die in der Spalte EN stehen“

RK (z.b. Isolierungsfehler)

„ändert die Gesamt-Rüstungs-Klasse in der Zeile RK“ (oder den speziell angezeigten teil RK nur ball oder nur EN)

• **Modifikationen Anzüge & Helme**

-60 Leder-Tuch	RK Ball 25 %	RK EN 12,5%	WM x 0
-50 Verstärktes Leder	RK Ball 50 %	RK EN 25%	WM x 1/2
-40 Ketten-Geflecht	RK Ball 75 %	RK EN 25%	WM x 1
-20 Schuppen-Geflecht	RK Ball 100 %	RK EN 37,5%	WM x 2
o Platten-Panzerung	RK Ball 100 %	RK EN 50%	WM x 3
-50 Schutz-Tuch	RK Ball 100 %	RK EN 0%	WM x 1/2
-50 Reflekt-Tuch	RK Ball 0 %	RK EN 100%	WM x 0
-25 Flack-Tuch	RK Ball 75 %	RK EN 25%	WM x 1/2
-25 Schmelz-tuch	RK Ball 25 %	RK EN 75%	WM x 1/2
o Composit-Tuch	RK Ball 100 %	RK EN 100%	WM x 1
o Hartplast Platte	RK Ball 125 %	RK EN 50%	WM x 1
o Keramik-Platte	RK Ball 50 %	RK EN 125%	WM x 1
+50 Karbonium-Platte	RK Ball 125 %	RK EN 125%	WM x 2
+50 Titanium-Platte	RK Ball 150 %	RK EN 100%	WM x 2
+50 Silicand-Platte	RK Ball 100 %	RK EN 150%	WM x 2
+100 Schwere Compo PL	RK Ball 150 %	RK EN 150%	WM x 3
+100 etwas verstärkt 1	RK Ball +25%	RK EN +25%	WM x (+1/2)
+200 Verstärkt 2	RK Ball +50%	RK EN +50%	WM x (+1)
+100 leichte Materialien 1	RK Ball +0%	RK EN +0%	WM x (-1/2)
+200 sehr leichte Mat. 2	RK Ball +0%	RK EN +0%	WM x (-1)
+400 Extrem leichte Mat.3	RK Ball +0%	RK EN +0%	WM x (-1,5)
+600 Ultra leichte Mat. 4	RK Ball +0%	RK EN +0%	WM x (-2)
+100 Plating Cameleon		Tarnfarbefeckt	WM+20
+100 Plating Anti Splitter		Explosionen	RK+2
+100 Plating Anti PZDB- Mun		Schützt vor Pzds-Projektilen	
+100 Plating Anti Laser		Laser	RK+2
+100 Plating Anti Stun		Stunner	RK+2
+100 Plating Hitze Schutz		EN RK +2 (Flammer / Plasma....	
+20 Luftdicht (Raumanzug fähig)			
+5 LEH-Adapter			
+5 Display			
+5 UKW-Kom (1)			
+10 Vital-Status-System			
+20 Kampf-Scanner			
+100 Variabel Selbst-anpassend / Auto schließend / o.ä.			
+500 Vario-System Selbst umbauend RK & WM x0 wenn „offen“			
+100 Kraft-Verstärker 1	ST+1	Größe +10%	
+200 Kraft-Verstärker 2	ST+2	Größe +20%	
+400 Kraft-Verstärker 3	ST+3	Größe +30%	
+600 Kraft-Verstärker 4	ST+4	Größe +50%	

Theoretisch sind auch Helme aus Tuch-Rüstungsstoff möglich, aber ob sie sinnvoll sind ist fraglich.

Jedes Rüstungsteil an sich kann nur aus einem Stoff sein, aber ein Anzug darf aus verschiedenen Rüstungsteilen zusammengesetzt werden.

Platings sind nicht kompatibel zueinander. Es ist also nicht möglich die Rüstung zu tarnen und bessere Rüstungswerte zu geben.

PZDS ist Panzerungsdurchdringende Spezial-Munition

Das Maximum von ST 15 wird nicht überschritten, egal wie stark der Anzug-Träger ist.

Die Anzug Systeme verbrauchen Energie. 1/10 000 E x KP / h

(Gefechtspanzer dürften 1 E mit eingebaut haben)

• Ungewollte Nachteile

- 5 **Materialfehler Dämpfung 1** **RK-1 Ball (% Anteil / Anzug / RK)**
- 10 **Materialfehler Dämpfung 2** **RK-2 Ball**
- 15 **Materialfehler Dämpfung 3** **RK-3 Ball**
- 20 **Materialfehler Dämpfung 4** **RK-4 Ball**
- 25 **Materialfehler Dämpfung 5** **RK-5 Ball**

- 5 **Materialfehler Isolierung 1** **RK-1 EN**
- 10 **Materialfehler Isolierung 2** **RK-2 EN**
- 15 **Materialfehler Isolierung 3** **RK-3 EN**
- 20 **Materialfehler Isolierung 4** **RK-4 EN**
- 25 **Materialfehler Isolierung 5** **RK-5 EN**

- 5 **Körper WM -5 (bei Anzug, Körperteile nur % anteilig)**
- 10 **Körper WM-10 (bei Anzug, Körperteile nur % anteilig)**
- 15 **Körper WM -15 (bei Anzug, Körperteile nur % anteilig)**
- 20 **Körper WM-20 (bei Anzug, Körperteile nur % anteilig)**
- 25 **Körper WM -25 (bei Anzug, Körperteile nur % anteilig)**

- 5 **hässlich**
- 5 **tuntig**
- 5 **unbequem (etwas eng geschnitten , o.ä.)**
- 5 **stinkt intern**
- 5 **zweckmäßig aber unmodisch.**
- 5 **Wasser einsaugend (Schwer in Wasser, Schwimmen WM-20)**
- 5 **benötigt 1/ Woche Pflege**

- 10 **schwer Schwimmen & Hoch-g WM-20**
- 10 **ECM anfällig (bei ECM Treffern 50% Ausfall der Elektronik)**
- 10 **Unbeweglich (kein „sitzen“ / „Knien“ möglich)**
- 10 **Benötigt Täglich Pflege**

- 15 **Rassenspezifisch (Andere Rassen erhalten Körper WM-20)**
- 15 **Sensormarkierend (Fremd-Sensoren Scan WM+30)**
- 15 **Reperatur Problematisch (Tech Wm-20)**

- 20 **Wasseranfällig. Wasser & Regen führt zur Ausfall aller Elektronik.**
- 20 **Nuttenkostüm (lässt die peinlichen Stellen sichtbar sein)**

- 25 **Temperatur-Problem. (im Sommer warm & im Winter kühlt es)**
- 25 **Rüstungs-Schwachstellen bei gezielten Treffern (nur 50% RK)**
- 25 **Rüstung bröseln (RK -1 pro Treffer mit min 4 Schaden)**

Rüstungen Verlieren ihre Wirkung durch Treffer.

**RK -1 Pro
1 schwere Wunde
2 Mittlere Wun.
4 Leichte Wun.**

RK -1 pro 10 Treffer die min 50% RK hatten aber nicht durch schlugen.

RK-1 pro 100 Treffer dir unter 50% RK waren

Kampf

Das Grundprinzip einer Kampfrunde bleibt bei allem Gleich.

- **Taktik & Führungskraft Proben**
- **Ansagen der geplanten Aktionen**
- **Initiative würfeln**
- **Defensive Fertigkeiten**
- **Neutrale Fertigkeiten, Treffen und Schadensermittlung**

Hierbei ist festgelegt, dass eine RD (Runde = Kampfrunde) 10 Sekunden dauert und Aktionen erlaubt, welche die AKPs „verbrauchen“. „Aufsparen“ geht nicht, sondern nur „schon mal beginnen“.

Es wird unterscheiden zwischen verschiedenen Parallel laufenden Kampf-Formen. Die Stärke der Vorteile und Nachteile liegen sehr stark an der Spielrunde, und deren Fähigkeiten und Wünschen.

- **Taktischer Infanterie-Kampf**
- **Pseudo-Infanterie-Kampf**
- **Taktischer Fahrzeug-Kampf**
- **Pseudo-Fahrzeug-Kampf**
- **Taktischer Raumkampf**
- **Pseudo-Raumkampf**
- **Schlachten-Simulation**

• Taktik & Führungskraft Proben

Es beginnt damit ,dass die am Kampf beteiligten in verschiedene Parteien aufgeteilt werden. Jede Partei beinhaltet zueinander freundliche Figuren und besteht aus mindestens 1 Figur.

Dann wird von jeder Partei der Anführer ermittelt. Dies kann sowohl eine „Wahl durch Gewohnheit“ sein, (es wird keine Probe nötig) als auch ein „Ich übernehme das Kommando“ (Führungskraft Proben werden zu Beginn des Kampfes verglichen & die Beste gewinnt) zu Beginn des Kampfes.

Diese Führungskraft Proben dauern 5 AKP und haben für eine Stunde folgenden Zusatz-Effekt. Bonus auf 1 Fertigkeit nach Wahl.:

Erfolg = WM +2
Guter-Erfolg = WM +5
Kritischer-Erfolg = WM+10

Um den Befehl zu übernehmen muß der neue Kommandeur die Führungskraft-Probe des bestehenden überbieten (besseren Erfolg haben)

Dem Anführer stehen zu Beginn jeder RD eine Taktik Probe zu.
Kampftaktik alleine (2 AKP) INI Bonus 1W4 WM+20
Kampftaktik Gruppe (5 AKP) INI Bonus 1W4 WM+0
Kampftaktik Raumkampf (5 AKP) INI Bonus 1W4 WM +0
Ein „keine Taktik Probe machen“ bedeutet einen „schweren Miß-Erfolg“

Die Reihenfolge der Taktischen Ansagen beginnt beim schlechtesten Taktiker.: (K-Misserfolg) -> (S-Misserfolg) -> (Misserfolg) -> (Erfolg) -> (G-Erfolg) -> (K-Erfolg). Sollten dabei zwei gleiche Erfolge vorkommen, ist der mit dem schlechteren % Wert der schlechtere. Sollte auch dies Gleichstand wird solange von beiden ein W10 gewürfelt und verglichen, bis ein Würfel-Ergebnis kleiner , also „schlechter“ ist.

• Ansagen der geplanten Aktionen

Wer mit „Ansagen“ dran ist sagt komplett an. Es ist erlaubt, das eine Partei als Gesamtheit ansagt. Die Ansagen müssen nicht ganz genau definiert werden, es reicht, sie in Größe und Form, aber ohne Nennung des Zieles an zu sagen.

- Als erstes werden Defensiv-Aktionen angesagt. Ausweichen, Parieren, Jagdpilot, ECM.
- als Zweites werden Neutrale Aktionen angesagt. Sensor, Wahrnehmung, Technik, Bewegungs-AKPs, Sprechen & Alarm geben, Maschinen aktivieren, Türen öffnen.....

Es gibt .:
schnelle Aktionen , ca 1 Sec ,
kosten 1 AKP.

Standard Aktionen, ca 2 Sekunden,
kosten 2 AKP

Komplexe Aktionen, ca 4 Sekunden,
Kosten 5 AKP

Wie ist es dann möglich 12 AKP in
10 Sekunden zu packen, oder gar
18 AKP ????

Ganz einfach.
Man tut Dinge
parallele, oder
hat weniger
Denkzeit.

Nicht vergessen...
Auch hier gilt.:
Erfolg <= % Chance
G-E <= 1/2 % Chan.
K-E <= % Chance
und Pasch
Miß-E > % Chance
S-Miß-E > 2x % Ch
K-Miß-E > % Chan
und Pasch.

- als Drittes werden Angriffe angesagt.
Art des Angriffes & Dauer, je Angriff
- Als Viertes werden Überwachungsaktionen angesagt.
Deckungs-Feuer, Feuer bei Bewegung, Handlung bei Aktion....
(Die Schüsse können andere während derer Aktionen treffen, Es dürfen nur Standard oder Schnelle Angriffe ausgeführt werden)

Wenn alle fertig sind mit Ansagen, beginnt der aktive Teil der Kampf-
runde.

• **Initiative würfeln**

Jede Kampf-
runde wird die Initiativen-Reihenfolge ermittelt.

Jeder Kampfteilnehmer würfelt 1W10 und addiert einen Festwert hinzu.

- **Infantristen** INI-Bonus (minus Verletzungs-Malies)
- **Fahrzeuge** + 1 pro 50 Km/h
(normal-Max Geschwindigkeit, wenn „pilotieren“ gewählt)
- **Flugzeuge** + 1 pro 100 Km/h
(normal-Max Geschwindigkeit, wenn „pilotieren“ gewählt)
- **Raumboote** +2 UND +1 Pro Manöverschub
(normal Schub, wenn „pilotieren“ gewählt)
- **Raumschiffe** +1 Pro Manöverschub
(normal Schub, wenn „pilotieren“ gewählt)
- **Groß-Raumer, Stationen, Leviatane, Gebäude o.ä. ==> +0**

Derjenige mit dem höchsten Wert gewinnt, und Die Reihenfolge geht vom Höchsten zum Niedrigsten.

Gleichzeitige Ergebnisse werden von demjenigen mit dem Höheren „Festwert“ gewonnen. Ist auch dies gleich werden W10 Vergleichswürfel gewürfelt, bis einer gewinnt.

Fahrzeuge / Flugzeuge / Raumboote / Raumschiffe / Großraumer er-
lauben ihrer ganzen Besatzung zum gleichen Zeitpunkt zu agieren.

Verletzungen Senken auch Initiative während des Kampfes. Dadurch verschiebt sich auch die Reihenfolge im Kampf. Bei Einem Ergebnis unter null verliert derjenige seine Aktionen und bekommt einen INI Bonus für die nächste RD in Höhe seiner restlichen AKP.

• **Defensive Fertigkeiten**

Alle Defensiven Aktionen gelten jetzt als „genutzt“ und haben Auswir-
kungen auf diese Kampf-
runde. Es ist nicht möglich sie zu negieren oder zu vermeiden. Wer Ausweichen ansagt „TUT dies“ auch. Gewürfelt werden solche Dinge 1 mal Pro Angriff, wann immer der Angriff erfolgt.

**Überwachungs-
Aktionen die als
Deckungs-Feuer
bezeichnet wer-
den verbrauchen
ihre volle Muniti-
on auch, wenn
niemand dadurch
getroffen werden
kann.**

**Im Allgemeinen
wird ein Feuer-
Bereich von 90-
180° Bestimmt in
den geschossen
wird. Und die an-
zahl und art der
Angriffe welche
dort erfolgen. Je-
der Feind kann 1
mal angegriffen
werden, bis alle
angriffe ver-
braucht sind.**

**Feuer bei Bewe-
gung bedeutet
einen einzelnen
Angriff, also EZ,
F5 oder 5AL**

**Handlung bei Ak-
tion, beinhaltet
eine maximal
Standard Hand-
lung.**

**Raketen, Torpe-
dos und Mini-
Missels erhalten
keinen Würfel
sondern einfach
das Würfelmaxi-
mum plus INI-
bonus +10 Plus
Größenbonus +4
plus Manöver-
schub. Das er-
leichtert das Be-
nutzen von größe-
ren Mengen von
Raketen.**

• Neutrale Fertigkeiten, Treffen und Schadensermittlung

Der mit der höchsten Initiative handelt als Erster alle seine restlichen angesagten Aktionen ab. Wenn er dabei Überwachungs-Aktionen auslöst, werden diese sofort und außerhalb der Reihe ausgeführt.

Wen jemand seine Aktionen „ändern“ will, kostet ihn das 5 AKP und senkt seine Initiative um 5 Punkte. Sinken AKP ODER INI-Wert auf „null“ oder darunter, verfallen alle weiteren Aktionen und der Character tut abwarten. Falls nicht, sagt er „jetzt“ komplett neu mit reduzierten AKP an. Defensiv Aktionen bleiben erhalten.

Bei Treffern erfolgen sofort die Defensiv-Würfe, dann wird der Schaden ermittelt und daraus resultierende Verletzungen. Die Auswirkungen der Verletzungen treten sofort ein.

AKP	Aktionen	Treffer WM
1	Feuermodus ändern „gesichert“-EZ-F5-SAL	
#	Angriff mit einer Waffe (AKP sind Waffenspezifisch)	+0
#+0	Angriff mit zwei Waffen gleichzeitig (AKP... s.o.)	-50
# -1	Schneller Angriff mit einer Waffe	-20
#+3	Ruhiger Angriff mit einer Waffe	+20
#+3	Rüstungsdurchdringender Angriff (1/2 RK)	-20
#+3	Gezielter Angriff, Meucheln normal	-20
#+3	Gezielter Angriff, Meucheln & Rüstungsdurchdringend	-50
#+3	Gezielter Angriff, Körperzone Torso (Blutung x2)	+0
#+3	Gezielter Angriff, Körperzone Unterleib (AKP x2)	-10
#+3	Gezielter Angriff, Körperzone Arm (WM x2 Arm)	-20
#+3	Gezielter Angriff, Körperzone Beim (Bew-Malus x2)	-10
#+3	Gezielter Angriff, Körperzone Kopf (WM x5)	-30
5	Ausweichen oder Parieren (alle Angriffe)	-20
5	Langes Zielen (bis zu 10 mal Stapelbar) für 1 Angriff	+10
2	In Deckung werfen	-50
2	Hin Knien / Hinlegen / Aufstehen / Aufrichten	+0
0	Stehen (Bewegung)	+0
2	Gehen (Bewegung) (AKP m)	-10

Rüstungs-Durchdringend bedeutet, das die Rüstung des Zieles nur zur Hälfte (aufgerundet) wirkt.

Meucheln erfordert eine zweite Probe auf die Fertigkeit Meucheln. Die Effekte und WMs stehen bei der Fertigkeit Meucheln niedergeschrieben.

Körperzonen Treffer werden gegen die Rüstung der Körperzone gerechnet, und haben zusätzliche Auswirkungen.

Torso
Blutungen x2

Unterleib
AKP-Verluste x2

Arm
(nur am Arm)
WM-Malies x2

Bein
Bewegungs-
-Verluste x2

Kopf
WM-Malies x5

„Komplexe Angriffe“ sind alle jene #+3 AKP Angriffe

(wichtig für ZFR & Laserpointer)

Grundregel.:
Die angesagten Aktionen erfolgen vor und/oder nach der Bewegung, oder auch „1 pro Feind im Vorbeilaufen“

Zusatz-Regel.:
INITIATIVE senken.

Wenn Ein Kombattant seine Initiative freiwillig senken will, kann er dies auch Während des ansagen tun.

Er „**WARTET** ab“ Dabei sinken Initiative **UND** **AKP**. Sollten durch andere Einflüsse Die **AKP** oder die Initiative auf null fallen, entfallen die Handlungen komplett.

(**WM-5** bei **Psi** aufrechterhalten bezieht sich auf „normale“ Trefferchancen, da die **PSI- WMS** ja **-10** pro sind.)

Zusatzregel.:
KAMPF-PSI kann wie eine Waffe eingesetzt werden und somit Schnell , ruhig oder gezielt Treffen und die **WMs** dürfen darauf angewandt werden. Dies geht nicht bei **Konzentrations PSI**

AKP	Aktionen	Treffer WM
3	Dauerlauf (Bewegung) (AKP +2W10 m)	-20
4	Rennen (Bewegung) (AKP +5W10 m)	-30
5	Sprinten (Bewegung) (AKP +8W10 m)	-40
5	Schleichen (Bewegung) (AKP / 3 m)	+0
5	Klettern (Bewegung)	-30
+1	Springen (Bewegung) (zusätzlich zu Bewegung)	-10
5	Fliegen / stürzen (Bewegung)	-20
1	Knopf drücken	
2	Tür öffnen	
5	Code eingeben	
1	Rufen „ 1 Wort“	
2	Nebenher 4 Worte sagen	
5	Nebenher 16 Worte sagen	
5	Psi-Fertigkeit einsetzen (Kampf & Konzentrations PSI)	+0
5	Psi-Fertigkeit normal aufrechterhalten	+0
0	Psi-Fertigkeit nebenher aufrechterhalten	-5
1	Waffe ziehen Pistole / Messer	-5
2	Waffe ziehen Karabiner / Gewehr / Machete	-10
5	Waffe Bereitmachen 5-Inf-Wa / 2 Hände / Granate	-15
5	Entstören von Waffen	+0
1	Magazin Auswerfen & fallen lassen	+0
5	Magazin wechseln & wegstecken	+0
2	Patrone in Magazin stecken	+0
2	Ladekabel einstecken	+0
1	Magazin einstecken das bereitgehalten wird	+0
2	Etwas aus einer Tasche ziehen	
10	Raumanzug anlegen & Schließen	-20
#	ABWARTEN (Senkt die Initiative um #)	+0

Das „schnell Arbeiten“ gibt einen Fertighkeits WM auf die schneller ausgeführte Fertigkeit.

Dies funktioniert nur bei den komplexen Aktionen des Fahrzeug und Raumkampfes.

Also werden aus 5 AKP somit 4...3..2, ... 1, aber niemals weniger als 1.

Kom-Brücke aufrechterhalten bedeutet, dass alle Schiffe die zusammengeschaltet wurden die Besten Sensor Daten des Verbandes haben.

Die Tech-Kontrolle kann auch Systeme einstelle oder bedienen.

Schnell-Ladung des Hyper-Triebwerkes kostet doppelte E und läd bei Erfolg um 1W4 % statt dem 1 % auf. (je nachdem „/min“ oder „/Rd“

AKP	Aktionen des Fahrzeug-Kampfes	Fertigh WM	Treffer WM
#-1	Schnell arbeiten	-10	
#-2	Sehr schnell arbeiten	-20	
#-3	Extrem schnell arbeiten	-50	
#-4	Wahnsinnig schnell arbeiten	-100	
#+3	Zeit lassen / bei Angriff		+10
5	Pilotieren von Fahrzeugen u.ä.	+0	+0
5	Jagd-Pilot einsetzen	+0	-20
5	Kommunikations-Brücke aufrecht erhalten	+50	
5	Funkspruch absetzen UKW / Hyper / Linear	+0	
5	ECM-Einsatz	+0	
5	ECCM-Einsatz	+0	
5	Sensor-Einsatz	+0	
5	Fernlenk-Waffe ausklinken	+100	+0
5	Fernlenkwaffe Steuern (Pilot oder Zielen)	+0	+0
5	Geschütz Einzelfeuer	+0	+0
+1	Geschütz Doppelfeuer (2ter Schuß) (Schuß Nr 2 / Überhitzung 1 auf W6)	-30	
+1	Geschütz Dreifachfeuer (3ter Schuß) (Schuß Nr 3/ Überhitzung 1-2 auf W6)	-60	
+1	Geschütz Vierfachfeuer (4ter Schuß) (Schuß Nr 4/ Überhitzung 1-3 auf W6)	-90	
5	Tech-Kontrolle auf Beta schalten	+0	
5	Tech-Kontrolle Auto-Reparatur aktivieren	+0	
5	Tech-Kontrolle Schild-Einstellung ändern	+100	
5	Tech-Kontrolle „diverse Systeme an/aus“	+0	
5	Tech-Kontrolle Robotter-Steuerung	+0	
5	Tech-Kontrolle Schnell-Ladung Hyper-TR	-20	
5	Tech-Kontrolle „divers“	+0	
50	Geschütz manuell Nachladen	+0	
10	Not-Start	+0	-50

- **Feuermodus**

Waffen mit der Feuerart EZ können im „Einzelfeuer-Modus“ geschossen werden. Sie gelten als „normale“ Art zu treffen.

Wenn dabei durch mehrere parallele Läufe gleichzeitig gefeuert wird, wird mit 1W(Anzahl) gewürfelt wie viele treffen. Der „erste“ Treffer kann gut oder Kritisch sein. Alle anderen sind nur normale Erfolge.

Waffen die den Feuermodus FS haben können mit „Feuerstoß“ (4 Schüsse/FS) geschossen werden, und Waffen die SAL haben können mit „Salve“ (10 Schüsse/SAL) geschossen werden.

Hierbei ist ein „konzentriertes Feuern“ möglich bei dem möglichst viele Kugeln das eine Ziel treffen sollen. WM- (Anzahl x2) gilt, & 1W(Anzahl) Kugeln treffen.

FS = WM-8 & 1W4 Treffer

SAL = WM-20 & 1W10 Treffer

Das „Ziel bestreichen“ bedeutet, das Ziel mit lieber ein paar Kugeln zu treffen, statt zu verfehlen. WM+0 & 1W(Anzahl/2) Kugeln treffen.

FS = WM+0 & 1W2 Treffer

SAL = WM+0 & 1W5 Treffer

Auch ein „Streufeuer“ ist möglich, bei dem das Ziel dann möglichst von 1 Kugel getroffen wird, und viele andere Ziele „versehentlich“ getroffen werden können. WM+ (Anzahl x5) und 1 Kugel trifft.

FS= WM+20 & 1 Treffer

SAL= WM+50 & 1 Treffer

Explosions-Treffer haben meist einen Durchmesser von 15m Treffen also Jedem Im Ziel IF, oder haben einfach einen Radius von 7m. Das Ziel im direkt getroffenen Feld kann gut oder Kritisch getroffen werden, alle anderen nur „normal“.

Um ein 1m Feld zu treffen und dort die Explosion zum selben INI-Zeitpunkt der nächsten Runde erfolgen zu lassen ist WM+0 auf Wurfwaffen. Wenn die Granate aber sofort beim Treffen explodieren soll, um gute oder Kritische Treffer zu erzielen, ist ein WM-20 an zu wenden.

„Explosionen“ kann man nicht mit der Fertigkeit parieren oder ausweichen, aber die Figur darf ihr Ausweichen beenden und sich in Deckung werfen, wenn sie Ausweichen als Defensiv-Aktion nutzte.

Jeder der sich im Explosionsradius befindet wird getroffen, aber Deckung schützt zu „%-Verdeckt“ vor % des Schadens, und sich in Deckung werfen, gilt als „Erfolg beim Ausweichen“ (1/2 Schaden).

Erweiterte Regel:
In eine Richtung Feuern. Wenn keine direkte Trefferchance besteht, kann für „versehentliche“ Treffer gewürfelt werden.

Für jeden EZ-FS-SAL wird eine %-Chance gewürfelt

1m Neben dem Ziel „30%“

Hinter dem Ziel „20%“

Im IF des Zieles „10%“

„Querschläger“ im IF des Zieles „20%“

Davon treffen dann jeweils 1W (Anzahl) Kugeln.

Kugeln die getroffen haben, können andere nicht mehr treffen.

Erweiterte Regel:
Verfehlen beim Werfen. Ein Misserfolg bedeutet, dass das Ziel – Feld um (Kurzreichweite) verfehlt wurde. Die Richtung ist mit 1W8 bestimmt. 1 in Richtung des Angreifers 2..8 im Uhrzeigersinn herum.

Auch hier gilt:

Sensor-Misserfolge zeigen aktive ungetarnte Ziele, sowie JEDE A-MAT-Ansammlung

Sensor Erfolge zeigen zusätzlich Strukturen, und weitere Daten wie Energie Werte, Größe & Kategorie, Waffenarten, und dergleichen.

Sensor G-E lassen einen auch „gestealthte“ Ziele erfassen,

Und K-E sind nicht durch Abwehrmaßnahmen zu blenden.

Die Erfolgsqualität hat etwas damit zu tun wie gut man „getarnte“ Ziele entdeckt.

Std Regel.: Sensoren durchgehend laufen lassen.

Das bedeutet jede RD die nötigen AKP aus zu geben.

Dadurch hat der Sensor-Bediener sofort die Möglichkeit Sensor Proben zu machen wenn jemand sich versteckt.

• ECM & ECCM & Sensoren

Ein ECM Einsatz ist das gezielte Stören eines bestimmten Zieles, oder der Versuch sich selbst nicht ortbar zu machen. Jedes ECM hat 1 Einsatzversuch pro RD (mit Ausnahme von ECMs mit mehreren Zielen, welche mehrere Versuche haben, entsprechend ihrer maximalen Zielanzahl) Bei mehreren ECM-Aktionen gilt entweder der bessere Erfolg, oder ist sogar stapelbar.

1 Ziel Stören. (Effekt dauert 1 Rd) (Angriffs-Aktion)

„Fernlenk-Waffen stören“ Bei einem Erfolg wird eine mini Missel, oder eine Rakete zerstört. Für einen Torpedo ist ein guter Erfolg notwendig. Eine Drone fallen bei einem kritischen Erfolg aus.

„Sensor blenden“ bedarf eines besseren ECM Erfolges als das Ziel an Sensor Erfolg hat, wodurch der Sensor dann „blind“ wird für 1 Rd.

„Kom stören“ bedarf einen besseren ECM Erfolg, als das Ziel an Kom-Erfolg hat, wodurch alle Kommunikation nach außen zusammenbricht.

„Schild stören“ verursacht einen 1W10 FSP Schildschaden-Treffer mit ECM Faktor 1. (Es ist voller und kritischer Schaden möglich)

„Triebwerke stören“ verursacht minus 1W10 WM auf Piloten-Proben wegen Triebwerkstottern (auch Hyper TR, und Jagtpilot) (WMs mehrerer ECMs sind additiv)

„Reaktor stören“ verursacht minus 1W4 E/Rd Reaktorleistung.

„Sich selbst nicht ortbar machen“

Die Probe verwirrt alle Sensor-Strahlen die einen selbst treffen, und feindliche Sensoren die einen schlechteren Erfolg haben als das ECM verlieren die Zielerfassung auf den ECM-Anwender.

ECCM (Defensive Aktion)

Kann versuchen ECM-Auswirkungen zu neutralisieren und ECM Angriffe zu verhindern. Somit zählt ein ECCM Einsatz als ECM Einsatz.

„1 Ziel ECM stören“. Wenn der ECCM Erfolg gleich gut ist wie der ECM Erfolg des Zieles (Einer Angriffs-Aktion), so senkt er dessen Erfolg um 1 Stufe (z.b. guter Erfolg zu normaler Erfolg). Ist er sogar besser, so neutralisiert er ihn komplett.

„Selbst verteidigen“. Jedes den Verteidiger angreifende ECM muß den ECCM Erfolg überbieten um zu wirken.

Sensoren-Einsatz (normale Aktion)

Es wird gleichzeitig „allgemein“ und 1 Objekt „gezielt“ gescannt.

„allgemein“ Zeigt alle möglichen Objekte an, und gibt ihnen eine Freund Feind-Kennung, eine Größenkategorie, sowie eine laufende Nummer.

„gezielt“ identifiziert das Objekt, und gibt genaue Klasseneinschätzungen sowie genauere Daten (siehe rechter Text) an.

• **Fernlenkwaffen nutzen. (Angriffs Aktion)**

Dazu gehören Mini Missels ,Raketen, Torpedos und auch Dronen. Diese Waffen werden in 1 Runde „gestartet“, und in der Folgenden „Bewegt“ und „Eingesetzt“.

Starten ist eine Fernlenk Probe mit WM+100 und 5 AKP. Dabei Kann ein von den Sensoren erfasstes Ziel als Ziel zugewiesen werden, auf den die Fernlenk-Waffe ab nächste RD zufliegt.

Das „Bewegen“ kann die Fernlenk Waffe so lange selbst, solange sie dieses Ziel erfasst hat (solange das Ziel nicht erfolgreich die Sensoren blendet). Als Initiative gilt der Initiative wert des Angreifers.

In der RD, in welcher die Waffe das selbe Feld betritt wie das Ziel, gibt es mehrere Möglichkeiten.

- A) selbst treffen lassen. Die Trefferchance berechnet sich aus „Raketen WM“ plus „Zielgröße“ auf Entfernung „kurz“
- B) Fern lenken. Die Trefferchance berechnet sich aus „Waffenoffizier-Fertigkeit“, „Zielcomputer-Bonus“, „Raketen WM“, „Zielgröße“ und „Entfernung zwischen Fernlenker und Fernlenk Waffe“

Dronen Kampf wird ausführlicher im Bereich Raumkampf erläutert.

• **Kom-Brücke nutzen (Normale Aktion)**

Diese Kommunikations-Brücke bindet alle Kombatanen einer Seite zusammen und gibt Daten weiter. Dazu gehören auch alle Fernlenkwaffen. Dadurch gilt der beste Sensor-Erfolg für alle. Eine Kom-Brücke kann auch über mehrere Runden aufrecht erhalten werden. Das bedeutet, jede RD 5 AKP auf zu wenden, aber sie funktioniert die ganze Rd und nicht nur ab Initiative-Punkt)

Std-Regel.:
Das „starten“ ist eine Aktion die auch beschleunigt werden kann (WM-10 & -1 AKP bis WM-100 & -4 AKP)

Erweiterte Regel.:
Besatzungs-Mitglieder die im Schiff umherlaufen benötigen Zeit dafür.

Um an einen anderen Ort zu gelangen wie Brücke, Maschinenraum, Munitionslager, Frachtraum, Hangar, Geschützturm, ... bedarf es Zeit.

In Raumböten alle 1 RD
Raum-Schiffen klein 2 RD
Std 3 RD
Groß 4 RD
Sehr groß 5 RD
Großraumer Klein 6 RD
Std 8 RD
Groß 10 RD
Sehr groß 12 RD
Stationen Klein 12 RD
Std 18 RD
Groß 24 RD
Sehr groß 30 RD

Dabei wird davon ausgegangen das alle Möglichkeiten des schnellen Bewegens genutzt werden und erfolg haben.

- **Kampfablauf**

Zuerst wie die Taktik gewürfelt und es werden alle Aktionen angesagt.

Als zweites wird die Initiative der laufenden Runde gewürfelt, und eine Reihenfolge festgelegt.

Als drittes werden alle Defensiven Aktionen Ausgeführt.

Das bedeutet, das Jagtpilot, Ausweichen, ECM, ECCM gemacht werden, sofern sie nötig sind. Wenn eine Sensor Probe angekündigt ist, und es kommt zu vergleichenden Proben mit einer Tarnung oder Blendung, darf diese sofort erfolgen und muß nicht warten bis der kombatant agieren darf.

Dann werden Überwachungs-Aktionen ausgeführt.

Deckungsfeuer / ECM bei eintreffenden Fernlenk Waffen / Waffeneinsatz bei Annäherung auf ### / ECCM –Einsatz gegen 1 Ziel in Reichweite bei ECM Einsatz. Diese Aktionen betreffen immer zuerst den ersten Feind, der diese Handlung ausführt, und es darf maximal 1 gleichartiger Angriff gegen einen Feind ausgeführt werden.

(Es ist also möglich Abwehr-Feuer und ECM-Einsatz zur Verteidigung gegen Fernlenk-Waffen ein zu setzen. Bei jeder eintreffenden Waffe hat der Verteidiger die Wahl welche er einsetzen will „bevor“ er würfelt. Vorteil haft ist es also beide Verteidigungen auf unterschiedliche Entfernungen fest zu legen, um nicht dieselbe Waffe 2 mal zu vernichten.)

Dann kommen die Kombatanten in Reihenfolge ihrer Initiative dran. Bewegung / Angriffe vor, nach oder während der Bewegung / Reden oder Kom / Technik-Proben /

Alle Verwundungen und Schäden Treten sofort auf und haben Auswirkungen.

Am Ende der Runde werden dann Auflade-Raten gerechnet. Blutungen werden gerechnet und haben Effekt.

Jetzt ist die Kampfrunde beendet und eine weitere beginnt

Ausgefallene Hyper-Triebwerke verlieren pro Rd 1W6 % Ladung.

Berechnungsbeispiel.:

Waffe die 10 Schaden macht und ECM2 hat trifft einen 100er Schild $2 \times 10 = 20$ verglichen mit 100 sind das 20% (also 25% Ausfall des Schutzschirmes)

Trifft sie die Panzerung des 20 FSP Raumbootes. 2×10 verglichen mit 20 sind 100 % (also 25 % Ausfall des betroffenen Systemes)

- **Zusatztabellen**
 - **ECM-Treffer**
- Einige Waffen verursachen beim Treffen Elektromagnetische Störungen, welche Elektronik lahm legen können. Hierbei ist es wichtig wie Stark der ECM-Effekt ist. ECM (#) mal Waffenschaden wird mit dem Maximum (FSP/TP) verglichen, zur Bestimmung der %. Die Effekte dauern ECM (#) Rd.

SchutzschirmTreffer		Unter 1 %	Über 1 %	Über 10%
	Schutzschirm	1% Ausfall	5% Ausfall	25% Ausfall
Panzerungs-Treffer , oder Interne Treffer (oder LP)				
1		Kein Effekt	Kein Effekt	Kein Effekt
2	Sensoren	1% Ausfall	5% Ausfall	25% Ausfall
3	KOM	1% Ausfall	5% Ausfall	25% Ausfall
4	ECM & ECCM	1% Ausfall	5% Ausfall	25% Ausfall
5	N-Triebwerk	1% Ausfall	2% Ausfall	5% Ausfall
6	H-Triebwerke	1% Ausfall	5% Ausfall	25% Ausfall
7	Teil-Auto-System	1% Ausfall	5% Ausfall	25% Ausfall
8	Pilot-Nav-System	1% Ausfall	5% Ausfall	25% Ausfall
9	Feuerleit-System	1% Ausfall	5% Ausfall	25% Ausfall
10	Sonder-System	1% Ausfall	2% Ausfall	5% Ausfall
11	Roboter Besatzung	1% Ausfall	5% Ausfall	25% Ausfall
12	Internes KOM	1% Ausfall	5% Ausfall	25% Ausfall
13	LEH	1% Ausfall	5% Ausfall	25% Ausfall
14	E-Waffen-Systeme	1% Ausfall	5% Ausfall	25% Ausfall
15	B-Waffen-Systeme	1% Ausfall	2% Ausfall	5% Ausfall
16	Passagier-Kabinen	1% Ausfall	5% Ausfall	25% Ausfall
17	Beleuchtung	1% Ausfall	5% Ausfall	25% Ausfall
18	Syntetisatoren	1% Ausfall	5% Ausfall	25% Ausfall
19	Not-energie	1% Ausfall	5% Ausfall	25% Ausfall
20	Reaktor	1% Ausfall	2% Ausfall	5% Ausfall

• Zufällige Defekte

1W20	(1W6)	1-3	4-5	6
1	Scheinbare Reparatur zufälliger Defekte	„1“ & für 1 Rd	„1W6“ & 1 Rd	Alle & permanent
2	Sensoren (WM)	-10	-20	ausgefallen
3	KOM (WM)	-10	-20	ausgefallen
4	ECM & ECCM (WM)	-10	-20	ausgefallen
5	N-Triebwerk	Schub -2	Schub -5	ausgefallen
6	H-Triebwerke	Ohne E-Versorgung	Entlädt sich komplett	ausgefallen
7	Teil-Auto (WM)	-10	-20	ausgefallen
8	Pilot-Nav (WM)	-10	-20	ausgefallen
9	Feuerleit (WM)	-10	-20	ausgefallen
10	Sonder-System	abgeschaltet	Ohne Kontrolle	ausgefallen
11	Roboter Besatzung	WM-10	Ohne Kontrolle	ausgefallen
12	Internes KOM	rauscht	spinnt	ausgefallen
13	LEH	stinkt	giftig	ausgefallen
14	E-Waffen (WM)	-10	-20	ausgefallen
15	B-Waffen (WM)	-10	-20	ausgefallen
16	A-Grav (Pilot WM)	-10	-20	-50
17	Beleuchtung	flackert	Teilw dunkel	ausgefallen
18	Syntetisatoren	Geschmack	giftig	ausgefallen
19	Notenergie	-25%	-50%	ausgefallen
20	Reaktor	-5 E	-10 E	ausgefallen

Diese Ausfälle können auf Beta-Systeme umgeschaltet werden, oder wie jeder andere Schaden Repariert werden.

• Explodierende Reaktoren

Wenn Reaktoren Explodieren (Kritische Treffer, bevor der Reaktor ausfällt, oder das Schiff den Status WRACK erreicht), so richten diese Großen Schaden an.

Der Schaden ist immer Ball & EN jeweils einzeln gewürfelt.

	Je 5 E	Je 5E	Je 5 E	Je 5 E
Planetare Explosion	1 Km	30 Km	300 Km	10000 Km
Leer-Raum Expl	0 Klicks	1 Klick	10 Klicks	20 Klicks
ATOM-Reaktor	1W4 FSP			
FISSION-Reaktor	1W3 FSP			
PLASMA-Reaktor	1 W6 FSP			
FUSIONS-Reaktor	1W10 FSP			
A-MAT-Reaktor	1W10 FSP	1W8 FSP	1W4 FSP	1W2 FSP
Schwarzschild-Re	1W20 FSP	1W12 FSP	1W8 FSP	1W4 FSP
Petro-chem	1W10 TP			
Wasserkraft	1W6 TP			

Im Raum Treibende Objekte stellen manchmal eine Gefahr dar. Hier ihre Werte, falls sie zu Bekämpfen sind.

Objekte	Größe	Masse	INT	Panz
Meteor	-30	100 kg	1 FSP	2 FSP
1 CUM	-20	Ca 5 t	2 FSP	4 FSP
5 CUM	-10	Ca 25 t	10 FSP	20 FSP
25 CUM	-5	Ca 125t	25 FSP	50 FSP
Raumboot	+0	Ca 1 Kt	50 FSP	100 FSP
Raumschiff	+20	Ca 1 Mt	250 FSP	500 FSP
Großraumer	+40	Ca 1 Gt	2500 FSP	10 K FSP
Sationen	+60	Ca 1 Tt	25 K FSP	100 K FSP

Zusatzregel:
Normalerweise Explodiert ein Reaktor erst 1 W6 Rd nach erleiden des Kritischen Treffers

Zusatzregel:
Natürlich kann man auch derartige Explosionen durch „Bomben“ erreichen. Ein Torpedo z.b. entspräche einem Reaktor mit Geringer Leistung.
A-Mat-Torpedos sind Planetenkiller und hoch verboten. NIE wurde jemand der sie auf Planeten einsetze gelobt, im Gegenteil immer wieder gab es Schauprozesse mit Hinrichtungen.

Gerade das Entzünden der Atmosphäre und die Flammenwelle die dabei um den Planeten rast mit ca 1000 Km /h ist übelst. Manche öder Steinbrocken waren früher schöne Welten.

• **Energie-Hunger**

Grundregel.:

**Energie wird am Anfange der Kampfrunde verteilt.
Jedes System, welches nicht genug Energie hat, fällt aus.**

Reihenfolge der Versorgung.

Schutzschirme, Triebwerke, Sonder-Systeme, Waffen.

Erweiterte Regel.:

Systeme die gar keine Energie erhalten, Schalten ab, sofern sie keine eigene Reserve haben.

Schutzschirme Schalten aus & verlieren 1W10 % Max FSP / RD

Triebwerke Schalten aus & A-Grav setzt aus.

Sonder Systeme fallen aus.

Waffen werden nicht geladen.

Systeme die Zu wenig Energie erhalten fallen nicht komplett aus.

Bei 50% Versorgung

Schutzschirm Schaltet ab, aber entlädt sich nicht.

Triebwerke arbeiten noch mit 25% Leistung, A-Grav ist aktiv.

Sonder-Systeme haben Aussetzer, und haben 1/4 tel Effekt.

Waffen laden nur um einen %-Betrag auf.

Zusatzregel.:

Wenn durch Ionisierung Schiffe getroffen werden, und sie mehr Energie-Leistung verlieren, als ihr Reaktor leistet, fallen alle Systeme aus. Auch alle Waffen, die noch Munition hätten. Nur noch rudimentäre Energie-Systeme wie Notlicht (Flüssigkeits-Systeme die aufgrund elektrochemischer Reaktion leuchten) und Not-LEH (CO zu O Umwandlung durch Chemische Reaktion.)

Zusatzregel.:

Die Energie-Verteilung kann als „Technik-Kontrolle“ auch gezielt verändert werden. Es ist also möglich auf 1 E genau seine Enrgie zu verteilen wenn ein TECH sich die zeit dafür nimmt. Diese Einstellung kann als „gilt nur 1 Runde“ oder als „dauerhaft eingestellt“ markiert werden. Wenn dies nicht klar ist, ist sie fest eingestellt, was meist zu ernsten Problemen führt.

Taktischer Infanterie-Kampf

Ein Feld ist 1 x 1 m Groß und kann 1 kämpfende Figur beinhalten, oder 2 die sich behindern (Ausweichen-50, Angreifen -20).

Eine Figur hat in der jeweiligen Runde, BP (Bewegungspunkte) entsprechend ihrer m pro RD Geschwindigkeit.

Das „Waagrecht“ oder „Senkrechte“ bewegen auf der Karte kostet 1 BP pro Feld. Das „Diagonale“ bewegen kostet 1,5 BP pro 1 Feld. (aufrunden)

A) Beim „Gehen“ oder „Schleichen“ darf sich ohne Limitierung gedreht werden.

B) Beim „Dauerlauf“ „Rennen“ oder „Sprinten“ darf nur geradeaus gelaufen werden und muß pro 45° Drehung eine Probe auf „Rennen“ geschafft werden. Ein Mißerfolg bedeutet 1W6m geradeaus laufen. Es dürfen pro RD maximal so viel Drehungen ausgeführt werden, wie der Läufer GE (Geschicklichkeit) hat. Ein „vor die Wand laufen“ verursacht 1W6

					12		
A	1	2				10	
			4			9	
			5	6	7	8	

				1 W 6 m ==>								12
B	1	2	#	4	5	6	7	8	9	#	11	
				5								
					#	7	8	9	#	11	12	
						8				12		
							9				13	

TP Schaden und beendet die Bewegung für die ganze Runde.

Gehen = AKP m /RD

ca 12m 2 AKP

Schleichen = (AKP/4) m /RD

ca 3 m 5 AKP

Dauerlauf = AKP +2W10 m / RD (probe Rennen)

ca 24m 3 AKP

Rennen = AKP +5 W10 m / RD (probe Rennen)

ca 39m 4 AKP

Sprinten = AKP +8 W10 m / RD (Probe Rennen)

ca 56 m 5 AKP

Gute Erfolge bedeuten ja Volles Würfel-Ergebnis.....

Kritische Bedeuten Volles Würfel-Ergebnis PLUS Würfeln, hierfür wird der AKP Grundwert aber NICHT verdoppelt., da das Rennen eine Probe auf den Würfel-Bonus zusätzlich zu den AKP ist.

Beliebige Angriffe dürfen VOR und NACH der Bewegung erfolgen. Während nur maximal 1 pro Ziel.

Besetzte Felder dürfen nur betreten werden, wenn derjenige darin dem zustimmt. (oder wenn man denjenigen „anspringt“) Ein „Überspringen“ ist kein Angriff, sondern eine Bewegung. Und erfordert eine Springen Probe mit einem WM-30. (WM-10 bei Zylchs).

Zusatzregel.: Sackarathas könne auf 2 Beinen maximal „Gehen“

Auf 4 Beinen auch „Dauerlauf“ „Rennen“ und „Sprinten“.

Wenn sie zum „Sprinten“ auf „alle Sechse“ gehen, erhalten sie einen Rennen-WM+20, sofern sie dazu die Hände relativ Frei haben.

Zusatzregel.:

ANSPRINGEN.: Die Bewegung endet im Feld, Der Angriff bekommt einen WM+20. Ist der Angriff ein besserer Erfolg als das „Parieren & Ausweichen“ so wird das Ziel zu Boden gerissen.

Ist der Angriff ein schlechterer Erfolg als das „Parieren & Ausweichen“ so wird der Angreifer zu Boden zurück geworfen.

Bei gleichen Erfolgen hingegen Ringen beide miteinander und er-leiden beide den Behinderungs-Malus. Von WM-20.

**Zusatzregel
Erfolge.:**
Schaden wird gewürfelt

• **Treffen**

Nach zusammenrechnen aller Treffer-WMs wird auf diese Chance eine %-Probe gewürfelt. (G-Erfolge & K-Erfolge möglich)

Hierbei gilt.:

Es wird erst die gesamte %-Chance ausgerechnet, bevor sie durch die Entfernung verändert wird.

Nahkampf oder Kurze Distanz = volle %-Chance

Mittlere Distanz = % Chance /2

Weite Distanz = %-Chance /3

Extreme Distanz = %-Chance /4

Direkt danach erfolgt das „Ausweichen“

(Senkt den Schaden, der die Figur trifft. Sowohl Schutzschirm, als auch Psi-Felder, als auch Rüstung müssen sich nur mit dem gesenkten Schaden herum plagen. Der Schaden wird um (E = x/2, G-E = x/3, K-E = x/4) reduziert,)

Bei Feuerstößen oder Salven werden jetzt die Anzahl der Treffer ermittelt, und jeder einzelne Treffer gegen die Rüstung gerechnet, und die Verletzung fest gestellt.

• **Schaden**

Als erstes werden Schutzschirme um deren Betrag gesenkt.

(Schutzschirme werden um den Schaden geschwächt) Was nicht durch Schutzschirme aufgehalten wird, trifft auf die Panzerung und wird um den Betrag der RK gesenkt. Was dann übrig bleibt wird als „Verwundung“ aufgeschrieben.

Ballistischer und Energetischer Schaden wird separat gerechnet

(BALL-Schaden des Angreifers) minus (Ball-RK des Zieles) = Ballistische Verletzung.

(EN-Schaden des Angreifers) minus (EN-RK des Zieles) = Energetische Verletzung.

„Ballistische Verletzung“ plus „Energetische Verletzung“ ergibt die Verwundung. Diese kostet LP (oder TP bei Objekten) und wird auf dem Schadensmonitor jeweils einzeln eingetragen.

Eine Figur die mehr LP „verletzt“ hat, als ihr LP-Maximum erlaubt ist bewusstlos und liegt im Sterben. Doppelt soviel LP „verletzt“ zu haben wie das LP-Maximum ist sofort tödlich.

G-Erfolge.:
Schaden ist Würfelmaximum beim ersten Schuß und Würfelschaden für alle weiteren.

K-Erfolge.:
Schaden ist Würfel-Maximum PLUS Würfel-Ergebnis beim ersten Schuß und Würfelschaden für alle weiteren.

Zusatzregel.:
Rüstungen erleiden Schaden. Pro 10 Treffer die mindestens halbe RK erreichen, oder Pro 20 Treffer die das nicht tun, sowie pro 5 leichte, 2 mittlere, 1 schwere Verletzung sinken beide RK Werte um 1.

Komatöse Treffer senken beide RKs um je 1W10.

Zusatzregel.:
Verliert eine Figur in einem Angriff mehr LP als sie WI oder KO hat, so stürzt sie wegen der Schmerzen zu Boden und führt einen RTW Gift Alpha aus um nicht bewusstlos zu werden

LP-Verluste sind Wunden, Blutungen Knochenbrüche, und in schweren Fällen auch abgerissene Gliedmaße und zerstörte Organe. Sie heilen nur Langsam. Nach 1 Woche Ruhe und Erholung, heilt jede Wunde um 1 LP. Sollte der Verletzte hingegen arbeiten, ist schon für jede Wunde ein RTW-Gift (alpha) nötig, damit der Effekt eintritt. Zusätzlich können sich Wunden bei Kritischen Misserfolgen bei dem RTW (Rettungswurf) auch verschlimmern. Sie beginne zu eitern, was 1W6 LP-Schaden verursacht pro Tag solange sie unbehandelt bleibt.

Erweiterte-Regel.:

Verwundungen bis zu 10% LP max sind „leicht“

(WM-1 / INI -1 / AKP -1/ Blutung 0 Pro (KO x1) „min oder RD“)

Verwundungen bis zu 25% LP max sind „mittel“

(WM-5 / INI -2 / AKP -2/ Blutung 1 Pro (KO x1) „min oder RD“)

Verwundungen bis zu 50% LP max sind „schwer“

(WM-20 / INI -5 / AKP -5/ Blutung 1W6 Pro (KO x1) „min oder RD“)

Verwundungen über 50% LP max sind „komatös“

(WM-100 / INI -alles / AKP -alles/ Blutung 2W6 Pro (KO x1) „min #RD“)

Zusatzregel.:

Komatöse Wunden sind so schwer das Körperteile abgerissen wurden oder Organe zerstört. Diese müssen für den Versuch der Heilung eingesammelt werden. Zusätzlich zu einem Ekelfaktor bringt dies Probleme bei „Schnelle Regeneration“ oder „Heilung durch PSI“. In Regeln gefasst heißt dies, daß bei einer komatösen Wunde eine genaue Lokalisation der Art der Wunde Notwendig wird.

W 12	Art der Wunde	Auswirkung
1	Kopf-Deformation	Kö-Au x 1/2
2	Auge Zerstört	WAHR -10 oder Blind
3	Schwere Halswunde	Blutung reißt bei jeder Bewegung auf
4	Schwere Knochenbrüche	Bewegung maximal Schleichen
5	Organ Zerstört	Stirbt in 24 Stunden
6	Hand abgerissen	fehlt
7	Fuß angerissen	fehlt
8	Eingeweide liegen herum	Stirbt in KO Tagen
9	Rückrat durchtrennt	Rollstuhlfahrer
10	Sexual Organ zerstört	Depressionen u.v.m.
11	Arm abgerissen	fehlt
12	Bein abgerissen	fehlt

Zusatzregel.:
Blutungen können versiegen wenn die Figur am Boden liegt. Nach 1W% Minuten sinkt die Blutung um 1 Verletzungsstufe.

Vorteil.:

„Schmerzresistenz“
 Senkt die WM-Malies jeder Wunde einzeln um die angegebenen 10.

Die Cyberware „Schmerzfilter“ tut das Gleiche.

STUNNER verursachen Elektro-Schocks. Dabei entstehen keine „Wunden“ sondern NUR AKP & INI Verluste.

Diese Heilen deutlich schneller als Wunden.

DESINTEGRATOREN verursachen durchschlagenden Schaden Schild -> Panzerung -> Intern / LP -> ins Leere

Wird etwas getroffen geht der „durchschlagende“ Schaden eine Kategorie weiter. (exzellente Meuchel-Waffe)

Die WM-Malies bedeuten Schmerzen. Diese Lenken ab, oder werden so schlimm das man den Arm lieber doch nicht mehr hebt.

Eine Figur, welche mehr WM-Malies hat, als ihre %-Chancen hergeben ist durch Schmerz desorientiert und bewegt sich nur unkoordiniert.

Die AKP-Verluste machen die Figur langsamer. Diese Verluste heilen mit der Heilung der Verletzung, sobald die Schwelle zu einer leichteren Verwundung unterschritten wird. Eine Figur die Mehr AKP verliert als sie hat wird „hilflos“ und kann nicht mehr agieren.

STUN-AKP-Verluste sind Lähmungen und Nervenzittern. Diese Verletzungen heilen von selbst, wenn die Elektrische Wirkung Nachläßt. Normalerweise wird pro Stunde ein RTW Alpha Gift pro Wunde gemacht, und bei Erfolg der AKP-Verlust um 1 gesenkt

Jene INI-Verluste entstehen durch Berechenbarkeit und Langsamkeit. Sie können den INI-Bonus auf bis zu „Null“ senken, nicht aber darunter, so dass der W10 Initiative Wert weiterhin erhalten bleibt.

Blutungen erfolgen immer zum ENDE einer Kampfrunde. Da eine Minute 6 RD hat, dauert es sehr lange bis jemand verblutet, solange er liegen bleibt und sich nicht anstrengt. Kämpft er weiter, werden aus den Minuten Kampfunden. Blutverlust wird als eine weitere Gesamt-Wunde angelegt, welche auch WM-Malies / AKP-Malies / INI-Malies hat. Komatöse Blutungen benötigen keinen Wurf auf die Komatöse Wunden Tabelle.

Erweiterte-Regel.:

Eine Figur, die im Sterben liegt, benötigt dringend Medizinische Hilfe. Pro (KO x1) min bringen sie die Blutungen dem TOD näher, wenn sie ruhig liegt. Sollte sie vorsichtig getragen werden, halbiert sich die Zeit, und bei unvorsichtig Drittelt sich die Zeit sogar. Wenn sie jedoch trotz Bewusstlosigkeit herumläuft und kämpft, sechstelt sich die Zeit auf pro (KO x1) RD. (z.b. Ferngesteuerte Cyborgs, Berserker u.ä.)

Grund-Regel.:

Stirbt eine Figur (egal ob durch LP-Verluste / Ausbluten / Meucheln) so ist das bis zu (KO x1) h noch rettbar (Stasis-Kammern helfen da auch sehr) danach kommt der Bereich der Organverwertung oder der mystischen Wunder und der Spielleiter-Willkür.

- **Heilung von Wunden**

Am schnellsten durch Anwenden von Medizin, PSI-Heilung, Chirurgie. Mittelfristig durch Gutes Heilfleisch und Medizinische Regeneration. langfristig durch einfach weiterleben.

- **Medizin wird gespritzt und Stellt eine gewisse Menge LP her. Hierbei kann die Medizin pro Wunde aber nur 1 mal richtig Helfen. Wird eine 2te Dosis verabreicht, wird die Wirkung der ersten von der zweiten ab gezogen.**
- **PSI-Heilung bedarf Konzentration und PSI-Punkte. Sie kann immer wieder eingesetzt werden, solange beides Vorhanden ist.**
- **Chirurgie bedarf einer Operation und Zeit. Sie kann pro Wunde nur einmal helfen. Jeglicher weiterer Versuch bedarf eines „besseren Erfolges“ um Wirkung zu haben und wird um die Heilwirkung vorheriger Erfolge reduziert.**
- **Gutes Heilfleisch bedeutet eine Regeneration, unabhängig davon ob sich der Verletzte schon oder nicht. Der Regenerations-Wert heilt „pro Wunde“ einen festen Betrag in einer festgelegten Zeit.**
- **Medizinische Regeneration bedarf einer entsprechenden Einrichtung und Zeit. Es ist nur jeweils 1 Probe pro Tag erlaubt, während der Patient ausruht. Es wird erst zum ENDE des Tages gewürfelt und jegliches Anstrengen beendet den Heileffekt für den Tag.**
- **Einfach weiterleben bedeutet. Nach 1 Woche Ruhe und Erholung, heilt jede Wunde um 1 LP. Sollte der Verletzte hingegen arbeiten, ist schon für jede Wunde ein RTW-Gift (alpha) nötig, damit der Effekt eintritt. Zusätzlich können sich Wunden bei Kritischen Misserfolgen bei dem RTW (Rettungswurf) auch verschlimmern. Sie beginne zu eitern, was 1W6 LP-Schaden verursacht pro Tag solange sie unbehandelt bleibt.**

Zusatz-Regel::

Verletzte müssen binnen 1h medizinisch versorgt werden damit sich Wunden nicht entzünden. Sollte das nicht passieren müssen sie für jede Wunde , sei sie auch noch so klein einen RTW Gift (alpha) machen, um die Entzündung durch Ihr Immun-System ab zu wehren. Besonders dreckige oder anders verschmutzte Wunden können auch als „schlimmer“ eingestuft werden, so das die Schwierigkeit des RTW auf Beta / Gamma / Delta / Exeter steigt.

• **Waffen halten**

Es gibt 1 händige Waffen wie Pistolen, Messer, Schwerter, die problemlos mit 1 Hand benutzt werden können. Dann gibt es zweihändige Waffen wie Karabiner, Gewehre, Schwere-Infanterie-Waffen, Biehänder, Hellebarden. Wenn jene einhändig benutzt Werden erleidet der Schütze einen Treffer-Malus von „minus ((Schaden in TP pro Kugel) plus (Anzahl der Kugeln) minus (ST des Angreifers) mal 5)“. Das „Auflegen halbiert diesen Malus, sofern das möglich ist. Anderthalbhändige Waffen nutzen den WM in ihrer Waffenbeschreibung.

Erweiterte-Regel.: RTW-Mißerfolge. S-Misserfolg, die Wirkung ist wenn gewürfelt direkt würfel-Maximum.

K-Mißerfolg, die Wirkung setzt „sofort“ ein.

Zusatz-Regel.: Eine Figur, die am Tag mehr Medikamenten stufen gespritzt bekommt als ihre KO leidet unter Nebenwirkungen.

**A = 1 ST / B = 2 ST
G = 3 ST / D = 4 ST
E = 5 ST
Resistenz A = -1 St
B= -2 ST / C= -3 ST
D= -4 ST/ E = -5 ST**

Nebenwirkungen. 1W20

- 1 Übelkeit
- 2 Erbrechen
- 3 Kopfschm.
- 4 Seh-Störung
- 5 Herzasen
- 6 Schwanken
- 7 Zittern
- 8 Schmerzen
- 9 Fieber
- 10 Pickel
- 11 Atemnot
- 12 Angst
- 13 Aggression
- 14 Depression
- 15 Jucken
- 16 Empfindlich
- 17 Blähungen
- 18 Mundgeruch
- 19 Schwitzen
- 20 Euphorie

Primärziel wird
normal angegriffen.

Auf Entfernung
wird der Schaden
gesenkt, aber es
können mehrer Ziele
getroffen werden.

Kurz x1
Mittel x 1/2
Weit x1/3
Extrem x 1/4

Dann werden in
Feuerrichtung alle
Ziele mit angegrif-
fen, die direkt ne-
ben der Feuerlinie
stehen 30°

Kurz 1 Ziel
Mittel 1W4 Ziele
Weit 1W6 Ziele
Extrem 1W8 Ziele

Die Treffer Chance
ist 80-%Deckung
und es gibt KEINE
guten und kriti-
schen Treffer.

(die Treffer werden
pro Angriff gerech-
net, , also dasselbe
Salven und Feuer-
stoß verhalten wie
bei normalen An-
griffen)

Besser als sich um
Blutungen und Tod,
Gedanken zu ma-
chen, oder den
Schaden durch Aus-
weichen zu reduzie-
ren ist ja eigentlich
... gar nicht getrof-
fen zu werden.

• **Treffer WMs durch das Ziel und die Umstände**

Besonderheit	WM
Ziel Größe aus den Konstruktionsregeln (+20 + Zielgröße)	#
Ziel ist etwas kleiner als normal (ca 1,4m) / 25% Deckung	-5
Ziel ist Klein (ca 1m) / 50% Deckung	-10
Ziel ist sehr Klein (ca 50 cm) / 75% Deckung	-20
Ziel ist extrem Klein (ca 20 cm) / 90% Deckung	-30
Ziel ist Winzig (ca 1 cm) /in Sichtdeckung	-50
Ziel Steht	+0
Ziel Kniert in mindestens Mittlerer Entfernung	-10
Ziel Liegt in mindestens Mittlerer Entfernung	-20
Ziel Kniert in maximal kurzer Entfernung	+10
Ziel Liegt in maximal kurzer Entfernung	+20
Ziel ist Wehr und hilflos & in maximal kurzer Entfernung	+50
Ziel bewegt sich schnell (Dauerlauf, Rennen, sprinten)	-10
Ziel bewegt sich sehr schnell (100 km/h+)	-20
Regen oder Nebel	-10
Sturm, Sandsturm, vorbei fliegende Wäsche	-20
Deckung durch fahrende Autos o.ä.	-30
Deckung durch Fensterscheiben / Gebüsch	-10
Ziel ist besonders gut zu erkennen (leuchtet im Dunkeln)	+5
Angreifer ist Kurzsichtig & Ziel außerhalb (WAHR) m	-20
Angreifer ist Kurzsichtig & Ziel außerhalb (WAHR x2) m	-40
Angreifer ist Kurzsichtig & Ziel außerhalb (WAHR x3) m	-60
Angreifer hat keinen festen Stand (schwerelos / Erdbeben)	-10
Angreifer wird geblendet	-20
Angreifer ist diese RD Ziel von Deckungsfeuer gewesen	-5
Angreifer Bewegt sich (AKP-Tabelle)	Var
Angreifer Kniert	+5
Angreifer Liegt	+10
Angreifer Trägt Rüstung (Körper-WM)	#

- **Deckung**

Wenn der Körper des Zieles teilweise oder ganz verdeckt ist, hat man die Wahl durch die Deckung zu schießen, oder auf das sichtbare Körperteil gezielt zu schießen, oder auf ein etwas kleineres Ziel schießen.

Durch die Deckung schießen bedeutet, dass man das Ziel auf andere Art „Orten“ können sollte, und der Schaden deutlich reduziert wird.

WM-10 wenn geortet.

WM-50 wenn nur erahnt.

Der Schaden wird Reduziert um (RK x2) einer Person & (STAT x1), oder um 20 FSP-Wand

Gezielt auf Körperteil

(siehe Gezielter Angriff Körperteil)

auf Kleineres Ziel (sichtbar)

(siehe Treffer WM-Tabelle)

- **Schaden „Treffer-Punkte“ TP zu „Fahrzeug Schadens Punkten“ FSP**

Um FSP Schaden zu machen wird von Jedem Treffer 10 Ballistisch und energetisch abgezogen. Die Restlichen TP pro Angriff (Schuss / Kugel) machen pro volle 10 TP , 1 FSP Schaden.

FSP-Schaden wird ganz normal von FSP-Schutzschilden oder FSP Panzerung abgezogen und kann Kritische Treffer verursachen.

Um aus FSP wieder TP zu machen wird pro FSP Würfelmaximum 1W6 gewürfelt und dann die Rüstung des Infantristen um Ball & Energetisch rechnerisch um 10 reduziert bevor die Verletzung errechnet wird.

Schutzschilder mit TP verlieren 20TP pro FSP, wenn sie getroffen werden, da sie als „hartes“ Ziel gelten.

Es ist damit zu rechnen, das FSP-Treffer durch „weiche“ Ziele einfach durchgehen. Pro weichem Ziel welches durchschlagen wird, wird der Waffenschaden für das folgende um 1 FSP gesenkt.

- **Zusatzregel Rüstungsschäden**

Rüstungen Verlieren ihre Wirkung durch Treffer.

RK-1W6 pro 1 komatöse Wunde

RK -1 pro 1 schwere Wunde / 2 Mittlere Wunden / 5 Leichte Wunden.

RK -1 pro 10 Treffer die min 50% RK hatten aber nicht durch schlugen.

RK-1 pro 20 Treffer die unter 50% RK waren

Wie sieht es mit „Blinden“ aus.

Wenn andere Sinne das „orten“ ermöglichen, erlaubt eine Wahrnehmungs-Probe den WM von -50 zu nutzen.

Sollte das Fehlschlagen, gilt ein WM-100 auf die Schüsse.

Zusatz-Regel:
Explosiv-Waffen können 1 mal gute Erfolge oder kritische Erfolge erzielen, und 1 W6 weitere Treffer mit normalem Würfelschaden.

Dafür muß die Explosion aber direkt am oder auf dem Fahrzeug erfolgen. Ein „auf das Fahrzeug legen ist so etwas.

Sollte die Explosion sich IM Fahrzeug ereignen, so sind es volle 6 Zusatz-Treffer, und die internen Systeme erleiden jeweils zu (TP-Würfelmax) % einen Schaden der sie ausfallen lässt.

• **Pseudo-Infanterie-Kampf**

Die IF „Infanterie Felder“ werden auf 15m vergrößert.

Die Taktik und Führung bleibt wie im Taktischen Kampf.

Das Ansagen erfolgt genau so wie im Taktischen Kampf.

Die Defensiven und Neutralen Fertigkeiten erfolgen wie im taktischen Kampf, mit Ausnahme der Bewegung.

Treffen und Verletzen erfolgt genau so wie im Taktischen Kampf, mit Ausnahme der Festlegung der WMs.

Heilen erfolgt genau so wie im Taktischen Kampf.

Grundregel.:

Die Entfernungen werden geschätzt und eine Gruppe kann sich um an zu sagende Meter nähern oder entfernen.

Deckung und Umgebung werden vom Spielleiter aus dem Handgelenk geschätzt. Es ist erlaubt Deckung zu suchen, wobei man die Deckung nur gegen eine Gruppe von Gegnern oder einem einzelnen Gegner hat.

Ziele werden „bestimmt“ (Taktik-Probe war ein Erfolg), oder „gewürfelt“ mit 1W (Anzahl Ziele).

Erweiterte Regel „ein bisschen Überblick“

Bewegen nutzt die AKP-Tabelle des Taktischen Kampfes, aber die Geschwindigkeit der Figur ist unerheblich, und Rennen Proben entfallen.

Gehen = 1 IF / Dauerlauf = 2 IF / Rennen 3 IF / Sprinten 4 IF

Für die Entfernungen werden pro IF 15m angenommen egal ob Waagrecht Senkrecht oder diagonal (auf der Karte) oder

Zusatz-Regel.: „etwas genauer bitte“

Die Rennen-Proben erfolgen doch, und pro 15m (normal gerundet) kann eine IF bewegt werden.

Grundregel.:

Die Situations-WMs werden vom Spielleiter „geschätzt“ und bestimmt.

Erweiterte Regel .: „Hab dich“

Eine „Taktische Kampfsinn“ -Probe erlaubt es den Moment des Feuerns ab zu passen und auf ein anderes Ziel zu schießen. Jeder der dies möchte „Muß“ eine machen. Ein Erfolg erlaubt sich ein Ziel aus zu suchen, das man so treffen will. K-M = WM-100, S-M = WM-50, M = WM-30, E = WM-20, G-E = WM-10, K-E = WM+0 (Vorsicht die Deckung des Zieles gilt zusätzlich)

Zusatz Regel.:

Um sich Ziele aussuchen zu können kann eine Figur sich „offen“ hinstellen, wobei jeder Feind einen selbst dann auch anvisieren kann.



• **Taktischer Fahrzeug-Kampf**

Die Initiative regeln bleiben erhalten.

Ein Fahrzeug Feld hat eine Größe von 15m Kantenlänge. Damit ist es genau so groß wie ein 15m Infanterie-Feld des Pseudo-Infanterie-Kampfes. Deswegen wird auch jenes IF = „Infanterie-Feld“ benutzt.

Eine Geschwindigkeit von 10 Km/h bedeuten eine Bewegung von ca 30m / RD, also 2 IF/RD. Dies ist die Grundlage aller Bewegungen der Fahrzeuge.

Jedes Fahrzeug hat Beschleunigungspunkte und Bremspunkte, die vom jeweiligen Fahrzeug abhängen. Jeder Einsatz eines BeP (Beschleunigungspunktes) erhöht die Geschwindigkeit um 10 Km/h. Jeder Einsatz eines BrP (Bremspunktes) senkt die Geschwindigkeit um 10Km/h.

Die Geschwindigkeit kann sowohl zu Beginn, als auch zum Ende der Bewegung verändert werden. Zum Drehen werden diese BeP und BrP verbraucht. Pro 45° Drehung 1 Punkt pro angefangenen 20 Km/h Geschwindigkeit. Drehungen die sowohl BeP als auch BrP verwenden benötigen eine Piloten Probe, deren Versagen statt dessen zu einer Bremsung und einer Beschleunigung um die entsprechenden Werte führt.

• **Pilotieren & Steuern**

Ein Fahrzeug benötigt einen Piloten. Der MUSS pro Kampfrunde eine Pilotieren-Aktion ausführen, es sei denn ein „nicht kontrollieren“ würde nicht schaden und es einfach geradeaus weiter fahren (z.b. Schiffe). Der Pilot kann damit beschleunigen & bremsen & Steuern & Sonder-Manöver ausführen. Es kann nur eine Figur Pilotieren. Normale Sensoren erlauben nur eine Probe. Normale ECM oder ECCM erlauben nur eine Probe. (je nach Größe und Qualität eine zusätzliche möglich)

Fahrzeug Aktionen sind

Pilotieren/ Jagd-Pilotieren/ Technik-Probe Systeme umstellen/ Sensor-Erfassung / ECM-Probe / ECCM-Probe / Geschütz-Feuer / Fernlenkwaffe ausklinken, und, oder steuern.

Piloten-Sondermanöver kosten sind...:

- **Andocken & Landen**
- **Abdocken & Starten**
- **Rammen**
- **Ramming Vermeiden / Ausweichen**
- **Vollbremsung durch Schleudern**

Erweiterte Regel Flug-Zeug-Bewegung.
Das FF „Flugzeug-Feld“ ist 150 m groß und so benötigt man 50 km/h um sich 1 FF zu bewegen pro Runde.

Andocken und Landen benötigt eine WM+50 Probe wenn man Zeit hat, oder eine WM+0 Probe wenn es schnell (1 RD) gehen muß

Abdocken und Starten benötigt eine WM+100 Probe wenn man Zeit hat, oder eine WM+20 Probe wenn es schnell (1 RD) gehen muß.

Rammen benötigt eine WM+Größe Probe zum Treffen, und das Ramming-Ausweichen ist eine WM-Größe Probe, die besser sein muß als die Ramming Probe um zu wirken.

Vollbremsung durch Schleudern erfordert eine WM-20 Probe und bremst um zusätzliche volle BrP ab. (verbraucht aber alle BsP)

• **Angreifen mit Fahrzeugen**

Zu Beginn oder zum Ende einer Bewegung darf angegriffen werden. Jeder an Bord des Fahrzeuges darf seine AKP verbrauchen. Diejenigen welche an Steuer-Kontrollen sitzen dürfen Fahrzeug Waffen einsetzen, und jene die an offenen Ausstiegen oder Fenstern sitzen dürfen nach Draußen mit Waffen schießen. Und der Rest kann Insassen bekämpfen.

Beim Treffen werden die Größen-WM (aus der Konstruktion) angewendet, und ein WM der mit der Kampf-Geschwindigkeit zu tun hat.

Infanterie	WM-20 * (nicht gezielt)
Gebäude / Stehende Ziele	WM+30
Fahrzeuge Boden	WM+20
langsame Schweber	WM+10
Schnelle Schweber & Flugzeuge	WM+0
Raumschiffe im Flug	WM+0
Raumschiffe im Orbital Anflug	WM+20
Raumschiffe im Raumflug	WM-100 wenn ohne Ziel-Computer

Der Raumschiff-Zielcomputer neutralisiert den Weltraum-Malus hervorragend, hilft aber nur geringfügig gegen Bodenziele.

Artillerie-Waffen können ballistisch –schießen, was eine Runde später trifft und einen WM-50 zur folge hat. So etwas ist nur hilfreich gegen sehr langsame oder stehende Ziele.

• **Jagd-Pilot**

Dies ist das Ausweichen mit Fahrzeugen, Raumbooten oder Raumschiffen. Es bedarf eines Bewegten Fahrzeuges und einer Komplexen Aktion. Es bedarf 50 Km/h um Bodengebundenem Feuer aus zu weichen, und 200 Km/h um im Luftkampf aus zu weichen und 1 Klick / Rd um im Raum aus zu weichen. Diese Geschwindigkeit ist zum effektiven vorwärts kommen nicht zu benutzen sondern ist „nur“ für Ausweichen verwendet. Ein ausweichendes Fahrzeug hat WM-10 auf eigenes Treffen.

„Gut“-Ausweichen bedeutet.: Schaden geteilt E x/2 , G-E x/3, K-E x/4

„passabel“-Ausweichen bedeutet: E x/1, G-E x/2, K-E x/3

„schlecht“-Ausweichen bedeutet: E x/1, G-E x/1, K-E x/2.

Raumboote	„gut“	Raum-Dronen	„gut“
Raumschiffe	„passabel“	Großraumer	„schlecht“
Flugzeuge Jäger	„gut“	Flugzeug	„passabel“
Schweber / VTOL	„passabel“	Zepellin	„nicht“
schnelle Schiffe	„schlecht“	Schiffe	„nicht“
Fahrzeuge	„passabel“	LKW u.ä	„schlecht“
Groß-Schiffe	„nicht“	Leviathane	„nicht“

Zusatz-Regel:
In großen Fahrzeugen wird der Infanterie Kampf parallel ausgeführt.

Aus dem Raum durch das Orbit auf den Boden zu schießen ist nur mit Raketen-Waffen möglich, die für die den Durchflug nach unten 1 Minute benötigen.

Für Raumgeschütze gibt es auch Km Reichweiten für in Atmosphären. Für Fahrzeug Geschütze gibt es auch Raum-Kampf-Reichweiten.

Die Atmosphäre verhindert einen Orbitalen gezielten Beschuß mit effektiven Geschützen. Zwar kann man mit so genannten Laserpointern gut Treffen, aber die Hoch-Energie-Waffen entzünden die Atmosphäre so früh, das die Energie aufgebraucht wird.

* Fahrzeug-Geschütze können keine „gezielten Schüsse“ der Infanterie Tabelle ausführen

Also WM Ausfall

I	0	0
II	-30	1
III	-60	2
IV	-90	3

Erweiterte Regel.:

- **Mehrfachfeuer mit Geschützen**

Ist prinzipiell gefährlich und sehr ungenau und es ist maximal 4 Quaddro-Feuer (4 fach) möglich.

Erstens überhitzen die Geschütze schnell und können ausfallen. Ab dem zweiten Schuß wird jeweils mit 1W6 gewürfelt. Bei einem Ergebnis, das kleiner ist, als die Anzahl der Schüsse fällt die Waffe aus.

Zusätzlich kommt ab dem 2ten Angriff ein WM-Malus von je 30 zum Tragen. Jeder Schuß verbraucht Munition, bzw Energie.

Zusatzregel.:

- **Eingraben**

En Fahrzeug kann sich in einer Kuhle in eine Art Deckung begeben, oder halb eingegraben werden. Dadurch kann es keinen Schutzschirm nutzen, und auch nicht ausweichen, aber es zählt als Deckung, die selbst FSP hat. Und zwar so viele wie das Standard Fzg an Panzerung hätte. Der Feind kann also die Deckung weg schießen, oder versuchen den restlichen sichtbaren Teil zu treffen.

Erweiterte Regel.:

- **Panzerungs-Kriticals**

**Starke Waffen-
kühl-Systeme ver-
meiden den Über-
hitzungs-Wurf.**

**Dauerfeuer-
Regulatoren hal-
bieren den WM-
Malus.**

	Tabelle 1	Tabelle 2
W10	Weniger als 5% Schaden	Pro volle 5% Schaden
1	Kein Effekt (Frachthalter)	Kein Effekt (Frachthalter)
2	Kein Effekt	Kein Effekt
3	Kein Effekt	Kein Effekt
4	Kein Effekt	Komunikation WM-5
5	Kein Effekt	Teilauto WM-5
6	Kein Effekt	Feuerleit WM-5
7	Sensoren WM -5	Sensoren WM-10
8	Schirm max -1W20 FSP	Schirm max -1W% FSP
9	Triebwerks Problem	Triebwerks Problem x2
10	Waffe ausgefallen	Waffe zerstört

Triebwerks-Problem (2W6)

2	Bremsen Ausgefallen
3	Keine Links Wende
4	Max Geschwindigkeit -10%
5	Beschleunigen -2 BsP
6	Pilot WM-5
7	Beschleunigen -1 BsP
8	Pilot WM-5
9	Bremsen -1 BrP
10	Max Geschwindigkeit -20%
11	Keine Rechts Wende
12	Motor / Schub -Tr Ausfall

Sonder-Systeme sind alle Einbauten nicht durch die anderen kritischen Treffer abgedeckt sind.

Hierbei Zählt %-Anteil FSP Schaden zu FSP Maximum.

• Interne-Kriticals

	Tabelle 4	Tabelle 5	Tabelle 6
W20	Unter 1%	1-5%	Pro volle 5%
1	Kein Effekt	Kein Effekt	Kein Effekt
2	Ziel-system WM-10	Ziel-System „Aus“	Ziel-System „zerstört“
3	Selbst Rep WM-10	Selbst Rep „Aus“	Selbst Rep „zerstört“
4	Pilot-Comp WM-10	Pilot-comp „Aus“	Pilot-Comp „zerstört“
5	Schleuse „Ausfall“	Schleuse „Zerstört“	Wand aufgerissen
6	Dock/Hangar WM-50	Dock/Hangar „Aus“	Dock/Hangar „zerstört“
7	LEH-10%	LEH „Aus“	LEH „zerstört“
8	Frachtraum -10%	Frachtraum -25%	Frachtraum -50%
9	Schirm max -1W% FSP	Schirm „Aus“	Schirm „zerstört“
10	Bremsanlage—2 BrP	Bremsanlage „Aus“	Bremsanlage „zerstört“
11	Sonder-System „Aus“	Sonder-System „zerst“	Sonder-System „zerst“
12	1W6 Waffen „Aus“	1W6 Waffen „zerstört“	Totaler Waffenausfall
13	Feuer 1 FSP /Rd	Explosion 1W6 FSP	Explosion 2W6 FSP
14	KOM WM-10	KOM „Aus“	KOM „zerstört“
15	ECM & ECCM WM-10	ECM & ECCM „Aus“	ECM & ECCM „zerstört“
16	Sensor WM-10	Sensor „Aus“	Sensor „zerstört“
17	Acku/Reaktor -10%	Acku/Reaktor „Aus“	Acku/Reaktor „zerst“
18	Passagier-Treffer 10%	Passagier Treffer 25%	Passagier Treffer 50%
19	Besatzungs-Treffer 10%	Besatzungs-Treffer 25%	Besatz-Treffer 50%
20	Loch in der Hülle	Hüllenbruch offen	Hüllenbruch WRACK

„Aus“-fall bedeutet, das das System noch mit Beta Systemen repariert werden kann, sofern sie noch vorhanden sind.

„zerstört“ bedeutet, das das System so weit zerstört ist das ganze Bau-gruppen Fehlen, und nur eine langwierige Reparatur oder ein Aus-tausch da hilft.

WM unter -30 im Endeffekt = 1 Ausfall
2 Ausfälle ergeben 1 zerstört.

Passagier / Besatzungstreffer bedeutet, eine %-Chance von FSP Schaden getroffen zu werden. Und zwar von 1 FSP (sprich 1W6 TP bei RK-10)

Erweiterte Regeln.:• **Gezieltes Schießen & Meucheln**

Es ist prinzipiell möglich länger zu zielen um WM+ 10 zu erhalten auf einen einzelnen Angriff. Dazu Bedarf es 1 Rd Rechenzeit für den Computer. Das Ziel darf weder ausweichen, noch Manöver-Schub nutzen, und die Waffe muß jeweils kontrolliert werden (5 Akp-Waffen-Kontrolle). Der Bonus ist Additiv, und ein +400 der auf extrem eine 100%Chance ergibt ist möglich. Dauert aber 40 Rd, also 6 Minuten 40 Sekunden PRO Schuß.

Dann ist es Möglich auf Empfindliche Teile des Feindfahrzeuges zu schießen. WM-50, dafür wird bei der Panzerungstabelle mit 1W6+4 gewürfelt statt mit 1W10.

Auch meuchlerische Treffer sind theoretisch Möglich.

Es bedarf einer erfolgreichen Probe in der entsprechenden Fahrzeug-Technik um die Schwachpunkte einschätzen zu können, 5 zusätzlicher AKP für den Schuß, einer Meucheln-Probe mit WM -50 um auf der Panzerungstabelle eine gewürfelte Zahl fest zu legen, oder eine Meucheln Probe mit WM-100 wenn auf ein Internes System gezielt werden soll. (die Zahlen 13 & 20 Dürfen auf der internen Kritischen Tabelle nicht anvisiert werden.) Nur der jeweils ERSTE Kritical kann mit einer Meucheln Probe gezielt werden. D.h. entweder erst die Panzerung durchbrechen oder Desintegratoren nutzen.

• **Rammen**

Ramm-Schaden entsteht durch zwei unterschiedlich schnelle kollidierende Objekte. Falls so etwas passiert müssen BEIDE erst einmal eine Pilotenprobe schaffen, um nicht die Kontrolle zu verlieren und eine 45° Kurve unfreiwillig durch zu führen. (sie zeigt von der Ramm-Seite Weg).

Ramming verursacht 1W6 TP pro 20 km/h. Um F5P zu machen sollte man 10 +10/F5P an TP zusammen bekommen. (siehe TP-F5P Regel im Infanterie-Kampf) Hierbei werden die beiden Geschwindigkeiten verglichen.

Frontal! $A + B = \# \text{ Geschwindigkeit}$

Von hinten $A - B = \# \text{ Geschwindigkeit}$

Von der Seite $1/2 A + 1/2 B = \# \text{ Geschwindigkeit}$

Den Schaden erleiden beide, obwohl für jeden von beiden extra gewürfelt wird. Und ja Gute Erfolge und Kritische Erfolge unter denen BEIDE leiden sind möglich.



• **Pseudo-Fahrzeug-Kampf**

Es werden keine Felder benutzt.

Die Taktik und Führung bleibt wie im Taktischen Kampf.

Das Ansagen erfolgt genau so wie im Taktischen Kampf.

Die Defensiven und Neutralen Fertigkeiten erfolgen wie im taktischen Kampf, mit Ausnahme der Bewegung.

Treffen und Verletzen erfolgt genau so wie im Taktischen Kampf, mit Ausnahme der Festlegung der WMs.

Grundregel.:

Die Entfernungen werden geschätzt und eine Gruppe kann sich um zu schätzende Meter nähern oder entfernen. Deckung und Umgebung werden vom Spielleiter aus dem Handgelenk geschätzt. Es ist erlaubt Deckung hinter unbeteiligten Fahrzeugen und Häusern zu suchen, wobei eine konkurrierende Piloten-Probe da gut hilft.

Ziele werden „bestimmt“ (Taktik-Probe war ein Erfolg), oder „gewürfelt“ mit 1W (Anzahl Ziele).

Piloten „müssen“ jede Rd Pilotieren, ansonsten hat das ganze Fahrzeug einen WM-100 auf alle Angriffe

Erweiterte Regel „ein bisschen Überblick“

Bewegen nutzt die AKP-Tabelle des Taktischen Kampfes, aber die Geschwindigkeit des Fahrzeuges ist unerheblich.

Zusatz-Regel.: „Wettrennen“

Zwei Piloten liefern sich würfel Duelle (1 pro RD) wer gewinnt entscheidet ob Deckung oder in Reichweite ... bei Gleichstand gilt eine Mittlere Entfernung für Infanterie Waffen und Kurz für Geschütze.

Grundregel.:

Die Situations-WMs werden vom Spielleiter „geschätzt“ und bestimmt.

Erweiterte Regel .: „Hab dich“

Eine „Taktische Kampfsinn“ -Probe erlaubt es den Moment des Feuerns ab zu passen. Jeder der Schießen möchte „Muß“ eine machen.

K-M = WM-100, S-M = WM-50, M = WM-30, E = WM-20, G-E = WM-10,

K-E = WM+0

• **Taktischer Raum-Fahrzeug-Kampf**

Die Initiative Regeln Bleiben erhalten.
Entspricht in sehr großen Teilen dem Fahrzeug Kampf.

Ein Raumfeld (1 Klick) hat eine Größe von 30 Km Durchmesser. Um die 3-Dimensionalität wenigstens ein wenig zu simulieren werden HEX-Felder (6-Ecke) verwendet. Eine Geschwindigkeit von 1 Klick/ Rd ist die Grundlage aller Bewegungen des Raumkampfes.

Jedes Fahrzeug hat Manöver-Schub-Punkte, die vom jeweiligen Raum-Fahrzeug abhängen. Jeder Einsatz eines MP (Manöver-Punktes) erhöht entweder die Geschwindigkeit um 1 Klick/Rd, oder Senkt die Geschwindigkeit um 1/2 Klick / Rd (es braucht 2 MP für 1 Bremswirkung)

Die Geschwindigkeit kann sowohl zu Beginn, als auch zum Ende der Bewegung verändert werden. Zum Drehen werden MP. Pro 60° Drehung 1 Punkt pro angefangenen 2 Klicks/Rd benötigt. Um Vollschub fliegen zu können ist eine Piloten-Probe (vor der Bewegung) notwendig.

• **Pilotieren & Steuern**

Ein Raumschiff benötigt keinen Piloten, weil es ansonsten einfach geradeaus weiter driftet, oder einem fest programmierten Kurs folgt. Wenn es gesteuert werden soll, hingegen ist der Pilot unerlässlich. Der Pilot kann damit beschleunigen & bremsen & Steuern & Sonder-Manöver ausführen. Es kann nur eine Figur Pilotieren.

Piloten-Sondermanöver kosten sind...:

- **Notsprung.**
- **Andocken & Landen**
- **In Orbit eintreten**
- **Abdocken & Starten**
- **Rammen**
- **Ramming ausweichen**
- **Kurs festlegen (kein Jagdpilot möglich) für 6 Rd**
- **Kontrolle wiedergewinnen (nach Fumbels z.b.)**

Allgemeine Fahrzeug Aktionen sind .:

Pilotieren/ Jagd-Pilotieren/ Technik-Probe Systeme umstellen/ Sensor-Erfassung / ECM-Probe / ECCM-Probe / Geschütz-Feuer / Fernlenkwaffe ausklinken, und, oder steuern/ Hypersprung & Not-Sprung

Angreifen mit Raumschiffen entspricht dem Angriff mit Fahrzeugen, aber anderen Reichweiten (Klicks).

Notsprung.:
Hyper- / Linear-TR ist nicht voll geladen = WM- (% Unterladung)

Manöver-TR-
Schäden oder Nachteile sind unwichtig.

Comp-Pilot WM & Größen WM zählen hingegen.

Miss-Erfolg
„kein Sprung“ & Triebwerk ist entladen.

S-Misserfolg
„kein Sprung und Triebwerk ist ausgefallen“

K-Mißerfolg
„kein Sprung und Triebwerk ist zerstört“

Erfolg
„Sprung beginnt in 6 RD“

G-Erfolg
„Sprung beginnt in 1W6 Rd“

K-Erfolg
„Sprung beginnt sofort“

(Hinweis) Pilotieren umfasst alle Piloten sondermanöver, aber nicht Jagt-Pilot. Also kann auch ein „CO-Pilot“ letzteres ausführen.

Auch hier gilt
Also WM Ausfall

I	0	0
II	-30	1
III	-60	2
IV	-90	3

Erweiterte Regel.:

- **Mehrfachfeuer mit Geschützen (equivalent zu Fahrzeug-Kampf)**

Ist prinzipiell gefährlich und sehr ungenau und es ist maximal 4 Quaddro-Feuer (4 fach) möglich.

Erstens überhitzen die Geschütze schnell und können ausfallen. Ab dem zweiten Schuß wird jeweils mit 1W6 gewürfelt. Bei einem Ergebnis, das kleiner ist als die Anzahl der Schüsse fällt die Waffe aus.

Zusätzlich kommt ab dem 2ten Angriff ein WM-Malus von je 30 zum Tragen. Jeder Schuß verbraucht Munition, bzw Energie.

Starke Waffen-
kühl-Systeme ver-
meiden den Über-
hitzungs-Wurf.

Dauerfeuer-
Regulatoren hal-
bieren den WM-
Malus.

Erweiterte Regel.:

- **Panzerungs-Kriticals**

	Tabelle 1	Tabelle 2
W10	Weniger als 5% Schaden	Pro volle 5% Schaden
1	Kein Effekt (Frachthalter)	Kein Effekt (Frachthalter)
2	Kein Effekt	Kein Effekt
3	Kein Effekt	Kein Effekt
4	Kein Effekt	Komunikation WM-5
5	Kein Effekt	Teilauto WM-5
6	Kein Effekt	Feuerleit WM-5
7	Sensoren WM -5	Sensoren WM-10
8	Schirm max -1W20 FSP	Schirm max -1W% FSP
9	Triebwerks Problem	Triebwerks Problem x2
10	Waffe ausgefallen	Waffe zerstört

Triebwerks-Problem (2W6)

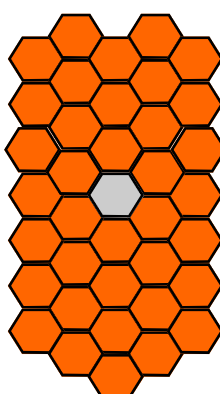
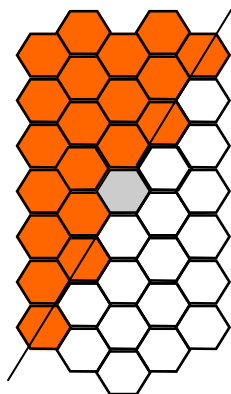
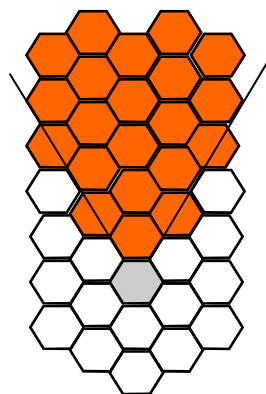
- 2 Gegenschub Ausgefallen
- 3 Keine Links Wende
- 4 Hyper-Tr Ausgefallen
- 5 Schub -1
- 6 Pilot WM-5
- 7 Schub -1
- 8 Pilot WM-5
- 9 Schub -1
- 10 A-Grav Ausgefallen
- 11 Keine Rechts Wende
- 12 Schub -Tr Ausfall

• **Feuerbereiche für Waffen**

60° Feuerfeld

180° Feuerfeld

360° Feuerfeld



Sonder-Systeme sind alle Einbauten nicht durch die anderen kritischen Treffer abgedeckt sind.

• Interne-Kriticals

	Tabelle 4	Tabelle 5	Tabelle 6
W20	Unter 1%	1-5%	Pro volle 5%
1	Kein Effekt	Kein Effekt	Kein Effekt
2	Feuerleit WM-10	Feuerleit „Aus“	Feuerleit „zerstört“
3	Teilauto WM-10	Teilauto „Aus“	Teilauto „zerstört“
4	Pilot-Comp WM-10	Pilot-comp „Aus“	Pilot-Comp „zerstört“
5	Schleuse „Ausfall“	Schleuse „Zerstört“	Wand aufgerissen
6	Dock/Hangar WM-50	Dock/Hangar „Aus“	Dock/Hangar „zerstört“
7	LEH-10%	LEH „Aus“	LEH „zerstört“
8	Frachtraum -10%	Frachtraum -25%	Frachtraum -50%
9	Schirm max -1W% FSP	Schirm „Aus“	Schirm „zerstört“
10	Hyper Tr entladen	Hyper Tr „Aus“	Hyper Tr „zerstört“
11	Sonder-System „Aus“	Sonder-System „zerst“	Sonder-System „zerst“
12	1W6 Waffen „Aus“	1W6 Waffen „zerstört“	Totaler Waffenausfall
13	Feuer 1 FSP /Rd	Explosion 1W6 FSP	Explosion 2W6 FSP
14	KOM WM-10	KOM „Aus“	KOM „zerstört“
15	ECM & ECCM WM-10	ECM & ECCM „Aus“	ECM & ECCM „zerstört“
16	Sensor WM-10	Sensor „Aus“	Sensor „zerstört“
17	Reaktor -10%	Reaktor „Aus“	Reaktor „zerstört“
18	Passagier-Treffer 10%	Passagier Treffer 25%	Passagier Treffer 50%
19	Besatzungs-Treffer 10%	Besatzungs-Treffer 25%	Besatz-Treffer 50%
20	Loch in der Hülle	Hüllenbruch offen	Hüllenbruch WRACK

„Aus“-fall bedeutet, das das System noch mit Beta Systemen repariert werden kann, sofern sie noch vorhanden sind.

„zerstört“ bedeutet, das das System so weit zerstört ist das ganze Bau-gruppen Fehlen, und nur eine langwierige Reparatur oder ein Aus-tausch da hilft.

**WM-35 im Endeffekt = 1 Ausfall
2 Ausfälle ergeben 1 zerstört.**

Passagier / Besatzungstreffer bedeutet, eine %-Chance von FSP Schaden getroffen zu werden. Und zwar von 1 FSP (sprich 1W6 TP bei RK-10)

Erweiterte Regeln.:

- **Gezieltes Schießen & Meucheln (Wie im Fahrzeug-Kampf)**

Es ist prinzipiell möglich länger zu zielen um WM+ zu erhalten auf einen einzelnen Angriff. Dazu Bedarf es 1 Rd Rechenzeit für den Computer. Das Ziel darf weder ausweichen, noch Manöver-Schub nutzen, und die Waffe muß jeweils kontrolliert werden (5 Akp-Waffen-Kontrolle). Der Bonus ist Additiv, und ein +400 der auf extrem eine 100%Chance ergibt ist möglich. Dauert aber 40 Rd, also 6 Minuten 40 Sekunden PRO Schuß.

Dann ist es Möglich auf Empfindliche Teile des Feindfahrzeuges zu schießen. WM-50, dafür wird bei der Panzerungstabelle mit 1W6+4 gewürfelt statt mit 1W10.

Auch meuchlerische Treffer sind theoretisch Möglich.

Es bedarf einer erfolgreichen Probe in der entsprechenden Fahrzeug-Technik um die Schwachpunkte einschätzen zu können, 5 zusätzlicher AKP für den Schuß, einer Meucheln-Probe mit WM -50 um auf der Panzerungstabelle eine gewürfelte Zahl fest zu legen, oder eine Meucheln Probe mit WM-100 wenn auf ein Internes System gezielt werden soll. (die Zahlen 13 & 20 Dürfen auf der internen Kritischen Tabelle nicht anvisiert werden.) Nur der jeweils ERSTE Kritical kann mit einer Meucheln Probe gezielt werden. D.h. entweder erst die Panzerung durchbrechen oder Desintegratoren nutzen.

- **Rammen**

Ramm-Schaden entsteht durch zwei unterschiedlich schnelle kollidierende Objekte. Falls so etwas passiert müssen BEIDE erst einmal eine Pilotenprobe schaffen, um nicht die Kontrolle zu verlieren und eine 45° Kurve unfreiwillig durch zu führen. (sie zeigt von der Ramm-Seite Weg).

Ramming verursacht

1 F5P pro 5 Klicks/Rd, bei mindestens 1 t Objekten

1W6 F5P pro 5 Klicks/Rd, bei mindestens Raumbooten

1 W10 F5P pro 5 Klicks/Rd, bei mindestens Raumschiffen

1W20 F5P pro 5 Klicks/Rd, bei mindestens Groß-Raumern

Frontal! $A + B = \#$ Geschwindigkeit

Von hinten $A - B = \#$ Geschwindigkeit

Von der Seite $1/2 A + 1/2 B = \#$ Geschwindigkeit

Den Schaden wird jeweils dem anderen verursacht. Die Ramming Probe kann gut oder Kritisch sein, wobei dann der Schaden für BEIDE ans Maximum oder darüber hinaus geht.

Desintegratoren können also auch erst ihren internen Kritical würfeln und intern schaden machen, bevor der Panzerungs-Schaden erfolgt.

Ansonsten hilft der intern Meucheln nur, wenn keine Panzerung vorhanden ist oder man das Glück hat direkt eine Panzerungsschwachstelle erwischt zu haben und intern zu treffen.

Zusatzregel.:

Wenn es nicht ungewolltes Ramming, sondern um Asteroiden ausweichen geht, zählt ein Misserfolg wie ein Erfolg beim Rammen ein 5-Misserfolg wie ein G-Erfolg und ein K-Mißerfolg wie ein K-Erfolg.

Zusatzregel.:

Das Eintauchen in Atmosphäre ist ein treffer auf ein gigantisches Objekt mit 1W20 F5P pro angefangenen 5 Klicks /Rd.... Also lieber langsam einfliegen (1 Klick / Rd)

Dronen & Zeit sparen.

Dronen dürfen genauso wie Crew ihre Aktionen beschleunigen und erhalten die selben Nachteile durch WMs dadurch.

Zusatz-regel.:

Scann-Daten. Ein mit einem „guten Erfolg“ gescanntes Schiff kann bei einem späteren „guten Erfolg“ wieder Identifiziert werden, was es dann wieder seiner Liste zufügt.

• DRONEN-KONTROLLE

Der Kampf mit Dronen unterscheidet sich nicht direkt von normalem Kampf, sondern benutzt „nur“ andere Fertigkeitswerte.

Der „Dronen-Pilot“ der Drone benötigt 5 AKP um die Drone zu „kontrollieren“. Dies beinhaltet das Starten, landen, Pilotieren durch den Pilot, das übermitteln von Scandaten an die Drone und das Zuweisen eines Zieles.

Wenn der Dronen Pilot zusätzlich in die Steuerung eingreifen will (z.b. Jagtpilot, mit Waffe schießen, Sensoren Benutzung, ECM benutzung, Technik-Bedienung, usw) dann kostet ihn das zusätzliche 5 AKP (1 Handlung) deren %-Chancen davon abhängt wie gut er in der entsprechenden Fertigkeit währe, UND wie gut er in Fernlenken ist. In diesem Fall zählt der schlechtere %-Wert.

Auto-Pilot-Aktionen der Drone

Die Drone hat im Allgemeinen einen Bordcomputer mit 60er %-Werten und 20 AKP, also 4 normalen Handlungen.

- **Wenn sie nicht „bedient“ wird, treibt sie normalerweise im Raum ohne zu agieren.**
- **Wenn sie bedient wird, pilotiert sie UND kann die 20 AKP entsprechend den Anweisungen des Dronen Piloten verwenden.**
- **Wenn sie den Auftrag bekommt selbstständig etwas zu tun, so pilotiert sie selbst und führt anweisungen wie „angreifen“, „fliehen“, „suchen“, „stören“, „anfliegen“, „andocken“, usw usw usw aus. Auch das erstellen einer Feindliste ist möglich. Jedes Schiff das erfolgreich ECM benutzt, verschwindet von der Feindliste. Wenn die Drone „gejammt“ wurde verliert sie alle Ziele. Dronen versuchen prinzipiell in kurze Entfernung zu gelangen.**
- **Wenn sie den Auftrag haben alles an zu greifen was nicht „definitiv Freundlich“ ist, so tun sie dies als hätten sie den Auftrag des Selbstständigen Handelns, suchen ihre Ziele aber „zufällig“ aus, und verschonen nur „freunde“ solange die „Freundesliste“ noch existiert**

Wenn eine Drone mit einem „kritischen Erfolg“ gejammt wird, schaltet sie sich ab und muß erneut aufgenommen und reaktiviert werden. Manchmal treiben solche Dronen jahrelang durch Schlachtfelder um sich dann im ungünstigsten Moment selbst zu reaktivieren und Abenteurern das Leben schwer zu machen.

• **Pseudo-Raum-Fahrzeug-Kampf**

Es werden keine Felder benutzt.

Die Taktik und Führung bleibt wie im Taktischen Kampf.

Das Ansagen erfolgt genau so wie im Taktischen Kampf.

Die Defensiven und Neutralen Fertigkeiten erfolgen wie im taktischen Kampf, mit Ausnahme der Bewegung.

Treffen und Verletzen erfolgt genau so wie im Taktischen Kampf, mit Ausnahme der Festlegung der WMs.

Grundregel.:

Die Entfernungen werden geschätzt und eine Gruppe kann sich um zu schätzende Meter nähern oder entfernen. Deckung und Umgebung werden vom Spielleiter aus dem Handgelenk geschätzt.

Ziele werden „bestimmt“ (Taktik-Probe war ein Erfolg), oder „gewürfelt“ mit 1W (Anzahl Ziele).

Piloten „müssen“ jede Rd pilotieren ansonsten erhält das Schiff WM-100 auf alle Angriffe.

Zusatz-Regel.: „Wettrennen“

Zwei Piloten liefern sich Würfel Duelle (1 pro RD) wer gewinnt entscheidet ob in kurzer oder weiter Reichweite ... bei Gleichstand gilt eine Mittlere Entfernung.

Grundregel.:

Die Situations-WMs werden vom Spielleiter „geschätzt“ und bestimmt.

Erweiterte Regel .: „Hab dich“

Eine „Taktische Kampfsinn“ -Probe erlaubt es den Moment des Feuerns ab zu passen. Jeder der Schießen möchte „Muß“ eine machen.

K-M = WM-100, S-M = WM-50, M = WM-30, E = WM-20, G-E = WM-10, K-E = WM+0

• **Schlachten-Simulation**

Solch eine Runde dauert 1 min, also 6 Rd des taktischen Kampfes.
Es sind Pro Seite nur 10 Kampfgruppen zulässig.

Berechnen wir zuerst den VW „Verteidigungswert“ eines jeden Teilnehmers. Diese könne dann zu Kampfgruppen, Flottillen oder ähnlichem zusammengefasst werden.

Infanterie	$(LP + RK \times 5) \times (1 + (Ausweichen/100)) = VW$
Fahrzeug	$(Interne F5P + Panzerung F5P + Schirm F5P) \times 20 \times$
Normale FZG	$(1 + (Ausweichen/400)) = VW$
Schweber	$(1 + (Ausweichen/200)) = VW$
Flugzeuge	$(1 + (Ausweichen/100)) = VW$
Raum-Fahrzeuge	$(Interne F5P + Panzerung F5P + Schirm F5P) \times 20 \times$
Raumboot	$(1 + (Ausweichen/100)) = VW$
Raumschiff	$(1 + (Ausweichen/200)) = VW$
Großraumer	$(1 + (Ausweichen/400)) = VW$
Stationen o.ä.	$(1) = VW$

Dann den AW „Angriffswert“ eines Jeden Teilnehmers

Infanterie	$(AKP/5) \times (Waffenfertigkeit /100) \times$
Pistolen o.ä.	(10)
Gewehre	(15)
MP / SFG o.ä.	(20)
S-Inf-Waffen	(30)
Fahrzeuge	$(Waffen F5P \max \times 10) \times (Trefferchance /100) \text{ je}$
Raum-Fahrzeuge	$(Waffen F5P \max \times 10) \times (Trefferchance /100) \text{ je}$

(hierfür werden jedem Geschützfürher so viele Geschütze zugewiesen wie er bedienen kann. Sollte er mehr nutzen dann ergeben sich die WM die ein zu rechnen sind aus den AKP die er verwendet. Es dürfen Piloting / sensor / Kom Proben in der Berechnung fehlen, da diese über den Daumen in die Taktik Proben einfließen.)

Beide Generäle / Admiräle nehmen ihre Jeweils stärkste AW-Kampfgruppe zuerst, dann die jeweils Kleinere der Reihenfolge.

Dann kommen die Konkurrierenden Würfe auf Taktik & Strategie der beiden Generäle /Admiräle.

Es bedarf eines Erfolges um der jeweils gegnerischen $1W4 \times AW$ an Schaden zu machen. (gute machen vollen Kritische sogar mehr, Schaden) Ist eine Probe besser als die andere, kann er den Gegner „binden“

worauf dieser nicht fliehen kann für 1 min.

Hat eine Seite keine Kampfgruppen mehr, die andere aber schon, kann er diese auf die Jagd schicken. Sie greifen andere Gruppen an, die schon angegriffen wurden und machen diesen Schaden, wenn ihre Probe ein Erfolg ist. Ist keine Gruppe gebunden, so können sie diese erfolgreich „binden“, wenn sie einen Kritischen Erfolg haben.

Eine Kampfgruppe die Beschädigt wird, verliert pro volle 25% VW—Verlust auch 25% AW.

Am Ende der Minute, darf jeder General / Admiral Kampfgruppen zurückziehen die weder voll vernichtet sind, noch „gebunden“

Kampfgruppen die sich zurück gezogen haben, könne sich dort Formieren, und die Schäden festhalten. Es wird festgestellt, wie viel %-VW noch übrig sind, und dann für jeden in der Kampfgruppe separat auf die % gewürfelt.

Erfolg = leichte Gefechts-Schäden, Schild regeneriert binnen 1 h.

Misserfolg = ernste Gefechts-Schäden, Panzerung weg, Schild regeneriert auf 50% binnen 1h. Waffen beschädigt (VW x 1/2 & AW x 1/2.)

S-Misserfolg = Wrack, treibt noch im Gefecht und bedarf Rettung

K-Mißerfolg = Explodiert / Tot

Tja „Siegen“ tut derjenige der noch intakte Kampfgruppen im Gefecht hat, während der andere floh. Aber manche Siege sind auch Pyrruss-Siege. Manchmal ist es sinnvoller „beschädigte Einheiten zurück zu ziehen um sie im nächsten Gefecht Einsatz bereit zu haben.

Zusatzregel:
Es ist verboten vom Spielleiter zu verlangen das er die Technik erklärt.

TECHNIK

In der „Sci-Fi“ wird Technik verwendet, welche von heutigen Spitzenkräften nicht verstanden wird, oder gar gebaut werden kann. Also Arbeiten wir hier verstärkt mit erklärenden „Schlagworten“, welche dem SCI-FI-Leser bekannt sein könnten, und Spielleiter und Spieler helfen sollen die Illusion eines Universums zu erschaffen.

Kümmern wir uns um die Bereiche.:

- **Tech-Level**
- **Triebwerke**
- **Hyperraum-Fahrt**
- **Sensoren**
- **Kommunikation**
- **Waffen**
- **Syntho-Zeug**

- **Tech-Level**

Ist ein Zahlenwert, dessen Höhe aussagt wie kompliziert und filigran die Technik ist.

- 0 **keinerlei Technik möglich, sogar Steine zum Werfen sind kompliziert. (Öder Felsbrocken, keine Zivilisation)**
- 1 **Einfaches Handwerk wie Schmieden, Steinmetzen, Holzschnitzen und Stoff-Weben. Mechanik und einfache Wasser und Windkraft sind Stützen der Gesellschaft, genauso wie Muskelkraft und Reittiere.**
- 2 **Verbessertes Handwerk und einfache Industrie. Faktoreien, Mechanik, Hydraulik, Pneumatik, einfache Elektrik, Chemische-Fabrik, Metall-Verhüttung. Fahrzeuge Tendieren zur Robustheit und geringen Geschwindigkeiten.**
- 3 **Elektronik & Computer, Energie-Technik, Gravitik, einfache Schutzfeld-Technik, Hochenergie. Schwebler lösen viele Verkers-tau-Probleme und Automatisierung ist weit verbreitet. Holo-TV, Plasma Reaktoren und einfache Cyberware haben ihren Platz gefunden.**
- 4 **Einfache Hyper-Technik, Strahlen-Technik, Mirko-Robottik, Stealth Technologie, bessere Cyberware, und Robotter sind üblich. Raumflug ist problemlos möglich. Fu**
- 5 **Bessere Hyper-Technik, Anti-Materie, Desintegration...**
- 6 **Schwarzschild-Reaktoren, und eigentlich alles technisch erklärbares.**
- 7 **Unerklärbare Technik die an Wunder grenzt.**

• Triebwerke

Die Konventionellen wie Rad, Kette, Luftkissen, Jet, Wasser-JET, Propeller usw zu erklären überlassen wir doch einmal dem Internet, und gehen zu den interessantesten unbekannteren.

A-GRAV.

Nutz sehr spezielle Besonderheiten der Hyperraum-Theorie um 2 Effekte zu erreichen. Andruck-Absorption, also das Neutralisieren von Beharrungskraft. Und Masse-Trägheit-Neutralisation, also das Vermindern von „Gewicht“ welches beim Beschleunigen Energie verbraucht um auf Geschwindigkeit zu kommen. Zusätzlich kann es auch noch Schwerkraft-Polarisation bewirken (das Anziehen oder Abstoßen von Schwerkraft-Feldern. Ein Raumschiff das ohne A-Grav ca 10 g ($100m / s^2$) beschleunigen kann, kann mit A-Grav 10 Klick / Rd ($30\ 000m / s^2$) beschleunigen. Also ist ein A-Grav-Ausfall so wie „nicht mehr im Kampf navigieren können“.

Schub-Triebwerke

Photonen-Triebwerke, Ionen-Triebwerke, Plasma-Triebwerke, Fusions-Triebwerke, Impulse-Triebwerke, Gravitations-Triebwerke, Hyperpfeil-Triebwerke, arbeiten zwar nach unterschiedlichen physikalischen Theorien, aber im Endeffekt tun sie das gleiche. Oft werden sogar Kombinationen von Triebwerksarten eingebaut um den Ausfall bei bestimmten Gegebenheiten zu verhindern.

GRAVITATIONS-Triebwerke benötigen Schwerkraft-Felder, die im Leerraum deutlich zu schwach sind. Ein PLASMA-Triebwerk hingegen hat einen sehr großen Treibstoffverbrauch. Eine Kombination von Beiden könnte hingegen gut funktionieren.

HYPERPFEIL-Triebwerke schießen im Hyperraum einen Strahl in eine Richtung und „haken“ sich darin ein und lassen sich ziehen. Schnell, aber nicht wendig. IMPULSE-Triebwerke machen aber leicht zu ortende energetische Schockwellen. Die Kombination hingegen wäre wieder brauchbar.

IONEN / PLASMA / FUSIONS-Triebwerke erhitzen Wasser und nutzen den Ausström-Abstoßungs-Effekt. Ihr Verbrauch ist also sehr groß, und die Gefahr der Entzündung hinter den Triebwerken immens.

PHOTONEN-Triebwerke hingegen stoßen Lichtwellen aus, und nutzen den Abstoßungs-Effekt. Sie verbrauchen nahezu nichts an Materie, aber ihre Beschleunigungswerte sind die eines alten Opas der eine Schubkarre schiebt.

Ergibt sich das 100% C (Licht-Geschwindigkeit) 3 mio Km / Rd Einer Geschwindigkeit von 100 000 Klicks pro Runde

Ein Schiff, welches 10 Schubpunkte hätte, bräuchte also 10 000 Runden oder 1667 Minuten oder 27 Stunden.

So etwas dauert etwas länger, und es würde sich lohnen, die letzte Strecke zu „springen“.

Um einfacher und schneller und einfacher auf die Maximalgeschwindigkeit zu kommen, wird das Linear-Triebwerk mit dem Schubtriebwerk gekoppelt und ein künstliches Wurmloch erstellt, durch das mit „Sternensog“ geflogen wird.

(der Name kommt von dem Tunnelartigen Anblick den Man dort hat.)

- **Hyperraum-Fahrt**

- **Sternensog**

Das Hypertriebwerk (oder Linear-Triebwerk) wird mit den Schubtriebwerken zusammengeschaltet um die maximal-Geschwindigkeit des Raumschiffes zu erreichen.

Dabei entsteht eine Blase mit 1 L-Sec Radius, welche durch ein künstliches Wurmloch fliegt. Trifft die Blase auf Objekte, Platz sie und wirft das Schiff sofort aus. In ca 1 W10 Klicks von dem Objekt entfernt. (die Bruchstelle spült das Schiff aus)

Um den Sternensog zu aktivieren muß das Schiff „stehen“ oder sich maximal langsam bewegen (1 Klick/Rd). Dann wird eine Astrogations-Probe notwendig um einen freien Weg zu finden (WM +0 / 1 min) Dann kann ein ungeladenes Hypertriebwerk & Schubtriebwerk aktiviert werden und 1 Minute gemeinsam geladen. (Die Ladung eines Sprungbereiten Hyper-Triebwerkes ist parallele dazu und kann nicht umgeleitet werden). Und dann beginnt das Schiff binnen 1 RD auf maximal Geschwindigkeit zu beschleunigen.

Ein erfolgreicher Kurz endet ca 2 L-Sekunden vor dem Ziel (normale Schiffe beschleunigen auf 200 und fliegen ca 180 Rd ,ca 30 min) und der Rest wird normal geflogen.

- **Hypersprung**

Ein Hyper-Triebwerk muß erst voll geladen werden (100%). Um einen Problemlosen Sprung zu erlauben. Die meisten Schiffe benötigen dafür 100 Min, also 1 Stunde 40 Minuten.

Zum „Springen“ ist eine Astrogations-Probe und ein vollgeladenes Triebwerk notwendig (WM+0 /10 min). Dabei ist es möglich auf 1 L-Sec genau zu zielen wo man heraus kommt. (kritische Erfolge haben das schon mal auf 1 Klick genau geschafft)

Für Notsprünge hingegen ist eine Hyperpiloten-Probe notwendig, (WM-% Unterladung des Triebwerkes) und das Schiff wird 1W% Tage in zufällige Richtung geworfen.

Der Staffelsprung (WM+30 / 4h Kurs festlegen, mit WM+30 & 5 min Positionskontrolle pro Sprung) ist üblich, und wird gerade von Großen Schiffen gerne genutzt.

Astrogations-Fehler führen zu Abweichungen um 1W12 Licht-Monate.

Zusatzregel.:
Das technische „Schnell-Laden“ kostet Zusätzliche E entsprechend dem Hyper-Triebwerks Verbrauch. Zusätzlich ist eine Probe auf Hyper-Technik nötig, deren Erfolg das Triebwerk um 1 % auf läd. Ein Miß-Erfolg kostet hingegen 1 % Ladung.

Zusatz-Regel.:
„Notsprung“
Bei 100er Fumbles werden aus den Licht-Tagen 1W1000 Lichtjahre und das Schiff schwer beschädigt und der Hyperantrieb zerstört. (Da ist man froh über Kryo-Kammern)

Erweiterte Regel.:
Die Abstände zwischen Welten liegen wohl bei 4 W6 Lj zur nächsten Nachbarwelt. In den Bewohnten Bereichen der Galaxis.

Auch hier gilt.:
Warp-Unterbrecher stören Hypersprünge.

Hypertriebwerke oder Linear-Triebwerke Laden ist einfach, aber die Ladung zu erhalten nicht. Das einfachere ist das Hypertriebwerk auf „standby“ zu halten, womit es möglich ist das nahezu sofort zu benutzen. Dabei benötigt es Energie um seine Ladung zu erhalten die der Standard Versorgung entspricht. (und es würde dabei laden) Wenn diese Fehlt, verliert es 1W6 % Ladung pro RD.

Die andere Möglichkeit ist, es auf „gekapselt“ zu schalten. Dann verliert es keine Energie, aber das „Bereitmachen“ bedarf eine Hypertechnik-Probe und 1 Minute (6 RD) Zeit. Wenn es Schnell gehen soll, kann der Techniker etwas riskieren (WM-50) und die Zeit um 1W2 Rd verkürzen. Sollte er versagen wird das Triebwerk um 1W100 % entladen und beschädigt, das es ausfällt.

- **Linear-Flug**

Ein Linear-Triebwerk (oder Hyper-Triebwerk) muß erst voll geladen werden (100%). Um einen Problemlosen Übergang in den Hyperraum zu erlauben. Die meisten Schiffe benötigen dafür 100 Min, also 1 Stunde 40 Minuten. Des weiteren MUß ein Schutzschirm aktiv sein.

Zum Richtung Planen ist eine Astrogations-Probe (WM+0 1 Min) notwendig. Und eine Hyperpiloten-Probe (WM-% Unterladung des Triebwerkes) Die Geschwindigkeit des Fluges hängt von dem Triebwerk und der Qualität des Erfolges ab.

Bei ausgefallenem Schutzschirm ist das Schiff nicht vor einer Umwandlung in ein Hyperdimensionales Objekt geschützt. Jene die davon zurück kehren erinnern sich nicht daran was passiert ist. Was passiert. Die Zeit ist nicht die 4te Dimension , sondern es gibt eine weitere Richtung, „diesseits & jenseits“. Die zeit existiert, aber ihre Geschwindigkeit weicht ab, und viele physikalische Gesetze gelten nicht. Z.b. hat das schiff nach Diesseits und Jenseits nur wenig dicke , aber die Luft strömt nicht aus und niemand athmet. Des weiteren verbinden sich Intelligenzen geistig zu einem Superverstand, deren Einzelteile die Gedanken nicht fassen können und auch nur kleine teile davon speicherten.

Zu oft treffen solche Schiffe aber auch auf das Hyperraumgrauen, welches die Lebewesen wahnsinnig werden lässt, und bei dem niemand sagen kann was es genau ist. Spekulationen gibt es massenweise.

Das Fliegen im Linear-Flug ist wie das Segeln in einem Sturm auf See mit einer dreidimensionalen Wasser-Oberfläche. Das Fliegen als Hyperpilot ist gefährlich, und so nehmen Piloten lieber deutlich langsames Vorkommen in Kauf, als zu versuchen durch zu brechen.

Das Annähern an ein Sonnen-System ist wie das zufliegen auf einen kleinen Blauen roten oder grünen Ball, der immer größer wird und einen

Erweiterte Regel.: Hypersprünge können geortet werden. Sensoren erfassen diese Struktur Erschütterungen in 1 L-Jahr pro L-Sec Normal-Reichweite. Mit einem normalen Erfolg wird sowohl Sprung , als auch Ziel-Koordinate angemessen. Linear-Flüge kann nur das Eintauchen angemessen werden, auf diese Entfernung. Das zurück kehren hingegen nur in Standard Sensor Entfernung. (nicht stealth-bar)

**Linear-Flug
E = gewürfelte Geschwindigkeit /
G-E = max Würfel-Ergebnis /
K-E = maximum plus Würfel /
M = 1/6tel Geschwindigkeit /
S-M = Auswurf aus dem Hyperraum /
K-M =? Auswurf & 1W100 % Schildschaden & 1W10 % Panzerungsschaden)**

winzigen Kern in sich hat. Der Ball ist ca 1 L-Tag Radius groß. Der Kern ist immerhin noch 1 L-Min um die Sonne groß.

Schmuggler nutzen den Linearflug gerne, um unangemeldet ins System zu kommen und dort gestealtht ein zu fliegen.

- **Wurmloch Reisen**

Wurmlöcher haben 2 und mehr Enden und sind Tunnel durch den Hyperraum. Das Reisen dort hindurch unterliegt anderen Physikalischen Gesetzen, und ist somit schwieriger.

Wenn man es irgendwie geschafft hat in ein Wurmloch zu kommen, hat man meist eine Richtung und eine Grund-Geschwindigkeit. Um die zu erreichen benötigt das Schiff auch nur Manöverschubdüsen. Bremsen ist nicht möglich, oder sinnvoll zu manövrieren. Lediglich ein Ausweichen ist damit möglich (also näher an die Tunnelwand oder so). Zum Beschleunigen oder manövrieren, bedarf es eines Linear oder Hyper-Triebwerkes.

Langsame Geschwindigkeit	Geschwindigkeit 1 L-Jahr / h	Hyperpilot „unnötig“
Normale Geschwindigkeit	5 L-Jahre / h	Erfolg
Schnelle Geschwindigkeit	25 L-Jahre / h	G-Erfolg
Extreme Geschwindigkeit	125 L-Jahre / h	K-Erfolg
Apokalyptische Geschwindigkeit	625 L-Jahre / h	„autom.Fehl“

Die Hyperpiloten-Proben sind notwendig,:

- Pro h bei einem Verfolgungsflug
- Pro „Unfall“ der noch nicht ausgeworfen wurde, und dessen Trümmer im weg sind.
- Pro Versuch „ab zu biegen“
- Pro Rd Kampf um in Kampfreichweite zu kommen (1 Erfolg von einem der Kontrahenten reicht, aber Treffen nur mit „halber“ Trefferchance)
- Beim Verlassen des Wurmloches durch ein Ende um Unfälle zu vermeiden.
- Beim Ausbrechen durch eine Tunnelwand (WM-50 & Ramming-Schaden)
- Beim „Wenden“ (WM-100) im Tunnel
- Beim „Andocken“ zum „Entern“ (WM-100)

Ach ja, die Probe nicht zu schaffen, während man im Tunnel ist lässt einen 1W100 % des Ramming Schadens erleiden.

Der Ramming-Schaden beträgt 1W6 FSP pro L-Jahr / h Geschwindigkeit.

Wurmtunnel Ein & Ausgänge

Im Leer-Raum.: Das Einfliegen ist Problemlos, aber das loch wandert meist mit 1 % C Oft ist es sogar nicht anpeilbar sondern bedarf „guter Sensor erfolge“

Das Ausfliegen – Problem ist außer Kontrolle torkeln.

Mitten in einer Sonne.:

Zum Einfliegen ist ein Wurmloch-Portal (fest installiert) oder ein kleiner linear-Flug notwendig. Das Ausfliegen–Problem sind die 1W% FSP Ball und EN , beim Ausbrechen aus der Sonne.

In Raumverzerungsfeldern.: Ähm tja ..es soll also schon angeblich Leute gegeben haben die durch wände rennen oder deren Kopf nach der gilotine wieder angewachsen ist

„Meisterwillkür“

• Sensoren

Derer gibt es viele System, und noch mehr Kombinationen.

Passive, also „Lauschend“....

Video, 2D Kamera, 3 D-Kamera (Holo), Infrarot / Ultra-Violett / Lichtveträrkung, Energie-Pegel-Messer, Gravitations Pegel-Messer, Strahlungs-Pegel-Messer, Licht-Pegel-Messer, Akustik-Pegel-Messer, Hyperschock-Pegel-Messer, Hyperschock-Lauscher, Magnetfeld-Pegel-Messer

Aktiv, also „suchend“....

Radar, Materie-Sensor, Echo-lot, Strahlungs-Reflektions-Sensor, Materie-Struktur-Analyse-Sensor, Entfernungslaser, Schutzfeld-Analyse Laser, Fusions-reaktions-Katalyse-Strahler, Magnetfeld-Differenz-Messer.....

Und noch dutzende mehr.

Fassen wir doch einfach mal zusammen „wofür“ man sie einsetzt.

Technik-Scanner.:

Strom, Spannung, EL-Widertand, Material, Leitungs-Tiefe, Strömungs-Geschwindigkeit von Flüssigkeiten, Elektronik-auslesen usw usw usw.

Med-Scanner.:

Vitalfunktionen, Viral-und Bakteriologische Blutmessung, Zellen-Struktur Erkennung, Gen-Code Schnell Schätzung oder langsam Entschlüsselung, Mental-Funktions-Messung, usw usw usw

Kampf-Scanner.:

Vital-Funktionen, Positions-Anzeige & Freund Feind Kennung, Sich Modies, Kampf-Display, Modell-Klassifikations analyse ... usw usw usw

Fahr-System-Sensor.:

Entfernungen & Geschwindigkeiten, Fahrzeug & Lebewesen Klassifikation, Energie-System Klassifikation, Gebäude Strukturen Erkennung, Gelände Erkennung, Atmosphären-Erkennung, Waffen-Feuer-Erkennung, Model-Klassifikations-Analyse, ... usw usw usw

Raumschiffe Tendieren dazu, sehr umfangreiche Sensor-Phalanxen zu besitzen, so dass sie eigentlich alle oben besitzen.

Zusatz-Regel.:

Ein fumble bei der ersten Sensor-Probe, die nötig ist, verhindert spätere erfolgreiche Sensor Proben weil der Sensor die entsprechende Methode abgeschaltet hat oder nicht besitzt.

Ein späterer kritischer Erfolg erlaubt, sich des Fehlens bewusst zu werden.

Grundregel.:

Sensoren die auf „Automatik“ laufen haben automatisch einen „Misserfolg“.

Das reicht aber zum normalen Erkennen aus. Für Zusätzliche Informationen sind Sensor-Proben notwendig. S-Mißerfolge oder K-Mißerfolge führen oft dazu, das nicht einmal Grundlegende Daten korrekt gesehen werden. (z.B. WM -50 auf Treffen)

- Kommunikation**

**Beginne wir mit Trommeln, Signalfeuern und Meldereitern.....
Währen wir morgen noch am erklären.....**

Also gut UKW oder auch „Normal-Funk“ hat eine große Bandbreite (viele parallele Gespräche) Ein Problem durch Objekte zu kommen (Reichweite & Berge) und ist nur Lichtschnell. Sehr gut zum erzählen oder zum Tri-Video sehen, Im Raumkampf chatten oder Musik Rumplären auch gut geeignet. Um Raumschlachten zu Koordinieren eher problematisch.

Der Hyperfunk hingegen ist „hyperschnell“ (kein Zeitverlust) hat aber nur mittelmäßige Bandbreite und eine Limitierte Reichweite. Die Reichweite ist die „Sendereichweite“ und auch die „Lausch-Reichweite“.

Liegen Beide KOM-Partner in Sende und Empfangsreichweite, so können sie eine Feste Verbindung etablieren, die verschlüsselt ist und nur Schwer abgehört werden kann (WM-50).

Ist die Entfernung größer als die Sende oder empfangsreichweite eines der Beteiligten, nicht aber beider, so sind nur „offene“ Verbindungen möglich die normal abgehört werden können.

Ist die Entfernung maximal so groß wie die Summe der Empfangs und Sende Reichweite, so ist die Verbindung gerade noch machbar (Kom-Probe Erfolg beider Parteien zum Jeweils empfangen)

Für Lange Strecken Kommt dann der „Langsame“ Hyperfunk, oder auch „Linear-Funk“.

Feste Verbindung (100% genaue Koordinatenerkennung Atrogation WM-100 / wird von Hyper-Kom-Straßen genutzt Planeten zu Planeten) 10 L-Jahr / h, passable Datengeschwindigkeit (FAX)

**Richtungs-Signal (KOM-Probe WM+0) (ca 1 L-Jahr statt 1 L-Sec)
1 L-Jahr / h, schlechte Datengeschwindigkeit (Normal Verbal)**

**Rundum-Signal (KOM-Probe WM-10) (ca 1/10 L-Jahr statt 1 L-Sec)
1 L-Jahr / h, schlechte Datengeschwindigkeit (Normal Verbal)**

**Rndum-Schock (KOM-Probe WM-30) (ca 1 L-Jahr statt 1 L-Sec)
4 L-Jahre / h, schlechte Datengeschwindigkeit (Zeitlupe Verbal)**

**Zusatzregel.:
Linear-Funk bedeutet, die Funk-Systeme mehr zu belasten, als sie vertragen.**

Die Feste Verbindung ist am Limit.

Bei dem Rest bedeutet ein Misserfolg einen Ausfall des KOM – Systemes. Und ein Schwerer oder Kritischer, sogar dessen Zerstörung.

**Zusatzregel.:
Zusätzlich wird mehr Energie benötigt für Linear-Funk.**

**Richtungs-Signal
1 E/ min**

**Rundum-Signal
1 E/ Rd**

**Rundum-Schock
5 E/ Rd**

- **Waffen**

Da Kriege und Zwietracht die Geschichte durchziehen gab es immer eine Vielzahl an Waffen. Versuchen wir hier einmal die Grundlegenden Konzepte zu Erklären.

- **Klingen besitzen Schneiden und spitzen und bestehen aus festem Material. Ihre Handhabung ist einfach, solange man sich nicht in Panik selbst verletzt.**
- **Schmetter-Waffen wie Hämmer und Streitkolben sind prinzipiell Schwer, bestehen aus Festem Material und die Wucht ihres Auftreffens führt zu inneren Verletzungen aber weniger zu Blutungen**
- **Energie-Klingen sind eigentlich Schneidbrenner, welche durch Hitze anderes Material zerteilen**
- **Energie-FELD-Klingen sind eigentlich kleine Energetische Felder, die eine geringe Dicke haben und so gut schneiden.**
- **Desintegrator Klingen nutzen Strahlung um unter der Panzerung Atombindungen auf zu lösen. Die Getroffenen Bereiche tendieren zum grau werden, und Porosität.**
- **Projektill Waffen benutzen meist Patronen mit Treibladung. Moderne Patronen sind für das Vakuum und andere Atmosphären geeignet (haben ihren Sauerstoff dabei).**
- **Nadler hingegen nutzen Atmosphären-Überdruck (Druckluft) zum beschleunigen der Geschosse. Sie sind Effektiv gegen ungepanzerte Ziele aber sehr ineffektiv gegen gepanzerte Ziele**
- **Bolzen-Waffen benutzen Stahl-Nägeln, welche von einem Gauss-Lauf (elektromagnetische Beschleunigung) verschossen werden. Sie neigen zu Querschlägern, sind aber leicht zu ersetzen und auf zu laden**
- **Laser konzentrieren „LICHT“ oder eine andere Strahlungsart, so dass diese beim Auftreffen zu Verbrennungen führt. Die Reichweite und Genauigkeit ist gut, aber die Stärke lässt zu wünschen übrig.**
- **Phaser (Phasen-Laser) benutzen ein spezielles Spektrum von Strahlen und erreichen eine Verstärkte Wirkung. Durch das dauernde Variieren des Strahles nehmen getroffene Metallflächen schillernde Unterfarben an. Polizisten der Spurensuche nennen das den „Regenbogeneffekt“**
- **Desintegratoren (Hyper-Strahlungs-Laser) arbeiten mit einer Strahlungsart, welche Atombindungen auflöst, und Rüstungen durchdringt. Der Schaden mag nicht hoch sein, aber ihre Gefährlichkeit hingegen schon. Die Getroffenen Flächen sind spröde und bröselig und meist grau.**

Sonderregel:
Waffen & was
halten sie aus?

- **Disruptoren (Partikel-Laser) verschießen zwar Strahlen, lassen aber Moleküle explodieren. Ein erheblicher Teil ihrer Kampfkraft stammt also aus den Rüstungs oder Körperteilen ihres Zieles. Getroffene Objekte neigen zu schwärzlicher Kraterbildung und in der Gegend herumliegenden kleinen Splintern.**
- **Plasma / Fusion Waffen nutzen eigentlich alle Wasserstoff und erhitzen diesen, und verschießen dann solch einen Klumpen. Die Verbrennung ist recht Hitzeintensiv, so das getroffene Objekte Verformungen durch Hitze aufweisen, die großflächig um die getroffenen Stellen verteilt sind.**
- **Ionen Waffen nutzen auch Wasserstoff, aber erhitzen ihn nicht, sondern laden ihn elektrisch auf, so das der Schock-Impulse Elektronik schädigt.**
- **Blaster nutzen auch Wasserstoff und erhitzen ihn um ihn zu verschießen, aber sie fokussieren es besser. Statt einer Kugel wird ein Wasserstoff Stab verschossen. Das führt zu besserer Reichweite, aber die auftreffende Explosion zerstreut die nachfolgenden Teilchen so das der Schaden abnimmt. Die Verformungen wie bei Plasma Treten auch auf, sind aber deutlich mehr auf das Treffergebiet konzentriert.**
- **Energie-Granaten-Waffen verschießen eigentlich ein Breites Spektrum an verschiedenen Energien, die aus dem energetischen Gefüge der Granate erst am Zielpunkt ausbrechen. Das Treffen gibt wegen dem Lichtanteil immer eine gute Disco-Show, und wegen dem Elektro Anteil eine nette Elmsfeuer Brigade. Die getroffenen Ziele haben also Schnitte, Schmelzungen, Verfärbungen, Kraterbildung und große Wunden.**

Natürlich ist es möglich andere Waffengattungen zu erfinden und ihnen Schadenswerte und Effekte zu zu ordnen. Es hilft jedoch sich an den anderen zu orientieren, damit die neuen nicht völlig aus dem Ruder laufen. Als Tipp .: „ist etwas so gut das jeder es haben will, ist es zu gut“

Kleine Nahkampf-Waffen
RK 10 TP 10

Mittlere Nahkampf-Waffen
1 FSP

Große Nahkampf-Waffen
2 FSP

Pistolen
Robust RK 10 TP 8
Std RK 8 TP 8
Fragil RK 4 TP 4

Karabiner & Gewehre
Rob. RK 12 TP 16
Std RK 9 TP 16
Fragil RK 5 TP 8

S-INF-Waffen
Rob. RK 14 TP 24
Std RK 10 TP 24
Fragil RK 5 TP 12

Eine Waffe TP verliert erleidet WM-X entsprechend Verletzungsstufen also Leicht-1 / mittel – 5 / schwer –20 / komatös –100

Gezielt auf Waffen zu Schießen sollte schwieriger sein, als auf Gliedmaßen zu schießen.

Genauere WMs entscheidet der Spieler.

Auch hier gilt:

Medizin herstellen
 Alpha Wm- 10
 Beta WM- 20
 Gamma WM-30
 Delta WM-40
 Exeter WM-50

Die Dauer des
 Herstellungspro-
 zesses hängt sehr
 von dem Werk-
 zeug ab.

(A) Alchemistisch
 oder Kräutertech-
 nisch möglich.
 (12 h)

(B) kleines chemi-
 sches Labors nö-
 tig.
 (24 h)

(C) mittleres che-
 misches Labor nö-
 tig.
 (48 h)

(D) Synthetisator
 nötig.
 (96 h)

(E) Synthetisator
 nötig.
 (192 h)

• Syntho-Zeug

Oh ja da gibt es vieles.....

• Syntho-Kleidung.

**Kunstfaser Kleidung, hergestellt aus Öl, oder Künstlich verrottenden Al-
 gen und organischen Stoffen. Prinzipiell Kohlestoff-Fasern.**

• Syntho Nahrung

**Aus organischen Stoffen aller Art können Syntho-Grund-Stoffe herge-
 stellt werden. Diese werden dann von Nahrungsmittel-Synthetisatoren
 mit Geschmacks-Stoffen versehen und auch visuell aufgepeppt.
 High Tech Systeme (TL 5) können sogar alles an organischen Stoffe (ja
 wirklich alles) in die Moleküle zerlegen und neu zusammen setzen. Da-
 bei bleiben ca 20% Giftstoffe übrig die wunderbar zum Herstellen von
 Toxinen geeignet sind. Anorganische Stoffe könne nicht verwendet wer-
 den.**

• Medizinischer Synthetisator

**Benötigt die gleichen dinge wie ein Nahrungsmittel Synthetisator plus
 eine Fachkraft, welche die Ergebnisse kontrolliert und anpasst. Es ist
 möglich damit Medizin, gifte und Drogen her zu stellen. Zum Glück nur
 in kleinen Mengen. Die Rechts angegebene zeit wird auf 1/10 reduziert
 für 1 Dosis wenn ein Med-Synthetisator das übernimmt.**

• Syntho-Recycler

**High-Tech systeme (TI 6) können auch jegliche Stoffe in ihre Moleküle
 zerlegen, und in Standard-Molekül-Ketten aufteilen
 Z.b. Wasser (H₂O) / Stein / Eisen / Öl Dabei bleiben immer 20 (100%
 bei anderen Resten) unbrauchbare Reste über, die nicht benutzbar sind
 und entsorgt werden müssen. (Die Reste eignen sich als Beton-Produkte)**

**Super high-Tech Systeme (TI 7) vermögen sogar Molekülbindungen auf
 zu lösen und neu zu gruppieren, so das man quasi mit Atomen spielt.
 Der Prozeß dauert aber lange Zeit und kann teuer sein.**

• Rettungs-Systeme & Cryo-Stasis

Cryo-Stasis ist das Anhalten aller Körper-Funktionen, sowie das verhindern jeglichen Verfalls. Normalerweise passiert dies durch Kälte.

TSK sind Tief-Schlaf-Kryo, oder genauer gesagt **Not-System Tief-Schlaf-Kammern**. Sie frieren den Körper ein und halten ohne weiteren Energie-Verbrauch die Kälte. Das Problem ist, dass das Aufwecken für den Insassen sehr Gesundheits gefährdend ist.

Tiefschlafkammern kühlen nicht so tief ab, was für den Körper verträglicher ist. Im Notfall wird aus einer Tiefschlafkammer eine **TSK**, womit der Insasse immer noch rettbar ist.

Stasis-Kammern hingegen stoppen in eng begrenztem Bereich die Zeit. Sie sind keine Tiefschlaf-Kammern und werden auch nicht zu **TSK** im Notfall.

Rettungskapseln sind meist 1 Mann **TSK** die abgestoßen werden, und die eine kleine Triebwerkseinheit haben. Meist haben sie für 20h **LEH** und können 60 Rd lang mit 1 Schub punkt beschleunigen, oder sich in 1 Rd um 360 Grad drehen.

Manchmal sind es auch kleine Rettungsboote, mit besseren Triebwerken, aber ohne **TSK**, oder umgekehrt fest eingebaute **TSK** ohne **Eject-System**. Der Preis ist in allen Fällen gleich, und eher eine Design-Frage.

Eine Rettungsdroge wird injiziert, und hat Bestandteile, welche außen am Körper entlang fließen. Innerhalb von 6 RD verteilt sie sich im Körper und friert diesen ein. Dabei ist eine Chemische Schicht auf der Haut, welche bläulich aussieht. Wenn der Körper nicht gekühlt wird, so endet der Effekt relativ schnell wieder. Wird der Körper gekühlt, so verlängert sich der Effekt. Und wird eine **TSK** benutzt, so ist diese damit erfolgreich aktiviert.

Das Aktivieren von Kammern bedarf einer Probe auf Allgemein-Medizin mit **WM+50**

Dies kann auch von innen vorgenommen werden.

Ein Mißerfolg verbraucht die Energie, aber die Sicherheitsschaltung verhindert den Effekt.

Das Auftauen benötigt eine Probe auf Alg-Med **WM+0**, und der Insasse muß einen **RTW Gift alpha** machen. (alpha immune verzichten auf den **RTW** und nehmen nur die **Med-Probe**.)

Die Nebenwirkungen richten sich nach dem schlechteren Erfolg von beiden.

Fumble tödlich
Schwerer M-E
1W20 bewusstlos
Miss-Erfolg
1W10h WM-20
Erfolg 1h WM-5
G-Erfolg
Keine Probleme
K-Erfolg
1h WM+10

Tiefschlafkammern haben einen **WM+50** auf beide Proben.

Raum-schiff-Größenklassen

Typ	Länge(m)	Breite(m)	Höhe(m)	Masse	WM Ziel
Mini Missel	0,2	0,1	0,1	50 kg	-30
Rakete	0,5	0,2	0,2	200kg	-25
Torpedo	1	0,3	0,3	500kg	-20
kl Drone	0,6	0,6	0,5	400kg	-20
std Drone	1	1	1,5	1t	-15
g Drone	2	2	2	3t	-10
s.g.Drone	5	4	3	10t	-5
kl Raumbboot	6	2,5	2	10t	-5
std Raumbboot	10	4,5	3	40t	0
g. Raumbboot	20	8	4,5	160t	+5
s.g. Raumbboot	30	15	7	600t	+10
kl Raumschiff	60	30	10	2500t	+15
std Raumschiff	100	50	15	10 kt	+20
g.Raumschiff	180	80	22	40 kt	+25
s.g.Raumschiff	300	120	30	160 kt	+30
kl Großraumer	500	200	50	600 kt	+35
std Großraumer	700	280	65	2,5 Mt	+40
g.Großraumer	900	420	80	10 Mt	+45
s.g. Großraumer	1200	600	100	40 Mt	+50

Preis A1 = 100 Cr
 A2 = 150 Cr
 B2 = 225 Cr
 C2 = 337,5 Cr
 D2 = 506,25 Cr

Handel

• Grundkonzept

Hersteller A kauft zu Preis A1 ein (100%), verarbeitet dies und verkauft es zu +50% (A2 = 150%) mehr an Hersteller B. Dieser kauft noch andere Bauteile, und hat einen Einkaufswert (B1 = 100 %). Auch dieser baut das zusammen und verkauft es zu (B2 = 150%) einem teureren Kurs an Großhändler C. Dieser Teilt die Mengen in kleinere Portionen (C1=100%) die dann an Kleinere Händler D weiterverkauft werden. Natürlich rechnet er Lager und angestellten Kosten und dergleichen (C2=150%). Die Händler verkaufen dann also zum Endpreis an den Verbraucher, nachdem sie den (D1 = 100%) Einkaufspreis etwas angehoben haben für Lagerkosten Werbung und angestellte und Miete (D2=150%).

Es ist also möglich, damit Gewinne zu machen.

Lukrativer hingegen ist es, dort zu kaufen wo es einen Überschuss gibt und es dort hin zu bringen wo ein Mangel herrscht.

Bleibt das Problem „Steuern & Zölle“

Es gibt da eine Unzahl an Regelungen, die durch eine Galaxis nicht leichter geworden ist. Deswegen gibt es das Planetare Steuerrecht in all seiner Komplexität, und das Intergalaktische Zoll-System, welches recht einfach und ungerecht ist.

Üblicherweise kaufen Raumschiff-Händlern von Herstellern, und liefern sie an Großhändler auf anderen Planeten. Kleine Raumschiff Einzel-Händler hingegen kaufen bei Groß-Händlern und beliefern Einzelhändler auf kleinen Außenposten.

Da dies ganze oft Zeit kostet, werden oft Makler beauftragt die Sachen zu verkaufen, um später wieder zu kommen wenn der Handel Getätigt ist. Dadurch wird viel Lagerplatz benötigt, der natürlich Geld kostet

Also sind Grund-Materialien ca 20% vom Endwert
 Bauteile ca 35%
 Hersteller-Preise ca 44 %
 Großhandelspreise ca 67 %

Und alle sind zufrieden. In den Preisen sind alle Kosten enthalten und auch passable Gewinne UND Steuern.

Zoll System.:
 Das Einführen von Handelsgut kostet 10% des Zoll-Wertes. Dieser orientiert sich am SPH / SPG / SPE
 Je nach Menge im Laderaum

Zusatzregel.:
 Lagerraum
 100 Cr pro 50 CUM pro Woche
 Kaum bewacht

250 Cr pro 50 CUM pro Woche
 mit Wachdienst
 (Taschenlampe und KOM)

Und 1000 Cr pro 50 CUM mit Wach-Schutz
 (bewaffnet)

- **Planeten-Klassen**

Helfen ein zu Schätzen, welche Waren auf dem Planeten „gekauft“ und welche „verkauft“ werden.

- Agrar-Welt
- Akademie-Welt
- Eigenversorger
- Elender Steinbrocken
- Handels-Welt
- Industrie-Welt
- Militär-Welt
- Müll-Planet
- Schürf-Welt
- Tourismus-Welt

- **Handels-Ort**

Die Umgebung in der nach Handelspartnern gesucht wird beeinflusst Preis Menge und Legalität.

- Im Leer-Raum Preis + 2W10—1W10 % (20% illegal)
- Außenposten Preis +1W10 %
- Raumstation Preis +1W6 %
- Raumhafen Preis +0 %
- Städte Preis -1W6 %
- In der Kneipe +1W10 —2W10 % (20% illegal)

- **Makler**

Gibt es massenweise. Sie bieten an die Verhandlungen zu führen, und seien angeblich sehr günstig. Dafür Werden die Waren eingelagert, und nach dem Verkauf die Steuern und Maklergebühren bezahlt und dann erst das restliche Geld überwiesen.

Für den Ankauf wird dann das Geld Deponiert, und dann eine Menge Ware geliefert, oder nach Ablauf der Frist das Geld zurück transferiert. Hierbei gilt ein WM-20 wenn nicht 20% mehr Geld bereit steht und WM-50, wenn nicht 10 % mehr Geld zur Verfügung stehen. Ein Mißerfolg bedeutet dann keinen erfolgreichen Handel und 1 Woche Wartezeit, wenn die Menge nicht verringert werden kann.

Computer-Netzwerk-Makler.:

Verhandeln 40%
Kosten 50 Cr pro
Transaktion.
(maximal Verkauf an End-Kunden)

Straßen-Makler.:
Verhandeln 50%
Kosten 1% des
Warenwertes.
(Kaufen von
Großhändlern o-
der Verkaufen an
Einzelhändler)

Makler-Büro.:
Verhandeln 60%
Kosten 2% des
Warenwertes.
(verhandeln mit
allen)

Privat-Makler.:
Verhandeln 70%
Kosten 3% des
Warenwertes.
(verhandeln nur
mit Herstellern
und Großhänd-
lern)

Gute Privat-Makler.:
Verhandeln 80%
Kosten 4% des
Warenwertes.
(s.o.)

Exzellente Privat-Makler.:
Verhandeln 90%
Kosten 5% des
Warenwertes.
(s.o.)

• **Definition von Begriffen**

Cr Credits Geldwahrung

KCr Kilo-Credits 1000 Cr

MCR Mega-Credits 1000 000 Cr

CUM Kubik-meter

M/CUM Masse pro CUM

SP Standard Preis in Credits fur die Herstell-Menge

SPH Standard Hersteller Verkaufs Preis

SPG Standard Grohandler Verkaufs Preis

SPE Standard Einzelhandler Verkaufs Preis

SV Standard Volumen

SVH Standard Volumen Hersteller

SVG Standard Volumen Grohandel

SVE Standard Volumen Einzelhandler

TL Tech-Level

Resourcen sind Einkaufswaren, die Dringend benotigt werden.

Der Wert ist um 20% erhoht.

Beliebt sind Einkaufswaren, die selbst nicht hergestellt werden.

Der Wert ist um 10% erhoht.

- 1 Privat
- 2 Privat
- 3 Privat
- 4 Händler
- 5 Händler
- 6 Großhändler

• **Einkauf – Verkauf**

Grundregel.:

Auf Raumhäfen Können Planetenwaren in Beliebiger Menge eingekauft werden.

Von Herstellern zum SPH

Von Großhändlern zum SPG

Von Einzelhändlern zum SPE

Auf Raumhäfen können Ressourcen in beliebiger Menge verkauft werden.

An Großhändler zum SPH +20 %

An Einzelhändler zum SPG +20 %

Auf Raumhäfen können pro Woche „beleibte“ Waren verkauft werden.

An 1 W6 Großhändler je 1 Mengen-Einheit SPH +10%

An 1 W12 Einzelhändler SPG +10 %.

Erweiterte Regeln.:

Kunden suchen.

Eine Suche und eine Probe auf Verhandeln & Diplomatie ist pro angefangene Woche für jedes Produkt möglich, und kostet 100 Cr. Es eröffnet 1 W6 mögliche Kunden.

Erweiterte Regeln.:

Verhandlungen.

Zuletzt wird um eine Konkrete Menge Waren Verhandelt.

Es werden 2 vergleichende Handelsproben ausgeführt, und die Qualitäten verglichen. (Dauer der Verhandlungen 1 Tag)

- **Gleichstand = der Preis bleib unangetastet**
- **Pro Qualitätsstufe unterschied 1W10 % Abweichung in die vom Sieger gewünschten Richtung.**
- **„Misserfolg“, „S-Misserfolg“, „K-Misserfolg“ - Das Geschäft ist abgeschlossen und MUß ausgeführt werden.**
- **„Erfolg“, „G-Erfolg“, „K-Erfolg“ - Das Geschäft darf für eine Zahlung von 5% Strafe zurück genommen werden. Neue Verhandlungen in diesem Monat auf der Welt haben WM-10.**

Privat kauft zu SPE 1 Menge

Händler kauft zu SPG 1 Menge

Großhändler kauft zu SPH 1 Menge

Zusatzregel.:
TL-Auswirkung

Industrie-Produkte sind ab TL4 Kaufbar. (ansonsten ist das kein Industrie Planet)

Planeten Waren mit TI 5 sind im ein & Verkauf +10 % mehr Wert, TI 6 sogar +20%

AGRAR-WELT

Resourcen.: keine

Beliebt.: Industrie-Produkte

Planeten-Waren	SP (Cr)			SV (CUM)			M/CUM
	SPH	SPG	SPE	SVH	SVG	SVE	
AGRAR							
Getreide	10 K	3000	450	50	10	1	1 t
Obst & Gemüse	12 K	3600	540	50	10	1	0,5 t
Gefrier Obst & Gemüse	8 K	2400	360	50	10	1	0,6 t
Frisch-Fleisch & Fisch	50 K	15 000	2250	50	10	1	1 t
Haltbares Fleisch & F	60 K	18 000	2700	50	10	1	1 t
Gefrier Fleisch & Fisch	40 K	12 000	1800	50	10	1	1 t
Back-Waren	12 K	3600	540	50	10	1	0,3 t
Haltbare Malzeiten	50 K	15 000	2250	50	10	1	0,6 t
Süßigkeiten	20 K	6000	900	50	10	1	0,3 t
Knabberereien	20 K	6000	900	50	10	1	0,2 t
Öle & Fette	3500	1050	158	50	10	1	0,8 t
Gewürze	15 K	4500	675	5	1	0,1	0,5 t
Nahrungspulver	30 K	9000	1350	50	10	1	0,6 t
Biere	10 K	3000	450	50	10	1	1 t
Weine	14 K	4200	630	50	10	1	1 t
Liköre	18 K	5400	810	50	10	1	1 t
Brandweine	22 K	6600	990	50	10	1	1 t
Wasser	1 K	300	45	50	10	1	1 t
Mineralwässer	3 K	900	135	50	10	1	1 t
Limonaden	5 K	1500	225	50	10	1	1 t
Milch-Produkte	7 K	2100	315	50	10	1	1 t
Tabback & Nikodine	22 K	6600	990	5	1	0,1	0,1 t
Pflanzen-Drogen	50 K	15 000	2250	5	1	0,1	0,3 t
Medizinische Pflanzen	60 K	18 000	2700	5	1	0,1	0,7 t
Alge & Moose	4 K	1200	180	50	10	1	0,9 t
Organisch Grundstoff	2 K	600	90	50	10	1	1 t
Nahrungs Spezialität	20 K	6000	900	5	1	0,1	0,3 t

Planeten-Waren	SP (Cr)			SV (CUM)			M/CUM
	SPH	SPG	SPE	SVH	SVG	SVE	
AGRAR							
Pflanzen & Blumen	10 K	3000	450	50	10	1	0,5 t
Lebende Haustiere	20 K	6000	900	50	10	1	0,1 t
Lebende Reittiere	30 K	9000	1350	50	10	1	0,1 t
Felle	20 K	6000	900	50	10	1	0,6 t
Organische Kleidung	9 K	2700	415	50	10	1	0,5 t
Wolle	6 K	1800	270	50	10	1	0,4 t
Holz	5 K	1500	225	50	10	1	0,8 t
Dünger	2 K	600	90	50	10	1	1 t
Erde	1 K	300	45	50	10	1	1 t
Öle & Benzole	25 K	7500	1125	50	10	1	1 t
Sauerstoff	6 K	1800	270	50	10	1	1 t
Wasser ungefiltert	500	150	23	50	10	1	1 t
Methan-Gase	2 K	600	90	50	10	1	0,4 t
Holz-Möbel	7 K	2100	315	50	10	1	0,3 t

AKADEMIE-Welten

Resourcen.: Agrar-Produkte

Beliebt.: Industrie Produkte , Tourismus-Produkte

Planeten-Waren	SP (Cr)			SV (CUM)			M/CUM
	SPH	SPG	SPE	SVH	SVG	SVE	
AKADEMIE							
Technische Zeichnung	10 K	3000	450	1	0,2	0,02	0,3 t
Bücher Wissenschaft	12 K	3600	540	5	1	0,1	0,3 t
Bücher Unterhaltung	8 K	2400	360	5	1	0,1	0,3 t
Programme Technik	20 K	6000	900	1	0,2	0,02	0,3 t
Programme Spiele	24 K	7200	1080	1	0,2	0,02	0,3 t
Hypno-Schul-Prog	1 M	300 K	45 K	1	0,2	0,02	0,3 t
Experimental Stoffe	100 K	30 K	4500	5	1	0,1	0,5 t
Experimental Geräte	120 K	36 K	5400	5	1	0,1	0,6 t
TZ -Neue Technik	140 K	42 K	6300	1	0,2	0,02	0,3 t

EIGENVERSORGER-Welten

Ressourcen.: Akademie-Produkte

Beliebt.: Tourismus-Produkte

Planetenwaren.: die ganze Bandbreite außer Akademie Produkte, aber 5 % Teurer

Sie stellen selbst viel her, und versuchen sich von Fremden nicht übervorteilen zu lassen.

ELENDER-Steinbrocken

Ressourcen.: keine

Beliebt.: alles

Planeten-Waren	SP (Cr)			SV (CUM)			M/CUM
	SPH	SPG	SPE	SVH	SVG	SVE	
Elender Steinbrocken							
Sand	500	150	23	50	10	1	0,5 t
Bruch Gestein	600	180	27	50	10	1	0,1 t
Kinder Diener	25K	7500	1125	50	10	2	0,03 t
Jugendliche Diener	20 K	6000	900	50	10	2	0,03 t
Erwachsene Diener	15 K	4500	675	50	10	2	0,03 t
Lust-Sklaven	50 K	15 000	2250	50	10	2	0,03 t
Landarbeiter	20 K	6000	900	50	10	2	0,03 t
LOW-TL-Techniker	25 K	7500	1125	50	10	2	0,03 t
LOW-TL-Infantrist	30 K	9000	1350	50	10	2	0,03 t

HANDELS-Welt

Ressourcen.: keine

Beliebt.: nichts

Planetenwaren.: alles, aber 5 % Teurer.

Die Welt lebt vom An und Verkauf und der Lagerung. Meist gehören ganze Raumschiff-Flotten zu dieser Welt, da sie recht Zentral gelegen ist und als Umschlagplatz dient.

Industrie-Welten

Resourcen.: Akademie-Produkte, Schürf-Produkte, Agrar-Produkte

Beliebt.: Tourismus-Produkte

Planeten-Waren	SP (Cr)			SV (CUM)			M/CUM
	SPH	SPG	SPE	SVH	SVG	SVE	
Industrie							
Billig Elektronik	25 K	7 500	1125	5	1	0,1	0,5 t
Elektronik	200 K	60 000	9 000	5	1	0,1	0,5 t
Unterhaltungs- Elekt.	250 K	75 000	11 250	5	1	0,1	0,5 t
Syntho Möbel	1600	480	72	50	10	1	0,2 t
Werkzeug-Maschinen	500 K	150 K	22 500	50	10	1	1,5 t
Werkzeuge	120 K	36 K	5 400	5	1	0,1	1,5 t
Medizin Werkzeuge	200 k	60 000	9 000	5	1	0,1	1 t
Med Drogen (a)	20 K	6 000	900	1	0,2	0,02	0,2 t
Med Drogen (b)	50 K	15 000	2250	1	0,2	0,02	0,2 t
Med Drogen (c)	150 K	45 K	6 750	1	0,2	0,02	0,2 t
Med Drogen (d)	500 K	150 K	22 500	1	0,2	0,02	0,2 t
Med Drogen (e)	3 000 K	900 K	135 K	1	0,2	0,02	0,2 t
Synth. Kleidung	20 K	6 000	900	50	10	1	0,6 t
Allgemeine Ausrüst.	35 K	10 500	1 575	50	10	1	0,6 t
PSI-Ausrüstung	5 000 K	1 500K	225 K	5	1	0,1	0,4 t
Kybernetik (a)	2 000 K	600 K	90 K	5	1	0,1	0,5 t
Kybernetik (b)	4 000 K	1200 K	180 K	5	1	0,1	0,5 t
Kybernetik (c)	7 500 K	2250 K	337,5 K	5	1	0,1	0,5t
Kybernetik (d)	9 000 K	2700 K	405 K	5	1	0,1	0,5 t
Kybernetik (e)	15 000 K	4 500	675	5	1	0,1	0,5t
Hochenergie Technik	1 000 K	300 K	45 K	50	10	1	1 t
A-Grav-Technik	500 K	150 K	22 500	50	10	1	1 t
Linear Technik	200 K	60 000	9 000	50	10	1	1 t
Hyper-Technik	450 K	135 K	20 250	50	10	1	1 t
KI-Technik	2 600 K	780 K	117 K	5	1	0,1	0,3 t
Fahrzeug Teile	50 K	15 000	2250	50	10	1	2 t

Planeten-Waren	SP (Cr)			SV (CUM)			M/CUM
	SPH	SPG	SPE	SVH	SVG	SVE	
Raumschiff-Technik	90 K	27 K	4 050	50	10	1	2 t
Spielzeuge	20 K	6 000	900	5	1	0,1	0,4 t
Syntho-Nahrung	20 K	6 000	900	5	1	0,1	1 t
Syntho Drogen	500 K	150 K	22 500	1	0,2	0,02	0,4 t
Industrielle Chemie	150 K	45 K	6 750	50	10	1	1 t
Panzerung	50 K	15 K	2 250	50	10	1	2 t
Gereinigte Gase	3 K	900	135	50	10	1	0,5 t
Edelgase	5 K	1 500	225	50	10	1	0,4 t
Kühlmittel	20 K	6 000	900	50	10	1	1 t
H2O gereinigt	60 K	18 K	2 700	50	10	1	1 t
H3O	120 K	36 k	5 400	50	10	1	1 t
A-MAT	500 K	150 K	22 500	50	10	1	5 t
Industrie Edelsteine	1 000 K	300 K	45 K	1	0,2	0,02	6 t
Schwebe gürtel	x300	x90	x14	50	10	1	0,2 t
Esko Skelette	x30	x9	x1	50	10	0,7	0,2 t
Esko Robot	x15	X4,5	x1	50	10	1,5	0,2 t
Robotter	x15	X4,5	x1	50	10	1,5	0,1 t
Klein- Scanner	x150	x45	x7	5	1	0,1	0,1 t
Rüstungen	x150	x45	x7	50	10	1	0,2 t
Gefechts Rüstungen	x30	x9	x1	50	10	0,7	0,2 t
Munition	x6000	x1800	x280	50	10	1	1 t
Pistolen	x1500	x450	x68	50	10	1	0,8 t
Karabiner	x600	x180	x28	50	10	1	0,7 t
Gewehre	x400	x120	x18	50	10	1	0,6 t
S-Inf-Waffen	x300	x90	x14	50	10	1	0,6 t
1 Hand-Waffen	x600	x180	x28	50	10	1	0,9 t
2 Hand-Waffen	x300	x90	x14	50	10	1	0,9 t
Materie Energie Ger.	x300	x90	x14	50	10	1	1,5 t

Planeten-Waren	SP (Cr)			SV (CUM)			M/CUM
	SPH	SPG	SPE	SVH	SVG	SVE	
Industrie							
Mat-Ener.Ger groß	x30		x1	50	10	0,85	1 t
Mat-En-Ger s.groß	x30	x9	x1	250	50	4,2	1 t
Mat-En-Ger stat	x6	X1,3	x1	250	42	21	1,5 t
Bikes	x22,2	x6,7	x1	100	20	2	0,5 t
Trikes	x22,2	x6,7	x1	250	50	5	0,5 t
Autos	x22,2	x6,7	x1	400	80	8	0,5 t
LKWs	x2,6	x2	x1	600	300	100	0,6 t
Trucks	x2,6	x2	x1	1200	600	200	0,6 t
Kampf KFZ	x2,6	x2	x1	300	150	50	0,7 t
Hubschrauber	x2,6	x2	x1	270	135	45	0,4 t
Flugzeug	x2,6	x2	x1	480	240	80	0,3 t
Jet	x2,6	x2	x1	720	360	120	0,3 t
Groß Flugzeug	x2,6	x2	x1	x6	x3	Hangar	
Luftschiff	x2,6	x2	x1	x6	x3	Hangar	
Boot	x2,6	x2	x1	600	300	100	0,6 t
Schiff	x2,6	x2	x1	x6	x3	Hangar	
Groß-Schiff	x2,6	x2	x1	x6	x3	Hangar	
U-Boot	x2,6	x2	x1	x6	x3	Hangar	
Raumwaffen leicht	x2,6	x2	x1	24	12	4	1 t
Raumwaffen mittel	x2,6	x2	x1	48	24	8	1 t
Raumwaffen schwer	x2,6	x2	x1	90	45	15	1 t
Raumwaffen groß	x2,6	x2	x1	3000	1500	500	1 t
Raumwaffen DFG	x2,6	x2	x1	240 K	120 K	40 000	1 t
Mini Missel	x90	x27	x4	50	10	1	2 t
Raketen	x60	x18	x2	50	10	0,8	2 t
Torpedos	x30	x9	x1	50	10	0,8	2 t

Militär-Welt

Resourcen.: Agrar-Produkte, Industrie-Produkte

Beliebt.: Akademie-Produkte

Planetenwaren.: nichts

Müll-Welt

Resourcen.: Agrar-Produkte

Beliebt.: nichts

Planeten-Waren	SP (Cr)			SV (CUM)			M/CUM	
	SPH	SPG	SPE	SVH	SVG	SVE		
Divers								
Metall-Schrott	Schürf Produkte 3/4 Wert							
Methan Gase	Agrar Produkte 1/2 Wert							
Holz-Möbel								
Syntho Möbel	Industrie Produkte 1/2 Wert							
Panzerung								
Spielzeuge								
Robotter								
Fahrzeuge								

Tourismus-Welt

Reosourcen.: Agrar-Produkte

Beliebt.: nichts

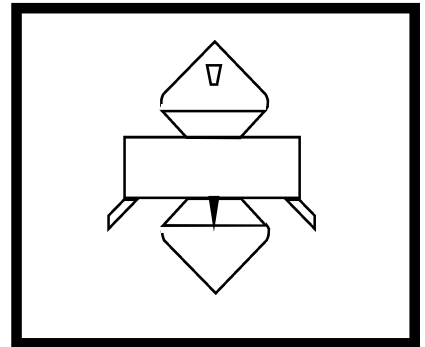
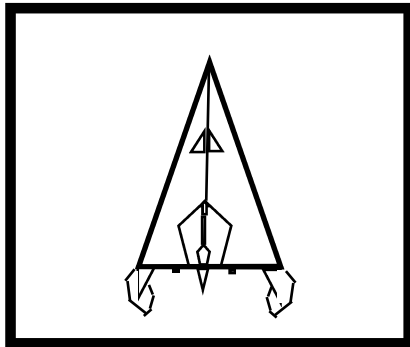
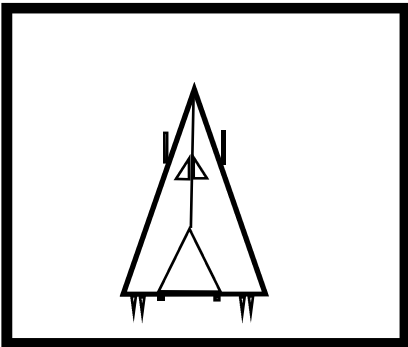
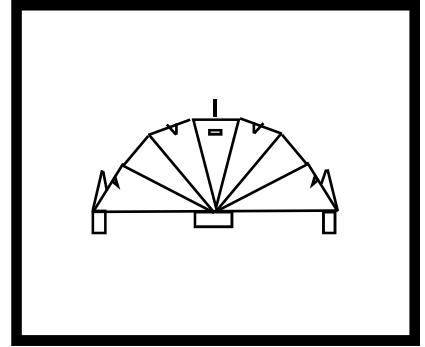
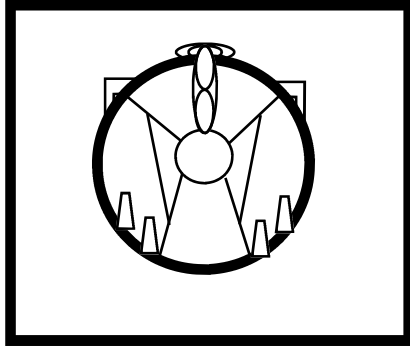
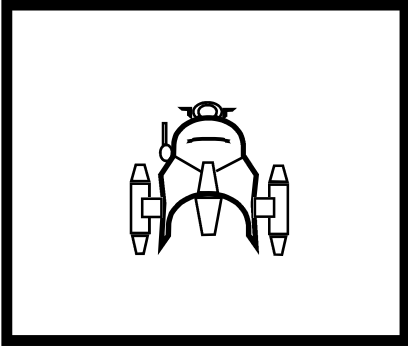
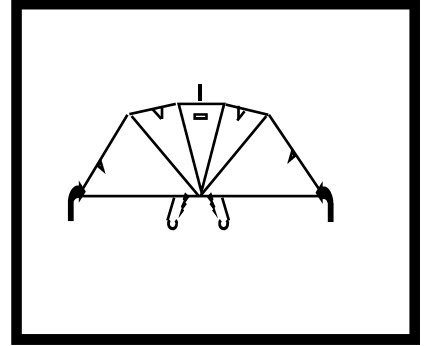
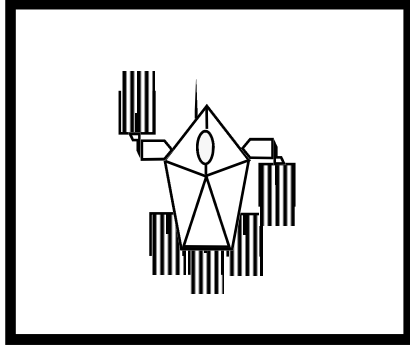
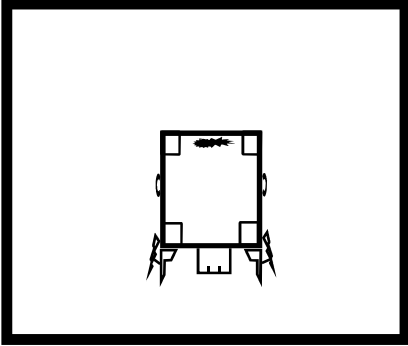
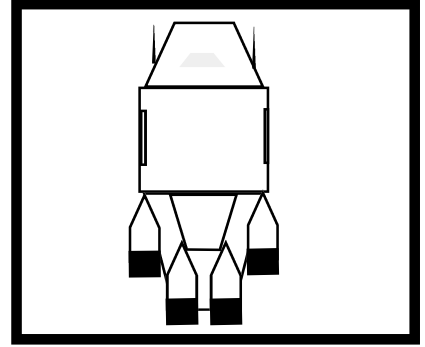
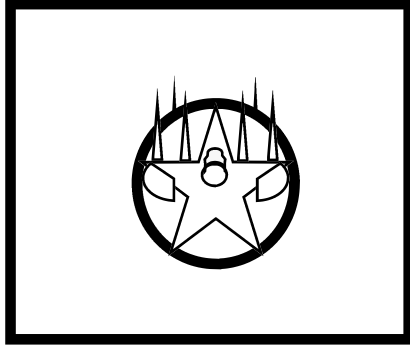
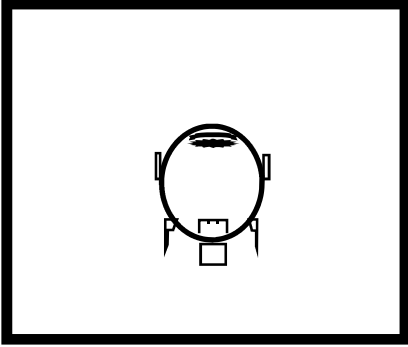
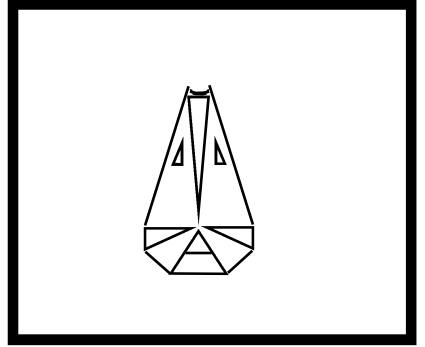
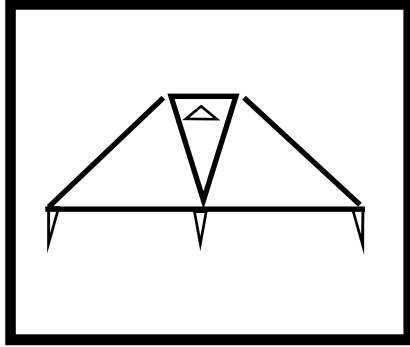
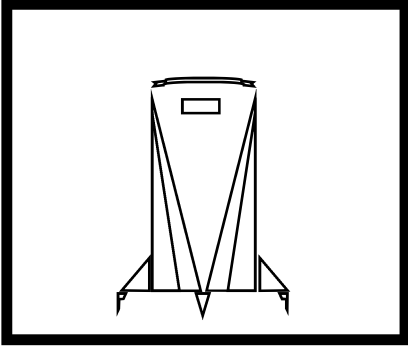
Planeten-Waren	SP (Cr)			SV (CUM)			M/CUM
	SPH	SPG	SPE	SVH	SVG	SVE	
Tourismus							
Holo Bilder	3 K	900	135	1	0,2	0,02	0,1 t
Geschichten & Bücher	12 K	3600	540	5	1	0,1	0,5 t
Statuen	25 K	7 500	1 125	5	1	0,1	1 t
Spielzeuge	20 K	6000	900	5	1	0,1	0,5 t
Malereien	50 K	15 000	2 250	5	1	0,1	0,1 t
Musik Chips	5 K	1500	225	1	0,2	0,02	0,1 t
Sim-Chips	10 K	3000	450	1	0,2	0,02	0,1 t
Nahrungs-Spezialität	20 K	6000	900	5	1	0,1	0,2 t
Kleidungs Spezialität	20 K	6000	900	5	1	0,1	0,3 t

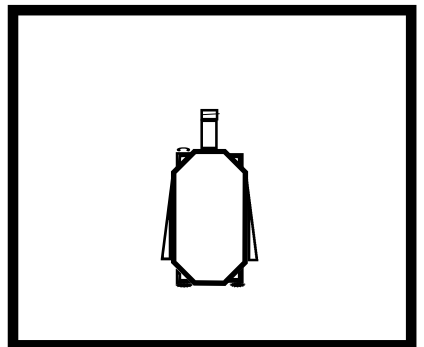
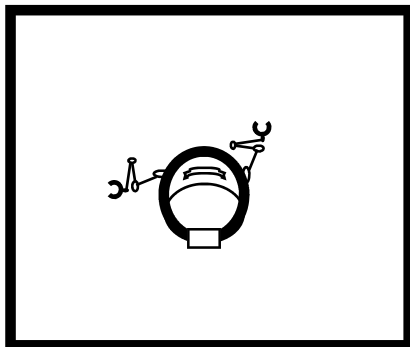
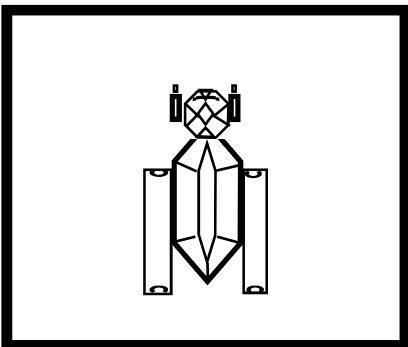
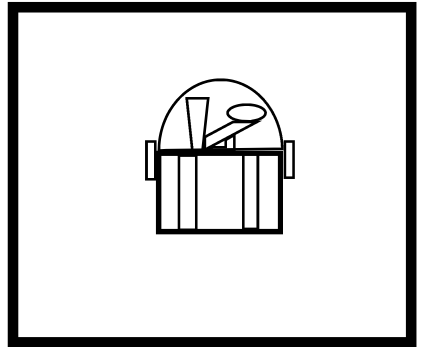
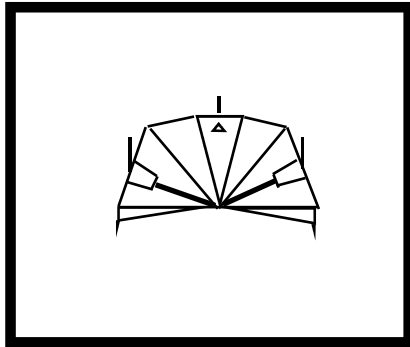
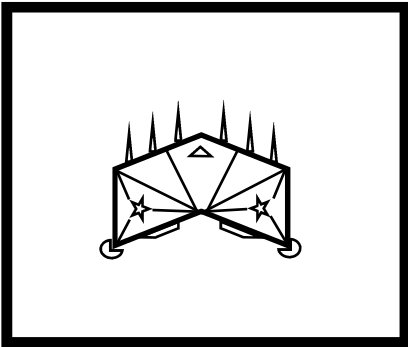
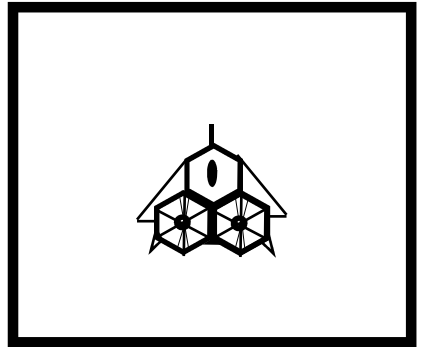
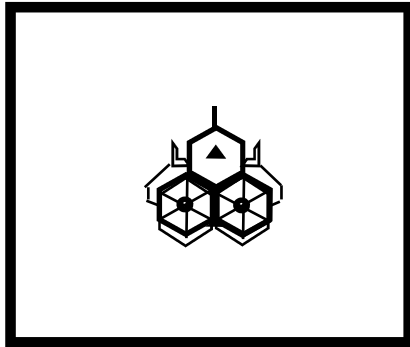
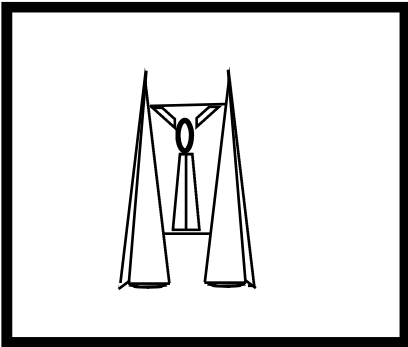
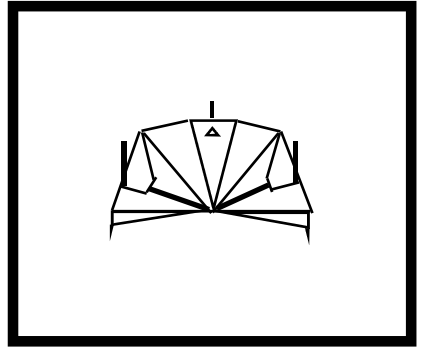
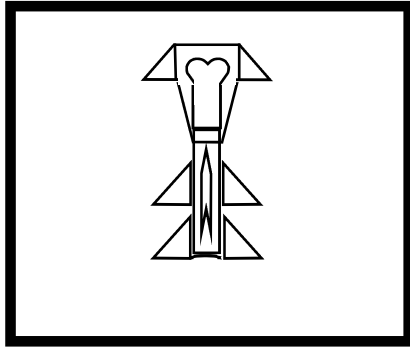
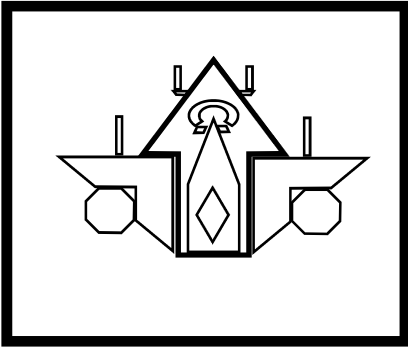
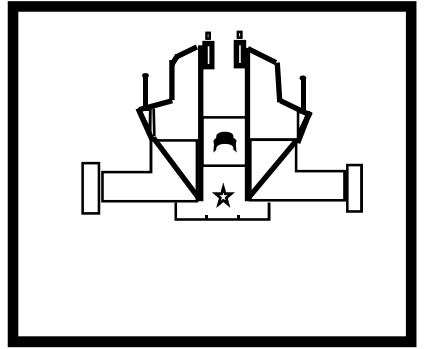
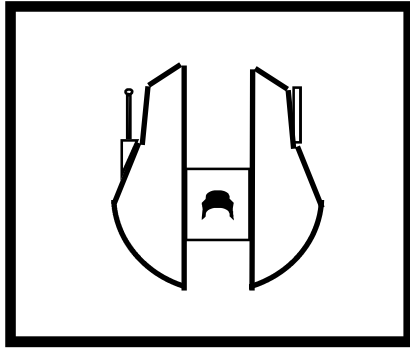
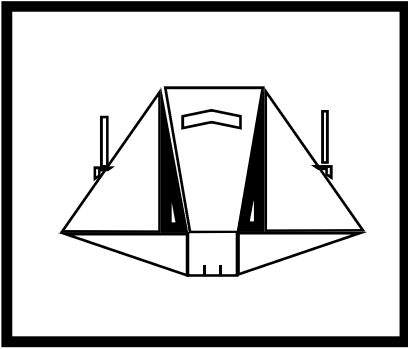
Schürf-Welt

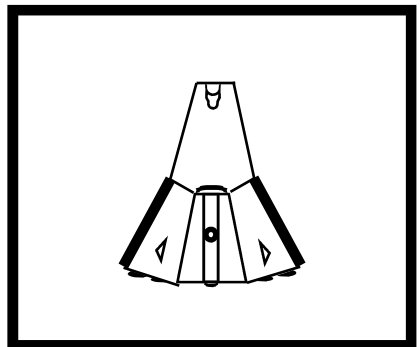
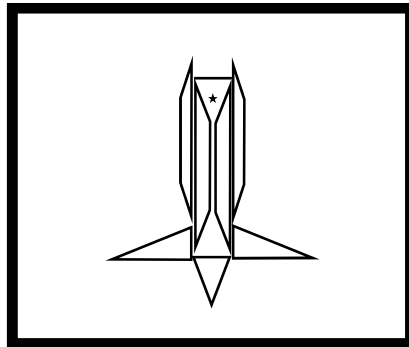
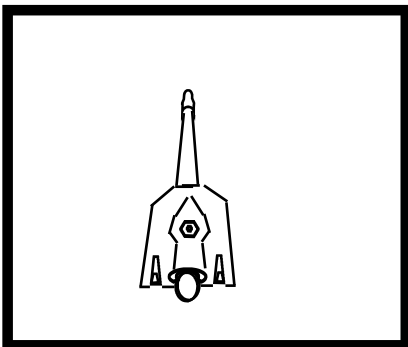
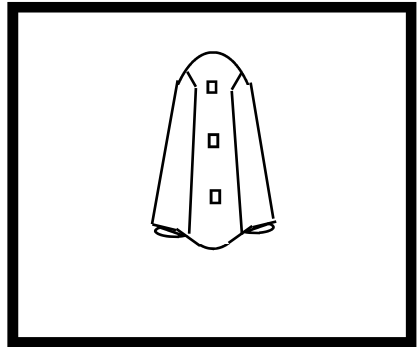
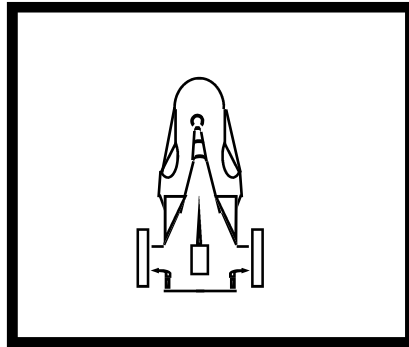
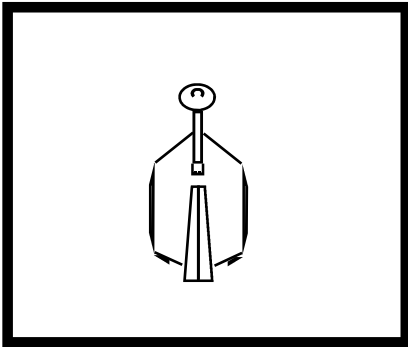
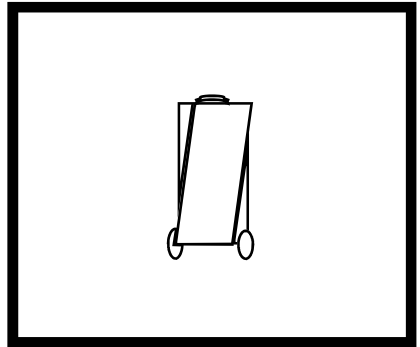
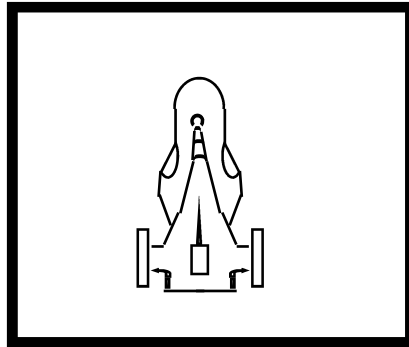
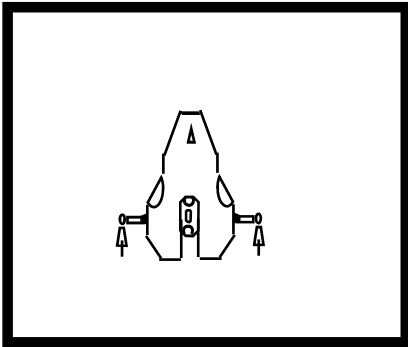
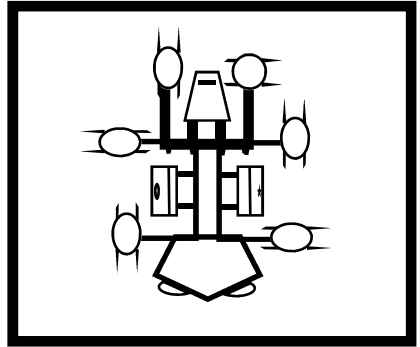
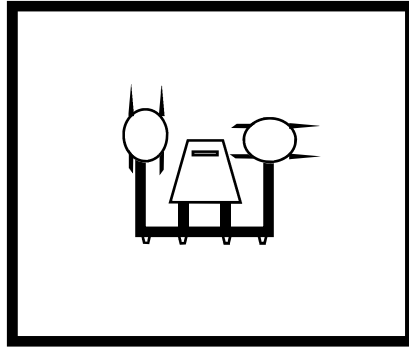
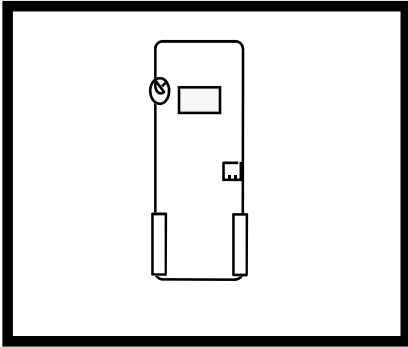
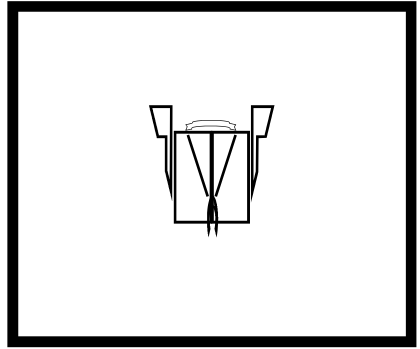
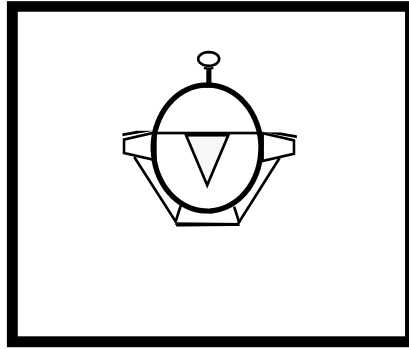
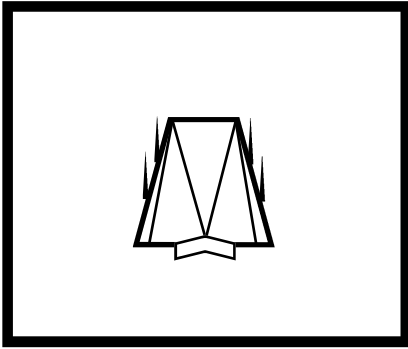
Resourcen.: nichts

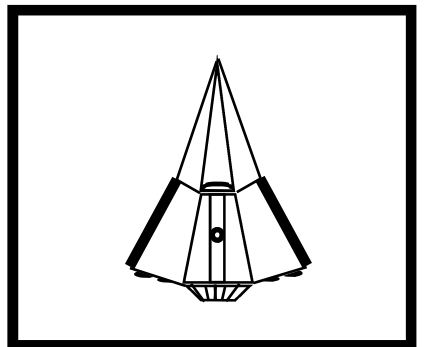
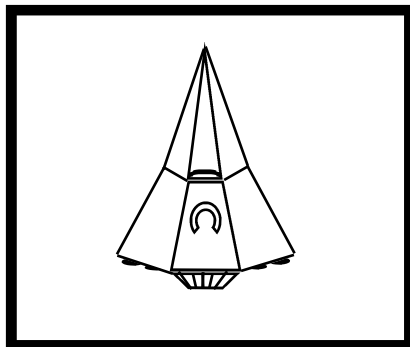
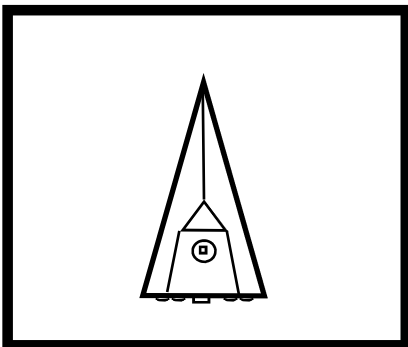
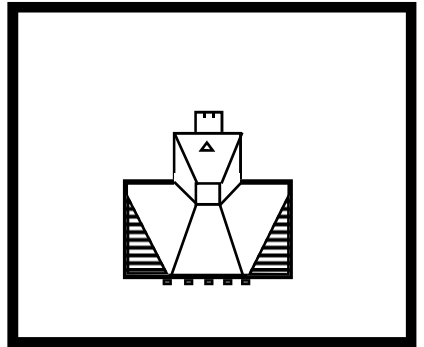
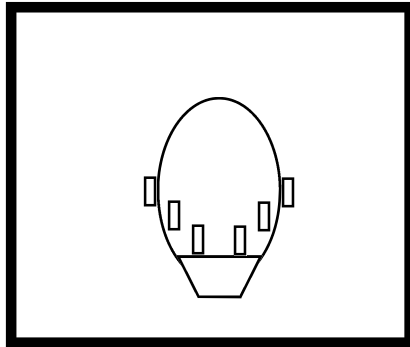
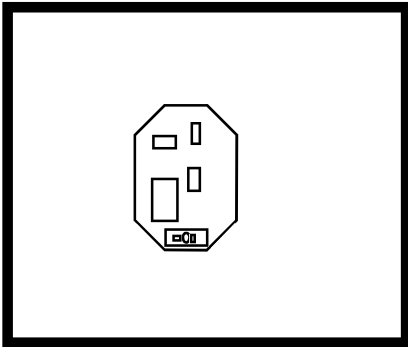
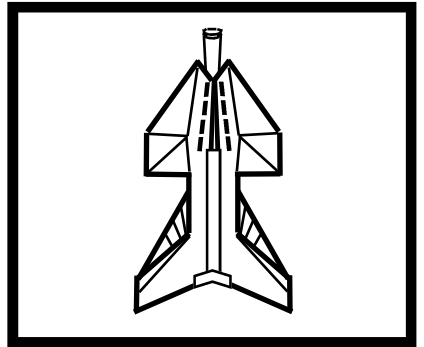
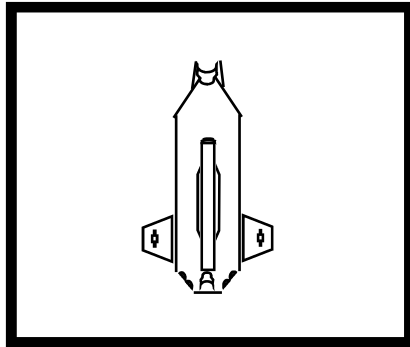
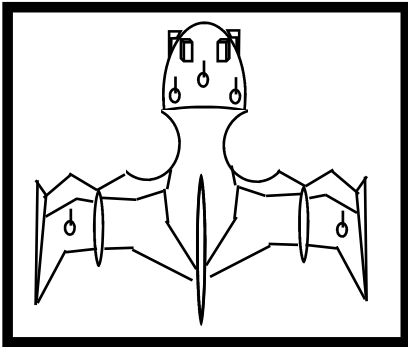
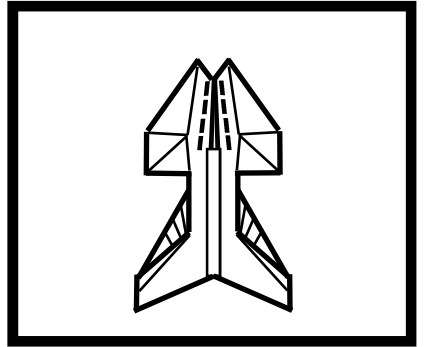
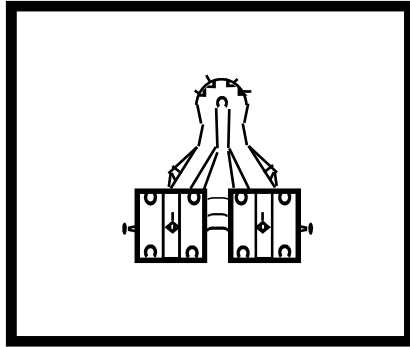
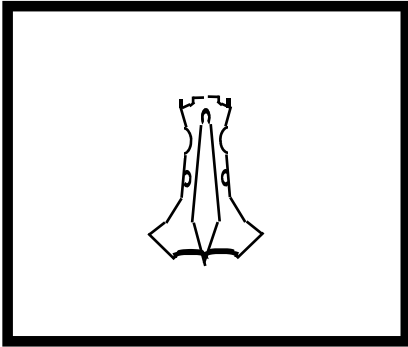
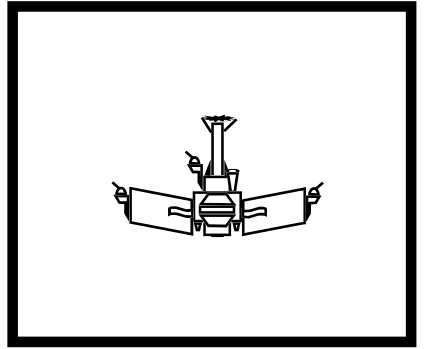
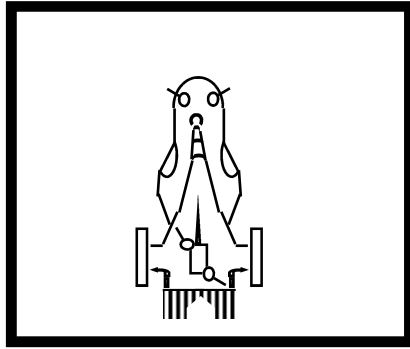
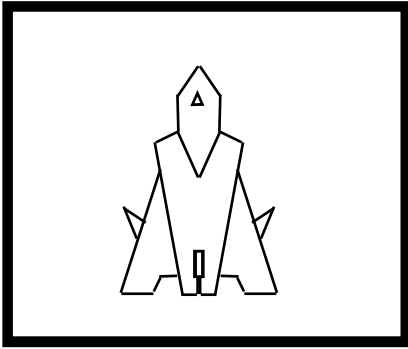
Beliebt.: Agrar Produkte, Industrie Produkte

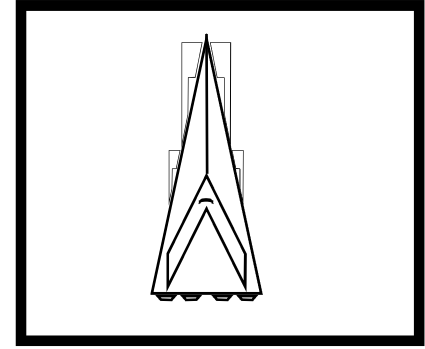
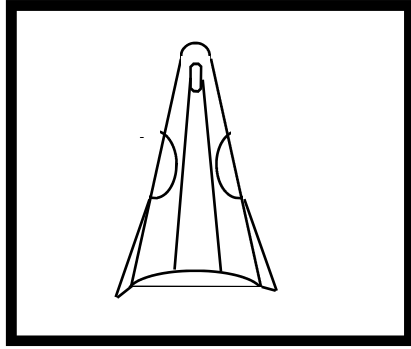
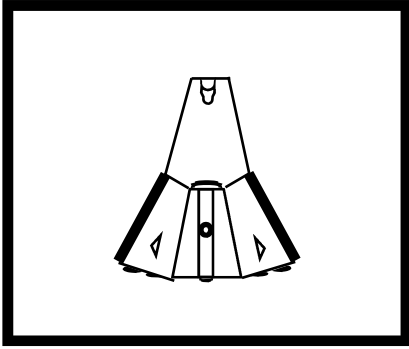
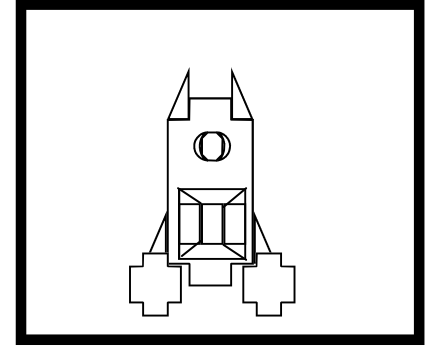
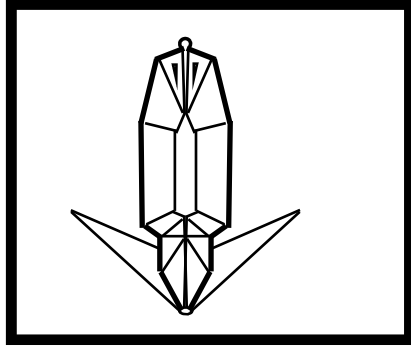
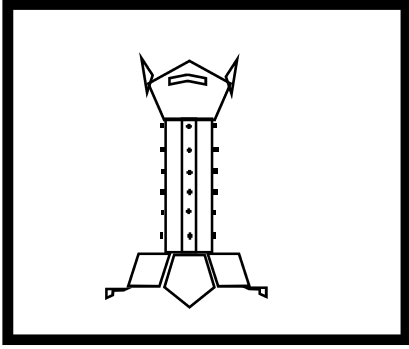
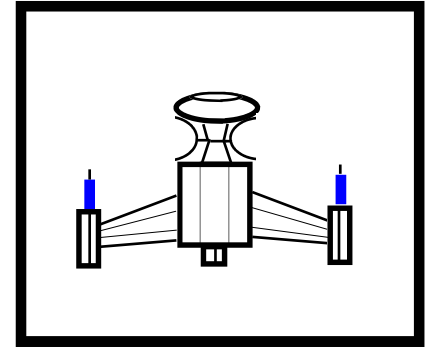
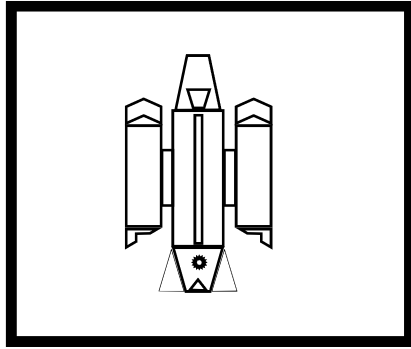
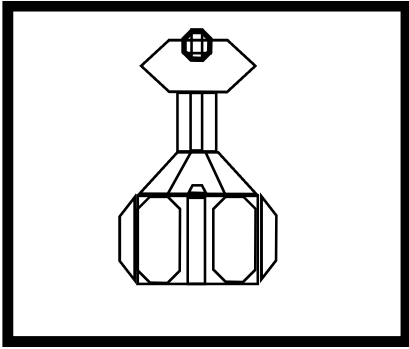
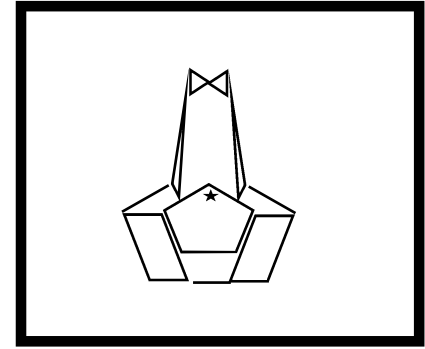
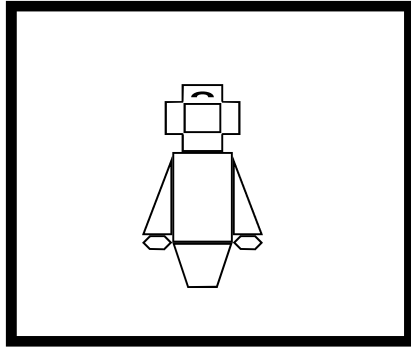
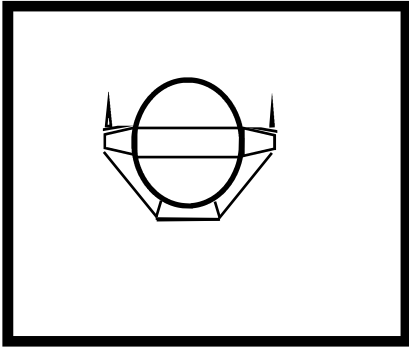
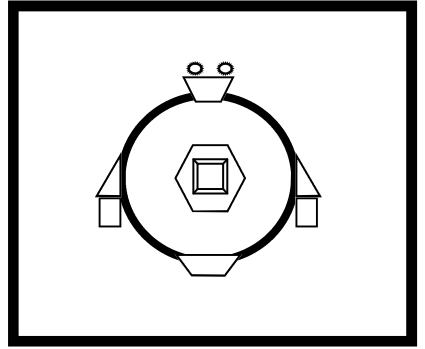
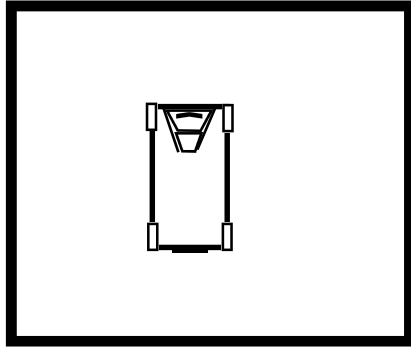
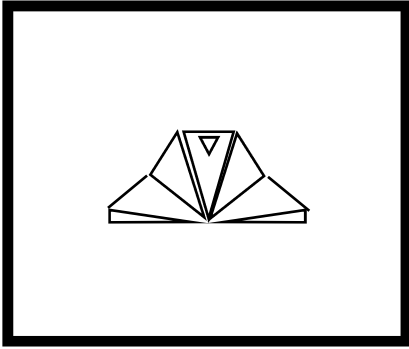
Planeten-Waren	SP (Cr)			SV (CUM)			M/CUM
	SPH	SPG	SPE	SVH	SVG	SVE	
Schürf							
Sand	500	150	23	50	10	1	0,5 t
Bruch Gestein	600	180	27	50	10	1	0,1 t
Kohle & Graphit Erz	2 300	690	104	50	10	1	1,5 t
Misch Erz	500	150	23	50	10	1	1 t
Metall-Erz	1 100	330	495	50	10	1	2 t
Edelmetall-Erz	2 500	750	113	50	10	1	2 t
Kristall-Erz	5 000	1500	225	50	10	1	2 t
Beton Produkte	1 400	420	63	50	10	1	2 t
gemischt Metall/ Schrott	2 000	600	90	50	10	1	4 t
Eisen	5 000	1500	225	50	10	1	5 t
Kupfer	6 000	1800	270	50	10	1	4 t
Aluminium	20 000	6000	900	50	10	1	2 t
Silizium	22 000	6600	990	50	10	1	2 t
Billige Metalle	7 000	2100	315	50	10	1	4 t
Stahl	10 000	3000	450	50	10	1	5 t
Silber Barren	4 000 K	1200 K	180 K	1	0,2	0,02	4 t
Gold Barren	6 500 K	1950 K	292,5 K	1	0,2	0,02	7 t
Platin Barren	7 800 K	2340 K	351 K	1	0,2	0,02	6 t
Edelsteine	12 500 K	3 750 K	562,5 K	1	0,2	0,02	10 t
Kristalle	100 K	30 K	4 500	1	0,2	0,02	6t
Edelgase	1 500	450	68	50	10	1	0,4 t

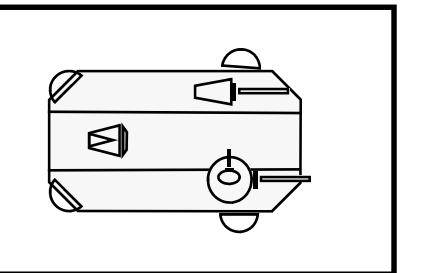
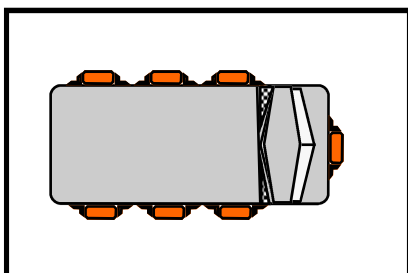
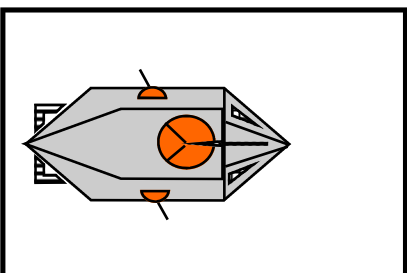
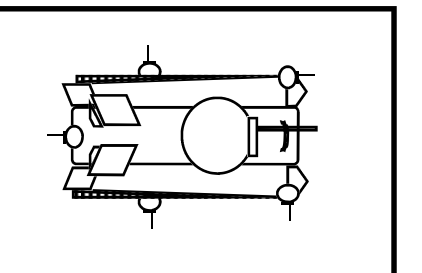
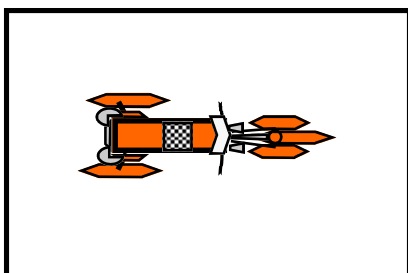
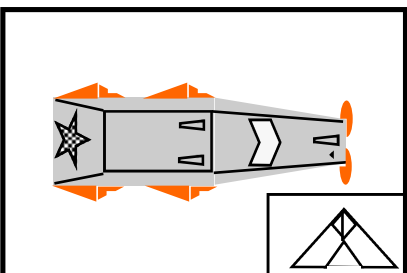
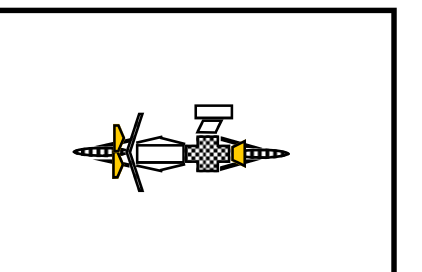
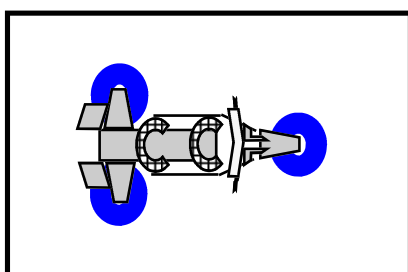
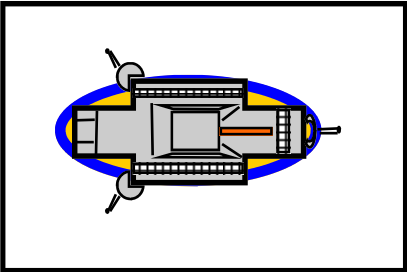
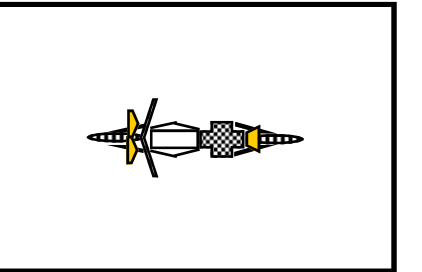
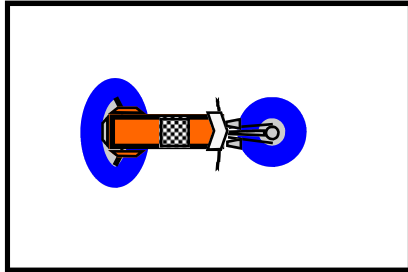
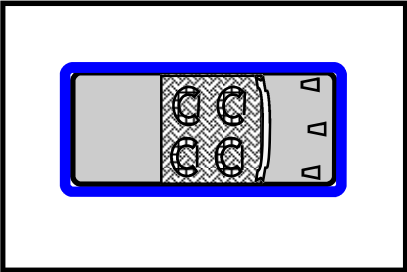
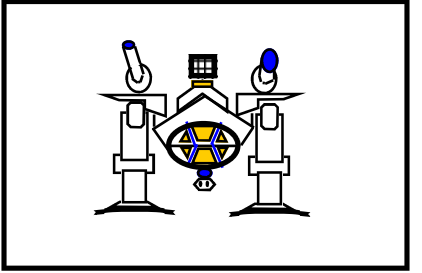
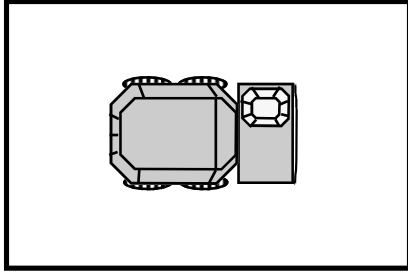
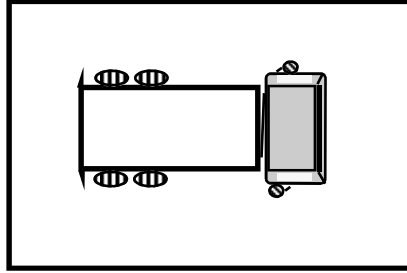
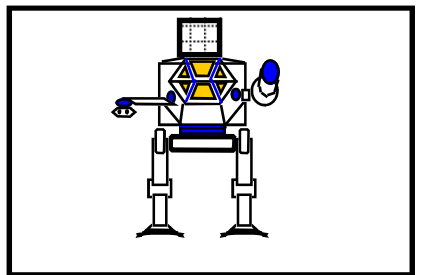
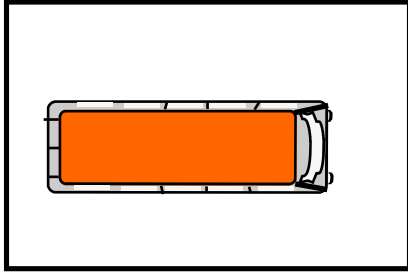
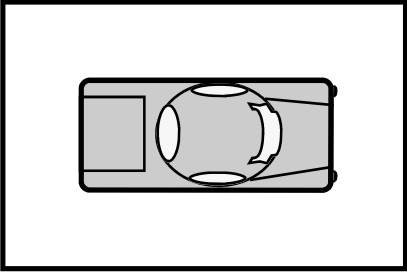


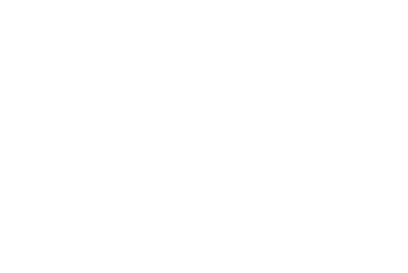
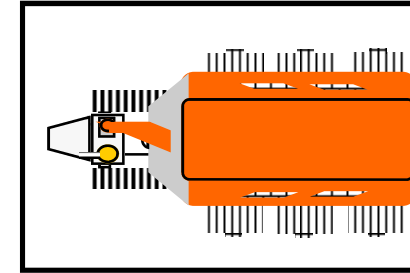
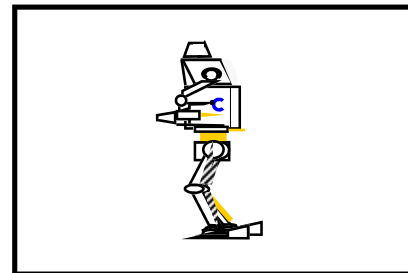
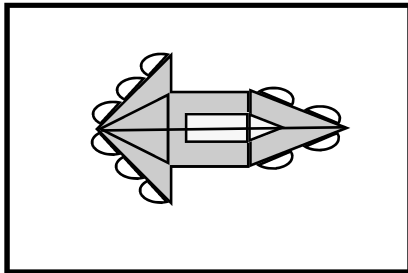
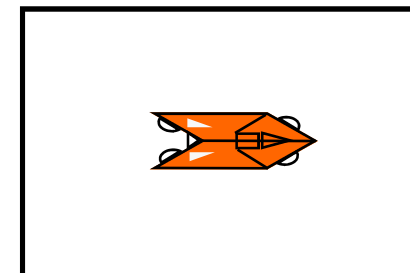
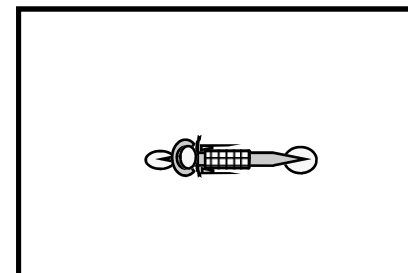
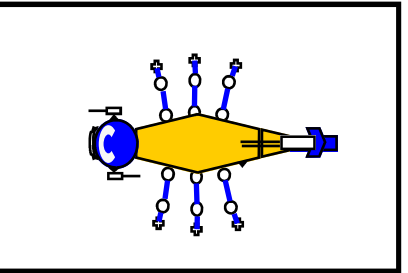
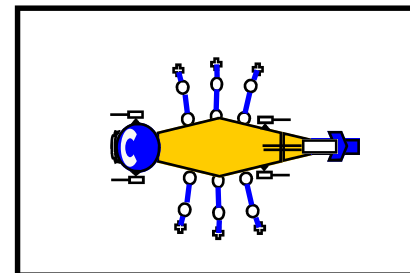
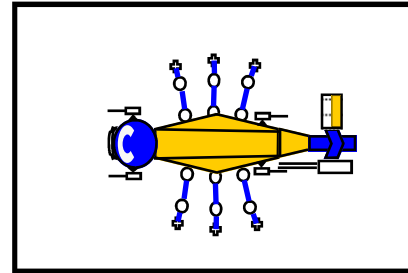
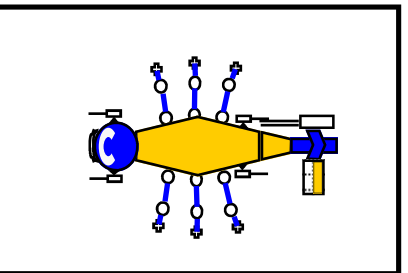
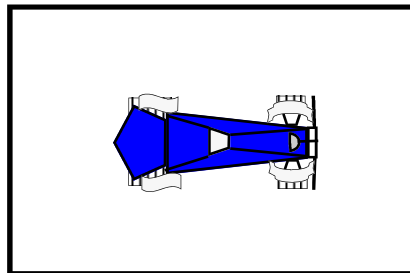
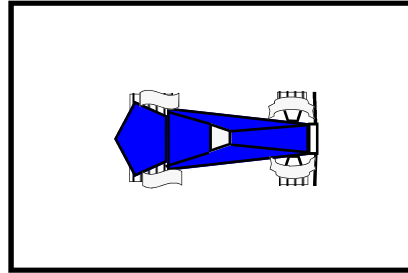
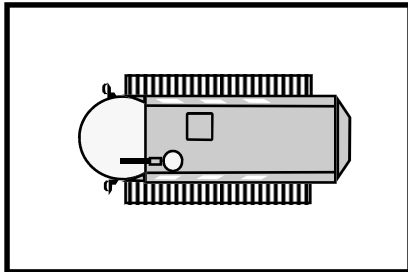
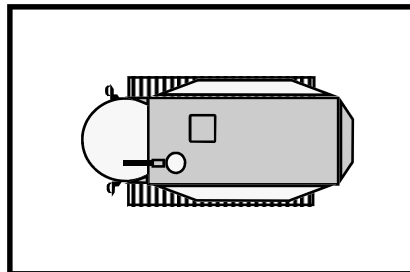
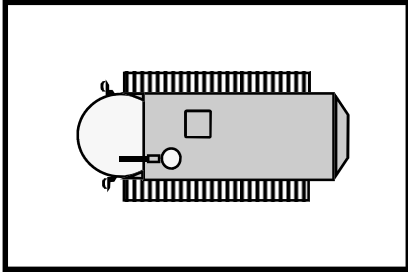
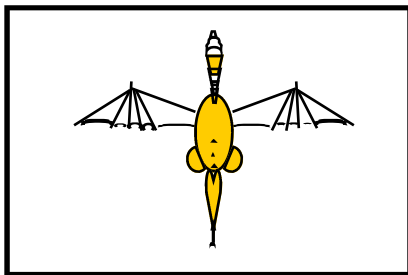
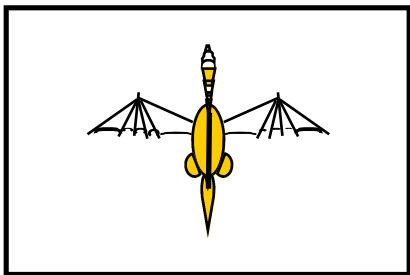
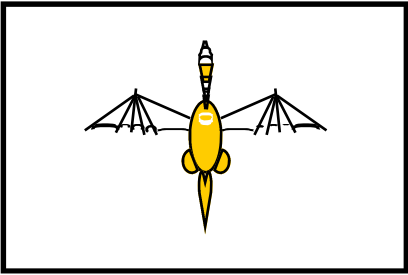












Erklärungen & Beispiele

- **Character-Erschaffung**
- **Konstruktion**
- **Kampf**
- **Raumkampf**

• **Character-Erschaffung**

Beginnt immer mit einer Idee.

Ein Name, ein Rasse, ein Bild, eine Marotte, eine Waffe oder ein Gegenstand. Wenn man dies nicht hat, bleibt nur „einfach mal würfeln und schauen was draus wird.“

Beginnen wir mit der Spielergruppe, welche versucht möglichst unterschiedliche Figuren zu erschaffen und nennen diese Figuren ALFONS, BANICEL und CRESTO.

ALFONS mag es einfach und wählt die Methode A) weil die einfach ist und schnell geht.

12 Attribute auf 7?, nein 10 auf 7 und 1 auf 2, sowie 1 auf 12!

Verteilen..... Ach ein Psoniker wäre schön.

ST 7 KO 7 STAT 7 GE 7 RE 7 KöAU 7

LOG 7 ME 7 IN 2 WI 7 EM 7 PSI 12

BANICEL wählt die Methode B) Würfeln mit je 2 sechseitigen Würfeln (2W6) und zwar 12 mal. Die Ergebnisse der jeweils 2 Würfel werden addiert und aufgeschrieben.

Nehmen wir mal die folgenden Ergebnisse

4,6,7,7,7,8,5,10,11,7,9,8 und Verteilen sie

ST 11 KO 7 STAT 7 GE 7 RE 9 KöAU 8

LOG 10 ME 6 IN 7 WI 8 EM 5 PSI 4

Was einen guten Kämpfer ergeben würde.

CRESTO ist fasziniert von einem Roboter. Und wählt C) und D), Robott Körper UND Robott Hirn.

Er wählt hohe Qualität, also „limitierte Serie“ mit je 300 Konstruktionspunkten. Und gibt 48 KP für Attribute aus, und verdoppelt die Rüstung (+32), Titanium Struktur (+10 LP, 20 KP), (50 KP) A-Grav, und 200% Akku (nein, kein Reaktor) (32). Den Rest lässt er lieber Verfallen, nicht das er so teuer wird das es sich lohnt geklaut zu werden (182 kp x 50 Cr +5000 Cr # x2 = 28 200 Cr)

Die 5 Würfe Für Fehler ergeben 2 Unannehmlichkeiten (das Ladekabel ist kurz 80 cm / Die Optiken leuchten violett).

Das Hirn bekommt 152 KP auf die Attribute, (20 KP) Scout Sensoren +20 (+8 KP), KOM +20 (8 KP), Achu 200% 200 h(32 KP), 7 Fertigkeiten stufe 3 (je 10 KP). Macht 300 x 60 Cr + 6000, x2 = 48 000 Cr

Die 6 Würfe ergeben insgesamt 20 Fehlerpunkte also ECM anfällig

Alfons

ST 7 KO 7 STAT 7
GE 7 RE 7 KöAU 7
LOG 7 ME 7 INT 2
WI 7 EMP 7 PSI 12
LP 35 INI 7
AKP 12

Banicel

ST 11 KO 7 STAT 7
GE 7 RE 9 KöAU 8
LOG 10 ME 6 IN 7
WI 8 EM 5 PSI 4
LP 39 INI 9
AKP 13

Cresto

TECH-Roboter
ST 11 KO 8 STAT 9
GE 9 RE 7 KöAU 7
RK ball 8 EN 8
LP 54 Achu 2 E
2 normale arme
2 Werkzeug Arme
Scout Sensoren
Infanterie A-Grav

Thtik Hirn

Lao 14 ME 15 WI 10
INT 6 EMP 6 PSI 0
(max FP 450)
Sensoren +20 Scout
KOM +20 UKW 2

4 x Sprache 3

4 x Stufe 4

3 x Stufe 3

3 x Stufe 2

7 x Stufe 3

• Rasse wählen..

ALFONS nimmt natürlich **MENSCH**, und nach langem überlegen **TERRA-NER**.

BANCIEL wählt eine weibliche **Fayizzahrin**.

CRESTO hat es da einfach als **Roboter**

• 10 Fertigkeiten Wählen

ALFONS kann jetzt noch keine **PSI** –Fertigkeiten wählen und nimmt.:
Chirurgische Medizin / Verhandeln & Diplomatie / Führungskraft / Unbewaffneter Nahkampf / Parieren & ausweichen / Wurf Waffen / Akrobatik/ Pers Wahrnehmung / Allgemein MED / Taktik & Strategie Sprache INTERKOSMO und Terra Englisch

BANCIEL wählt eine Mischung aus **Kampfpilot und Clankämpfer**.:
Akrobatik / Pistolen & Gewehre / Meucheln / unbewaffneter Nahkampf Raum Pilot / Geschütze / Jagt Pilot / KOM & ECM / Sensoren / Raumschiff Tech Sprache INTERKOSMO und Lelia Fayizzahrish

CRESTO ist völlig losgelöst von diesen Grundfertigkeiten das er programmierte Fertigkeiten hat.

Die Sprachen **INTERKOSMO, Terra Englisch, Lelia Fayizzahrish, und PAN GALAKTISCH**.

Ball Waffentechnik III / Energie Waffentechnik III / Fahrzeug Tech III Gravitik III / Haus Technik II / Hyper Technik IV / KOM & ECM III Mechanik II / Raumschiff TECH IV / Robottik IV / Sprengstoffe III Schwebler Pilot II / Fernlenken III / Navigation IV S-Inf-Waffen III / Sensor Bedienen III / Chirurg Med III

• 50 Fertigkeitenspunkte

Alfons mag es einfach und steigert einfach alle Fertigkeiten auf Stufe III, und Interkosmo auf 2 und Terra englisch auf 3.

Baniel Steigert erstmal alle auf II (20 p) aber nur Pistolen & Gewehre, Meucheln, Jagt Pilot, Raumpilot und Geschütze auf III (15 p) und Geschütze Jagt pilot auf IV (8 p) Lernt aber Hyper ÜPilot auf II (7 p)

Cresto ist Fertig programmiert nach der obrigen Auswahl.

Alfons
Mensch
männlich
C-Med III
Verhandeln III
Führung III
U-NK III
Parieren III
Wurf III
Akrobatik III
Pers Wahr III
AI MED III
Taktik III
Interkosmo II
T-englisch III

Baniel
Fayizzahr
Weiblich
Interkosmo II
L-Fayizz III
Akrobat II
Pistolen III
Meucheln III
U-NK II
Raum Pilot III
Geschütze IV
Jagt Pilot IV
KOM & ECM III
Sensoren II
Raum-Tech II
Hyper Pilot II

Cresto
Roboter
Ding
Interkosmo III
T-Engl III
L Fyizz III
Pan galaktisch III
Ball Waffe Tech III
EN Waffe Tech III
Fahrezug Tech III
Gravitik III
Haus Tech II
Hyper Tech IV
KOM III
Mechanik II
Raum Tech IV
Robottik IV
Spreng III
Schwebler II
Fernlenk III
Navigation IV
S-INF WA III
Sensor III
C-Med III

• **Vor und Nachteile wählen**

ALFONS mag keine Nachteile
Aber er wählt PSI meister (10 Vorteils punkte)
10 PSI Fertigkeiten stufe 1 plus 45 Fertigungspunkte.

**Mentaler Block III / Regeneration III / Heilung III / Körperwandlung III/
Telekinese III / Telepatie III / Suggestion III / Visuelle Abschirmung III
Ballistische Rüstung III / Energetische Rüstung I**

BANCIEL hat keine Probleme mit Herausforderungen.
Lebensmittel Allergie I Alkohol (wird sehr schnell betrunken)
Genetische Mutation (Med -10)
Adrenalin junky
Berüchtigt
Feinde in gehobener Position 6
2 harmlose 2 mittlere 1 gefährlicher & 1 tödlicher Feind.
Gesucht von Gesetz 2 (überall)
Gesucht von Feinden 3 (die töten wollen)
Ideologist I (positiv)
Süchtig I (Zigarren 1 x pro Tag)
Alter I (+10 FP, INI -1)
(20 negative Punkte auf jeden fall genug gründe für Abenteuer)

Gute Ausbildung V (50 FP)
Bessere Attribute V (10 x +2)
Gutes Heilfleisch III (1 LP / Tag je Wunde)
Robust (+5 LP)
Schmerzresistent (WM-10)
Berühmt
Hat Freunde (20% auf 1W10 Freunde)
Familien clan
Pilot Ass (Pilot +10)
Killer Ass (Kampf +10)
Artisten Ass (Körper +10)
Hundeblick (treuherzig schauen)

CRESTO
Mag gute Ausrüstung
Besitz V (ein Raumschiff)
Gute persönliche Ausrüstung III (100 teile a 2500 Cr)
Glückskind 2 (2 Würfe nachwürfeln pro Tag)

Alfons
Mental Block III
Regeneration III
Heilung III
Körperwand III
Telekinese III
Telepatie III
Suggestion III
Visuelle abs III
Ball RK III
En RK I

Baniel
ST 13 KO 9 STAT 7
GE 9 RE 11 KöA 10
LOG 12 ME 6 IN 9
WI 10 EM 7 PSI 4

Interkosmo II
L-Fayizz III
Akrobat II
Pistolen V
Meucheln V
U-NK III
Raum Pilot V
Geschütze VI
Jagt Pilot V
KOM & ECM II
Sensoren III
Raum-Tech III
Hyper Pilot IV

Sehr viele Besonderheiten

Cresto
Raumschiff standard
für 4W6 MCr
Ausrüstung
Glückskind

- **Alters-Tabelle nutzen**

Banciel ist „etwas älter“ und würfelt 1 mal mit 1W6 auf der Alters Tabelle. ...5 leichte Steifheit -1 AKP.

- **Grundsprachen auswählen**

Hier finden sich kleine Hinweise dazu welche Sprachen es gibt.

- **Charakterwerte berechnen und eintragen.**

A Beispiel von Interkosmo

Alfons

CHAR = KöAU + EM + WI = 7+7+7 = 21

Stufe II x (ME 7+5) = 24

Gesamt 45 %

Banciel

CHAR = KöAU + EM + WI = 10+6+10 = 26

Stufe II x (ME 6+5) = 22

Gesamt 48 %

Cresto

Programmierte Sprache III = 50 % (laut Tabelle, Robotter Fertigkeiten)

Geben wir mal Banciel die Möglichkeit ihren besten Wert zu errechnen.

Geschütze

PILOT = GE + RE + INT (-10 wegen Krallenhände) (+10 Wegen Pilot Ass)

= 9 + 11 + 9 - 10 + 10 = 29

Stufe 6 x (LOG 12 +5) = 102

Gesamt 131 %

Oha und ja Werte über 100% sind korrekt.

Alle einzelne werte zu berechnen sparen wir uns hier einmal, denn es ist immer das gleiche nur mit anderen Zahlen)

- **Ausrüstung**

Da jeder über Ausrüstung verfügen darf, nehmen Alfons und Banciel jeder Kleidung, Credsticks, ID karten und dergleichen, während Cresto entscheidet, im besitz der beiden zu sein, und zu einem Erbe zu gehören, das die beiden sich teilen. Das erbe darf nicht geteilt werden, und wenn eienr von beiden stirbt verliert der andere auch alles.

Alfons
300 Cr
ID-card.....
PSI-Helm
Keine Waffe
AÜA Rucksack

Eigenes Apartment (im Tempel)
Composit Weste
Composit Hose

Banicel
500 Cr
Fayiz. Blaster P.
Gute Sch. Auto P.
AÜA Rucksack

Biker Schutzanzug
Flughörnchen A-
Grav bike
6 Gegenstände für
je max 25 Cr

Cresto
Neineinein

Ich zähle hier jetzt
keine 100 Gegenstände
auf.

- **erweiterte Ausrüstung**
- **Fahrzeuge**
- **Raumschiffe**
- **Besitz modifizieren.**

Ist alles sehr Zeitintensiv. Dafür ist es auch wichtig die Konstruktionsregeln zu kennen.

- **Name festlegen**
- **Hintergrund festlegen**

Alfons hat den Nachnamen Kaiser, aber da er zu den Mönchen von Garzul gehört, hat er diesen abgelegt. Seine Familie findet ihn sonderbar und hält Abstand.

Baniel ist eine Piratin gewesen, und hat eine Menge Zeug angestellt für das man sie für Jahrzehnte ins Gefängnis werfen würde. Ihr Clan der Schwert-Krallen ist ein mächtiger Fayizzahr, dem ein ganzer Planet gehört, auf dem es die seltenen und wertvollen MUUN kristalle gibt (was auch immer das sei). Ihre Feinde hat sie wohl durch eine Mischung aus Eigenverschulden, Intrige und dummer Zufall erlangt.

Der Papst von Solamnia (in allen Imperien hoch geachtet und verehrt)

Der König von Solamnia (in Solamnia hoch verehrt)

Der Graf von PESCH (in Solamnia)

Der Kriegsminister der Terranischen Conföderation

General Pleier der New-Detroit Streitkräfte in der Terranischen confed

Kagazu der Raumpirat mit seinem Kriegsschiff (Jäger Tender)

**Feinde die jagen nun wer immer sich die 1 MCr kopfgeld verdienen will
Freunde Naja jeder Konflikt hat Verlierer und jene die sich darüber freuen.**

Cresto ist ein Roboter, der immer schon für das Schiff zuständig war.

Mehr Avatar des Schiffes, als etwas anderes. Solange er an Bord ist, hat er direkte Kontrolle über das Schiff als der Pilot. Es gehörte einmal Captain Parzival, einem Kopfgeldjäger, der als er starb seinen beiden Besatzungsmitgliedern sein Schiff vermachte... unter ganz besonderen Bedingungen.

FERTIG

• **Konstruktion**

Eigentlich ist das System sehr einfach.

Es gibt ein Standard- Gerät, welches dem Stand der Technik entspricht, und dann Abweichungen die technisch machbar sind.

Das führt A zu Preis-Unterschieden und B zu technischen Problemen.

Also gut bauen wir mal ein Raumschiff.

Es soll GUT werden also Bauen wir mal ein „Einzelstück“

Die Raumschiff Werte entnehmen wir dem Standard-Raum-Schiff-Bogen . Und sagen wir wollen ein gutes Allround-Schiff für Abenteurer und Kopfgeldjäger.

Computer Programme

Pilot +10 / Feuerleit +10 / Teilauto +10 (je 4 KP)	12 KP
Sensor +20 Reichweite 5x 1Lsec = 5 Lsec	16 KP
KOM +10 Reichweite x3 30 Lsec, 3000 UKW	4 KP
ECM +10 Reichweite x1,4 7 klicks, 3 Ziele	4 KP

Passagiere 50% 25 Kabinen	-2 KP
Frachtraum 200 % 1000 CUM	2 KP
Waffen 300% EN 12 360° Türme	8 KP
2 Davon werden zum Zentral Geschütz 10/2	40 KP
Ball Waffen zusätzlich 200%	27 KP

Reaktor 200% Fusion 40 E	32 KP
Erweitert auf Doppelfusion 80 E	50 KP
Notreaktor	25 KP
Erweitert auf 200 % 40 E	32 KP

Triebwerke 200 % Schub 12 / 18 Verbrauch 36 E / 100% C	32 KP
Schutzschirm 180 % 360 FSP 2E	32 KP
Erweitert auf Quad 900 FSP 8E	75 KP
Erweitert Schnell-Lade III +8 FSP/Rd 14E	75 KP

Rumpf 160% 160 FSP	16 KP
Panzerung 160% 160 FSP	16 KP
Erweitert auf Schwer 320 FSP	20 KP

E-Bänke 80E	15 KP
Hyper TR mittel 5E, 10 Ljahre	50 KP
Hyper lade System 4 E	10 KP
Auto Fracht system	20 KP
Raumgreifarm x2	2 KP
Cameleon Plating	10 KP
Stealth 10 E	100 KP
Voll auto Crew x4 (60% 10 AKP)	100 KP

Schnell Reparatur System		100 KP
Starkes Waffen kühl System	1E	20 KP
Dauer-Feuer-Regulator	1E	20 KP
Hoch Energie Fokussierung	1 E	20 KP

Und zählen zusammen 987 KP

Bei 1 MCr Grundpreis plus 987 x 10 KCr und das ganze mal 3 kommen wir auf 26 ,1 Mcr. Oh je viel zu viel.

Streichen wir die Schnell Reparatur	-100 KP	-3 MCr
Nur 2 Voll Auto Crew	-50 KP	-1,5 MCr
Kein Schnelladeschirm, kein QUad Schirm	-150 KP	-4,5 MCr
9 MCr Weniger, also 17,1 MC bei 687 KP		

Fehler. 1 Designfehler plus 4 durch 687 KP macht 5 Würfe mit je 2W6.

4	nichts	
11	20 p Problem	Panzerung Bröselig
7	unannehmlichkeit	Avatar des Schiffes = Robotter & Eigensinnig
8	5 p Problem	Triebwerks Kühlungs-Problem
2	1 Problem beheben	Die Panzerung ist doch stabil

Nun jetzt nur noch eintragen alles, dann ist das schiff Fast fertig.

Als Einzelstück ist kein Schiffs-Typ notwendig, es reicht der reine Schiffs-Name.

Naja ein Bild wäre gut und ein paar kleine Beschreibungen.

Das Schiff ist narbenbedeckt, und nur das Cameleon-Plating sorgt für ein einigermaßen passables Aussehen. Die Wände sind innen Metall mit fleckiger Farbe. Die Sitz-Bezüge sind abgewetzt, und die LEH macht seltsame Geräusche. Es war vor sehr langer Zeit einmal der Rumpf eines Kero-Tara Kriegs-Schiffes, aber 4 Komplett-Restaurierungen lassen die ursprüngliche form kaum noch erkennen.

Fertig

Alfons
WI 7 EMP 7 PSI 12
LP 35 INI 7
AKP 12

Baniel
WI 8 EM 5 PSI 4
LP 39 INI (8)
AKP 13

Cresto
TECH-Roboter
RK ball 8 EN 8
LP 54 INI 7
AKP 13

- Kampf

Alfons, Baniel und Cresto laufen auf New Detroid durch die Straßen auf der Suche nach der Raum-Fahrer-Bar „Sirenen Gesang“, als eine Stimme ruft „BACIEL, bis hierhin und nicht weiter !!!!!“

Die drei wirbeln herum und der Kampf beginnt.
Sagen wir mal Alfons hat Führungskraft 60 und Taktik 60,
Da er die Situation für gefährlich hält, zischt er Befehle (und macht eine Führungskraftprobe (gewürfelte 23) Guter Erfolg, und alle drei erhalten WM+5 auf alle Proben. (er hat die ersten 5 AKP verbraucht)

Dann überlegt er blitzschnell welche Taktik die beste ist. (Taktikprobe für Gruppe, WM +0,) Probe ergibt 54 (da 60+WM20 80% sind normal geschafft), und erhält einen INI Bonus von 1W4 (gewürfelte „1“, also nur plus 1).

Die Gegenseite verzichtet auf Taktische Proben. (Schwerer Mißerfolg)

Also sagt die Gegenseite an Zarkon der Kopfgeldjäger sagt keine Defensiv Aktionen an, und sagt nebenher ein paar Worte (2 AKP) und er kündigt 5 Schüsse mit seiner Automatik Pistole an.

(Ygor, der noch nicht entdeckte Helfer wird vom Meister aufgeschrieben. Der wartet auf den Angriffs-Befehl, kündigt an, sobald dieser erfolgt, werde er gehen und 2 mal gezielt zuschlagen mit seinem Lurrack Zweihänder)

Alfons hat noch 5 AKP übrig und kündigt „Ausweichen“ 5 AKP an

Baniel kündigt erstmal „Ausweichen“ (5) an, sowie „ein Paar Worte nebenher“ (2) und Pistole ziehen (1) und Entsichern (1) und 4 schnelle Angriffe (je 1 AKP / WM -2)

Cresto kann nicht ausweichen und tut erst mal so, als sei er nur ein einfacher Roboter. Er kündigt an „stehen“ und „Wahrnehmung“ „umsehen“ 1 AKP „Erkennen“ 2 AKP und „Beobachten“ 5 AKP Was 5 Restliche AKP bedeutet, die er in Worte fassen will 5 AKP.

Alle Würfeln ihre Initiative
Alfons 1W10 + INI 7 +1 (taktik) = 14
Baniel 1W10 + INI 8 +1 = 16
Cresto 1W10 + INI 7 +1 = 11
Zarkon 1W10 + INI 8 + 0 = 15
Ygor 1W10 + INI 5 +0 = 8

Das ergibt die Reihenfolge

- 1) Baniel
- 2) Zarkon
- 3) Alfons
- 4) Cresto
- 5) Ygor

Alle passiven Aktionen wirken ab jetzt.

„während Baniel sich abrollt, zieht sie ihren Fayizzahr Blaster und schießt auf Zarkon“ Und sie ruft „ NICHT MIT MIR!!!!“

(121% Pistolen Fertigkeitswert)

WM-20 wegen „schnell schießen“ und WM -20 wegen Ausweichen sind wir bei 80% Trefferchance. Die Entfernung ist leider MITTEL (1/2) deswegen nur 40,5%. Es muß nicht gerundet werden, da 40 klar innerhalb der Trefferchance ist und 41 nicht.

Die 4 Würfe ergeben 62 , 41, 22 und 88.

Fehlschuss / Fehlschuss / Kritischer Treffer / Fumbel

Die beiden Fehlschüsse jagen die Straße hinunter und der Meister würfelt eine 5% chance ob irgend etwas sinnvolles getroffen wird. „oh ja, da explodiert ein Blumentop auf dem Fensterbrett.“

Der Kritische Treffer, hingegen macht vollen Schaden plus Würfelschaden EN $1W8+1W6+2$ & $8+6+2 = 24$ / Ball $1W10+2$ & $10+2 = 20$

Davon gehen jeweils 10 in die EN und 10 in die Ball Rüstung

EN 14 + Ball 10 sind 24 TP (Trefferpunkte)

Zarkon hat 35 LP und eine 24 TP Wunde die mehr als 50% seiner LP kostet „komatös“ (er kommt nicht mal zum Angriffs Befehl geben)

Der Fumble entspricht dem Freundtreffer / selbst Treffer und so schießt sie sich selbst in den Fuß. EN $1W8+1W6+2 = 10$ & Ball $1W10+2 = 9$

Davon ziehen wir mal je 5 Punkte Rüstung ab was EN 5 und Ball 4 was zusammen 9 TP macht. (mehr als 10% weniger als 25% = MITTLERE Wunde, WM-5 / INI -2 / AKP -2 / Blutung 1 LP Pro 7 min)

Zusätzlich wird das letzte freie Wort zu einem Lauten Jaulen.

Zarkon bricht Gurgelnd zusammen und ist sofort bewusstlos. Naja und seine Initiative wird gesenkt, was aber recht sinnlos ist derzeit. Merken wir uns das seine Blutungen immer zum Ende der Runde erfolgen weil seine INI auf „Null“ ist.

Alfons hat nur passive Aktionen und rollt sich ausweichend ab.

Cresto Schaut sich um (macht die 3 Wahrnehmungsproben) und erkennt das sich noch mindestens 1 weitere im Schatten versteckt, sowie das der Kopfgeldjäger gut gerüstet war aber ausgefallen ist, und Baniel ernsthaft verletzt.

Wir sind umzingelt, Da sind Straßenräuber in der Dunkelheit. ALA-AARM POLIZEI !!!!!

Ygor rollt mit den Schultern und wartet auf den Angriffsbefehl.

Da Ygor das auch weiterhin tun wird, verläuft die nächste Kampfunde in der Cresto und Alfons sich Binacel schnappen und mit ihr wegrennen recht unspektakulär.

Zarkon verliert 1 mal 1W6 LP wegen Verbluten (es wird eine neue Wunde eingetragen mit 3 LP Verlust, was eine Leichte Wunde ergibt „WM-1, AKP-1 ,INI -1) bis Ygor sich um die Ecke beugt und nach einem gefragten „Boß?????“ die Lage erkennt, und seinen Med-Roboter her ruft.

Biancel hingegen Jankt bei jedem Schritt möglichst leise vor sich hin, um Mitleid zu erregen, da ihre Schmerzresistenz ihr erlauben würde normal weite zu kämpfen. Alfons nimmt sich die 1 RD zeit für ein schnellen Blutungs-Stopp (Med-Chirurgie), bevor sie zu dritt weiter fliehen.

Bei einer Gasse neben dem Fahrzeughändler suchen sie Deckung und Alfons konzentriert seine ganze Kraft auf Binacels Bein. (guter Erfolg) etwa eine halbe stunde kann man dabei zusehen wie die Wunde heilt. Ganz nebenbei bemerkt Alfons, das Biancel auch ohne Blutungs-Stopp nicht verblutet währe, weil sie selbst regeneriert und merkt es sich für später.

Die Heilung war schwierig, (WM -30) aber heilt 11 LP, wonach Biancels Bein wie neu und sogar das Fell nachgewachsen ist, worauf ihm diese um den Hals fällt und sich knuddelnd bedankt.

ENDE

- Raumkampf

Es ist jetzt 3 Tage her, seit der Kopfgeldjäger der Gruppe aufgelauert hatte, und Biancel ist mit einem ADDER Raumbot unterwegs zum äußersten Planeten, als sie die Scout Drone bemerkt die ihr folgt. Schnell berechnet sie einen Abfang Kurs, und bereitet sich vor. 5 Minuten Flug bis sie die Drone in Kampfdistanz hat.

Da der Pilotensitz +10 AKP gibt, hat Biancel 23 AKP.
Die Drone hat nur 10 AKP, und 60% Fähigkeiten.

Um die Raumpatrouille nicht aufmerksam zu machen verzichtet sie auf maximal Entfernung von 80 Klicks zu schießen (1/4 %-Chance), sondern verwendet die nächsten 10 Rd um sich der Drone weiter zu nähern die versucht mit ihren schwachen Triebwerken Abstand zu gewinnen.

Dann kommt der Moment. Sowohl Drone, als auch Biancels Geschwindigkeit werden in ein treibendes koordinaten system umgewandelt. Da Biancels Schiff 8 Klicks schneller ist, als die Drone, wird die Drone auf Geschwindigkeit „Null“ gesetzt, und Die Adder auf Geschwindigkeit 8.

Beide verzichten auf „Taktik“ und würfeln mit 1 W10.
Die Drone verliert und kündigt Pilotieren an und lässt ihre restlichen AKP verfallen, da sie nicht im Kampfmodus ist.

Biancel Kündigt „pilotieren“ 5 AKP, Sensoren bedienen 5 AKP, Geschütz Feuer einzeln 5 AKP, Technik bedienen Schild „sehr schnell“ (3 AKP), ECM Einsatz (5 AKP)

Dann würfeln beide Initiative
Drone Schub 6 + Raumbot 2 + 1W10 = 16
Biancel Schub 8 + Raumbot 2 + 1W10 = 15
Als erstes wird bewegt.

Die Drone hat Gewonnen also beschleunigt sie zu Beginn der Bewegung auf 6, und bewegt 6 Felder, und verzichtet auf weitere Beschleunigungen oder Vollschub.

Biancel Beschleunigt nur um 4 auf Geschwindigkeit 12 und fliegt diese was die Entfernung von 14 auf 8 senkt. Und bremst nach der Bewegung um 2 (4 Schub Punkte) auf 10 ab.

Defensive Aktionen wurden nicht angekündigt.
Aber ein ECM-Angriff auf die Drone. Dieser ergibt leider einen Mißerfolg, so dass die Drone hätte funken können falls sie das wollte.
Die Sensor Probe hingegen gibt einen Erfolg, bei dem Biancel dann

Sowohl Struktur FSP– Rumpf / Panzerung, Schildstärke und Einstellung (steht auf Energie) Reaktor Stärke und Anzahl der Lebewesen erkennt.

Dann stellt sie den eigenen Schild auf Ballistisch, was sie schafft, weil eine Probe mit WM+100 und –25 notwendig ist und der Tech wert inklusiv Bonus und malus durch Schnell arbeiten immer noch über 100% ist.

Und dann feuert sie.

131 % Geschütze minus 30 Größe, und auf kurz sind 111%.

Die gewürfelte 52 ist ein guter Erfolg , da es unterhalb der Hälfte der Treffer-Chance ist. Volltreffer, und somit gehen volle 5 FSP in den 10 FSP Schutzschirm der Drone.

Jetzt laden sich alle Schutzschirme auf um ihre Laderate, also kriegt die Drone 1 FSP zurück.

Von nun an geht die Drone in Kampfmodus und macht Pilotieren und Jagtpilot, was sie 1 Schubpunkt zum Ausweichen kostet.

Biancel behält ihre Aktionen bei.

Die Drone versucht durch Richtungs-Änderungen Biancel zu entkommen, und da sie immer etwas Abstand gewinnt, wenn Biancel drehen muß nachdem sie einmal die Initiative verloren hatte, zieht sich das Gefecht hin.

Biancels bester Treffer (kritisch mit 9 FSP) wird durch einen Normalen Erfolg beim ausweichen Halbiert (aufgerundet auf 5) so das der Schutzschirm nicht zusammen bricht.

Das Ausweichen sorgte auf Dauer dafür, das der Schildschaden geringer ist als die Regenerationsrate. Und so beschließt Biancel wütend die Drone anders zu vernichten und Rammt sie bei einer Gelegenheit.

Der Geschwindigkeitsunterschied beträgt 5 in dem Moment.

Beide machen eine Piloting-Probe, die jedoch von Biancel gut und von der Drone nur normal geschafft werden , so das das Ramming Erfolg hat. Biancel erleidet 1 FSP in den Schutzschild, während die Drone 1W6 FSP erleidet. Die gewürfelte 3 sind 75% der 4 FSPpanzerung. Also 15 Panzerungs-Kriticals.

Die Zahlen sind 2.9.6.4...3...8...0.3...6...8 ..9...7...9

2 x6 Feuerleit –10 / 1x4 Kom –5 / 1x7 Sensor –5 / 2x8 Schutzschirm–2W% FSP =(ausfall) / 1x 10 Waffenausfall (keine da) / 3 x9 6 Würfe mit 2W6 auf der Triebwerks Problem Tabelle.

Die Würfe ergeben keine Linkswende, Schub -3 und Pilot -10

Dann machen beide ihre Pilotenprobe.

Da beide diese nicht schaffen treiben sie auseinander im je 45° Winkel.

In der nächsten Runde geht Biancel auf Vollschub und reißt die Adder herum, auf 15 Klicks Entfernung trifft sie die Drone mit 4 F5P, die zwar teilweise durch Ausweichen vorbei gehen (nur 1/2 Schaden), aber von denen 1 in die Panzerung geht und 1 intern.

25% Panzerungs-Kriticals für den 1 F5P der in die Panzerung geht

25% Panzerungs-Kriticals für den 1 F5P der Durchbricht.

Und 25% Interne Criticals für den 1 F5P der intern durchgeht.

Da die internen Treffer die schlimmeren sind werden die zuerst gewürfelt. 5 mal 1 W20. 7,10,14,20,13

LEH zerstört (das es nicht gibt)

Hyper TR zerstört (das es nicht gibt)

KOM zerstört oh ja das ist hart

WRACK tja das war es mit der Drone

Reaktor Explosion (da es derselbe Treffer war und nicht ein nachfolgender explodiert die Drone.)

Erleichtert dreht Biancel wieder in Richtung auf ihr Ziel.

Ende

AKP	Aktionen	Treffer WM
3	Dauerlauf (Bewegung) (AKP +2W10 m)	-20
4	Rennen (Bewegung) (AKP +5W10 m)	-30
5	Sprinten (Bewegung) (AKP +8W10 m)	-40
5	Schleichen (Bewegung) (AKP / 3 m)	+0
5	Klettern (Bewegung)	-30
+1	Springen (Bewegung) (zusätzlich zu Bewegung)	-10
5	Fliegen / stürzen (Bewegung)	-20
1	Knopf drücken	
2	Tür öffnen	
5	Code eingeben	
1	Rufen „1 Wort“	
2	Nebenher 4 Worte sagen	
5	Nebenher 16 Worte sagen	
5	Pri-Fertigkeit einsetzen	+0
5	Pri-Fertigkeit normal aufrechterhalten	+0
0	Pri-Fertigkeit nebenher aufrechterhalten	-5
1	Waffe ziehen Pistole / Messer ...	-5
2	Waffe ziehen Karabiner / Gewehr / Machete	-10
5	Waffe Bereitmachen 3-Inf-Wa / 2 Händer / Granate	-15
5	Entstören von Waffen	+0
1	Magazin Auswerfen & fallen lassen	+0
5	Magazin wechseln & wegstecken	+0
2	Patrone in Magazin stecken	+0
2	Ladekabel einstecken	+0
1	Magazin einstecken das bereitgehalten wird	+0
2	Etwas aus einer Tasche ziehen	
10	Raumanzug anlegen & Schließen	-20

AKP	Aktionen des Fahrzeug-Kampfes	Fertigk WM	Treffer WM
#-1	Schnell arbeiten	-10	
#-2	Sehr schnell arbeiten	-20	
#-3	Extrem schnell arbeiten	-50	
#-4	Wahnsinnig schnell arbeiten	-100	
5	Pilotieren von Fahrzeugen u.ä.	+0	+0
5	Jagd-Pilot einsetzen	+0	-20
5	Kommunikations-Brücke aufrecht erhalten	+50	
5	Funkspruch absetzen UKW / Hyper / Linear	+0	
5	ECM-Einsatz	+0	
5	ECCM-Einsatz	+0	
5	Sensor-Einsatz	+0	
5	Fernlenk-Waffe auslinken	Erfolg	+0
5	Fernlenkwaffe steuern (Pilot oder Zielen)	+0	+0
5	Geschütz Einzelfeuer	+0	+0
#+1	Geschütz Doppelfeuer (2ter Schuß) (Schuß Nr 2 / Überhitzung 1 auf W6)	-30	
#+1	Geschütz Dreifachfeuer (3ter Schuß) (Schuß Nr 3 / Überhitzung 1-2 auf W6)	-60	
#+1	Geschütz Vierfachfeuer (4ter Schuß) (Schuß Nr 4 / Überhitzung 1-3 auf W6)	-90	
5	Tech-Kontrolle auf Beta schalten	+0	
5	Tech-Kontrolle Auto-Reparatur aktivieren	+0	
5	Tech-Kontrolle Schild-Einstellung ändern	Erfolg	
5	Tech-Kontrolle „diverse Systeme an/aus“	+0	
5	Tech-Kontrolle Roboter-Steuerung	+0	
5	Tech-Kontrolle Schnell-Ladung Hyper-TR	-20	
5	Tech-Kontrolle „divers“	+0	
50	Geschütz manuell Nachladen	+0	
10	Not-Start	+0	-50

Besonderheit	WM
Ziel Größe aus den Konstruktionsregeln (+20 + Zielgröße)	#
Ziel ist etwas kleiner als normal (ca 1,4m) / 25% Deckung	-5
Ziel ist Klein (ca 1m) / 50% Deckung	-10
Ziel ist sehr Klein (ca 50 cm) / 75% Deckung	-20
Ziel ist extrem Klein (ca 20 cm) / 90% Deckung	-30
Ziel ist Winzig (ca 1 cm) /in Sichtdeckung	-50
Ziel steht	+0
Ziel kniet in mindestens Mittlerer Entfernung	-10
Ziel Liegt in mindestens Mittlerer Entfernung	-20
Ziel kniet in maximal kurzer Entfernung	+10
Ziel Liegt in maximal kurzer Entfernung	+20
Ziel ist Wehr und hilflos & in maximal kurzer Entfernung	+50
Ziel bewegt sich schnell (Dauerlauf, Rennen, sprinten)	-10
Ziel bewegt sich sehr schnell (100 km/h+)	-20
Regen oder Nebel	-10
Sturm, Sandsturm, vorbei fliegende Wäsche	-20
Deckung durch fahrende Autos o.ä.	-30
Deckung durch Fensterscheiben / Gebüsch	-10
Ziel ist besonders gut zu erkennen (leuchtet im Dunkeln)	+5
Angreifer ist Kurzzeitig & Ziel außerhalb (WAHR) m	-20
Angreifer ist Kurzzeitig & Ziel außerhalb (WAHR x2) m	-40
Angreifer ist Kurzzeitig & Ziel außerhalb (WAHR x3) m	-60
Angreifer hat keinen festen Stand (schwerelos / Erdbeben)	-10
Angreifer wird geblendet	-20
Angreifer ist diese RD Ziel von Deckungfeuer gewesen	-5
Angreifer Bewegt sich (AKP-Tabelle)	Var
Angreifer kniet	+5
Angreifer Liegt	+10
Angreifer Trägt Rüstung (Körper-WM)	#

AKP	Aktionen	Treffer WM
1	Feuermodus ändern »gesichert« -EZ-F5-SAL	
#	Angriff mit einer Waffe (AKP sind Waffenspezifisch)	+0
#+0	Angriff mit zwei Waffen gleichzeitig (AKP ... s.o.)	-50
# -1	Schneller Angriff mit einer Waffe	-20
#+3	Ruhiger Angriff mit einer Waffe	+20
#+3	Rüstungsdurchdringender Angriff (1/2 RIK)	-20
#+3	Gezielter Angriff, Meucheln normal	-20
#+3	Gezielter Angriff, Meucheln & Rüstungsdurchdringend	-50
#+3	Gezielter Angriff, Körperzone Torso (Blutung x2)	+0
#+3	Gezielter Angriff, Körperzone Unterleib (AKP x2)	-10
#+3	Gezielter Angriff, Körperzone Arm (WM x2 Arm)	-20
#+3	Gezielter Angriff, Körperzone Beim (Bew-Malus x2)	-10
#+3	Gezielter Angriff, Körperzone Kopf (WM x5)	-30
5	Ausweichen oder Parieren (alle Angriffe)	-20
5	Langes Zielen (bis zu 10 mal stapelbar) für 1 Angriff	+10
2	In Deckung werfen	-50
2	Hin Knien / Hinlegen / Aufstehen / Aufrichten	+0
0	Stehen (Bewegung)	+0
2	Gehen (Bewegung)	-10

Interne Treffer Tabelle

	Tabelle 4	Tabelle 5	Tabelle 6
W20	Unter 1%	1-5%	Pro volle 5%
1	Kein Effekt	Kein Effekt	Kein Effekt
2	Feuerleit WM-10	Feuerleit „Aus“	Feuerleit „zerstört“
3	Teilauto WM-10	Teilauto „Aus“	Teilauto „zerstört“
4	Pilot-Comp WM-10	Pilot-comp „Aus“	Pilot-Comp „zerstört“
5	Schleuse „Ausfall“	Schleuse „Zerstört“	Wand aufgerissen
6	Dock/Hangar WM-50	Dock/Hangar „Aus“	Dock/Hangar „zerstört“
7	LEH-10%	LEH „Aus“	LEH „zerstört“
8	Frachtraum -10%	Frachtraum -25%	Frachtraum -50%
9	Schirm max -1W% FSP	Schirm „Aus“	Schirm „zerstört“
10	Hyper Tr entladen	Hyper Tr „Aus“	Hyper Tr „zerstört“
11	Sonder-System „Aus“	Sonder-System „zerst“	Sonder-System „zerst“
12	1W6 Waffen „Aus“	1W6 Waffen „zerstört“	Totaler Waffenausfall
13	Feuer 1 FSP /Rd	Explosion 1W6 FSP	Explosion 2W6 FSP
14	KOM WM-10	KOM „Aus“	KOM „zerstört“
15	ECM & ECCM WM-10	ECM & ECCM „Aus“	ECM & ECCM „zerstört“
16	Sensor WM-10	Sensor „Aus“	Sensor „zerstört“
17	Reaktor -10%	Reaktor „Aus“	Reaktor „zerstört“
18	Passagier- Treffer 10%	Passagier Treffer 25%	Passagier Treffer 50%
19	Besatzungs- Treffer 10%	Besatzungs-Treffer 25%	Besatz- Treffer 50%
20	Loch in der Hülle	Hüllenbruch offen	Hüllenbruch WRACK

Fahrzeug-Panzerungs Kritikal Tabelle

	Tabelle 1	Tabelle 2
W10	Weniger als 5% Schaden	Pro volle 5% Schaden
1	Kein Effekt (Frachthalter)	Kein Effekt (Frachthalter)
2	Kein Effekt	Kein Effekt
3	Kein Effekt	Kein Effekt
4	Kein Effekt	Kommunikation WM-5
5	Kein Effekt	Teilauto WM-5
6	Kein Effekt	Feuerleit WM-5
7	Sensoren WM -5	Sensoren WM-10
8	Schirm max -1W/20 FSP	Schirm max -1W% FSP
9	Triebwerks Problem	Triebwerks Problem x2
10	Waffe ausgefallen	Waffe zerstört

Triebwerks-Problem (2W6)
 2 Bremsen Ausgefallen
 3 Keine Links Wende
 4 Max Geschwindigkeit -10%
 5 Beschleunigen -2 Bsp
 6 Pilot WM-5
 7 Beschleunigen -1 Bsp
 8 Pilot WM-5
 9 Bremsen -1 BrP
 10 Max Geschwindigkeit -20%
 11 Keine Rechts Wende
 12 Motor / Schub -Tr Ausfall

Raum-Fahrzeug-Panzerungs Kritikal Tabelle

	Tabelle 1	Tabelle 2
W10	Weniger als 5% Schaden	Pro volle 5% Schaden
1	Kein Effekt (Frachthalter)	Kein Effekt (Frachthalter)
2	Kein Effekt	Kein Effekt
3	Kein Effekt	Kein Effekt
4	Kein Effekt	Kommunikation WM-5
5	Kein Effekt	Teilauto WM-5
6	Kein Effekt	Feuerleit WM-5
7	Sensoren WM -5	Sensoren WM-10
8	Schirm max -1W/20 FSP	Schirm max -1W% FSP
9	Triebwerks Problem	Triebwerks Problem x2
10	Waffe ausgefallen	Waffe zerstört

Triebwerks-Problem (2W6)
 2 Gegenschub
 3 Ausgefallen
 4 Keine Links Wende
 5 Hyper-Tr Ausgefallen
 6 Schub -1
 7 Pilot WM-5
 8 Schub -1
 9 Pilot WM-5
 10 Schub -1
 11 A-Grav Ausgefallen
 12 Keine Rechts Wende
 13 Schub -Tr Ausfall

ECM-Treffer Tabelle

SchutzschirmTreffer	Unter 1 %		Über 1 %		Über 10 %	
	Kein Effekt	1% Ausfall	Kein Effekt	5% Ausfall	Kein Effekt	25% Ausfall
Panzerungs-Treffer , oder Interne Treffer (oder LP)						
1	Kein Effekt	Kein Effekt	Kein Effekt	Kein Effekt	Kein Effekt	Kein Effekt
2	1% Ausfall	1% Ausfall	5% Ausfall	5% Ausfall	25% Ausfall	25% Ausfall
3	1% Ausfall	1% Ausfall	5% Ausfall	5% Ausfall	25% Ausfall	25% Ausfall
4	1% Ausfall	1% Ausfall	5% Ausfall	5% Ausfall	25% Ausfall	25% Ausfall
5	1% Ausfall	1% Ausfall	2% Ausfall	2% Ausfall	5% Ausfall	5% Ausfall
6	1% Ausfall	1% Ausfall	5% Ausfall	5% Ausfall	25% Ausfall	25% Ausfall
7	1% Ausfall	1% Ausfall	5% Ausfall	5% Ausfall	25% Ausfall	25% Ausfall
8	1% Ausfall	1% Ausfall	5% Ausfall	5% Ausfall	25% Ausfall	25% Ausfall
9	1% Ausfall	1% Ausfall	5% Ausfall	5% Ausfall	25% Ausfall	25% Ausfall
10	1% Ausfall	1% Ausfall	2% Ausfall	2% Ausfall	5% Ausfall	5% Ausfall
11	1% Ausfall	1% Ausfall	5% Ausfall	5% Ausfall	25% Ausfall	25% Ausfall
12	1% Ausfall	1% Ausfall	5% Ausfall	5% Ausfall	25% Ausfall	25% Ausfall
13	1% Ausfall	1% Ausfall	5% Ausfall	5% Ausfall	25% Ausfall	25% Ausfall
14	1% Ausfall	1% Ausfall	5% Ausfall	5% Ausfall	25% Ausfall	25% Ausfall
15	1% Ausfall	1% Ausfall	2% Ausfall	2% Ausfall	5% Ausfall	5% Ausfall
16	1% Ausfall	1% Ausfall	5% Ausfall	5% Ausfall	25% Ausfall	25% Ausfall
17	1% Ausfall	1% Ausfall	5% Ausfall	5% Ausfall	25% Ausfall	25% Ausfall
18	1% Ausfall	1% Ausfall	5% Ausfall	5% Ausfall	25% Ausfall	25% Ausfall
19	1% Ausfall	1% Ausfall	5% Ausfall	5% Ausfall	25% Ausfall	25% Ausfall
20	1% Ausfall	1% Ausfall	2% Ausfall	2% Ausfall	5% Ausfall	5% Ausfall

Zufällige Defekte –Tabelle

1W20	(1W6)	1-3	4-5	6
1	Scheinbare Reparatur zu-fälliger Defekte	„1“ & für 1 Rd	„1W6“ & 1 Rd	Alle & permanent
2	Sensoren (WM)	-10	-20	ausgefallen
3	KOM (WM)	-10	-20	ausgefallen
4	ECM & ECCM (WM)	-10	-20	ausgefallen
5	N-Triebwerk	Schub -2	Schub -5	ausgefallen
6	H-Triebwerke	Ohne E-Versorgung	Entläßt sich komplett	ausgefallen
7	Teil-Auto (WM)	-10	-20	ausgefallen
8	Pilot-Nav (WM)	-10	-20	ausgefallen
9	Feuerleit (WM)	-10	-20	ausgefallen
10	Sonder-System	abgeschaltet	Ohne Kontrolle	ausgefallen
11	Roboter Besatzung	WM-10	Ohne Kontrolle	ausgefallen
12	Internes KOM	rauscht	spinnt	ausgefallen
13	LEH	stinkt	giftig	ausgefallen
14	E-Waffen (WM)	-10	-20	ausgefallen
15	B-Waffen (WM)	-10	-20	ausgefallen
16	A-Crau (Pilot WM)	-10	-20	-50
17	Beleuchtung	flackert	Teilw dunkel	ausgefallen
18	Syntetisatoren	Geschmack	giftig	ausgefallen
19	Notenergie	-25%	-50%	ausgefallen
20	Reaktor	-5 E	-10 E	ausgefallen