

# Aeria

Ein Weltraummärchen



## Inhaltsverzeichnis

Einführung.....	2	Freelancer.....	64
Zum Aufbau von Aeria.....	2	Agenturen.....	64
Charaktererstellung.....	3	Organisationen.....	64
Die Rassen.....	5	Das System.....	65
Vorteile.....	16	Die Planeten der Kamrikallianz.....	66
Nachteile.....	18	Makropole.....	66
Kampfmanöver.....	22	Riptide.....	69
Nahkampf.....	22	Sunrise.....	70
Fernkampf.....	23	Haze.....	73
Vektorfeldmanöver.....	24	Wild Frontier.....	73
Fertigkeiten.....	25	Sanctuary.....	74
Körperliche Fertigkeiten.....	25	Der äußere Rand.....	74
Fahrzeugfertigkeiten.....	26	Die Kamrikallianz.....	74
Kampffertigkeiten.....	27	Die Illexiten.....	74
Technische Fertigkeiten.....	28	Kreaturen, Monster, Leute und andere	
Soziale Fertigkeiten.....	29	Hemmnisse.....	75
Wildnisfertigkeiten.....	30	Sapiente.....	75
Psionische Fertigkeiten.....	30	Tiere.....	83
Wissensfertigkeiten.....	31	Kreaturen.....	83
Ausrüstung.....	32		
Letzte Berechnungen.....	32		
Und dann? Die Charakterentwicklung. 32			
zwei Varianten.....	32		
SOCA.....	32		
Erfahrungspunkte.....	34		
Buch 2 : Realität.....	35		
Spielkonzepte.....	35		
Charakterwerte.....	35		
Proben.....	37		
Ausgedehnte Proben.....	38		
Patzer.....	39		
Unterstützung bei Proben.....	39		
Zeitliche Dimensionen.....	39		
Handlungen.....	41		
Spezialaktionen und Trefferzonen... 43			
Trefferzonen.....	44		
Abwehrarten.....	45		
Anderthalbhändig geführte Waffe 45			
Kadenz und Rückstoß.....	45		
Salven.....	46		
Streuende Waffen.....	46		
Modifizieren und Herstellen.....	49		
Buch 3: Über Aeria.....	64		
Allgemeines.....	64		

Autor : Daniel Mohme

Dieses Produkt ist  
urheberrechtlich geschützt. Die  
weitere Verteilung und  
Vervielfältigung bedarf der  
Zustimmung des Autors.

Besonderen dank:  
Wenn ich mal fertig bin kommen  
hier eure Namen hin ;D

## Einführung

Was ist Aeria?

Aeria steht für alternate evolution reality in astrum, und ist ein Pen and Paper Rollenspiel in dem die Spieler in die Rolle anthropomorpher Tiere in einem uns technologisch weit überlegenen Sonnensystem schlüpfen und so allerhand Abenteuer erleben können.

Was ist Rollenspiel?

Während des Spiel wird von der Gruppe gemeinschaftlich eine Geschichte erzählt, in dem einer der Spieler die Rolle des Spielleiters übernimmt und die Rahmenbedingungen der Handlung festlegt und die Antagonisten und Statisten moderiert, während die anderen Spieler die Kontrolle über die Protagonisten respektive Spielercharaktere (SC's). Um über Erfolg oder Misserfolg der angesagten Aktionen der SC zu entscheiden bedient man sich bei Aeria, ähnliche wie in anderen Pen and Paper Rollenspielen, einer Würfelmechanik, die anhand der Charaktereigenschaften das Ge- oder Misslingen dieser Aktionen abbildet.

Bsp:

Willi ist Spielleiter und beginnt:" Ihr seht einen langen dunklen Gang, dessen stählerne Kälte langsam in eure Knochen zieht. Am Ende des Ganges seht ein orange flackerndes Licht und zu eurem entsetzen den Schatten eines Sapienten in dessen Hand sich der abgetrennt Kopf eines anderen befindet. Was wollt ihr tun?"

Frank, der einen jungen Katzenmenschen spielt erwidert:" Ich schleiche mich an ihn heran um ihn zu überraschen."

Ulrich, der einen stämmigen Bärenmann spielt antwortet:" Ich ziehe meine Waffe." Sabrina lässt ihre Falkendame, die zudem noch zu jenen seltenen Individuen zählt, die Psioniker sind, sagt: "Ich konzentriere mich auf die Urkraft und wirke ein schützendes Energiefeld um uns herum." Die Spieler greifen nach ihren Würfeln.

## **Zum Aufbau von Aeria**

Kapitel 1

Alternative Revolutionen:  
Charaktererstellung

Im ersten Kapitel werden die genauen Regeln zur Erstellung des Spielercharakters geschildert.

Welche Auswirkungen hat die Spezies auf die Attribute?

Was sind Attribute? Welche Fertigkeiten gibt es? Welche Sonderaktionen können erlernt werden?

Kapitel 2

Reality: Die Regeln

In Kapitel 2 werden dann schließlich die Spielmechaniken erläutert. Es wird erklärt wie man Fertigkeitwürfe durchführt, wie Kämpfe funktionieren, wann ein Charakter stirbt oder wie gewisse Spezialaktionen abgehandelt werden

Was brauche ich zum Spielen?

Zum Spielen von Aeria brauchen sie lediglich ein paar Freunde, einige zehenseitige Würfel (W10), einen Ort zum Spielen und Snacks, denn Snacks machen alles besser.

Kapitel 3

in Astrum: eine andere Wirklichkeit

Im dritten Kapitel wird ein genauerer Blick auf Aeria, das Sternensystem in dem Aeria spielt geworfen. Die einzelnen Planeten werden beleuchtet, sowie ihre kulturellen Gegebenheiten. Des weiteren folgen nähere Einblicke in das Leben in Aeria, die Technologie sowie eine Beschreibung des eigenartigen Phänomens der Psionik.

Inspirationsquellen:

Hier werden einige Werke angegeben, die entweder zur Inspiration Aerias geführt haben oder aber einfach sehr gut die Stimmung und/oder das Setting beschreiben.

Filme:

Star Wars

Die Space Opera schlechthin. Die Raumfahrt in Aeria ist der aus Star Wars recht ähnlich, wenn man den Hyperraumsprung ignoriert. Die Macht ist auch sehr nahe an der Psionik.

Robin Hood (Disney)

Der gute alte Robin Hood Film, bei dem alle Figuren anthropomorphe Tiere sind. Für die visuellen Aspekte definitiv eine sehr gute Inspiration.

Serien

Cowboy Bebop

Eine Science Fiction Serie über ein paar Freiberufler die sich ihren Weg durchs Leben bahnen. Feuerwaffen, Raumschiffe und reichlich viel Action!

Gintama

Auch eine Serie über Freiberufler. Das mittelalterliche Japan trifft auf Space Opera trifft auf Comedy. Diese Serie gibt

einen guten Einblick in das Alltagsleben von Freelancern.

Videospiele:

Starfox

Die Starfox Spiele sind ohne zweifel die Hauptinspiration. Auch hier geht es um Freiberufler, die mit ihrem Raumjägern in rasanten Actionszenen Aufträge erfüllen.

Kapitel 1 : Alternate Evolution

In Aeria übernimmt der Spieler die Rolle eines Mitgliedes einer der sapienten Rassen, die sich da sie so wenige Merkmale teilen selbst als Sapiens bezeichnen. Doch wie kommt es, dass die Rassen trotz ihrer zahlreichen Unterschiede im Kern so ähneln?

Die Biologen Aerias haben dazu die Evolutionstheorie entwickelt, die das Überleben des bestangepassten proklamiert.

Die Forscher glauben, dass es vor Urzeiten lange bevor der Sapiens auf erden wandelte eine einzige Urart gegeben haben muss und der derzeit

vorherrschenden Meinung der Experten nach war eben diese Urart aquatisch, lebte also in den Meeren.

Diese Art bereitete sich nun also über die Meere aus und passte an die verschiedenen Gewässer und an deren besondere klimatische Verhältnisse an. Irgendwann jedoch, so die Biologen, geschah es, dass eine der nun differenzierteren Arten amphibische Züge an nahm und sich langsam an das Leben an Land anpasste.

An Land breitete sich diese Uramphibie aus und passte sich wiederum an die herrschenden Umweltbedingungen an und es fand eine differenzierte Evolution statt.

Aus der Uramphibie entstanden dann die Ursapienten, sich ihrerseits auch wieder differenzierten und so entwickelten sich aus den Ursapienten jeder Sapiensart jeweils die die intelligente und bewusste Art die heute die Bevölkerung des Sternensystems Astrums darstellen, aber auch die Tiere, die den Lebensraum mit ihnen teilen. Durch die Ähnlichkeiten der der Lebensumstände hat dann eine konvalente Evolution zwischen den Sapienten stattgefunden.

Diese Theorie erklärt auch weshalb es zu jeder Sapiensart eine korrespondierende Tierart gibt.

## **Regelüberblick**

An dieser Stelle möchten wir einen ganz kurzen Einblick in die wichtigsten Regeln geben.

### **Erfolgsproben:**

Um den Erfolg einer Handlung zu bestimmen wird eine Anzahl an  $w_{10}$  gewürfelt die der Summe aus dem Fertigungs- und dem Attributswert des agierenden Charakters entspricht.

### **Attribute:**

Stärke:

Ein Maß für die rohe Körperkraft.

### **Geschick:**

Das Geschick stellt sowohl die Hand-Augenkoordination sowie die allgemeine Beweglichkeit dar.

### **Reflexe:**

Dieser Wert symbolisiert die Geschwindigkeit und die Reaktionsfähigkeit dar.

### **Konstitution:**

Die Konstitution gibt an wie widerstandsfähig ein Charakter ist und wie viel Schaden jemand weg stecken kann.

### **Charisma:**

Ein Wert der darstellt, wie gut der Charakter bei anderen ankommt.

### **Intuition:**

Dieser Wert stellt das allgemeine Einfühlungsvermögen als auch die Fähigkeit dar, Informationen aufzunehmen.

### **Logik:**

Ein Maß für die intellektuelle Leistungsfähigkeit des Charakters und seine Intelligenz.

### **Willenskraft:**

Dieser Wert beschreibt die Standhaftigkeit des Charakters. Wie schwer ist es ihn zu manipulieren?

## **Charaktererstellung**

Die Charaktererstellung wird in 5 einfachen Schritten durchgeführt die im Folgenden näher erklärt werden.

### **Schritt 1- Konzept**

Wie soll der Sapiens sein? Was soll er können? Was macht ihn aus? Welchen Idealen folgt er? Wie steht er zum Gesetz? Ist er Traditionalist oder Pragmatiker?

Man sollte hier bedenken, dass ein Charakter mehr ist als die Summe seiner spielrelevanten Werte. Es geht hierbei um mehr als nur zahlen, nämlich um Charakter.

### **Schritt 2 - Auswahl der Rasse**

In Aeria stehen zahlreiche verschiedene spielbare Sapiente Rassen zur Auswahl, die sich sowohl in ihren Spielwerten als auch in ihren Kulturellen Identitäten unterscheiden.

Die Spielerrasse kostet keine Punkte und sind alle gleich "stark".

### **Schritt 3 - Die Steigerungen**

In diesem Schritt werden die Spielwerte des Charakters generiert. Es stehen dem Spieler **300 Punkte** zur Verfügung von denen er seine Attribute, Fertigkeiten, Vorteile, Spezialisierungen, Kampftechniken und andere Spezifika erwirbt.

Durch den Erwerb von Nachteilen können weitere Punkte hinzugewonnen werden. Wie viele Punkte man für den jeweiligen Nachteil bekommt, ist in der Liste der Nachteile auf Seite XX angegeben.

Die Steigerungskosten ergeben sich aus den folgenden Formeln.

Attribute:	NW x 2
Fertigkeiten:	NW x 0,5
Psionische Fertigkeiten:	NW
Spezialisierungen:	2
Vorteile:	siehe Liste
Kampftechniken:	5

Fertigkeiten können bei der Charaktererstellung nur bis zur sechsten Stufe gesteigert werden können.

Um ein Attribut oder eine Fertigkeit zu erwerben müssen immer auch die Vorstufen erworben werden. Um ein Attribut von 1 auf 4 zu steigern muss das Attribut erst auf 2 und dann auf 3 gesteigert werden.

Anmerkung: NW steht für "Neuer Wert"

und stellt den numerischen ganzzahligen Wert da auf den gesteigert werden soll.

Beispiel:

Wenn ein Attribut von 3 auf 4 gesteigert werden soll würden sich die Kosten aus  $NW \times 2 = 4 \times 2 = 8$  ergeben.

Wenn eine Fertigkeit von 1 auf 2 gesteigert werden soll ergeben sich die Kosten aus  $NW \times 0,5 = 2 \times 0,5 = 1$

### **Rassenmaxima und absolute Maxima**

Die Startwerte sind 1 bei allen Attributen und der erste Punkt muss nicht bezahlt werden.

Die Rassenmaxima (die Zahl nach dem Schrägstrich) stellen die obere Grenze dar bis zu der die Attribute gesteigert werden dürfen.

Das absolute Maximum gibt an bis zu welchem Wert Attribute durch Körpermodifikationen oder Manipulation der Körperenergie gesteigert werden können.

Es ergibt sich aus dem Rassenmaximum x 1,5 und es wird aufgerundet.

### **Schritt 4 - Ausrüstung**

Fast geschafft. Der Charakter ist Fertig, jetzt muss nur noch seine Ausrüstung nach den Preisen im Ausrüstungskapitel gekauft werden. Dazu hat der Charakter 25.000Cr + etwaige Bonuscredits aus Schulden oder aus Generierungspunkten.

### **Schritt 5 - letzte Berechnungen**

Zum Schluss müssen nur noch einige einfache Berechnungen durchführen.

Addieren Sie die Willenskraft und die Konstitution des Charakters um die Anzahl seiner Trefferboxen zu ermitteln.

Multiplizieren Sie die Stärke des Charakters mit 10 um seine Tragkraft zu ermitteln.

Die Bewegungsrate ergibt sich, wenn Sie die Stärke ihres Charakters und sein Geschick addieren.

Die Initiative ergibt sich aus den Reflexen und der Intuition des Charakters.

Die Ätherinitiative ergibt sich aus der Intuition und den Ätherreflexen, die durch den Ätherprojektor bestimmt werden.

Geschafft! Der Charakter ist fertig!

## **Archetypen**

In Aeria gibt es keine Klassen wie in manchen anderen Rollenspielen. Aber dennoch werden sich Charaktere bestimmte Rollen innerhalb einer Spielergruppe annehmen. Einige wollen wir zur Inspiration kurz vorstellen.

### **Kämpfer**

In jedem Action-orientierten Rollenspiel kommen kampfstarke Charaktere vor. Es können Meisterschützen, Schwertkämpfer, Pistoleros oder auch waffenlose Krieger sein.

Bei diesen Charakteren stehen vor allem die körperlichen Attribute im Vordergrund, vor allem Geschick, welches zum Treffen wichtig ist. Aber auch Stärke ist wichtig. Im Nahkampf bestimmt sie den Schaden des Angriffs und im Fernkampf dient sie zur Kompensation des Rückstoßes. Konstitution hilft dabei nicht zu sterben. Bei den Fertigkeiten werden vor allem die Kampffertigkeiten gewählt.

Beispiele: Wächter, Bodyguards, Soldaten, Stammeskrieger, Sheriffs, Samurai

### **Face**

Das Face der Gruppe ist der Sozialcharakter. Es führt die Verhandlungen, überzeugt andere von seinen Absichten und manchmal muss er auch Leute einschüchtern um ans Ziel zu gelangen.

Bei Facecharakteren werden oft geistige Attribute bevorzugt, allen voran Charisma. Aber auch Intuition ist nicht zu vernachlässigen, da es hilft sich jemanden ein zu fühlen.

Beispiele: Unterhändler, Kaufmann, Betrüger, Artisten

### **Infiltratoren**

Diese Arten von Charakteren sind Meister im Bereich der Heimlichkeit und Aufklärung. Bei der Erstellung werden körperliche und geistige Attribute meist sehr ausgeglichen bewertet. Geschick hilft beim Schleichen. Intuition dient der Wahrnehmung.

Beliebte Fertigkeiten sind vor allem Wahrnehmung, Schleichen, und Sicherheit.

Beispiele: Diebe, Spione, Wildnisführer, Einbrecher, Ninjas

### **Techniker**

Charaktere, die diesem Archetyp ähneln beschäftigen sich hauptsächlich mit Geräten aller Art und das beinhaltet auch Raumschiffe.

Hier sind vor allem geistige Attribute von Bedeutung, vor allem Logik hilft bei technischen Fertigkeiten.

Techniker nutzen überraschenderweise vor allem technische Fertigkeiten wie Hardware, Waffenbau und Mechanik. Auch Chemie wird gerne gewählt.

Beispiele: Wissenschaftler, Mechaniker, verschrobene Bastler



## Die Rassen

### Aves Sapiens

Körperlich	Geistig	Sonder
Stärke 1/6	Charisma1/10	Glück 1/10
Geschick 1/12	Intuition 1/12	Biointegrität 8
Reflexe 1/12	Logik 1/12	Initiative
Konstitution 1/6	Willenskraft1/10	Ätherinitiative

Bonus: Leichter Knochenbau

Da der allgemeine Knochenbau der Aves Sapiens leichter ist als den anderen Rassen wird der Fallschaden den sie erleiden um die Hälfte reduziert. Diese Reduktion findet vor dem Schadenswiderstand statt.

Die Aves Sapiens sind jene Sapiens die genetisch am nächsten mit den Vögeln verwandt sind. Sie sind im Schnitt zwischen 1,70m und 2,10m groß, von schlankem Wuchs und weisen ein Gefieder auf, dass im Farbspektrum dem Regenbogen in Nichts nachsteht. Der Aves Sapiens besitzt keine Lippen, sondern hat einen ausgeprägten Schnabel der in Form und Farbe ähnlich stark variiert wie das Gefieder. Im allgemeinen neigen die Aves Sapiens eher zu hochgelegenen Arealen, da sie durch ihren leichten Knochenbau weniger Probleme mit Stürzen haben als die anderen Sapiens und es wegen der Gefahren der Höhe besonders leicht war sich in den Gebirgsregionen durchzusetzen. Allerdings heißt das nicht, dass die Aves sich nur in den höheren Gefilden herumtreiben. Sie sind sowohl in den Gebirgsstädten als auch in den Aquahabitaten Makropole heimisch.

Viele Aves streben eine Laufbahn als Pilot der Raumflotte an, da die angeborenen Reflexe und ihre überragende Intuition ihnen einen

maßgeblich Vorteil in den hektischen Scharmützeln liefern, doch böse Zungen behaupten, dass sie so lediglich versuchen die fehlende Flugfähigkeit ihrer Verwandten zu kompensieren versuchen. Vielleicht ist da sogar etwas wahres dran, wenn man bedenkt, dass der Aves Sapiens eher dazu neigt freiheitsliebend zu sein. Und eben diese Freiheitsliebe ist es die viele Aves in die Arme der bildenden Kunst treibt. Malerei und Bildhauerei sind besonders beliebt, allerdings gibt es auch zahlreiche Poeten und Dichter unter den Aves.

### Bovini Sapiens

Körperlich	Geistig	Sonder
Stärke 1/13	Charisma1/10	Glück 1/10
Geschick 1/7	Intuition 1/10	Biointegrität 8
Reflexe 1/7	Logik 1/10	Initiative
Konstitution 1/13	Willenskraft1/10	Ätherinitiative

Bonus: Hörner

Die Bovini Sapiens verfügen über einen Satz spitzer Hörner die hart wie stahl sind. Ein Bovini Sapiens erhält bei einem Sturmangriff 4 auf seinen waffenlosen Schaden.

Die Bovini Sapiens sind genetisch mit den rinderartigen Verwandt. Sie Körpergröße schwankt zwischen 1.90m und 2.50m, doch es wurden sogar Exemplare bestätigt die sogar über 3m groß gewesen sind. Sie sind ausdauernd und kräftig. Ihre Haut wird von einem kurzen Fell geziert, das im Intimbereich und Brust unterbrochen ist. Ihre Fellfärbung reicht von hell-braun bis schwarz, weißt aber auch vereinzelt weiße Flecke auf.

Die Bovini neigen eher dazu im flacheren, ländlichen Terrain heimisch zu werden, da sie hier keine

Einschränkungen durch ihre Masse erleiden. In Gebirgen trifft man sie selten, da sie es schwer haben sich hier richtig zu bewegen und die Höhlenbauten der Gebirgsstätte einfach zu klein für sie sind.

Aufgrund ihrer körperlichen Beschaffenheit werden sie gerne als Hilfsarbeiter eingesetzt an Orten, wo großes Arbeitsgerät sich als unpraktisch erwiesen hat, wie zum Beispiel als Lagerarbeiter an Bord von Handelsschiffen oder beim Verladen von Kleinteilen. Sie werden allerdings auch gerne in der Garde als Sicherheitskräfte angestellt, da sie schon aufgrund ihrer beeindruckenden Erscheinung viele Scherereien im Keim ersticken. Einige der berühmtesten Kraftsportler des Systems gehören dieser Rasse an. Vom Temperament her jedoch sind sie eher friedliebend und neigen zum Pazifismus, aber sollte man es schaffen einen Bovini wirklich wütend zu machen sollte, man sich überlegen ob ein Rückzug nicht doch die bessere Alternative ist.

## Canidae sapiens

Körperlich	Geistig	Sonder
Stärke 1/11	Charisma 1/9	Glück 1/10
Geschick 1/11	Intuition 1/9	Biointegrität 8
Reflexe 1/11	Logik 1/9	Initiative
Konstitution 1/11	Willenskraft 1/9	Ätherinitiative

Bonus: Feiner Geruchssinn  
Aufgrund ihres sehr feinen Geruchssinn erhalten die Canidae Sapiens bei Wahrnehmungsproben auf den Geruchssinn einen Bonus von 4.

Die Canidae Sapiens sind verwandt mit den Hundartigen und Wölfen. Sie

haben ein mittellanges Fell das in verschiedenen Farben daher kommt und zumeist in den Farbbereichen Schwarz, silbrig grau, rot oder braun bleibt. Auch bei ihnen ist das Fell an Bauch, Brust und Intimbereich ausgespart. Sie haben zumeist eine längliche Schnauze mit einem Allesfressergebiss und verfügen über einen feinen Geruchssinn. Die meisten von ihnen weisen Körpergrößen zwischen 1.60m und 1.90m auf. Die Canidae haben kein wirklich bevorzugtes Terrain sondern leben in Familienverbänden eigentlich überall wo sie Arbeit finden. Unter den Sapienten werden sie als besonders vielseitig angesehen, da sie sehr anpassungsfähig sind.

Allerdings neigen sie häufig zu aggressiven Gebaren weswegen sie es etwas schwerer als andere Sapiente in der Politik Fuß zu fassen. Vielen ist es allerdings auch lieber sich in der Garde zu beweisen, wo man ihren Geruchssinn sehr schätzt und auch über ihre Temperament hinwegsehen kann. In grauer Vorzeit waren es vornehmlich Mitglieder dieser Rasse, die sich als Jäger bewährt haben und auch heute noch betreiben viele Canidae noch Jagdsport. Viele Canidae zeichnen sich durch besondere Treue aus und es ist sogar statistisch belegt, dass es weit weniger Fälle gibt in denen ein Canidae wegen Hochverrat verurteilt wurde als bei anderen Sapienten. Dafür sind sie jedoch die "Rekordhalter" wenn man sich die vom Hohen Senat veröffentlichten Statistiken zum Totschlag anschaut.

## Capra Sapiens

Körperlich	Geistig	Sonder
Stärke 1/12	Charisma 1/9	Glück 1/10
Geschick 1/10	Intuition 1/9	Biointegrität 8
Reflexe 1/9	Logik 1/8	Initiative
Konstitution 1/12	Willenskraft 1/11	Ätherinitiative

### Bonus:

Capra Sapiens sind an das Leben in Gebirgen angepasst und sehr ausdauernd. Sie erhalten einen Bonus von +1 auf Akrobatik und + 1 auf Athletik.

Als Verwandte der Ziegenartigen, sind die Capra Sapiens an das Leben in bergigen Regionen angepasst und haben in der Vergangenheit auch hauptsächlich in diesen Bereichen gelebt. Sie haben kräftige Beine und harte Knochen. Zudem verfügen sie über Hörner, die jedoch nicht so stark ausgeprägt sind wie die, der Bovini.

Sie tragen ein kurzes Fell, das entweder glatt oder zottelig sein kann und die Farbe reicht von silbrigen Weiß bis sandfarbenen Braun. Ihre Beine enden in hart Hufen und sie haben einen kurzen Schwanz am Ende der Wirbelsäule.

Ihre Körpergröße reicht von 1,30m bis zu 1,75m wobei auch schon größere und kleinere Vertreter dieser Gattung dokumentiert wurden.

Die Capra suchen sich oft Berufe, die ihrer robusten Natur entsprechen, etwa als Verladegehilfe oder im Bergbau. Auch im Militär werden sie häufig als Sturmtruppen eingesetzt. Zu den Berufen, die einen großen Kontakt mit Leuten mit sich bringen, zieht es sie eher selten, wobei Capra-Kaufleute nicht unbekannt sind.

## Equus sapiens

Körperlich	Geistig	Sonder
Stärke 1/11	Charisma 1/10	Glück 1/10
Geschick 1/11	Intuition 1/10	Biointegrität 8
Reflexe 1/10	Logik 1/8	Initiative
Konstitution 1/12	Willenskraft 1/8	Ätherinitiative

Bonus: Geborener Läufer  
Aufgrund der physiologischen Beschaffenheit ihrer Körper sind die Beine der Equus Sapiens perfekt zum Laufen. Ihre Knochen- und Muskelstruktur machen sie zu den besten Sprintern unter den Sapienten. Ihre Bewegungsrate an Land wird verdoppelt.

Die Equus Sapiens korrespondieren mit den Pferdeartigen. Sie haben ein sehr kurzes Fell, das zumeist Farbgebungen in Braun, Weiß, Schwarz, Silber oder Rot aufweist. Sie haben eine lang gezogene pferdeähnliche Schädelform und verfügen über Beine die den Hinterläufen ihrer Verwandten nicht unähnlich sind.

Sie laufen in einem Huf aus und sind besonders muskulös. Ihre Körpergröße schwankt von 1.70m bis 2.20m. Viele Equi betreiben einen geradezu lächerlichen Aufwand wenn es um die Pflege ihrer Mähne geht und es werden weder Kosten noch Mühen gescheut den neuesten Modetrends zu folgen.

Die Equi bevorzugen aufgrund ihrer besonderen Beschaffenheit ähnliche Wohngebiete wie die Bovini und haben zumeist in den flacheren Regionen ihre Viertel errichtet.

Viele Equi sind Hochleistungsathleten da sie aufgrund ihres besonderen Wuchses in allen Laufdisziplinen brillieren. Dies hat sogar dazu geführt dass die Veranstalter von sportlichen Großveranstaltungen eine eigene Leistungsklasse für sie eingeführt haben, damit auch Nicht-Equi an den besagten Disziplinen teilnehmen können.

In der Vergangenheit waren die Equi oft Boten und Kuriere, da sie auch ohne Gefährte oder Reittier eine ähnliche Leistung erzielen konnten. Heute ist man aufgrund der modernen Kommunikationsmittel und der allgemeinen Mobilität weniger auf ihre besonderen Talente angewiesen weswegen sie sich in allen möglichen Bereichen verdingen.

## Felinae sapiens

Körperlich	Geistig	Sonder
Stärke 1/7	Charisma 1/12	Glück 1/10
Geschick 1/14	Intuition 1/10	Biointegrität 8
Reflexe 1/12	Logik 1/9	Initiative
Konstitution 1/7	Willenskraft 1/9	Ätherinitiative

### Bonus: Balanceschwanz

Da sie über einen Balanceschwanz verfügen der ihnen hilft auch in besonders heiklen Situationen kleine Imbalancen auszugleichen erhalten die Felinae Sapiens einen Bonus von 2 bei Proben bei denen es auf das Halten von Balance ankommt.

Die Felinae sind verwandt mit den Kleinkatzen. Sie haben ähnlich wie andere Sapiente auch ein kurzes Fell das eine große Farbdiversität aufweist. Sie haben einen leicht verlängerten Schädel, stark ausgeprägte Fangzähne und aufstehende Ohren. Viele messen Körpergrößen zwischen 1.50m und 1.80m. Das markanteste Merkmal sind jedoch ihre geschlitzten Augen die ähnlich ihrem Fell ein riesiges Farbspektrum abdeckt, allerdings nicht die gleiche Dunkelsicht ermöglicht, über die ihrer weniger bewussten Verwandten verfügen.

Felinae bevorzugen kein spezielles Gebiet, allerdings kommen sie dank ihrer angeborenen Agilität und Beweglichkeit in fast jedem Terrain gut zurecht.

Felinae neigen dazu Einzelgänger zu sein, doch schließen auch gerne diversen Organisationen und Gilden an

solange es sich für sie lohnt. Im allgemeinen werden Die Felinae als Opportunisten angesehen die alles tun solange sie damit durchkommen. Und obwohl viele Gegenbeispiele zu dieser Sicht gibt hält sich dieses Bild hartnäckig im Bewusstsein der anderen Sapienten. Das heißt natürlich nicht das Felinae keine Freundschaften schließen oder enge Bindungen tatsächlich verabscheuen. Es scheint einfach so, als würden sie weniger leicht Vertrauen fassen als andere.

Aufgrund ihrer biologischen Eigenschaften neigen Felinae dazu das Gesetz nicht ganz so ernst zunehmen. Warum sollte man denn kein Einbrecher werden, wenn man doch wie dafür geschaffen ist?

Dank ihres Schwanzes erweisen sie sich häufig als gute Fassaden kletterer, können gut über Dächer balancieren und sich wenig genug um sich auch durch kleinere Öffnungen zu quetschen.

Doch das heißt nicht etwas, dass alle Felinae Gesetzlose sind. Viele schließen sich sogar der Garde an um den Stereotypen des Katzeinbrechers entgegen zu wirken. Andere werden zu Akrobaten oder Artisten, seien es nun Messerwerfer oder Jongleure.

## Lagomorpha Sapiens

Körperlich	Geistig	Sonder
Stärke 1/6	Charisma 1/12	Glück 1/10
Geschick 1/11	Intuition 1/10	Biointegrität 8
Reflexe 1/12	Logik 1/9	Initiative
Konstitution 1/10	Willenskraft 1/10	Ätherinitiative

Bonus: Die Sprunghöhe - und weite wird für die Lagomorpha effektiv verdoppelt.

Die Lagomorpha sapiens sind eine sapiente Schwestergattung zu den Hasenartigen. Ihre Fellfarbe gleich denen ihrer kuschelweichen Verwandten und kann schwarz, weiß, braun und/oder alle Farben dazwischen annehmen, wobei gerade bei den Damen es sehr beliebt ist eine Fellfärbung durchzuführen, weswegen auch grün oder blau keine Seltenheit darstellt. Insgesamt gehören sie zu den kleineren Rassen und erreichen ausgewachsen meist eine Körpergröße zwischen 125 und 160 cm. Eine weitere Auffälligkeit sind die übergroßen Schneidezähne. Die Lagomorpha sind quasi überall zu Hause, wo es genügend Futter gibt und sind recht anpassungsfähig.

Durch ihre geringe physische Stärke neigen sie dazu eher nicht die militanten Berufe zu ergreifen, und viele scheuen sich vor den politischen Winkelzügen, sind aber dafür in quasi allen anderen Bereichen des Lebens vertreten.

### Lissamphibia sapiens

Körperlich	Geistig	Sonder
Stärke 1/10	Charisma 1/9	Glück 1/10
Geschick 1/10	Intuition 1/11	Biointegrität 8
Reflexe 1/8	Logik 1/12	Initiative
Konstitution 1/10	Willenskraft 1/10	Ätherinitiative

Bonus: Hautatmer

Als amphibische Lebensform können die Lissamphibia unter Wasser atmen und erleiden im Wasser keine Reduktion ihrer Bewegungsreichweite.

Zusätzlich erhalten sie einen Bonus von

2 auf Proben für Pathogen- und Toxinwiderstand wenn es sich um Pathogene bzw. Toxine handelt die eingeatmet werden.

Man sagt den Lissamphibia nach primitiver zu sein als die anderen Sapiënten, da sie der Urart, die zuerst die Meere verließ um amphibisch zu leben evolutionsbiologisch gesehen näher sind als die meisten anderen. Man kann dieses Argument schwerlich widerlegen, doch haben die Lissamphibia schon häufig bewiesen, dass sie anderen Rassen was den Intellekt angeht in nichts nachstehen. Tatsächlich weisen viele Mitglieder einen derartig scharfen Verstand auf, dass sie in Intelligenztests häufig die Oberhand behalten und recht viele Lissamphibia sich für akademische Laufbahnen entscheiden um ihr Leben den Wissenschaften zu widmen.

Als Rasse sind sie verwandt mit den Amphibien und teilen einige Merkmale. Sie haben kein Fell sondern sind mit einer Haut ausgestattet durch die sie sogar Atmen können, sei es nun unter Wasser oder an Land. Diese Haut kann quasi jede Farbe annehmen, sei es nun braun oder schwarz, oder etwas exotischere Färbungen wie türkis mit roten Sprenkeln. Sie gehören zu den kleinsten unter den Sapiënten und messen häufig nur Körpergrößen zwischen 1.30m und 1.60m. Aufgrund ihrer Beschaffenheit neigen die Lissamphibia dazu entweder an Binnengewässern oder aber in relativer Nähe zu den Ozeanen zu hausen, falls sie nicht ohnehin eines der unter ihnen heiß begehrten Unterwasserhabitate bewohnen.

Wie bereits erwähnt werden viele Lissamphibia Wissenschaftler, aber es werden auch sehr viele von ihnen Ingenieure, Mechaniker und Schrauberlinge jedweder Art.

jedoch wird dieser üble Geruch nur dann freigesetzt, wenn sich die Mustelidae dazu entscheiden ihren Feinden etwas gutes zu tun.

Da sie insgesamt eher zart gebaut sind, zieht es die Mustelidae auch oft eher zu Karrieren hin in denen ihnen ihre natürliche Gewandtheit zu gute kommt. Viele entschließen sich zum Leben in fahrenden, artistischen Gemeinden wie zum Beispiel im Zirkus. Die Gemeinden bestehen zu meist ausschließen aus Mustelidae, da diese untereinander keinen sozialen Faux Pas fürchten müssen, wenn sie tatsächlich mal ihr Sekret benutzt haben.

Anderere hingegen zieht es in die Unterwelt, wo sie als Diebe, Einbrecher oder Beutelschneider einigen Profit erzielen können.

Andererseits soll es auch speziell geschulte Infiltratoren geben, die für Regierungen oder Organisationen die Drecksarbeit erledigen, denn ihre Anatomie eignet sich hierfür hervorragend und sie können sich definitiv wehren.

In Berufszweige mit großem sozialen Kontakt zieht es sie sehr selten, da die Klischees und Vorurteile ein weites Empor klettern auf der Karriereleiter behindern.

## Mustelidae

Körperlich	Geistig	Sonder
Stärke 1/7	Charisma 1/9	Glück 1/10
Geschick 1/12	Intuition 1/12	Biointegrität 8
Reflexe 1/11	Logik 1/10	Initiative
Konstitution 1/8	Willenskraft 1/11	Ätherinitiative

Bonus: Sekret

Mustelidae haben stark ausgeprägte Drüsen, die es erlauben ein Sekret zur Verteidigung zu versprühen. Das Sekret ist ein Gift der Stufe 8. Das Opfer erleidet Abzüge auf alle Handlungen in Höhe der Reststufe, nach der Giftwiderstandsprobe.

Die maderartigen Mustelidae sapiens gehören zu den eher kleineren Spezies der sapienten. Ihrer Körpergröße liegt meist zwischen 0,90m und 1,40m. Sie tragen ein kurzes Fell, das entweder einfarbig ist und alle Spektren der Farbe Braun abdeckt, oder es verfügt über ein Streifenmuster, wobei insbesondere das Schwarzweiß der Skunkartigen bei ihren Widersachern Panikausbrüche auslösen können.

Unter den Sapienten haben es die Mustelidae besonders schwer, da man ihnen im generellen zu stinken, was an den Sekreten liegt, die sie zur Feindesabwehr produzieren. Tatsächlich

## Pantherine sapiens

Körperlich	Geistig	Sonder
Stärke 1/12	Charisma 1/10	Glück 1/10
Geschick 1/11	Intuition 1/9	Biointegrität 8
Reflexe 1/11	Logik 1/7	Initiative
Konstitution 1/11	Willenskraft 1/9	Ätherinitiative

### Bonus: Natürliche Waffen

Die Pantherine sapiens verfügen über so stark ausgeprägte Zähne und Krallen, dass sie als Waffen eingesetzt werden können. Pantherine erhöhen ihren Schaden im waffenlosen Kampf um 2k.

Pantherine sapiens sind genetisch mit den Großkatzen verwandt und viele von ihnen ähneln Löwen, Panther und Tigern und weisen daher auch optische Merkmale auf die diesen Tieren entsprechen. Sie haben ein kurzes Fell, geschlitzte Augen, einen verlängerten Schädel und messerscharfe Zähne und Krallen. Im allgemeinen sind sie eher muskulös und überragen viele der anderen Sapienten mit ihrer Körpergröße, die zwischen 1.80m und 2.10m misst.

Sie bevorzugen kein besonderes Gelände bei der Wahl ihrer Wohngegend.

Tatsächlich schließen sich die meisten Pantherine der Garde an oder werden zu Gangschlägern, wenn nicht zu schlimmeren. Dies liegt wohl an ihren physiologischen Eigenschaften, da sie zu den stärksten unter den Sapienten zählen und es ihnen auch nicht an manueller Geschicklichkeit fehlt, die es erfordert sich behände in Kampfsituationen zu behaupten. Hinzukommen ihre angeborenen Waffen die sie den perfekten Kampfmaschinen machen die sie sind.

Um den Gesamteindruck abzurunden verfügen fast alle Pantherine über hitziges Gemüt. All diese Faktoren haben dazu geführt, dass die Pantherine eher gemieden werden und viele Leute die Straßenseite wechseln, wenn ihnen ein Pantherine entgegenkommt.

## **Pisces sapiens**

<b>Körperlich</b>	<b>Geistig</b>	<b>Sonder</b>
Stärke 1/11	Charisma1/8	Glück 1/10
Geschick 1/11	Intuition 1/10	Biointegrität 8
Reflexe 1/10	Logik 1/10	Initiative
Konstitution 1/11	Willenskraft 1/9	Ätherinitiative

### Bonus: Aquatisch

Da sie perfekt an das Leben unter Wasser angepasst sind verfügen die Pisces sapiens sowohl über Lungen als auch über Kiemen was ihnen die Unterwasseratmung ermöglicht. Zusätzlich verfügen sie über Flossen an den Extremitäten, die es ihnen erlaubt sich unter Wasser mit doppelter Bewegungsrate fortzubewegen.

Viele sagen die Lissamphibia wären primitiv, doch das ist gar nichts gegen die Vorurteile und Beleidigungen mit denen die Pisces Leben müssen. Da sie starke genetische Verwandtschaft zu den Fischen aufweisen und eine aquatische Lebensform sind, spotten finstere Gesellen, dass sie selbst den Uramphibien hinterher hinken. Tatsache ist jedoch dass auch sie sich aus der Uramphibie entwickelt haben müssen, da sie über eine Lunge verfügen. Man geht davon aus, dass sie Abkömmlinge jener Uramphibien sind, die zwar an Land hätten Leben können, doch die vertrauten Meere bevorzugten. Im Gegensatz zu den meisten anderen Sapienten verfügen die Pisces über Schuppen, die ähnlich der Haut der Lissamphibia beinahe jede Färbung aufweisen können. Auch gibt es keine andere Rasse unter den Sapienten, die im Wuchs eine größere Varianz aufweist. Manche sind stromwellenartig, lang und elegant geschnitten, andere jedoch sind eher klein und robust. Manche fein geschnittene Gesichter, andere haben Mondgesichter mit glotzenden Fischaugen.

Da die Pisces eine aquatische

Lebensform sind leben beinahe alle von ihnen in der einen oder anderen Form im oder unter Wasser. Auch wenn böse Zungen anderes Behaupten sterben die Pisces nicht wenn sie sich länger an Land befinden, jedoch klagen die meisten Mitglieder dieser Rasse über furchtbaren Durst, wenn sie sich länger aus dem Wasser halten.

Seltenheit. Daher dürfen sich die Waschbärartigen der Spezies des öfteren Scherze darüber anhören, dass sie doch die "Maske" abnehmen sollen. Ironischerweise zieht es gerade die Mitglieder dieser Spezies besonders in Branchen wo ihnen ihre angeborene Maske zu Gute kommt. Dank ihres schmalen Körperbaus sind sie zumeist gute Fassaden Kletterer, Taschendiebe und Einbrecher. Allerdings treten auch viele Procyonidae der Garde bei, denn manchmal braucht es halt einen guten Dieb um einen Dieb zu fangen.

### Procyonidae Sapiens

Körperlich	Geistig	Sonder
Stärke 1/5	Charisma 1/12	Glück 1/10
Geschick 1/13	Intuition 1/11	Biointegrität 8
Reflexe 1/12	Logik 1/11	Initiative
Konstitution 1/6	Willenskraft 1/10	Ätherinitiative

Bonus: Die Procyonidae erhalten aufgrund ihres schmalen Baus einen Bonus von 1 auf Akrobatik und Infiltration.

Die Procyonidae sapiens sind eine sapiente Spezies die nahe verwandt ist mit der Familie der Kleinbären. Im allgemeinen werden sie selten größer als 160cm, wobei diese Größe schon eher selten ist. Wie bei verwandten Säugetieren ist auch ihr Körper zumeist von einem Fell bedeckt, dass von Braun bis Grautönen das breite Spektrum abdeckt, allerdings sind auch markante Fellzeichnungen keine

### Reptilia sapiens

Körperlich	Geistig	Sonder
Stärke 1/11	Charisma 1/10	Glück 1/10
Geschick 1/10	Intuition 1/9	Biointegrität 8
Reflexe 1/10	Logik 1/9	Initiative
Konstitution 1/11	Willenskraft 1/10	Ätherinitiative

Bonus: Verbesserte Regeneration  
Aufgrund ihrer besonderen Physiologie verfügen die Reptilia über eine verbesserte Regeneration die es ihnen sogar gestattet abgetrennt Gliedmaßen nachwachsen zu lassen. Sie erhalten daher einen Bonus von 2 auf natürliche Regenerationswürfe.

Die Reptilia sapiens sind Verwandt mit

den Echsen und Reptilien. Wie ihre verwandten haben auch sie weder Fell noch Federn, sondern sind geschuppt. Auch ihre Farbvarianz ist derart vielfältig, dass sie beinahe jede Farbe annehmen können. Als eher kleine Vertreter der Sapienten sind die meisten Mitglieder dieser Rasse zwischen 1.40m und 1.70m groß, doch gibt es auch bestätigte Ausnahmen, die bis 2m groß wurden. Sie haben echsenähnliche Schädelformen und haben einen aufstellbaren Kamm auf dem Kopf. Im allgemeinen bevorzugen die Reptilia sonnige Plätze, was dazu geführt hat, dass sie vieler Ort als Kaltblüter betrachtet werden, was allerdings nicht stimmt. Sie haben lediglich eine etwas geringere Körpertemperatur.

Da sie aber warme Regionen bevorzugen leben viele von ihnen in Nähe des Äquators und in den Wüsten. Das hat dazu geführt das es gerade in den Wüsten ganze Städte gibt die ausschließlich von Reptilia bevölkert werden. Diese werden von Außenstehenden misstrauisch beäugt und als Echsenstädte bezeichnet. Mancher glaubt sogar dass die Reptilia in diesen Echsenstädten eine Art Weltverschwörung vorbereiten. Als insgesamt sehr Anpassungsfähige Rasse gehen die Reptilia allen möglichen Professionen nach, sei es nun als Wissenschaftler, Gardist oder subterranean Agrarproduzent.

## **Rodentia sapiens**

<b>Körperlich</b>	<b>Geistig</b>	<b>Sonder</b>
Stärke 1/6	Charisma 1/11	Glück 1/10
Geschick 1/12	Intuition 1/12	Biointegrität 8
Reflexe 1/13	Logik 1/11	Initiative
Konstitution 1/6	Willenskraft 1/9	Ätherinitiative

### Bonus: Allesfresser

Als Allesfresser haben die Rodentia sapiens im Laufe vieler Generationen ein unschlagbares Immunsystem entwickelt. Sie erhalten einen Bonus von 4 auf alle Toxin- und Pathogenwiderstandsproben

Als Verwandte der Nagetiere dürfen sich die Rodentia vieles anhören, da man das schlechte Verhalten ihrer Verwandtschaft auf sie projiziert.

Sie sind eher klein und liegen mit Körpergrößen zwischen 1.40m und 1.60m unter dem Durchschnitt der Sapienten. Im Erscheinungsbild variieren sie stark, manche haben Hamsterbacken, andere Rattengesichter. Einige erinnern eher an Eichhörnchen und wieder andere ähneln Mäusen. Auch ihre Fellfarben sind sehr verschieden und bewegen sich irgendwo zwischen schwarz, weiß, grau, braun oder rot. Auch sie bevorzugen keinen bestimmten Lebensraum, sondern passen sich immer den vorherrschenden Bedingungen an und als Allesfresser finden auch immer ausreichend Nahrung, selbst wenn in Kriegszeiten die Vorräte knapp werden. Ähnlich den Aves weisen auch sie hervorragende Qualifikationen als Piloten auf, da sie gute Reflexe und eine starke Intuition haben. Außerdem sind im allgemeinen eher schwächlich, was sie durch leistungsstarke Maschinen ausgleichen können. Auch werden viele von ihnen kriminell, da sie häufig klein und wendig sind und es damit recht leicht haben auch ausgefeiltere Sicherheitsmaßnahmen zu umgehen. Andere werden einfach zu Herumtreibern, die schauen was ihnen

das frei Leben zu bieten hat, da sie sich um Nahrung im Allgemeinen nicht sorgen müssen.

## Serpentis sapiens

Körperlich	Geistig	Sonder
Stärke 1/8	Charisma 1/12	Glück 1/10
Geschick 1/7	Intuition 1/11	Biointegrität 8
Reflexe 1/10	Logik 1/12	Initiative
Konstitution 1/9	Willenskraft 1/11	Ätherinitiative

Bonus: Gift

Die Serpentis sapiens verfügen über Drüsen die ein Gift produzieren, dass sie bewusst ausscheiden können und gegen dass sie selbst immun sind.

Wird es injiziert, sei es über die Fänge oder auf eine Klinge aufgetragen, führt es zu starken Lähmungserscheinungen. Es ist ein Gift mit Kraft 8 und senkt nach der Toxinwiderstandsprobe sowohl Geschicklichkeit als auch Reflexe um die die verbliebene Kraft.

Die Serpentis sapiens stammen wie ihre tierischen verwandten auch von der Urschlange ab. Aber im Gegensatz zu diesen, haben die Serpentis sapiens ihre Gliedmaßen nicht verloren sondern besitzen voll entwickelte und funktionsfähige Extremitäten. Ein markantes Merkmal ist der überlange Hals der oft auch über ein spreizbares Nackenschild verfügt. Die Serpentis gehören zu den geschuppten Sapiënten und auch sie haben keinerlei Einschränkungen in der Farbgebung, auch wenn Brauntöne und Sandfarben eine leichte Mehrheit ausmachen. Die Varianz in der Körpergröße ist erstaunlich, da das zwischen 1.30m und 2.20m liegt. Ähnlich wie die Reptilia sapiens neigen auch die Serpentis zu den wärmeren Gefilden und bewohnen

daher auch vermehrt Dschungel und Wüstenregionen.

Die Serpentis im gemeinen sind weniger geschickt als die meisten anderen Sapiënten und haben auch etwas schlechtere Reflexe, was im dazu führt, dass es weniger Serpentis in den Dienst an der Waffe zieht. Dafür sagt man ihnen ein einnehmendes Wesen nach, was sich insofern zu bewahrheiten scheint als das sehr viele Politiker oder Wirtschaftler zu den Serpentis zählen.

Auch wenn sie selbst zum Soldaten wenig geeignet scheinen streben einige Serpentis dennoch eine militärische Laufbahn an, und steigen auch recht schnell in der Hierarchie auf, da sie sich oft als brillante Taktiker erweisen.

Aber auch in den Wissenschaften sind die Serpentis zahlreich vertreten.

Hinter vorgehaltener Hand flüstert man, dass einige der Hintermänner des organisierten Verbrechens dieser Rasse angehören sollen und auch dass sie ihre Verbindungen zu den Politikern ihrer Art schamlos ausnutzen sollen. Aber das sind sicherlich nur Gerüchte.

## Simiae sapiens

<b>Körperlich</b>	<b>Geistig</b>	<b>Sonder</b>
Stärke 1/10	Charisma 1/9	Glück 1/10
Geschick 1/11	Intuition 1/9	Biointegrität 8
Reflexe 1/9	Logik 1/13	Initiative
Konstitution 1/10	Willenskraft 1/9	Ätherinitiative

### Bonus: Baumbewohner

Die meisten Simiae haben sich in der Vorzeit an das Leben in Baumwipfeln angepasst. Sie erhalten einen Bonus von 1 auf alle Akrobatikproben und ihre Bewegungsrate wird beim Klettern oder durch schwieriges Gelände nicht verringert (wobei der Spielleiter hier ausnahmen machen kann)

Die Simiae sapiens sind mit den affenartigen Verwandt. Ähnlich wie bei diesen variiert die Körpergröße immens. Die kleinsten unter ihnen messen gerade einmal 1,2m während andere sogar die Zweimetergrenze knacken. Ihre Fellfarben bewegen sich zwischen Rot, Braun und Schwarz, wobei auch Silber vorkommt, wenn auch nur selten.

Insgesamt gelten die Simiae als sehr intelligent und Statistiken zeigen bei durchgeführten IQ-Tests tatsächlich einen leicht erhöhten Wert, weswegen diese Spezies mit positiven Vorurteilen zu kämpfen hat. Viele Sapiente nehmen einfach an, dass der Simiae gut in Mathe ist und dadurch fühlen sich

gerade die jungen unter ihnen stark unter Druck gesetzt, diesen Erwartungen gerecht zu werden.

Viele bedeutende Wissenschaftler und Ingenieure entstammen dieser Spezies, weswegen es nicht verwundert, dass es viele von Ihnen in die Fußstapfen ihrer Ahnen steigen möchten und sich wissenschaftlich geprägte Berufe aussuchen, allerdings gibt es auch einen beinahe beängstigend großen Zweig an Simiae, die sich der eher zwielichtigen Gesellschaft zuwenden. Soziologen, von denen viele selbst Simiae sind, vermuten, dass diese Kriminellen dem Druck der Gesellschaft nicht mehr standhalten konnten oder wollten. Aber scheinbar zieht es auch gerade die besonders Erfolgreichen unter ihnen zum organisierten Verbrechen...

In der Garde bekleiden sie oft Positionen als Feldarzt oder sie begleiten die Truppen als Techniker. Viele nutzen auch ihren Verstand um als Offizier Karriere zu machen.

## Suidae sapiens

Körperlich	Geistig	Sonder
Stärke 1/11	Charisma1/10	Glück 1/10
Geschick 1/9	Intuition 1/10	Biointegrität 8
Reflexe 1/9	Logik 1/10	Initiative
Konstitution 1/11	Willenskraft 1/10	Ätherinitiative

Bonus: Suidae Sapiens erhalten einen Bonus von zwei auf Pathogen und Toxinwiderstandsproben und von eins auf Wahrnehmungsproben.

Die schweineartigen Suidae sapiens haben nur wenig mit ihren tierischen Verwandten gemein, auch wenn böse Zungen behaupten, es mangle vielen von ihnen an Körperhygiene (was faktisch falsch ist). Sie sind zwischen 1.50m und 1.80m. Manche von ihnen haben kaum mehr als einige Borsten, während andere ein Dunkelbraun bis Schwarzes Fell tragen.

Die Suidae neigen zu einem großen Körperfettanteil und ein gepflegter Bauch gilt bei den Männern als sexuell attraktiv.

Die Suidae zieht es in eigentlich in alle Bereiche des Lebens um sich beruflich zu verdingen. Man sieht sie bei der Garde, bei der Handelsföderation, an Universitäten und im Gefängnis.

## Ursidae sapiens

Körperlich	Geistig	Sonder
Stärke 1/13	Charisma1/11	Glück 1/10
Geschick 1/7	Intuition 1/10	Biointegrität 8
Reflexe 1/7	Logik 1/8	Initiative
Konstitution 1/13	Willenskraft1/11	Ätherinitiative

Bonus: Bissangriff + 6K Nahkampfschaden, wenn der Gegner zuvor gepackt oder anderweitig immobilisiert wurde.

Die Ursidae verfügen ein sehr stark ausgeprägtes Fleischfresser Gebiss und können auch gepanzerte Ziele zerfetzen.

Diese bürigen Sapien zeichnen sich insbesondere dadurch aus, dass sie größer und stärker sind als du. Innerhalb der sapien Gesellschaft stoßen sie oft an die Grenzen der Zivilisation, da die meisten Alltagsgegenstände nicht für ihre Größe ausgelegt sind. Sie weisen meist Körpergrößen zwischen 1,9m und 2,4m auf und neigen dazu Körperfett einzulagern. Das bedeutet jedoch nicht, dass alle Ursidae dick sind, allerdings sind man viele von ihnen durchaus ein kleinen Bäuchlein mit sich herum tragen und in bestimmten Kreisen gilt es als schick, sich eine moderate Wohlstandswampe erlauben zu können. Ihre Fellfarben bewegen sich im Normalfall im Spektrum zwischen Schwarz über Braun bis Weiß, allerdings leben gerade auf Sunrise auch viele Ursidae, die einen weißen Rumpf und schwarze Extremitäten vorweisen.

Aufgrund ihrer großen Belastbarkeit werden viele Ursidae als Hilfsarbeiter angestellt, aber es schließen sich auch viele den Sturmtruppen des Militärs an. Dank ihrer Statur werden sie auch gerne

als Schläger in örtliche Banden oder Syndikate aufgenommen.

Es gibt auch einige Beispiele, in denen sich ein junger Ursidae dazu entschloss Kaufmann, Vertreter oder gar Politiker zu werden.

Insgesamt zeigen Statistiken, dass die Ursidae nicht dazu neigen Einbrecher oder Taschendiebe zu werden und Soziologen witzeln, dass ihre Statur es ihnen in diesen „Berufen“ auch ziemlich schwer machen würde.

Auch wählen eher wenige Ursidae den Weg des Wissenschaftlers, wobei dieses Phänomen eher unerforscht ist.

Die *Vulpes sapiens* sind eng verwandt mit den Füchsen, die zu den Hundartigen zählen, und somit auch mit den Canidae, sind jedoch aufgrund unterschiedlicher Chromosomsätze genetisch nicht miteinander kompatibel. Die *Vulpes sapiens* weisen ähnliche Farbvarianten auf wie die Canidae, doch ist bei ihnen rot am häufigsten vertreten. Das Fell ist auch bei ihnen an Bauch, Brust und Intimbereich ausgespart und sie weisen Körpergrößen von 1.20m bis 1.70m. Auch wenn man sich wirklich Mühe gibt ist es recht schwer ein Terrain zu finden in dem keine *Vulpes sapiens* hausen, da sie sich individuell anpassen und ihre Nische zum Überleben suchen. Genauso ist es beinahe unmöglich Berufssparten zu finden in denen sich kein *Vulpes* vorgewagt hat. Aufgrund ihres zierlichen Wuchses zieht es wenige *Vulpes* zu den Kraftsportarten und es gibt weniger Bodybuilder dieser Rasse als bei den meisten anderen. Aber so diese Sparte in einer Region frei ist gibt es auch vereinzelt Individuen die sich "Kraftpaket" verdingen.

Man findet sie also im Militär, bei der Garde, bei den Syndikaten, in Gangs, bei Konzernen, an den Akademien, an den Tempeln und in den subterranean Agrarproduktionen und überall anders auch.

## Vulpes sapiens

Körperlich	Geistig	Sonder
Stärke 1/6	Charisma 1/13	Glück 1/10
Geschick 1/13	Intuition 1/11	Biointegrität 8
Reflexe 1/11	Logik 1/10	Initiative
Konstitution 1/6	Willenskraft 1/10	Ätherinitiative

Bonus: Besonders Anpassungsfähig  
Während die anderen Sapien über eine sehr spezialisierte Physiologie verfügen die ihnen das Überleben in ihren Nischen erleichtert hat, haben die *Vulpes sapiens* eine Entwicklung durchgemacht, die es ihnen ermöglicht sich besonders schnell anzupassen und freie Nischen auszufüllen.

Wenn *Vulpes Stix* gegen Geld erwerben erhalten sie die doppelte Menge an Stix. Diese Eigenschaft ist nicht kumulativ mit Begabung oder Waffennarr.

## Sonderrassen

Die folgenden Spezies wurden künstlich erschaffen und haben einen etwas anderen Stellenwert in der aorianischen Gesellschaft.

Das Spielen dieser Spezies sollte nicht ohne die Genehmigung des Spielleiters erfolgen.

## Homo Sapiens

<b>Körperlich</b>	<b>Geistig</b>	<b>Sonder</b>
Stärke 1/10	Charisma 1/10	Glück 1/10
Geschick 1/10	Intuition 1/10	Biointegrität 8
Reflexe 1/10	Logik 1/10	Initiative
Konstitution 1/10	Willenskraft 1/10	Ätherinitiative

Bonus: Fragwürdige Herkunft

Als künstlich geschaffene Dienerrasse erhalten Homo Sapiens einen Bonus von 2 auf alle unterstützenden Proben.

"Ich weiß auch nicht, was ich mir dabei gedacht habe."- Dr. Franklin Mensch.

Die Menschen, benannt nach ihrem Erfinder, wurden erst vor wenigen Jahrzehnten als Dienerrasse gezüchtet. Weil sie als Kinder so niedlich sind haben sich viele Aerianer ein paar Menschen als Haustiere besorgt, wodurch sie im ganzen Sonnensystem Verbreitung gefunden haben. Erst vor kurzem hat der Senat beschlossen den Menschen als sapiente Lebensform anzuerkennen und ihm somit die gleichen Rechte gewährt wie den Mitgliedern anderer Spezies. Die Menschen haben noch immer schwer mit Vorurteilen durch ihre Herkunft zu kämpfen und werden von vielen nicht als gleichwertig angesehen. In manchen Städten müssen Menschen in Bussen an bestimmten Plätzen sitzen, werden oft nicht in Clubs oder Bars eingelassen und es gibt sogar spezielle Toiletten für Menschen.

Viele Menschen sind frustriert von der Situation, andere kämpfen für gesellschaftliche Akzeptanz.

An dieser Stelle möchten wir ein paar Beispiele für Hintergrundgeschichten anbieten.

Wenn Sie mit diesem optionalen System spielen möchten, gehen Sie wie folgt vor: Jede Herkunft, Kindheit und jede Berufserfahrung haben empfohlene Fertigkeiten. Wählen sie je eine davon. Die Fertigkeit ihrer Herkunft wird auf einen Wert von eins gesetzt, die Fertigkeit der Kindheit wird auf zwei gesetzt und die Fertigkeit, die Sie aus Ihrem Berufsleben erhalten hat einen Wert von drei. Sollten bei den genannten Baukästen die selben Fertigkeiten genannt werden wählen Sie verschiedene, denn diese Boni sind nicht kumulativ. Für diese Fertigkeitpunkte müssen bei der Erstellung keine Punkte bezahlt werden.

### Herkunft

Auf welchem Planeten ist Ihr Charakter aufgewachsen? Entammt er vielleicht sogar einer Raumstation, oder einer Familie von Reisenden Händlern und hat deshalb den Großteil seiner Kindheit im All verbracht?

### **Makropole - Wohlhabend**

Ihr Charakter kommt aus einem wohlhabenden Sektor von Makropole. Es ist gut möglich, dass er im Flair von antikanmutenden Säulenbauten

zwischen Philosophen und Wissenschaftlern aufgewachsen ist oder in einer knallharten modernen Businesswelt auf den Job bei einem großen Konzern vorbereitet werden sollte.

Fertigkeiten: Wissen: Politik, Verhandeln, Etiquette

### **Makropole - Arm**

Ihr Charakter ist in einem armen Sektor auf Makropole aufgewachsen und hat in seiner frühen Kindheit wahrscheinlich eher ärmlich gehaust. Nicht selten wachsen Kinder zwischen Industrieanlagen und leerstehenden Bauruinen auf. Andererseits könnte der Charakter im "Urbanen Dschungel" aufgewachsen sein, also in jenen Sektoren, in denen der Wald kultiviert wird. Dort wird mit harten Bandagen gekämpft. Wenn man sich nicht mit Straßenbanden oder Gangs herum schlägt muss man eventuell einen Tiger abwehren.

Fertigkeiten: Survival, Wissen: Straßenwissen, Waffenloser Kampf

### **Sunrise - Jiuzhou**

Als Sohn der neun Staaten von Jiuzhou ist ihr Charakter in eine sehr traditionsbewusste Gesellschaft hinein geboren worden und sein Alltag ist wahrscheinlich sehr ritualisiert gewesen. Ehre wird hier sehr ernst genommen und der Verlust derselben führt nicht selten zum ritualisierten Suizid. Mitglieder der Samuraikaste, adlige Krieger, setzen die Edikte des Tenno durch und regieren feudalistisch ihre Lehen.

Fertigkeiten: Etiquette, Wissen: Politik, Empathie

### **Sunrise - Mizar**

In den schwarzen Ländern wird hart

gearbeitet, aber man gönnt sich auch etwas. Ihr Charakter könnte in eine der Arbeiterfamilien hinein geboren worden sein, die Nahe der großen Baustellen der Pyramiden oder Tempeln in großen Zeltstädten leben. Vielleicht hatte er aber auch das Glück in der Nähe oder gar im Palast aufzuwachsen, sei es als Abkömmling der Dienerschaft oder vielleicht sogar als verwandter des Pharaos.

Fertigkeiten: Handwerk, Athletik, Überreden

### **Riptide - Schwimmende Stadt**

In den schwimmenden Städten Riptides gibt es keinen Luxus und versagen wird nicht geduldet. Es gibt Mangel an allem und das Überleben der Gemeinschaft hat Vorrang vor allem, auch vor dem Individuum. Die Leute sind pragmatisch und eitle Ehrenkodices haben keinen Platz im hiesigen Paradigma. Anführer war stets derjenige, dem die Gemeinschaft am meisten respektierte und ihr Charakter wird wohl auch durchaus einige Hinrichtungen gesehen haben, denn Despoten werden gnadenlos gestürzt. Hier hat das Volk keine Angst vor seiner "Regierung."

Fertigkeiten: Athletik, Fingerfertigkeit, Klingenwaffen

### **Riptide - Unterwasser Arkologie**

Immer wieder hört man Gerüchte über die sagemumwobenden Unterwasserstädte auf Riptide und ihr Charakter scheint einer solchen isolierten Gemeinschaft zu entstammen. In diesen selten Gebieten lebt man unter quasi diktatorischer Herrschaft. Einmal etablierte "Dynastien" herrschen absolut, aber da Arbeiter Mangelware sind und in diesen Arkologien Lebensmitteln gezüchtet werden können waren die Leute stets bereit sich zu fügen, außerdem ist die medizinische

Behandlung sehr gut, was nicht zuletzt an den Pharmazeutischen Laboratorien liegt.. Auch wenn man hier nicht viel Freiheit genießt, lebt man doch sicher und abgeschieden. Fremden gegenüber war man immer sehr misstrauisch, denn man begegnete ihnen nur auf Handelsfahrten. Wenn sich mal jemand in die Arkologien verirrt, enden sie oft in Zellen. Zum einen kann so die Arkologie schützen und zum anderen kann man so den Genpool auffrischen...

Fertigkeiten: Handwerk, Chemie, Medizin

### **Haze - Kolonie**

Holz, Holz und noch mehr Holz. Das Leben in den Kolonien auf Haze dreht sich hauptsächlich um den Exporthandel von seltenen Hölzern. Die meisten Kolonien sind in luftiger Höhe an den über 300m hohen Bäumen angebracht, da am Boden riesige Urzeit Ungeheuer ihr Unwesen treiben. Der Kontakt zu den Einheimischen gilt als interessant, aber auch gefährlich. Ihr handeln weicht oft erstaunlich stark von den "zivilisierten" Gesellschaften ab. Händlern von außen steht man sehr freundlich gegenüber. Diese bringen nicht nur Nachrichten, sondern auch Lebensmittel, Elektronik und sie bezahlen sehr gute Preise für das Holz.

Fertigkeiten: Handwerk, Survival, Wissen: Fauna

### **Haze - Ureinwohner**

Vielleicht ist ihr Charakter in ein indigenes Volk hinein geboren worden. Die Urwaldbewohner sind friedliebend und verdingen sich hauptsächlich als Jäger und Sammler. Das Leben ist heilig und Frauen, welchen die Fähigkeit innewohnt, Leben zu gebären haben oft hohe Stellungen inne. Man gedenkt der Ahnen, wobei die wenigsten Leute

weiter als zu ihren Großeltern zurück denken können.

Viele Stämme sind animistisch geprägt und glauben, dass allem ein Geist innewohnt. Auch den Sapiënten wohnt eine Seele inne, die mit dem verscheiden des Körpers frei wird und Zuflucht in den heiligen Bäumen sucht. Ein großes Problem für die Stämme sind die Fremden, da diese die heiligen Bäume beschädigen.

Fertigkeiten: Athletik, Infiltration, Survival

### **Wildfrontier - Wildside**

Staub, Felsen und Wüste. Ihr Charakter entstammt der Wildside und wurde wahrscheinlich in einem beschaulichen Dorf der Siedler geboren. Große Mengen an Bodenschätzen haben viele Arbeiter hierher gezogen und diese haben nahe an den Minen oft kleine hölzerne Dörfer errichtet. Die Einwohner lernen wie wichtig Bergbau für die Region ist und wie man die Lieferungen besser schützt und die Logistik entlastet. Das Gesetz wird hier von lokal bestimmten Sheriffs vertreten und man fackelt nicht lange. Banditen werden erschossen oder gehängt wenn man ihrer habhaft werden kann. Die meisten Leute sind sehr arm, aber lassen sich die Laune nicht verderben. Der Bürgermeister eines Dorfes hat beinahe absolute Macht und nicht selten auch die finanzielle Kraft um Schläger anzuheuern um ihren Willen durchzusetzen. Oft sind die Bürgermeister nicht gewählt, sondern einfach die lokalen Großgrundbesitzer oder Minenbetreiber.

Fertigkeiten: Faustfeuerwaffen, Wissen: Politik, Bodenfahrzeuge

### **Wildfrontier - Latlatan**

Adel, Dampf und Schwerindustrie. Latlatan ist eine Metropole in der die Schere zwischen arm und Reich kaum weiter auseinander klaffen könnte. Der

Adel, also die Abkömmlinge der ersten Reichen Siedler, hält die Stadt im eisernen Griff. Dekadente Gesellschaften und Bälle stehen an der Tagesordnung, während schon Kinder Volltags arbeiten müssen um die Familien der Arbeiter zu ernähren. Die Löhne sind ein Witz, aber dafür ist die Arbeit besonders hart. Techniker genießen einen guten Ruf, da sie die mechanische Stadt am Laufen halten. Die Kriminalitätsrate ist hoch und die Stimmung allgemein schlecht, Hoffnung ist ein Luxus den sich die meisten nicht leisten können, genau wie das Ticket auf einen anderen Planeten.

Fertigkeiten: Etiquette, Mechanik,  
Wissen: Politik

### **Raumstation**

Ihr Charakter ist auf einer der vielen Raumstationen geboren. Als dauerhaftes Mitglied der Crew stehen technische Wartung, Aufrechterhaltung der öffentlichen Ordnung und der Handel im Mittelpunkt. Man lebt sehr isoliert und steril, den Dreck ist eine Sache der Planetenbewohner. Der gelegentliche Ausfall der künstlichen Schwerkraft wird billigend in Kauf genommen. Komplikationen treten auf und müssen schnell behoben werden oder die gesamte Station könnte sterben. Aus diesem Grund werden oft schnelle Reparaturen durchgeführt, wobei Ästhetik keine Rolle spielt, was dazu geführt hat das viele Raumstationen sich über die Jahre in eigenartige Flickwerke verwandeln. Techniker genießen großen Respekt und werden bevorzugt behandelt. Darüber hinaus entwickelt jede Raumstationen ihre eigene Kultur. Werften neigen zu eher geschäftigen Austrieben, Vergnügungsstationen mit Bordellen und Kasinos neigen zur Zwieltigkeit und so weiter. Sie sollten sich mit dem Spielleiter zusammen

überlegen von welcher Station sie kommen und was diese auszeichnet.

Fertigkeiten: Navigation, Mechanik, Raumschiffe

### **Kindheit**

Bisher haben wir einen Eindruck über das Umfeld bekommen, dem Ihr Charakter entstammt.

Nun betrachten wir die Kindheit des Charakters.

### **Privatschule**

Als Kind reicher Eltern wurden Ihr Charakter auf eine teure Privatschule geschickt. Im Internat haben sie gut gelebt, Gebräuche und Etiquette erlernt, aber man hat Ihnen auch die nötige Bildung verschafft um es weit zu bringen. Egal ob Wissenschaft, Wirtschaft oder gar Philosophie hier haben Sie vieles gelernt.

Fertigkeiten: Wissen:  
Naturwissenschaften, Wissen : Politik,  
Wissen: Kultur, Wissen: Psionik

### **Militärschule**

Disziplin und Ordnung haben Ihren Alltag bestimmt. Drakonische Strafen haben dafür gesorgt, dass sie zumindest oberflächlich Gehorsam demonstrierten. Auf dieser Schule wurde allgemein gültige Bildung vermittelt, aber auch strategisches Verständnis trainiert und gefördert. Körperliche Ertüchtigung wird hier großgeschrieben. Nach dem Unterricht wurden oft Kampfübungen abgehalten um Sie eines Tages auf eine Offizierslaufbahn vorzubereiten.

Fertigkeiten: Wissen: Kriegskunst,  
Waffenloser Kampf, Faustfeuerwaffen,  
Athletik

### **Öffentliche Schule**

Als Schüler einer öffentlichen Schule

hatten Sie viel Freizeit, da der Unterricht nur halbtags stattfand. Daher hatten Sie viel Zeit um Hobbies nachzugehen, sich zu Prügeln oder ganz falsche Entscheidungen zu treffen. Hier hat man ihnen moderate Bildung vermittelt, aber sie haben auch andere Erfahrungen gemacht.

Fertigkeiten: Wissen : Straßenwissen, Wissen: Naturwissenschaften, Waffenloser Kampf, Etiquette

### **Straßenkind**

Ihr Charakter hat sich als Straßenkind durchgeschlagen. Egal ob als Bettler, Dieb oder Verkäufer von Streichhölzern; Ihr Charakter hat vieles erlebt und sogar schon Freunde sterben sehen. So einen Luxus wie einen festen Wohnsitz hatte er nicht und er konnte sich auch nicht besonders gut auf seine Ausbildung konzentrieren, da er sich stets um das Beschaffen der nächsten Mahlzeit sorgte. Vielleicht hat er sich sogar eine Bande angeschlossen um länger zu leben.

Fertigkeiten: Survival, Fingerfertigkeit, Wahrnehmung, Recherche

### **Lehrling**

Es ist nicht unüblich das ein Kind den Job seiner Eltern übernimmt oder zur Ausbildung an einen erfahrenen Meister gegeben wird, der dem Sprössling das Handwerk vermittelt. Die Mehrheit dieser Meister ist streng, aber fair und belohnt harte Arbeit während Faulheit bestraft wird. Handwerker gilden oft das erste soziale Netzwerk für solche Charaktere.

Fertigkeiten: Handwerk, Hardware, Verhandeln, Chemie

### **Arbeiterkind**

Sie mussten schon als Kind Volltags arbeiten. Man hat Ihnen nichts geschenkt und Sie wissen, dass wenn Sie etwas wollen Sie sich dafür ins Zeug

legen müssen. Man hat ihnen keine Bildung vermittelt, aber Sie wurden hart im nehmen und konnten einige Tricks lernen um sich etwas dazu zu verdienen.

Fertigkeiten: Mechanik, Wahrnehmung, Täuschung, Fingerfertigkeit

### **Werkstattinventar**

Ihr Charakter ist vielleicht auf einem Schrottplatz aufgewachsen oder hatte Verwandte im Maschinenraum eines Kreuzers. Auf jeden Fall ist der Charakter umgeben von Maschinen aufgewachsen und hatte viel Zeit um an diesen zu basteln und schrauben. Viele Freunde hat er so zwar nicht gefunden, aber wer braucht schon Freunde wenn man Werkzeug hat?

Fertigkeiten: Mechanik, Hardware, Waffenbau, elektronische Kriegsführung

### **Hochgestellt**

Ihr Charakter ist als etwas besseres geboren worden. Vielleicht gehört er dem Adeln an oder aber seine Eltern sind nur besonders Reich, aber der Charakter wurde sorglos aufgezogen, zwar von Kindermädchen, aber dafür musste er sich nie mit dem Pöbel abgeben. Er war stets von Dienern umgeben die ihm jeden Wunsch von den Augen ab lasen und musste sich nie um besonders viel kümmern.

Fertigkeiten: Etiquette, Überreden, Wissen: Politik, Empathie

### **Fahrende Händler**

Als Kind Fahrender Händler haben Sie schon viel gesehen und sind weit herum gekommen. Oberflächliche Bekanntschaften dominieren ihren Sozialen Hintergrund, aber Sie sind in der Lage sich schnell anzupassen.

Fertigkeiten: Verhandeln, Etiquette, Wissen: Kultur, Navigation

## Stammesleben

Der Charakter ist in einem Stamm aufgewachsen und wurde durch eine naturnahe Kultur geprägt. Klassische Bildung hat der Charakter nicht erfahren, ist dafür aber auf die Gefahr durch die Naturgewalten vorbereitet worden. Jäger und Sammler sorgten für die Ernährung und generell wurde vom Stamm nie mehr genommen als dieser zum Überleben brauchte.

Bescheidenheit spielte in der Kindheit des Charakter stets eine große Rolle.

Fertigkeiten: Wissen: Flora, Wissen: Fauna, Archaische Fernkampfwaffen, Survival.

## Waisenkind

Der Charakter ist ohne Familie in einem Waisenhaus aufgezogen worden.

Ärmliche Verhältnisse ist er gewohnt. Die Betreiber haben den Kindern nur wenig Bildung vermittelt, aber dafür wurden sie wahrscheinlich schlecht behandelt. Das magere Essen und das nicht vorhandene Taschengeld wurden wahrscheinlich durch ... Aktivitäten aufge bessert.

Fertigkeiten: Waffenloser Kampf, Wissen: Straße, Empathie, Fingerfertigkeit, Täuschen

## Berufsleben

Wir wissen nun woher und aus was für einem Hintergrund Ihr Charakter kommt, jetzt schauen wir uns noch an, was er so in den letzten Jahren getrieben hat.

### **Soldat**

Sie haben dem Militär gedient und Befehle ausgeführt, oder vielleicht sogar gegeben, falls sie es zum Offizier gebracht haben. Als der Krieg ausbrach

wurden die Einsätze gefährlicher, die Ressourcen knapper und der Sold wurde gesenkt.

Fertigkeiten:

Sturmwaffen, Stangenwaffen, Gewehre, Wissen: Kriegskunst, Geschütze

### **Dieb**

Sie haben sich schon lange nicht mehr über das Problem der Überforderten Sicherheitsleute beschwert, denn Sie verdienen ihr Geld mit der Unachtsamkeit anderer Leute. Egal ob als Meisterdieb oder Beutelschneider in den Gassen; Heimlichkeit ist ihr Metier.

Fertigkeiten:

Infiltration, elektronische Kriegsführung, Recherche, Sicherheit, Fingerfertigkeit

### **Pirat**

Die Leere ist das Reich ihres Charakters gewesen. Hier war er jemand. Als Mitglieder oder vielleicht sogar Kapitän einer Piratenbande hat Ihr Charakter den Weltenraum unsicher gemacht und demonstriert, dass man sich nehmen kann was man will, wenn man nur stark und skrupellos ist. Vielleicht aber war ihr Charakter auch einfach nicht skrupellos genug.

Fertigkeiten:

Raumschiffe, Geschütze, Einschüchtern, Wissen: Straßenwissen, Klingenwaffen

### **Räuber**

Als Wegelagerer hat Ihr Charakter schon viele Leute um ihr hab und gut gebracht und er weiß, wie sich die meisten Leute bei „Geld oder Leben“ entscheiden. Karawanen oder Postschweber waren stets gute Beute, doch der Ruf des Galgens wurde in letzter Zeit immer lauter...

Fertigkeiten:

Wissen: Kriegskunst, Bodenfahrzeuge,

Wahrnehmung, Infiltration,  
Einschüchtern

### **Arzt**

Ihre medizinischen Fertigkeiten haben schon vielen Leuten das Leben gerettet. Ob nun aus Nächstenliebe oder des Geldes wegen haben Sie sich als Mediziner verdingt. Ob erste Hilfe oder langfristige Medikation, fragen Sie Ihren Arzt oder Apotheker!

Fertigkeiten:  
Medizin, Empathie, Wahrnehmung,  
Recherche, Chemie

### **Prostituierter**

Ihr Charakter ging dem ältesten Gewerbe der Welt nach und hat sexuelle Dienste gegen Bezahlung Feil geboten. Er hat viel gesehen und noch mehr getan, und auf vieles ist er wahrscheinlich nicht Stolz, aber er lebt und hat einiges über die Abgründe des Verstandes gelernt. Nichts desto trotz, weiß der Charakter durchaus mit seinen reizen umzugehen. Vielleicht konnte er den Straßenstrich nicht mehr ertragen. Vielleicht hat er einen Kunden bei einem Auftrag als professioneller Begleiter verärgert.

Fertigkeiten:  
Etiquette, Überreden, Verhandeln,  
Täuschung, Empathie

### **Diener**

Ihr Charakter hat niedere Dienste im Hause eines Adligen oder eines Politikers verrichtet, wobei er gelernt hat, wie man mit den hohen Herren und Damen so umgehen muss. Vielleicht war der Charakter ein ranghohes Faktotum, vielleicht war der Charakter aber auch das Hausmädchen einer reichen Familie oder Major Domus.

Fertigkeiten:

Etiquette, Handwerk, Empathie,  
Wahrnehmung, Wissen: Politik

### **Politiker**

Auch wenn der Krieg die Gesellschaft ins Chaos gestürzt hat gibt es immer noch Leute, die die Demokratie durchsetzen müssen und/oder die Interessen des Volkes vertreten sollen. Andererseits gibt es auch einige Despoten in den zwielichtigeren Ecken des Systems. Auf jeden Fall hat ihr Charakter ein Händchen dafür entwickeln können anderen Leuten zu erklären warum sie etwas wollen.

Fertigkeiten:  
Überreden, Verhandeln, Wissen: Politik,  
Empathie, Einschüchtern

### **Kaufmann**

Handel ist nach wie vor lukrativ. Als Mitglied der Handelsföderation ist es natürlich deutlich einfacher über die Runden zu kommen, aber wenn man nun mal nicht registriert ist kann es schwer werden dieser bei zu treten. Charaktere die im Handel tätig wissen wie sie Waren schmackhaft machen können oder selber bessere Preise erzielen können.

Fertigkeiten:  
Verhandeln, Überreden, Täuschung,  
Wissen: Straßenwissen, Empathie

### **Techniker**

Techniker sind oft hoch angesehene Leute. Studierte Ingenieure stehen zwar höher im Kurs als Autodidakten, aber vielerorts muss man einfach nur seine Fähigkeiten beweisen um den nötigen Respekt zu erhalten. Techniker sind das Herzblut der Raumfahrt, da sie die Gefährte am Leben halten, außerdem sind sie auch in der Lage neue Waffen zu entwickeln oder die alten zu modifizieren um stets angemessen ausgerüstet zu sein.

Fertigkeiten:

Mechanik, Software, Hardware,  
Waffenbau, Wissen: Naturwissenschaft

### **Lehrer**

Als Privatlehrer oder Lehrkraft an einer öffentlichen Schule haben Sie sich Pädagogisch betätigt und ihren Abdruck auf der nächsten Generation hinterlassen. Lehrer sind oft sehr empathisch und haben großes Wissen in bestimmten Gebieten.

Fertigkeiten:  
Empathie, Wissen: Flora, Wissen: Fauna,  
Wissen: Naturwissenschaft, Wissen:  
Kunst

### **Handwerker**

Als Ausgebildete Fachkraft in einem klassischen Handwerk werden Sie oft als Meister Ihrer Zunft betrachtet und wahre Handwerker sind oft echte Künstler. Schmiede sind nach wie vor sehr gefragt, aber auch Maurer und Schweißer werden gut bezahlt.

Fertigkeiten:  
Handwerk, Verhandeln, Wahrnehmung,  
Waffenbau, Wissen: Kunst

### **Schläger**

Als Mietmuskel oder Bewaffnetes Druckmittel wurde Ihr Charakter in der Vergangenheit dafür bezahlt den Willen anderer gewaltsam durchzusetzen. Viele Schläger treten einer der Familien des Organisierten Verbrechens bei oder arbeiten für Gangs.

Fertigkeiten:  
Einschüchtern, Waffenloser Kampf,  
Faustfeuerwaffe, Wissen:  
Straßenwissen, Recherche

### **Betrüger**

Die Leichtgläubigkeit mancher

Sapienten ist eine gute Einkommensquelle, wenn man nur bereit ist aus ihr zu Schöpfen. Charaktere mit diesem Hintergrund sind wahre Meister der Täuschung und verstehen es gekonnt Leuten Quatsch an zudrehen oder sie anderweitig dazu zu bringen zu tun was sie wünschen. Andererseits sind auch viele von ihnen echt schnell im Weglaufen, meistens diejenigen, die noch nicht so gut im Betrügen sind

Fertigkeiten:  
Täuschen, Empathie, Verhandeln,  
Athletik, Fingerfertigkeit

### **Jäger**

Die meisten Jäger entstammen den indigenen Völkern auf Haze oder Wildfrontier, aber auch die Kolonien haben Großwildjäger hervor gebracht. Jäger sind Überlebenskünstler par excellence und verstehen sich darauf, durch geschickten Einsatz von Fallen oder durch ihre Waffen, Tiere zu erlegen um den Körper nutzbar zu machen.

Fertigkeiten:  
Survival, Fallenbau, Wissen: Fauna,  
Gewehre (kann bei Wahl eines indigenen Volkes auch durch Bogenschießen ersetzt werden)

### **Sammler**

Sammler durchstreifen die Wildnis auf der Suche nach Ressourcen um diese ihrer Gemeinschaft zuzuführen. Hierzu zählen sowohl klassische Sammler und Pflücker als auch Angler, Perlentaucher und Schrottwühler

Fertigkeiten:  
Survival, Wahrnehmung, Wissen: Flora,  
Infiltration, Akrobatik

### **Taugenichts**

Es gibt Leute, die über die Mittel verfügen um nie wirklich Arbeiten zu müssen. Für viele ist das Leben ein einziger Rausch. Von der Garage, auf die Bühne in die große weite Welt. Sie

mischen sich unter das Volk, feiern und genießen das kurze Leben.

Fertigkeiten:  
Etiquette, Überreden, Wissen:  
Straßenwissen, Chemie, Wissen: Kunst

### **Entertainer**

Das Leben als Künstler ist hart. Man spielt in billigen Spelunken oder auf der Straße. Vielleicht tritt man in Comedyclubs auf oder schafft es sogar mal groß raus zukommen. Entertainer versuchen Leute zu unterhalten, egal ob Freude an der Freude oder aus Geldgier.

Fertigkeiten:  
Auftreten, Empathie, Survival,  
Akrobatik, Fingerfertigkeit

### **Pilot**

In der Zeit des Krieges sind Piloten rar und ohne Piloten nützt einem auch das Beste Schiff nichts und daher gibt auch immer große Nachfrage an begabten Steuermännern. Viele Piloten neigen zu abenteuerlichen Tendenzen, aber das machen sie durch ihre Talente mehr als wett. Zusätzlich zu ihren Kenntnisse in der Raumfahrt sind viele noch ausgezeichnete Bordschützen und lernen sogar Mechanik um ihre Maschinen zumindest provisorisch zusammen flicken zu können.

Fertigkeiten:  
Flugzeuge, Geschützte, Raumschiffe,  
Bodenfahrzeuge, Mechanik

### **Bettler**

Die Kunst des Bettler ist das Wandern. Das Wandern von Credits von anderen Taschen in seine. Sie müssen sich stets neue Geschichten ausdenken um Mitleid zu erregen oder zumindest gut informiert zu sein, wo man die nächste kostenfreie Mahlzeit ergattern kann.

Fertigkeiten: Überreden, Täuschen,

Recherche, Survival, Wissen:  
Straßenwissen

### **Detektiv**

Diese Charaktere haben sich der Kriminalistik gewidmet. Sie versuchen Verbrechen aufzuklären und müssen dazu Verdächtige befragen, Tatorte untersuchen und manchmal sogar Organisationen infiltrieren. Nicht wenige Detektive wurden schon im Einsatz erschossen, weswegen die meisten von ihnen auch eine Waffe tragen.

Fertigkeiten:  
Recherche, Wahrnehmung, Empathie,  
Faustfeuerwaffen, Sicherheit

### **Kopfgeldjäger**

Der Charakter hat in der Vergangenheit sein Geld damit verdient, Leute aufzuspüren und zu jagen, auf die ein Kopfgeld ausgesetzt wurde, sei es von den Behörden um Verbrecher zu schnappen oder von den Syndikaten um unliebsame Mitbewerber zu ... inspirieren.

Fertigkeiten:  
Recherche, Wahrnehmung, Gewehre,  
Einschüchtern, Wissen: Straßenwissen

### **Vorteile**

Vorteile sind Optionen die es ermöglichen den Charakter Stärker positiv von anderen Abzugrenzen. Jeder Charakter darf bei Charaktererstellung bis zu 50 Punkte für Vorteile ausgeben. Vorteile dürfen nach Maßgabe des Spielleiters auch nach nach Spielstart erworben werden. Dies kann besonderes Training, das Bemerkten von Begabungen oder einfach genetische Optimierung darstellen.

Der Wert hinter dem Vorteil stellt seine Kosten dar,

### **Ätherist** 12p

Der Charakter ist so stark auf die jenseitige und unwirkliche Welt des Äthers eingestimmt, dass einen Bonus von 1 auf alle Fertigungsproben im Äther bekommt.

### **Arzt** 6p

Sei es ob einer natürlichen Begabung oder einer abgeschlossenen Ausbildung, auf jeden Fall erhält der Charakter einen Bonus von 1 auf alle Proben bezüglich Medizin und Biotechnologie.

### **Beidhändigkeit** 8p

Der Charakter hat gelernt mit beiden Händen gleich gut umzugehen und senkt dadurch bei Mehrfachangriffen, bei denen 2 Waffen eingesetzt werden den Abzug um 1.

### **Begabt** 10p

Selten hat jemand soviel Verständnis und Talent für eine Fertigkeit an den Tag gelegt wie dieser Charakter. Er darf eine Fertigkeit bis zu einem Wert von 13 steigern und die Punkte im Steigerungsindex werden um 1 erhöht. Dieser Vorteil ist kumulativ mit Waffennarr. Außerdem erhält ein begabter Charakter einen Bonus von 1 auf die besagte Fertigkeit. Jeder Charakter darf maximal eine Begabung besitzen.

### **Bewegungstalent** 12p

Der Charakter ist der geborene Athlet. Er erhält einen Bonus von 2 auf alle Athletikproben und Akrobatikproben und

einen Bonus von 2 auf seine Bewegungsrate.

### **Blindkampf** 5p

Ob durch sein Bauchgefühl oder durch jahrelanges Training. Irgendwie schafft es dieser Charakter auch in absoluter Finsternis gegen seine Feinde zu bestehen. Für ihn werden die Abzüge durch Blind Kämpfen auf -3 reduziert.

### **Fliegerass** 9p

Niemand übertrifft das Fliegerass, wenn es um die Steuerung von Jagdmaschinen geht. Es erhält einen Bonus von 2 auf alle Proben der Fertigkeit Flugzeuge und Raumschiffe, aber nur wenn diese der Jägerklasse angehören. Außerdem kann ein Fliegerass auch Maschinen kontrollieren die unter normalen Bedingung als unkontrollierbar gelten würden, bekommt allerdings einen Malus von 5 dabei.

### **Flink** 5p

Wie ein Wiesel. Der Charakter ist besonders reaktionsschnell, weshalb er einen Bonus von 3 auf seine Initiativeprobe erhält.

### **Geschmeidig** 6p

Ungehört und Ungesehen. Der Charakter ist von Körperbau ein Infiltrator par excellence. Er erhält einen Bonus von 2 auf Infiltrationsproben.

### **Giftresistenz** 1p pro Stufe

Da der Charakter keine echten Hobbies hat sitzt er oft in seiner geheimen Höhle und zieht sich verschiedene Gifte rein um sich zu immunisieren. Dadurch erhält er einen Bonus von 1 auf Giftwiderstandsproben pro Stufe.

### **Hart am Limit** 10p

Der rote Bereich ist eher eine

Empfehlung als eine Warnung. Ein Charakter mit diesem Vorteil hat gelernt derart Hart am Limit seines Fahr/Flugzeuges zu agieren, dass er bis zu 2 Einheiten mehr Geschwindigkeit herauskitzeln kann. Dies kann er für 1w10 Handlungen durchhalten bevor die Maschine Schaden erleidet. Danach kann er die Maschine zwar weiterhin Überlasten doch erhält diese 1w10 Schaden pro Handlung, dem sie nicht widerstehen kann.

### **Herausragendes Attribut 3p**

Dieser Vorteil erlaubt es dem Charakter bei der Erstellung das Rassenmaximum um eins zu erhöhen.

Dies kann auch dazu führen, dass das absolute Maximum ebenfalls steigt.

### **Herausragender Sinn 2p oder 4p**

Dieser Sapiens verfügt über einen besonders scharfen Sinn. Er bekommt 2 Bonuswürfel auf Wahrnehmungsproben bezüglich dieses Sinns.

Gehör,-Geruchs- und Gesichtssinn kosten jeweils 4p während Tast- und Geschmackssinn 2p.

### **Lehrer 10p**

Man kennt sie, man liebt sie. Diese Leute, die ständig alles besser wissen und man möchte sie erwürgen... bis man feststellt, dass sie es tatsächlich besser wissen.

Ein Charakter der diesen Vorzug gelernt hat ist in der Lage anderen Charakteren Lektionen in Fertigkeiten zu verpassen, die er selbst mindestens auf einem Wert von 6 hat.

### **Maschinengott 8p**

Geht nicht gibt´s nicht. Der Charakter kann so ziemlich alles reparieren. Er erhält 2 Bonus Würfel auf alle Proben zur Reparatur von Gegenständen. Darüber kann er für eine Szene ein eigentlich zerstörtes Gerät wieder zum

Laufen bekommen in dem er eine Probe auf eine passende technische Fertigkeit(4) ablegt.

Für die weitere Benutzung steigt der Patzerwert mit diesem Gerät auf 4.

### **Maultier 3p pro Stufe**

Was ist diese Überlastung von der alle reden? Ein Charakter mit diesem Vorteil erhöht seine maximale Belastung um 10 Kg pro Stufe. Nicht kompatibel mit „Schwaches Kreuz“.

### **Modifikator 12p**

Mit diesem Vorteil wird der Charakter zum ultimativen Bastler. Er erhält auf alle Proben zum Modifizieren und Bauen einen Würfelpoolmodifikator von +2 und darf das zu modifizierende Objekt so behandeln als hätte es zwei Slots mehr.

### **Nicht tot zu kriegen 6p pro Stufe**

Wieviel hält der eigentlich aus? Mancher munkelt dass den Feinden eher die Munition ausgeht als dem Charakter die Puste. Pro Stufe dieses Vorteils erhält er eine zusätzliche Trefferbox.

### **Nicht aus Zucker 1p pro Stufe**

Dieser Charakter kann sich in den Regen trauen, denn er wird nicht so leicht Krank. Er erhält einen Bonus von 1 auf Widerstandsproben gegen Krankheiten pro Stufe.

### **Scharfschütze 10p**

Wilhelm Tell ist eine Flasche im Vergleich zu diesem Charakter. Ob Apfel vom Kopf oder Kopf von den Schultern, der Charakter reduziert Abzüge für besondere Trefferzonen um 2.

### **Schlangemensch 8p**

Knochen? Erzähl mir mehr!  
Der Charakter ist derart gelenkig, dass

so mancher die Existenz der Knochen dieses Sapiens bezweifelt. Der Charakter bekommt einen Bonus von 2 auf Proben die mit Beweglichkeit zu tun haben, wie zum Beispiel Entfesseln oder Akrobatikproben um sich irgendwo hinein zu zwingen.

### **Soziale Anpassung 15p**

Wer so anpassungsfähig ist hinterlässt immer einen guten ersten Eindruck. Das richtige Auftreten, das richtige Gebaren und schon hat man seinen Gegenüber für sich gewonnen. Der Charakter erhält für alle sozialen Proben einen Bonus von 3 wenn er seinem Gegenüber das erste mal persönlich begegnet. Dieser Bonus hält die gesamte Szene lang.

### **Psioniker 20p**

Psioniker sind jene Individuen, die in der Lage sind Energie von einer Form in eine andere zu übertragen, manipulieren und steuern können.

### **Waffennarr 20p**

Was soll man noch dazu sagen? Dieser Sapiente liebt Waffen. In seiner Freizeit wartet er sie. Während der Arbeit benutzt er sie und nachts träumt er von ihnen. Der Charakter muss sich entscheiden ob er diesen Vorteil für Nah- oder Fernkampfwaffen erwerben will. Er wird so behandelt als würde er in jeder Waffenfertigkeit der gewählten Kategorie einen Wert von 2 besitzen und er lernt verbessert sich schneller im Umgang mit ihnen. Um einen neuen Fertigkeitswert zu erreichen benötigt dieser Charakter nur den aktuellen Wert \* 5. Die erste Stufe einer Fertigkeit kostet weiterhin 5 Stix.

### **Wohlgeruch 10p**

Der Körpergeruch des Charakters wird

von anderen Sapienten als angenehm empfunden. Dies hat zur Folge das man ihn als angenehmer ansieht und ihm einen Bonus von 2 auf alle sozialen Proben mit Ausnahme von Einschüchtern verschafft.

Dieser Bonus greift nur, wenn der Gesprächspartner den angenehmen Duft des Charakters auch tatsächlich wahrnehmen kann. Starker Gestank in der Umgebung kann das verhindern.S

### **Zäh 8p pro Stufe**

War das schon alles, Punk? Für jede Stufe dieses Vorteils erhält der Charakter einen Bonuswürfel für Schadenswiderstandsproben.

### **Nachteile**

Ein Charakter kann Nachteile erwerben um die Anzahl der Punkte die ihm während des Charakterbaus zur Verfügung stehen zu erhöhen. Man kann maximal 50 durch den Erwerb von Nachteilen erhalten, kann man zur weiteren Personalisierung gerne auch Nachteile darüber hinaus nehmen. Es ist möglich Nachteile im Spiel loszuwerden wenn man seine Kosten in Erfahrungspunkten bezahlt, allerdings sollte dieses rollenspielerisch dargestellt werden und einiges an Zeit, Aufwand und Geld kosten, je nach dem um welchen Nachteil es sich genau handelt. Im Zweifelsfall behält auch hier der Spielleiter das letzte Wort.

### **Alt 10p pro Stufe**

Dieser Charakter ist nicht zu alt für den Scheiß. Das redet er sich zumindest ein. Ein Charakter mit diesem Nachteil erhält -1 auf das Maximum aller körperlichen Attribute pro Stufe des Nachteils. Natürlich kann der Nachteil auch benutzt werden um schlechte körperliche Anlagen oder ähnliches abzubilden, seid

kreativ, aber denkt daran, dass man dem Charakter diesen Nachteil auch ansehen muss.

### **Abhängigkeit** 3p pro Stufe

Du willst es. Du brauchst es. Der Charakter muss mindestens einmal pro Monat die Substanz einnehmen von der er abhängig ist, sonst erleidet er Entzugserscheinungen die ihm einen Würfelpoolmodifikator von -3 auf alles einbringen bis er sich Erleichterung verschafft. Pro Stufe über eins wird der Zeitraum in dem er es braucht halbiert. Also bei Stufe 1 einmal pro Monat bei Stufe 2 alle 2 Wochen usw.

### **Allergie** 10p

Allergien sorgen dafür dass der Charakter Husten, Niesanfalle oder Juckreiz erleidet solange dem Allergen ausgeliefert ist. Dies führt zu einem Würfelpoolmodifikator von -3 auf alle Proben.

### **Arm** – speziell

Besser arm dran als Arm ab. Dieser Charakter hat besonders viel von wenig Geld. Jeder Punkt Armut reduziert das Startkapital des Charakters um 2000Cr.

### **Auffälliges Merkmal** 3p

Irgendwas an diesem Charakter ist besonders auffällig. Es könnte eine ungewöhnliche Fell- oder Augenfarbe sein. Dieses Merkmal erschwert es ihm sich als jemand anderes auszugeben, deswegen erhält er einen Abzug von -4 auf alle Proben, die damit zu tun haben.

### **Aus Zucker** 1p pro Stufe

Der Charakter mag vielleicht süß sein, aber er ist nicht *wirklich* aus Zucker. Aber sein Immunsystem ist recht schwach, weswegen er einen Abzug von -1 pro Stufe auf Widerstandsproben gegen Krankheiten erhält.

### **Blind** – 20p

Dieser Charakter sieht so schlecht, dass er dauernd Dinge verliert, wie zum Beispiel sein Augenlicht. Wahrnehmungsproben auf Sicht scheitern automatisch und er wird behandelt, als ob er sich ständig in totaler Finsternis befände [-6 auf alle Proben, die Sicht erfordern].

### **Berserker** 15p

Berserker neigen zu tödlichen Wutattacken. Ein Berserker muss eine Selbstbeherrschungsprobe mit drei Erfolgen schaffen, wenn er zu stark gereizt wird oder Körperlichen Schaden erleidet. Wenn er diese Probe nicht besteht wird er zum Berserker und greift alles (im Nahkampf) an, dass in seiner Reichweite ist und unterscheidet nicht mehr zwischen Freund und Feind. Dieser Rausch hält bis zu Ende der Szene an oder bis es jemand schafft ihn mit einer Probe auf Charisma + Empathie (4) zu beruhigen.

### **Einarmig** 15p

Dieser Charakter hat nur einen Arm. Er bekommt einen Abzug von 3 auf alle wofür man im Normalfall zwei Arme benötigt. Außerdem sorgt dieser Nachteil dafür, dass es bei dem Versuch kybernetischen oder geklonten Ersatz zu bekommen immer zu ungeklärten Komplikationen kommt, bis er mit Erfahrungspunkten abbezahlt wurde.

### **Einäugig** 5p

Der Charakter ist auf einem Auge erblindet, oder aber es fehlt ganz. Dieser Umstand führt dazu dass der Charakter Probleme mit der Tiefenwahrnehmung hat was besonders beim Fernkampf zum Tragen kommt. Der Charakter bekommt auf alle Proben bei denen Tiefenwahrnehmung wichtig ist, wie das Abschätzen von Entfernungen und Fernkampf, einen Abzug von 2 auf seinen Würfelpool.

### **Einbeinig 10p**

Ein einbeiniger Charakter kann sich nicht mit der gleichen Geschwindigkeit fortbewegen wie andere. Seine Bewegungsrate wird halbiert und er kann nicht rennen.

### **Gesucht 5p**

Der Charakter wird aus Gründen gejagt. Jemand hat ein Kopfgeld von mindestens 30.000Cr auf ihn ausgesetzt. Immer wenn er sich an öffentlichen Orten befindet läuft er Gefahr erkannt und gejagt zu werden. Der Spielleiter bestimmt ob jemand in der Nähe ist, der den Charakter erkennen könnte und würfelt dann eine Probe auf Intuition+ Wahrnehmung mit den Werten des Kopfgeldjägers. Wenn dieser 3 Erfolge erzielt erkennt er seine Beute.

### **Giftanfällig 1p pro Stufe**

Da der Charakter es leider versäumt hat Zuhause ausreichend Schlangengift zu füttern, sind die meisten Gifte echt giftig für ihn. Der Charakter erhält einen Abzug von -1 pro Stufe des Nachteils auf Giftwiderstandsproben.

### **Halluzinationen 10 Ip**

Dieser Charakter neigt dazu Schlägereien mit Hutständern

anzuzetteln oder Hydranten zu erklären, wo sich die nächste Bibliothek befindet. Vielleicht leidet er an einer Imbalance der Hirnchemie oder ist auf einem Trip hängen geblieben, aber der Charakter neigt dazu Dinge zu sehen, die nicht wirklich da sind, oder in der Realität etwas anderes sind. Dieser Nachteil ist hauptsächlich rollenspielerischer Natur.

### **Impulsiv 8p**

Nicht lang fackeln. Manche Sapienten überlegen nicht lange, kaum kommt ihnen ein Gedanke wird er schon ausgeführt, was durchaus dazu führen kann dass er mitunter sehr dumme oder peinliche Aktionen zu vollbringen versucht. Dieser Nachteil bewirkt, dass der Charakter die erste Ansage des Spielers ausführt die ausgesprochen wird. Wie, das war ein Scherz? Nie wieder "Nein doch nicht."

### **Langsam 9p**

Waaaaas?  
Der Charakter hat zwar nicht den Härtegrad eines Steins, aber immerhin dessen Reaktionsgeschwindigkeit. Er erhält einen Abzug von 3 auf Initiativeproben.

### **Lasterhaft 8p**

Ein lasterhafter Sapiens hat ein Laster von dem er immer wieder in Versuchung geführt wird. Er muss sich für eines der Aufgeführten Laster entscheiden und wenn ihm muss eine Selbstbeherrschungssprobe(4) gelingen um den Laster nicht nachzugehen. Erzielt der Charakter weniger als 4 Erfolge erhält er zusätzlich einen Abzug in Höhe der fehlenden Erfolge auf alle Handlungen, die nichts mit dem Verhalten zu tun haben.

Die Laster sind:

Hochmut, Habgier, Wollust, Zorn, Völlerei, Neid und Trägheit.

### **Neugierde 8p**

Es gibt diese Leute die ihre Nase überall rein stecken müssen. Dem Charakter muss eine Selbstbeherrschungsprobe(4) gelingen um nicht sich nicht irgendwo einzumischen oder etwas interessantes zu untersuchen oder anzutatschen.

### **Pech 20p**

Manchmal verliert und manchmal gewinnen die anderen. Irgendwie hat dieser Charakter nie so richtig Glück. Wenn sich der Spieler entschließt einen Punkt Glück einzusetzen wird ein w10 geworfen. Sollte dieser Würfel einen Misserfolge zeigen wird der Wurf zu einem Patzer. Sollte er diesen Punkt einsetzen wollen um einen Patzer zu negieren wird er zu einem kritischen Patzer. Wenn ein kritischer Patzer aufgewertet werden soll passiert nichts, außer dass er einen weiteren Punkt Glück verliert. Sollte er keinen weiteren Punkt besitzen, wird einer der folgenden Würfe des Spielers nach Gutdünken des Spielleiter zu einem Patzer oder kritischen Patzer, falls der Charakter einen Patzer gewürfelt hat.

### **Pazifist 8p**

Der Charakter hat ein zu weiches Herz und setzt Gewalt eigentlich nur zur Selbstverteidigung ein, und selbst dabei achtet er darauf seine Angreifer nicht zu töten.

Dem Spieler muss eine Probe auf Charisma + Willenskraft (4) gelingen damit der Charakter Gewalt anwenden kann. Dies gilt nicht, wenn der Charakter angegriffen wird.

### **Phobie 8p**

Wenn man einen ausgewachsen Bovinus wie ein kleines Mädchen

kreischen hört liegt es vermutlich daran, dass er mit dem Auslöser für eine Phobie konfrontiert wurde.

Wenn ein Charakter in den Geltungsbereich des Auslösers kommt muss eine eine Selbstbeherrschungsprobe (4) und nicht panisch zu fliehen. Während dieser Flucht hat er einen Abzug auf alle Handlungen in Höhe der Differenz seiner Erfolge und dem Zielwert der Selbstbeherrschungsprobe (also 4).

### **Queste 8p**

Dieser Charakter folgt einer Übergeordneten Aufgabe. Dies kann alles sein, vom Aufspüren eines verschwunden Verwandten bis hin zum Ziel der größte Detektiv der Welt zu werden. Wenn der Charakter die Chance bekommt seinem Ziel näher zu kommen muss er eine Selbstbeherrschungsprobe(4) schaffen um nicht alles stehen und liegen zu lassen um stattdessen seinem Ziel nachzueifern.

### **Realist 12p**

Nicht alle sind dafür geschaffen in den unwirklich weiten des Äthers herum zu tollen. Charakteren mit diesem Nachteil fühlen sich im Äther derart unwohl, dass sie auf alle Proben im Äther einen Abzug von 1 erhalten.

### **Registriert 0p**

Einige Sapienten haben das Glück (oder Pech, darüber zu urteilen steht uns nicht frei) außerhalb des bürokratischen Systems geboren zu sein. Dieser Charakter gehört jedenfalls nicht dazu. Die Registratur bedeutet dass den Behörden immer die aktuelle Anschrift, ein Lichtbild und eine DNA-Probe vorliegt. Diese Angaben werden Regelmäßig überprüft und bei Falschmeldung muss man mit harten Strafen rechnen. Andererseits ist man registriert, also stehen einem alle legalen Wege offen.

Wer hat angst vorm schwarzen Zoll?  
Niemand!

### **Risikofreudig** 8p

Zwo. Eins. Risiko!  
Der Charakter hat den Hang es auf die denkbar ~~hirnrissigste~~ herausforderndste Art und Weise durch zu ziehen.  
Wenn der Charakter die Möglichkeit hat Gefahren aus dem Weg zu gehen muss ihm erst eine Probe auf Charisma + Willenskraft (4) gelingen.  
Der Charakter muss keine gefährliche Situationen provozieren, er mag mag einfach den Rausch der Gefahr, wenn diese Situationen auftauchen.

**Schmales Kreuz** 5p pro Stufe  
Jeder hat sein Kreuz zu tragen, aber dieser Charakter stöhnt dabei besonders laut. Jede Stufe senkt die Tragkraft des Charakters um 10Kg. Nicht kompatibel mit Maultier.

### **Schwacher Sprinter** 4p

Vielleicht sind es die Stummelbeine, vielleicht sind es die High Heels, aber irgendwas behindert den Charakter beim Rennen und seine Bewegungsreichweite wird um 2 reduziert.

### **Schüchtern** 10p

Manche Leute sind einfach introvertiert oder fühlen sich in der Gesellschaft von unbekanntem unwohl. Daher bekommen Charaktere mit diesem Nachteil einen Abzug von 2 auf alle Sozialproben beim ersten Treffen mit einem Unbekanntem. Dieser Abzug hält die ganze Szene

### **Schulden** 0p

Es gibt Situationen in denen man etwas Braucht und es sich Einfach nicht leisten kann. Zum Glück gibt es die Möglichkeit sind fast kostengünstig Geld beim

interplanetaren Kreditinstitut zu leihen. Und welches Glück dass dieses Institut dazu bemächtigt wurde mit allen Mitteln und Wegen seine Schulden einzutreiben um auch weiterhin derart beinahe billige Darlehen aus zu geben.  
Für diesen Nachteil bekommt der Charakter der ihn erwirbt keine Punkte, aber dafür bekommt er zusätzliches Startkapital. Er darf bis 100.000 Credits zusätzliches Startkapital erhalten. Darauf muss er lediglich 20%Zinsen pro Monat zahlen.

### **Sehr sterblich** 4p pro Stufe

Dieser Charakter mag Radieschen und verschiedene Blickwinkel.  
Jede Stufe senkt die Menge an tödlichem (nur tödlichen) Schaden die erforderlich ist um den Charakter das zeitliche segnen zu lassen.

### **Technisches Unverständnis** 15p

Ein Sapiens mit diesem Nachteil ist etwas effizienter als andere beim Umgang mit dem Werkzeug. Wenn er etwas repariert bleiben immer noch ein paar Teile übrig. Die Steigerungskosten bei technischen Fertigkeiten sind bereits während der Charaktererschaffung verdoppelt, außerdem braucht der Charakter doppelt so viele Stix um einen Rang in einer Fertigkeit aufzusteigen.

### **Tollpatsch** 15p

Mancher sagt unbeholfen, doch dieser Charakter hat seine ganz eigene Eleganz, auch wenn diese dazu neigt in Katastrophen zu enden.  
Der Patzerwert eines tollpatschigen Charakters steigt bei körperlichen Proben um 1. Das Patzerwertlimit von 4 kann so NICHT überschritten werden.

### **Unangenehmer Geruch** 10p

Er solle mal duschen gehen, schallte es

durch die Badezimmertür, während er sich noch das Haupthaar trocknete. Es gibt jene armen Geschöpfe die einfach riechen wie ein nasser Hund. Immer. Ein unangenehm riechender Charakter erhält einen Abzug von 2 auf alle freundlichen Sozialproben, wenn er seinen Geruch nicht überdeckt. Sollte er seinen Geruch mit Duftwässerchen, Parfüms und Deodorants auszumerzen versuchen wird ihm dieses tatsächlich gelingen, allerdings riecht er nun wie eine explodierte Parfümerie was immer noch einen Abzug von 1 auf die besagten Proben mit sich bringt.

### **Unfähig 5p**

Unfähig ist so ein hartes Wort. Wir bevorzugen es begabungsfern zu sagen. Es gibt eine Fertigkeit dieser Charakter überhaupt nicht beherrscht und höchstwahrscheinlich niemals wird. Der Charakter darf die ausgewählte Fertigkeit nicht erwerben. Sollte durch biedere Umstände dazu gezwungen werden dennoch darauf zu würfeln steigt der Patzerwert um 1. In Verbindung mit der Regel für das Improvisieren (s XX) beträgt der Patzerwert nun 4.

### **Unsozial 15p**

Einfühlung und Verständnis sind dem Charakter fremd. Es verschließt sich ihm selbst warum er andere anschreien sollte um das zu bekommen was er will. Die Steigerungskosten bei sozialen Fertigkeiten sind bereits während der Charaktererschaffung verdoppelt, außerdem braucht der Charakter doppelt so viele Stix um einen Rang in einer Fertigkeit aufzusteigen.

### **Verhaltensweise 8p**

Dieser Nachteil stellt eine ganz bestimmte Verhaltensweise dar, die der Charakter an den Tag legt. Es könnte sich um eine Zwangsstörung halten

oder einfach um eine Art Ehrenkodex. Generell funktioniert dieser Nachteil wie Lasterhaft, ist aber weiter gefasst und kann genutzt werden um viele verschiedene Muster abzubilden. Der Charakter muss eine Probe aus Charisma + Willenskraft (4) ablegen um nicht der Verhaltensweise nachzugeben, sobald sich die Gelegenheit ergibt. Erzielt der Charakter weniger als 4 Erfolge erhält er zusätzlich einen Abzug in Höhe der fehlenden Erfolge auf alle Handlungen, die nichts mit dem Verhalten zu tun haben. Beispiele: Putzzwang, Hilfsbereit, Ehrgefühl, Rachsucht...

## **Kampfmanöver**

Einfach zu hauen kann jeder. Hier reden wir über Nahkampfausbildung die es einem waffenlosen Kämpfer erlaubt auch einen bewaffneten Kontrahenten zu bezwingen. Jedes Kampfmanöver kostet 5p.

### **Nahkampf**

#### **Abfangen**

Jemand, der dieses Kampfmanöver gelernt hat, lässt sich nicht gern auf die Hörner nehmen. Wenn der Charakter mit angestürmt wird (siehe Sturmangriff), darf er eine Unterbrechungshandlung ansagen um seinen Angreifer zu attackieren. Wenn er dem Angreifer mindestens Schaden in Höhe von dessen Konstitution zufügt stürzt dieser zu Boden und der Angriff gilt als abgewehrt.

#### **Angriff zum Ausbluten**

Der Charakter muss eine Waffe haben, die in der Lage ist körperlichen Schaden anzurichten um einen Gegner ausbluten

zu lassen. Er legt eine Probe auf Geschick +[Kampffertigkeit] mit einem Abzug von fünf ab. Wenn dieser Angriff gelingt und mindestens einen Punkt Schaden verursacht erleidet das Opfer den Zustand blutend.

### **Aufwärtshaken**

Egal wie tief der Charakter auch gesunken ist, mit diesem Manöver geht es wieder aufwärts. Der Charakter führt einen Waffenlosen Angriff nach normalen Regeln durch, der jedoch 10 Ip kostet. Wenn der Angerichtete Schaden (Vor Schadenswiderstandsproben), größer als der Konstitutionswert (oder dessen Entsprechung) ist, wird das Ziel in die Luft geschleudert und kann sich bei seiner nächsten Handlung nicht fortbewegen oder ausweichen, sehr wohl aber andere Handlungen durchführen.

### **Blitzhieb**

In gewisser Weise handelt es sich bei diesem Kampfmanöver um das Gegenteil des heftigen Angriffs (den wir bisher noch gar nicht erwähnt haben). Der Charakter konzentriert sich darauf seinen Kontrahenten mit einer Vielzahl von schnellen Schlägen und Tritten einzudecken um ihn so zu zermürben. Ein Blitzhieb kostet 4Ip und ist nicht mit anderen Manövern kombinierbar.

### **Finte**

Hierbei handelt es sich um einen Trugschlag der den Gegner dazu bringen soll seine Parade gegen einen angetäuschten Angriff zu lenken um diesen anschließend aus einer unerwarteten Richtung zu treffen. Gemein. Eine Finte durch zu führen kostet 4 Ip. Der fintierende Charakter führt eine Geschick + [Kampffertigkeit] Probe

gegen (Intuition) des Gegners aus. Die Nettoerfolge dieser Probe erhält das Opfer als Malus auf seine nächste Verteidigungsprobe.

### **Heftiger Angriff**

Heftig! Der Charakter tritt wie ein Pferd und boxt wie ein Känguru. Dieses Manöver stellt eine Mischung aus dem Wissen um die empfindlichen Stellen des Gegners und der Technik möglichst viel Kraft frei zu setzen. Der Charakter verdoppelt seine natürliche Stärke um seinen Schaden im Waffenlosen Kampf zu ermitteln. Wenn nicht anders angegeben ist dieses Manöver kumulativ mit anderen Manövern. Der Einsatz dieses Manövers erhöht des Ip des Angriffs um 2.

### **Kamptritt**

Der Kamptritt stellt eine Vielzahl von verschiedenen Tritt Techniken die in diesem einen Manöver zur regeltechnischen Vereinfachung zusammen gefasst werden. Der Kamptritt erhöht die Reichweite und die Stärke des Angreifers um zwei. Dieser Angriff erhöht die Ip des Angriffs um 2.

### **Konter**

Der Konter stellt eine Kombination aus Block und Gegenschlag bei den härteren Kampfstilen oder aber das Ableiten der Kraft des Schlages und das darauf folgende Nachsetzen in weichen Stilen dar.

Konter ist eine Unterbrechungshandlung die 8 Ip kostet und wird mit Reflexe + Waffenloser Kampf gegen den Nahkampfangriff des Gegners gewürfelt. Es ist möglich bewaffnete Angriffe zu kontern. In diesem Falle findet der Block am Handgelenk oder Unterarm des Angreifers statt.

## **Riposte**

Eine Riposte ist das bewaffnete Äquivalent zum Konter. Riposte ist eine Unterbrechungshandlung die 4 Ip kostet und wird mit Reflexe + Waffenfertigkeit gegen den Nahkampfangriff des Gegners gewürfelt.

## **Rücksichtsloser Angriff**

Wenn der Charakter einen rücksichtslosen Angriff unternimmt erhält er 8 Bonuswürfel anstatt die üblichen 4 Bonuswürfel (Siehe Aktionen im Kampf)

## **Schnellziehen**

Dieses Manöver erlaubt es dem Anwender auch große Waffen zu ziehen und in einem Rutsch zu attackieren. Dadurch erhöhen sich die Ip des Angriffs um 3.

## **Unterlaufen**

Beim Unterlaufen nutzt man die Reichweite einer Nahkampfwaffe gegen den Nutzer indem sich so nah an ihm positioniert, dass ihm seine eigene Waffe im Weg ist. Um den Feind zu unterlaufen muss eine Probe auf Geschick + Akrobatik gegen Reflexe + Intuition gelingen.

## **Werfen**

Der Wurf stellt ein ausgezeichnetes Mittel dar einen unliebsamen Kontrahenten auf Abstand zu bringen. Der Wurf kann als Unterbrechungshandlung durchgeführt werden. Um einen Wurf durch zu führen muss man den Gegner entweder bereits festhalten oder aber den Wurf als Unterbrechungshandlung als Reaktion auf einen bevorstehen Nahkampfangriff ansagen. Wenn man den Gegner bereits festhält kostet der Wurf 6Ip, wird er als

Unterbrechungsangriff angesagt kostet er 10p.

Wenn der Gegner bereits festgehalten wird erfordert der Wurf eine Probe auf Geschick + Waffenloser Kampf gegen (Konstitution). Sollte der Wurf jedoch in Folge eines Angriffs erfolgen findet ein vergleichender Wurf zwischen Geschick + Waffenloser Kampf und dem Angriffswurf des Gegners statt. Der Wurf richtet Schaden wie ein normaler waffenloser Angriff an. Zusätzlich kann der Werfer seinen Ballast eine Anzahl an Metern in Höhe seiner Nettoerfolge, begrenzt auf sein Stärkeattribut, in eine beliebige Richtung bewegen. Der geworfene zählt fortan als liegend.

## **Zweihändiger Angriff (Nahkampf)**

Der Malus für Mehrfachangriffe sinkt von um 1 pro zusätzlicher Attacke. Kann nur mit zwei Waffen eingesetzt werden. Fäuste und Füße zählen hier durchaus als Waffe. Will man Mehrfachangriffe mit einer Fern- und einer Nahkampfangriffe ansagen braucht man beide Manöver.

## **Zweihändige Verteidigung**

Der Charakter hat gelernt seine beiden Nahkampfwaffen defensiv einzusetzen und erhält dadurch einen Bonus von 2 auf Riposte und Paraden.

## **Fernkampf**

### **Nahkampfschütze**

Der Malus den man erhält wenn man sich im Nahkampf befindet und dennoch versucht zu feuern sinkt von 4 auf 2.

### **Rückstoßkompensation**

Der Schütze hat gelernt sein Gewicht zu nutzen um den Rückstoß der Waffe besser abfedern zu können. Durch dieses Manöver wird die natürliche Rückstoßkompensation um zwei erhöht.

### **Zweihändiger Angriff (Fernkampf)**

Sehr beliebt bei Pistoleros aller Art. Der Malus für Mehrfachangriffe sinkt von um 1 pro zusätzlicher Attacke. Kann nur mit zwei Faustfeuerwaffen benutzt werden. Will man Mehrfachangriffe mit einer Fern- und einer Nahkampfangriffe ansagen braucht man beide Manöver.

### **Psionische Manöver**

#### **Flächenangriff**

Der Psioniker hat durch dieses Manöver gelernt seine Kräfte auf einen bestimmten Bereichen zu konzentrieren. Er kann einen Bereich mit einem Meter Radius als Ziel für einen Psionischen Effekt ansagen. Der Effekt wirkt mit voller Stärke im ganzen Bereich. Der Psioniker kann den Bereich auf Wunsch auch vergrößern, wobei er einen Abzug von -3 pro zusätzlichem Meter im Radius erhält.

### **Vektorfeldmanöver**

Die Vektorfeldmanöver funktionieren genau wie die anderen Kampfmanöver, allerdings werden sie als ein zusammenhängendes Paket für 20 Punkte gekauft. Zur Durchführung der Vektorfeldmanöver werden Vektorfeldwaffen benötigt.

#### **Treppe (Ip wie Waffe)**

Dieses Manöver schafft ein Vektorfeld in

Form einer Rampe oder Treppe um Höhenunterschiede zu überwinden. Der Spieler, der die Treppe erschaffen will muss einen Wurf auf Geschick + Handwerk(4) schaffen.

Da die Vektorfelder nicht lange Bestand haben sollte über die Regeln zur Bewegungsrate ermittelt werden ob es alle Charaktere sich in Sicherheit zu bringen bevor das Konstrukt verschwindet.

#### **Brücke (Ip wie Waffe)**

Dieses Manöver schafft ein Vektorfeld in Form einer Brücke um Abgründe zu überwinden.

Der Spieler, der die Brücke erschaffen will muss einen Wurf auf Geschick + Handwerk(4) schaffen.

Da die Vektorfelder nicht lange Bestand haben sollte über die Regeln zur Bewegungsrate ermittelt werden ob es alle Charaktere sich in Sicherheit zu bringen bevor das Konstrukt verschwindet.

Dieses Manöver kann nur ausgeführt werden wenn die Waffe über ein Reditio oder der Nutzer eine entsprechende psionische Begabung verfügt um die Waffe nach dem Wurf zurück zu holen.

#### **Schildschlag (Ip wie Waffe)**

Der Schildschlag erlaubt es dem Anwender ein schützendes Vektorfeld vor ihm entstehen zu lassen. Solange er sich hinter dem Schild befindet zählt als in voller Deckung befindlich und kann keinen Schaden erhalten der Ausrichtung des Feldes kommt. Allerdings kann auch keinen Schaden durch das Schild hindurch verursachen.

#### **Stachelwand**

(Unterbrechungshandlung, Ip wie Waffe)  
Die Stachelwand ist ein gemeinsames Manöver das es dem Anwender ermöglicht eine scharfe Stachelbarriere durch schnell aufeinander folgende Stiche entstehen zu lassen. Besonders effektiv ist diese gegen Sturm- und Sprungangriffe, da es dem Angreifer

hierbei nicht so leicht fällt von seinem Kurs abzuweichen.

Der Anwender würfelt auf Reflexe + Waffenfertigkeit und der Angreifer auf Reflexe+ Intuition.

Gewinnt der Angreifer schafft er es der Barriere auszuweichen und seinen Angriff gewohnt fortzusetzen. Gewinnt jedoch der Anwender erleidet der Angreifer den Grundscha den der Vektorfeldwaffe + Nettoerfolge und muss darüber hinaus bei seiner nächsten Handlung eine Probe auf Geschick+Akrobatik(4) ablegen um nicht seine nächste Handlung damit zu verbringen sich zu befreien, was 8 Ip kosten würde.

### **Granatzylinder (Ip wie Waffe)**

Der Granatzylinder ist gelinde gesagt grausam. Der Anwender macht eine normale Angriffsprobe gegen den Verteidiger. Wenn der Angreifer gewinnt schafft er es ein Trichterförmiges Vektorfeld um das Opfer herum zu spannen, dass seinen Fluchtweg in alle Richtungen absperrt. Sollte nun jemand innerhalb der nächsten 10 Ip einen Sprengkörper oben in den Trichter geben erleidet das Opfer durch die Reflexion der Druckwelle den doppelten Schaden durch Explosionen.

### **Rutsche (Ip wie Waffe)**

Die Rutsche ist ein Manöver, dass es dem Anwender ermöglicht auch Stürze aus großen Höhen zu überleben indem er die kinetische Energie des Falls langsam an ein sacht abfallendes Vektorfeld überträgt. Dazu muss ihm ein Wurf auf Geschick + Akrobatik(4) gelingen.

Achtung: Da die Steigung der Rutsche nicht zu steil sein darf kann sie erst ab ein 2

### **Lähmungschlag (Ip wie Waffe)**

Schneidende Vektorfelder im Körper eines Feindes zu erschaffen mag ja schon fies sein, diese aber noch so zu platzieren, dass sie ihn dabei behindern,

wenn er sich wehrt oder flüchten möchte ist... effizient.

Das Opfer erleidet zusätzlich zum Schaden den es durch den Angriff erlitten hat einen Abzug in Höhe von 1 pro 2 Nettoerfolge.

## **Fertigkeiten**

An dieser Stelle folgt eine Liste der Fertigkeiten die erlernt werden können. Die angegebenen Spezialisierungen sind lediglich Beispiele und können beliebig ergänzt werden. Der Spielleiter hat das letzte Wort wenn es darum geht ob eine Spezialisierung zulässig ist.

## **Körperliche Fertigkeiten**

### **Akrobatik**

Tanzen, Springen, Luftakrobatik. Egal ob Limbo oder Weitsprung, hier geht es um Beweglichkeit. Akrobatik kann auch benutzt werden um sich durch enge Öffnungen zu quetschen.  
Spezialisierungen: Springen, Tanzen, Durch quetschen,

### **Athletik**

Diese Fertigkeit beschreibt das athletische können des Charakters in den Bereichen Laufen, Schwimmen und Tauchen. Egal ob man jemanden zu Fuß verfolgen muss oder sich in einem Sturm über Wasser halten muss.  
Spezialisierungen: Laufen, Tauchen, Schwimmen

### **Fesseln/Entfesseln**

Etwas Umgang mit dem Seil gefällig? Hier geht es darum andere zu immobilisieren und auch darum sich aus einer unangenehmen Situation zu befreien.

Machen sie Houdini Konkurrenz.  
Spezialisierung: Handschellen, Seile, Tücher

## **Fingerfertigkeit**

Taschenspielertricks, Taschendiebstahl, Taschenherstellung. Obwohl, letzteres eher nicht. Es geht hierbei um die Geschicklichkeit der Finger.  
Spezialisierung: Taschendiebstahl, Zaubertricks.

### **Infiltration**

Heimlichkeit, Schleichen, Beschatten. Wenn ihr ungesehen vorgehen wollt ist diese Fertigkeit unverzichtbar. Viele Scouts des Militärs oder zwielichtige Elemente sind in der Kunst der Infiltration geschult.  
Spezialisierung: Schleichen, Beschatten, Verstecken

### **Sicherheit**

Sicherheit ist die Kunst der Manipulation von Schlössern, Kameras und anderen Sicherheitsmaßnahmen. Beliebt bei Einbrechern, Privatdetektiven und Sicherheitsgardisten.  
Spezialisierung: elektronische Schlösser, Mechanische Schlösser, Kameras, Fahrzeuge

### **Wahrnehmung**

Sie haben zwar Augen, aber Sie möchten bestimmt auch damit Umgehen können, oder? Diese Fertigkeit wird von jedem benötigt um bösen Überraschungen vorzubeugen. Mit dieser Fertigkeit kann man Hinweise suchen, Hinterhalte entdecken und Gespräche belauschen.  
Spezialisierungen: Nach Sinn

## **Fahrzeugfertigkeiten**

Als Fahrzeugfertigkeiten werden jene bezeichnet, die zur Steuerung und Interaktion von Fahrzeugen aller Art benutzt, aber auch die Bedienung der Bordgeschütze gehört hierzu.

### **Bodenfahrzeuge**

Diese Fertigkeit wird von Rennpiloten und Stuntfahrern gleichermaßen geschätzt um ihrem Gewerbe nach zu

gehen. Es geht um die Steuerung von bodennahen Fahrzeugen, wie z.B. Motorräder und Autos, aber auch modernen Schweben.  
Spezialisierungen: Auto, Motorrad, Schweben, Kettenfahrzeug

### **Flieger**

Einfach gesagt bedient man mit dieser Fertigkeit alles, das fliegt mit Ausnahme von Raumschiffen. Es sei erwähnt dass bodennahe Schweben nicht als Flieger bezeichnet werden und somit unter die Bodenfahrzeuge fallen.  
Spezialisierungen: Flugzeuge, Rotormaschinen, Raumjäger,

### **Geschütze**

Es ist gut wenn man sein Fahrzeug beherrscht, aber manchmal will man seinen Kontrahenten nicht abdrängen sondern eher abknallen und genau an dieser Stelle kommen die Geschütze ins Spiel. Mit dieser Fertigkeiten werden die festmontierten Waffen an Fliegern, Fahrzeugen und Raumschiffen bedient, wobei egal ist ob man diese per Schiffsteuerung oder manuell bedient.  
Spezialisierungen: Projektilwaffen, Gaußwaffen, Artillerie, Torpedos

### **Raumschiffe**

Zur Steuerung von Gefährten die zur interplanetaren Reise fähig sind fällt unter Raumschiffe. Man differenziert zwischen zivilen und militärischen Schiffen. Diese werden in fünf Größenklassen eingeteilt und im Fahrzeugkapitel näher beschrieben.  
Spezialisierung: nach Klasse

### **Schiffe**

Egal ob Paddelboot, Bohrinsel oder Frachtschiffe, mit dieser Fertigkeit wird man zum König der Meere. Sie wird benutzt um Wasserfahrzeuge zu steuern.  
Spezialisierungen: Boote, Motorboote, Schiffe

## **Kampffertigkeiten**

Dieses sind Fertigkeiten... zum Kämpfen.

### **Faustfeuerwaffen**

Faustfeuerwaffen sind Feuerwaffen die in einer Hand gehalten werden können. Dieses Umfasst Pistolen, Automatikpistolen und einhändig zu führende Maschinenpistolen  
Spezialisierung: nach Modell

### **Sturmwaffen**

Sturmwaffen sind große SMG, Sturmgewehre und Maschinengewehre. Also alles das, was beim Stürmen hilft.  
Spezialisierung: Nach Modell

### **Gewehre**

Hierbei handelt es sich um klassische Gewehre die von Musketen über Schrotflinten bis Scharfschützengewehren alles abdecken. Diese Waffengattung neigt zu geringen Kadenzen aber hohen Schadenswerten.  
Spezialisierung: Nach Modell

### **Waffenloser Kampf**

Diese Fertigkeit zeigt wie gut der Charakter sich mit Händen und Füßen zur Wehr setzen kann. Sie kann für eine Ausbildung in Kampfkünsten stehen oder aber für Straßenkämpferfahrung.  
Spezialisierung: Nach Manöver

### **Klingenwaffen**

Die Fertigkeit Klingenwaffen deckt die gesamte Bandbreite an Messern, Dolchen Schwerter und ähnlichen Waffen ab. Auf Sunrise gibt es einen Regelrechten Schwerterkult und die Leibgarde wird traditionell im Schwertkampf ausgebildet.  
Spezialisierung: Nach Waffe

### **Axt-und Hieb Waffen**

Beile und Äxte und Hämmer wurden schon immer sowohl als Waffen als auch als Werkzeuge benutzt und haben in der Moderne wieder vermehrt Verbreitung gefunden, da man in den beengten

Städten oder verwinkelten Raumschiffen oft nicht den Platz für Schusswaffengefechte hat.  
Spezialisierung: Nach Waffe

### **Stangenwaffen**

Hellebarden, Gleven, Speere und jede Form des Stabschwertes werden hier als Stangenwaffen zusammengefasst. Aber auch Kampfstäbe werden mit dieser Fertigkeit geführt. Stangenwaffen bieten im Allgemeinen eine sehr Hohe Reichweite sind allerdings schwerfällig und langsam in der Handhabung.  
Spezialisierung: Nach Waffe

### **Archaische Projektilwaffen**

Die Kunst des Bogenschießens ist seit Äonen verbreitet. Obwohl sie heute fast ausschließlich der Entspannung dient war sie vergangenen Zeiten auf jedem Schlachtfeld präsent. Doch auch heute werden sowohl Pfeil und Bogen als auch Armbrüste noch als Waffen schattiger Elemente genutzt, da das Abfeuern des Projektils beinahe lautlos erfolgt und da sich der Pfeil oder Bolzen gut als Träger für Toxine eignet.  
Spezialisierung: Nach Waffe

### **Werfer**

Diese Waffenkategorie umfasst Granatwerfer, Raketenwerfer und eigentlich auch jede andere Form von Werfern die ein ballistisches Geschoss auf die Reise bringen wie z.B der seltene Bolawerfer.  
Spezialisierung: Nach Waffe

### **Technische Fertigkeiten**

Die technischen Fertigkeiten beschreiben hauptsächlich jene Fertigkeiten die sich mit dem entwickeln und modifizieren von Ausrüstung beschäftigen, aber auch solche die genutzt werden können um im Äther die Daten in den richtigen Bahnen laufen zu lassen.

### **Elektronische Kriegsführung**

Dies ist der Krieg um oder mit Daten.  
Wenn es darum geht Gespräche abzuhören, Briefe Abzufangen, Fernsteuerungen zu sabotieren oder ähnliches ist man mit dieser Fertigkeit gut ausgerüstet.  
Spezialisierung: Nach Handlung

### **Software**

Im Äther werden Gegenstände durch Programme dargestellt und wenn nun jemand einen bestimmten Gegenstand hergestellt haben möchte wendet er sich naturgemäß an einen Softwarespezialisten  
Spezialisierung: Nach Gegenstandskategorie

### **Hardware**

Das Arbeiten mit Hardware umfasst die klassische Bastelei an technischen Geräten wie z.B. am Ätherprojektor oder am PDA.

### **Handwerk**

Die handwerklichen Fertigkeiten des Charakters umfassen verschiedenste Gebiete vom Verlegen des Bodenpacketts über Töpfern bis hin zur Herstellung und Wartung archaischer Waffen und Rüstungen.  
Spezialisierung: Nach Waffe

### **Mechanik**

Die Mechanik beschreibt das Basteln und schrauben und Fahrzeugen und größeren Maschinen sowie deren Reparatur und Modifikation, aber auch das Modifizieren und Herstellen von Waffen.  
Spezialisierung: Nach Fahrzeugklasse oder Waffenklasse

### **Medizin**

Niemand hasst es, wenn man jemanden im Team hat, der einen nach einer Schießerei wieder zusammen flickt oder abgetrennte Gliedmaßen ersetzen kann. Daher sollte jemand, der nicht gehasst werden möchte darüber nachdenken Mediziner zu werden

Spezialisierung: Erste Hilfe, Pflege, Chirurgie

### **Kybernetik**

Kybernetik ist die Kunst den Körper zu erweitern.. Es geht darum Kybernetische Gliedmaßen und andere Kybernetik zu konstruieren und zu warten.  
Spezialisierung: Nach Art der Augmentation

### **Chemie**

Mit dieser Fertigkeit können Drogen, Gifte und Sprengstoffe hergestellt oder gegebenenfalls neutralisiert werden.  
Spezialisierung: Antidot, Gifte, Drogen, Sprengstoffe.

### **Recherchieren**

Wissen ist Macht. Nichts Wissen macht eine ganze Menge. Manchmal wird einem einfach nicht alles gesagt was man wissen muss oder es treten Probleme auf über die man sich erst informieren muss. Mit Recherchieren kann man diese Informationen beschaffen:  
Spezialisierung: Sich Umhören, Bibliotheken, PDA

### **Soziale Fertigkeiten**

Die sozialen Fertigkeiten sind jene mit denen auf andere intelligente Wesen Einfluss genommen werden soll, sei es durch Einschüchterung, Verführung oder stumpfes Lügen.

### **Auftreten**

Alleinunterhalter, Musiker, Komiker und alle möglichen anderen Gestalten aus der Unterhaltungsindustrie sollten besser in dieser Fertigkeit unterrichtet worden sein, da ihre Karriere wohl sonst nur von kurzer Dauer sein wird.  
Spezialisierungen: nach Kunstform

### **Einschüchtern**

In manchen Situationen kann es einfacher und schneller gehen wenn man jemanden durch den Gebrauch von Angst

dazu bringt zu kooperieren. Allerdings wird das wohl kaum zu tiefer gehenden Freundschaften führen.

Spezialisierung: Foltern, Drohen, Unterschwellig

### **Etiquette**

Hierbei handelt es sich um die Kunst sich stets angemessen zu verhalten halten. Etiquette kann genutzt werden um das Verhältnis zum Gesprächspartner zu verbessern oder aber um Fehler auszugleichen, die zwar dem Spieler passiert sind, aber dem Charakter nicht passiert wären.

Spezialisierung: Nach Gesellschaft

### **Überreden**

Wenn man jemanden mit freundlich Worten oder guten Argumenten dazu bringen möchte etwas für einen zu tun, dass er von alleine nicht für einen Getan hätte oder jemanden einfach von seinem Standpunkt überzeugen möchte sollte man einen guten Wert in dieser Fertigkeit haben.

Spezialisierung: Schnellreden, Verführen, Argumentieren

### **Täuschen**

Die Wahrheit kann manchmal ein ganz schönes Ärgernis sein, aber zum Glück muss sie ja nicht immer erwähnt werden, oder? Täuschen umschreibt jede Art der sozialen Irreführung von gespielten Verführungen bis hin zum Stumpfen lügen, aber auch das gezielte auslassen von wichtigen Informationen.

Spezialisierung: gespielte Verführung, Lügen, Auslassen

### **Verhandeln**

Feilschen um Preise oder Bezahlungen. Das Aushandeln von Bedingungen oder Kompromissen. Verhandeln ist die Fertigkeit für Arbeitgeber, Straßenhändler und Diplomaten.

Spezialisierung: Diplomatie, Preise, Gehälter. Schätzen

### **Empathie**

Manchmal ist es wichtig jemanden emotional abschätzen zu können. Wie Vertrauenswürdig ist jemand? Werde ich gerade belogen? Was könnte das ständige Zwinkern bedeuten? Dieses sind Fragen die mit Empathie beantwortet werden können.

Spezialisierung: Emotionen, Verhalten, Durchschauen von Täuschungen

### **Wildnisfertigkeiten**

Dieses sind jene Fertigkeiten die einem beim Überleben in der Wildnis helfen können, wobei wir an dieser Stelle anmerken müssen, dass wir die urbane Wildnis nicht ausklammern.

### **Survival**

Die Survivalfertigkeit beschreibt das klassische zurecht kommen in der Wildnis, wie zum Beispiel das Auffinden von Nahrung, Spurenlesen oder das Bereiten eines zumindest ansatzweise sicheren Schlafplatzes.

Spezialisierung: Nach Areal

### **Tierführung**

Wenn es um das Zähmen, Reiten oder Beruhigen von (wilden) Tieren geht, ist es man mit dieser Fertigkeit gut bedient. Man kann Tieren Tricks beibringen, einen Kampfhund abrichten oder aber solange auf einen einreden bis dieser einen nicht zerfleischt. Schön.

Spezialisierung: Nach Tierart

### **Navigation**

Es schadet weder wenn man weiß wo man ist, noch wenn man weiß wo man hin will. Diese Fertigkeit beschreibt beides. Mit Navigation kann man Wege und Routen sowohl auf Planeten als auch im Weltraum planen und erkennen.

Spezialisierung: Nach Planet, Sonnensystem

### **Fallenbau**

Nur weil man weiß, dass ein Hase vorhanden ist, heißt das noch lange nicht, dass man ihn zufassen bekommt. Wenn er allerdings Kopfüber in einer

Schlinge hängt ist das schon wieder was ganz anderes. Mit dieser Fertigkeit kann man sowohl primitive Strick- und Netzfallen bauen als auch komplizierte Selbstschussanlagen aus Feuerwaffen.  
Spezialisierung: Nach Art der Falle

## **Psionische Fertigkeiten**

### **Wirken**

Das Wirken beschreibt die Einflussnahme des Psionikers auf die Umwelt. Durch seinen Geist wirkt er die Manipulationen der Energien in die Realität ein.

Wirken muss für jede Quelle als eigene Fertigkeit erlernt werden.

### **Gegenwirken**

Das Gegenwirken wird genutzt um vorhandene Manipulationen unwirksam zu machen.

Spezialisierung: Nach Quelle

### **Einweben**

Manchmal möchte ein Psioniker einen Effekt nicht unmittelbar geschehen lassen sondern möchte ihn an einen Gegenstand zur Späteren Nutzung oder zur Verstärkung dieses Gegenstandes benutzen. Dafür kann er seinen Willen in ein Objekt Einweben und zum Beispiel Psionische Kugeln oder stärkende Glücksbringer erschaffen.  
Einweben muss für jede Quelle als eigene Fertigkeit erlernt werden.

## **Wissensfertigkeiten**

### **Geschichte**

Um Fehler aus der Vergangenheit nicht zu wiederholen müssen wir diese kennen. Geschichte beschreibt das Wissen um die Vergangenheit und deren Ereignisse.

Spezialisierung: Nach Planet

### **Psionik**

Innerhalb der Psionik gibt es viele Mysterien und es schadet nie wenn man um mögliche Risiken im Vorfeld Bescheid weiß oder eigenartige Phänomene identifizieren kann.

Spezialisierung: Nach Quelle

### **Politik**

Die Politik beschreibt das Wissen um große Organisationen wie den Senat zu Makropole oder aber das Kaiserhaus zu Sunrise, allerdings auch um Unterweltorganisationen und deren Machtkämpfe.

Spezialisierung: Nach Planet

### **Straßenwissen**

Gerüchte, Klatsch, Tratsch. Wer über genug Straßenwissen verfügt, weiß über wen warum mit vorgehaltener Hand geredet wird.

Spezialisierung: Nach Planet

### **Kunst**

Manchmal geht es auch einfach nur um die schönen Dinge... oder das was andere schön finden... oder schön finden wollen...

Kunst befasst sich mit Malerei, Bildhauerei, Literatur, Schauspiel... was ist eigentlich keine Kunst?

Spezialisierung: Nach Kunstart

### **Kriegskunst**

Wenn Du Deinen Feind kennst und dich selbst kennst, brauchst du das Ergebnis von 100 Schlachten nicht zu fürchten. Die Kriegskunst umschreibt das Wissen um Taktik und Terrain.

Spezialisierung: Nach Terrain, Taktik

### **Kultur**

Das Wissen über die Kultur eines Volkes hilft dieses zu verstehen, sich einzugliedern oder aber dabei nicht in seinem Kochtopf zu landen.

Spezialisierung: Nach Planet

### **Flora**

Hey, manchmal ist es gut zu wissen welches Kraut man rauchen muss. Diese Fertigkeit stellt Wissen über das Pflanzenreich dar und hilft Gift- und Heilpflanzen zu identifizieren.

### **Fauna**

Oh, das ist aber ein süßes... AHHHH!  
ARGH! AAARRRGHH!

Es kann helfen zu wissen was man da eigentlich streicheln will.  
Diese Fertigkeit erlaubt es Informationen über das Tierreich zu erhalten.

### **Naturwissenschaften**

Physik, Mathe, Biologie und so. Für den Mann von Welt, der auch wissen will, wie diese funktioniert.

### **Ausrüstung**

Jeder Charakter erhält 25.000 Credits um seine Startausrüstung zu erwerben. Diese und ihre Kosten finden Sie im Ausrüstungskapitel.

Für je einen Generierungspunkt können Sie weitere 2000 Credits erhalten.

### **Letzte Berechnungen**

Ermitteln Sie nun die Anzahl der Trefferboxen, die Bewegungsrate und die Wahrnehmung des Charakters.

Verteilen Sie die Punkte, die er auf Verbindungen und Hobbywissen erhält.

Herzlichen Glückwunsch, ihr Aerianer ist nun fertig und Sie können in ein System voller Abenteuer und Gefahren durchstarten.

### **Und dann?**

### **Die Charakterentwicklung**

### **zwei Varianten**

### **1. SOCA**

Der Charakter ist kein statisches Objekt, er tut Dinge, macht Erfahrungen und lernt Dinge.

Um diese Verbesserungen darzustellen, die er im Laufe seiner Freelancerkarriere erfährt benutzen wir Learning-by-doing-System, dem wir bestimmt noch einen coolen hochtrabenden Namen geben werden, damit wir darüber reden können. Bis wir soweit sind nennen wir es allerdings Soca. Das steht für System ohne cooles Akronym.

### **Wie Soca funktioniert**

Wie funktioniert Soca, denn nun? Eigentlich sehr simpel, denn alles was Sie tun müssen, ist Buchzuführen, welche Proben Ihr Charakter ablegt. Für jede abgelegte Probe erhält Ihr Charakter einen Punkt im Steigerungsindex, aber da das viel zu lang ist und PiS irgendwie doof klingt (und zu blöden Witzen führt) nennen wir diese Punkte Stix.

Diese Stix werden sowohl bei der Fertigkeit als auch beim korrespondieren Attribut vermerkt und sobald sie den Steigerungswert erreicht haben, werden sie auf 0 zurückgesetzt und dann steigt die entsprechende Charaktereigenschaft.

Der Steigerungswert ist der neue Wert x 5 bei Fertigkeiten, neuer Wert x 10 bei psionischen Fertigkeiten und der neue Wert x 20 bei Attributen.

### **Dann Les´ ich halt ein Buch!**

Ja, natürlich kann man sich auch Wissen anlernen, durch Lesen, einen Lehrer oder aber das Ausüben von Hobbys.

Lernmaterial kann benutzt werden um weitere Stix zu erhalten, allerdings lernt man nicht besonders viel, wenn man jeden Tag das selbe Buch liest, weswegen man jedes Lernmaterial nur

einmal nutzen kann um Stix zu erhalten. Natürlich können Bücher weiter gereicht werden.

Stix können einzeln gekauft werden für den Preis von (Neuer Wert) \* 100Cr.

Beispiel:

Blueberry möchte 3 Stix kaufen, weil er dadurch seine Fertigkeit Wissen: Politik von 3 auf 4 steigern kann. Also bezahlt er  $3(\text{die Anzahl der Stix}) * 4(\text{die zu erreichende Stufe}) * 100\text{Cr}$ , also 1200Cr.

## Lehrer

Lehrer können mittels einer Charisma + Fertigkeit einer Gruppe von Leuten für je 2 gewürfelte Erfolge einen Stix geben, allerdings nur bei Leuten die zumindest einen Rang weniger in der Fertigkeit haben und auch nur einmal pro Fertigungsrang des lernenden. Das dauert eine Anzahl an 8 Stunden Intervallen, die der höchsten zu erreichenden Fertigungsstufe entspricht.

Um lehren zu können wird der Vorteil "Lehrer" benötigt.

Bsp:

Rainbow, Marble und L.O bitten ihren Freund Sprocket ihnen etwas Nachhilfe im Putzen zugeben, was durch die Fertigkeit Handwerk dargestellt wird. Sprocket würfelt Charisma + Handwerk und erzielt 5 Erfolge. Also erhalten die drei je zwei Stix in Handwerk. Rainbow hat Handwerk 1, L.O und Marble haben je Handwerk 2.

Der Höchste zu erreichende Rang ist also 3 (der höchste aktuelle Rang +1)

## Und was ist mit Glück?

Glück steigt erhält Stix wie jedes andere Attribut auch, mit der Ausnahme, das man jedes einen Stix erhält, wenn man einen Punkt Glück einsetzt.

## Und Vorteile?

Ja, Soca kann dir auch Vorteile beibringen, denn Soca ist klug. Um einen Vorteil zu erwerben braucht der Spieler zunächst die Erlaubnis des Spielleiters, also im Normalfall eine Begründung woher dieser Vorteil kommt. Dies kann durch klassisches Lernen oder Biotechnologie kommen, seid kreativ! Sollte diese Hürde überwunden sein, darf der Spieler den Vorteil auf seinem Bogen vermerken. Nun beginnt der eigentliche Trick, denn auch hier muss der Spieler Stix sammeln. Da man allerdings auf Vorteile nicht würfelt, stellt man sich nun die Frage wie das von statten geht.

Jeder Vorteil hat mindestens eine korrespondierende Eigenschaft auf die Gewürfelt werden kann, sei es nun ein Attribut oder eine Fertigkeit. Immer wenn in einer dieser Eigenschaften ein Stix erworben wird, darf der Spieler sich dazu entscheiden diesen Stix stattdessen bei dem Vorteil zu vermerken. Um einen Vorteil zu erwerben muss man das 10fache seiner Punktkosten als Stix verdienen.

Beispiel:

Konrad möchte Beidhändigkeit erlernen. Der Spielleiter beschließt, dass Konrad, dessen Charakter mit 2 Pistolen kämpft sowohl Stix aus Geschick als auch aus der Pistolenfertigkeit dazu nutzen kann Beidhändigkeit zu erwerben.

## 2. Erfahrungspunkte

An dieser Stelle möchten wir eine Alternative zu SOCA anbieten. Manchen Spielern mag der Verwaltungsaufwand zu groß sein und andere mögen lieber klassische Verfahren der Charakterentwicklung und das ist auch gut, denn über Geschmack lässt sich nicht streiten und so.

Wir werden das

**Erfahrungspunktesystem** EPSY nennen.

## Wie EPSY funktioniert

Epsy ist wirklich sehr simpel, da EPSY einfach wie die Charaktererstellung funktioniert. Man nutzt die selben Formeln und Kosten und eigentlich ändert sich nichts.

Interessant ist es sich einmal Gedanken darüber zu machen wie viele Erfahrungspunkte am Ende jeder Spielsitzung verteilt werden sollten und dazu schlagen wir den folgenden Schlüssel vor.

Erfahrungspunkte	
Charakter hat überlebt	2
Gutes Rollenspiel	2
Gute Ideen	1
Humor oder Dramatik	1
Spielfluss	2

## 3. Beides

Vielleicht kommen Sie ja zu dem Schluss, dass man durchaus beide Systeme miteinander kombinieren sollte. SOCA belohnt aktive Charaktere, allerdings wird bei gutem Rollenspiel oft wenig oder gar nicht gewürfelt, also können keine Stix gesammelt werden. So entsteht, so man es so sehen möchte, eine „Strafe“ für gutes Rollenspiel.

Dieses Phänomen kann man gänzlich umgehen indem man am Ende der Sitzung trotz der Nutzung des SOCA dennoch Erfahrungspunkte verteilt. An dieser Stelle raten wir allerdings davon ab, den oben vorgeschlagenen Schlüssel zu nutzen.

Bei Verwendung beider Systeme ist es ratsam nur sehr wenige Erfahrungspunkte zu verteilen, beispielsweise einen Punkt für jeden Spieler, der sehr aktiv daran teilgenommen hat. Für das Überleben

sollten keine EP vergeben werden, allerdings sollten auch hier herausragende Ideen (nicht gute Ideen, diese Ideen müssen schon wirklich bombastisch sein) oder dramatische Aktionen, die mindestens zwei Spielercharakteren das Leben gerettet haben, EP verteilt werden.

Sollten Sie in einer Gruppe spielen, in der die Rolle des Spielleiters wechselt, empfehlen wir im übrigen auch das gemischte System zu verwenden, da es so sehr einfach ist ein Problem zu lösen, das sich ganz natürlich ergibt, wenn der Posten des SL weitergegeben wird. Das natürliche Wachstum des SOCA findet für den SC des jeweiligen Spielleiters oft nicht statt, da viele Spielleiter ihren eigenen Charakter aus dem Abenteuer heraus halten. Wenn man nun aber dem SC des SL am Ende der Sitzung eine festgelegte Anzahl an EP (wir empfehlen zwischen 3-5 EP) zuweist, wird dieser nicht dafür bestraft, dass jemand bereit das Spiel zu leiten.

## *Buch 2 : Realität*

In diesem Kapitel werden die Regeln und allgemeinen Spielkonzepte vorgestellt und erklärt. Es wird erklärt wie der Kampf funktioniert, wie Raumschlachten abgehandelt werden, was es mit dem Äther auf sich hat und vieles mehr.

## **Spielkonzepte**

### **Charakterwerte**

An dieser Stelle werden die Werte aus des Charakters etwas näher beleuchtet. Es wird erklärt was es genau mit den Attributen und Fertigkeiten auf sich hat.

#### **Attribute:**

Die Attribute beschreiben die Eigenschaften des Charakters. Es sind die rohen Potentiale, über die er verfügt. Sie teilen sich auf in die körperlichen und die geistigen Attribute. Die körperlichen Attribute beschreiben seine physische Leistungsfähigkeit, während die geistigen Attribute die psychischen Merkmale spezifizieren.

### **Körperliche Attribute**

#### **Stärke**

Stärke misst die Muskelkraft des Charakters, seine Körperkraft. Stärke ist wichtig um zu ermitteln wie viel der Charakter bei sich tragen kann ohne behindert zu werden und ist ein maßgeblicher Bestandteil des Schadens den der Charakter im Nahkampf anrichtet.

#### **Geschick**

Geschick beschreibt die manuelle Geschicklichkeit des Charakters. Es steht sowohl für Beweglichkeit als auch

für Hand-Auge-Koordination. Es fließt in viele Fertigungsproben mit ein und ist dafür wichtig im Kampf auch Treffer zu landen.

#### **Reflexe**

Die Reflexe des Charakters beschreiben seine Reaktionsfähigkeit. Sie sind ein wichtiger Bestandteil der Initiative und sind werden auch beim Einsatz von Fahrzeugfertigkeiten benötigt.

#### **Konstitution**

Die Konstitution beschreibt die Ausdauer und Stehvermögen des Charakters. Sie bestimmt die Menge an Schaden die er erleiden kann und hilft auch diesem zu widerstehen. Darüber hinaus wird sie benötigt um bestehenden Schaden zu heilen.

### **Geistige Attribute**

#### **Charisma**

Das Charisma beschreibt Ausstrahlung des Charakters und die Fähigkeit diese nutzen. Charaktere mit hohem Charisma ziehen die Aufmerksamkeit sehr schnell auf sich. Als wichtigstes soziales Attribut ist es Bestandteil beinahe jeder Sozialprobe.

#### **Intuition**

Die Intuition steht für seine Aufmerksamkeit, sein Einfühlungsvermögen und sein Bauchgefühl. Sie ist Teil der Wahrnehmung und Empathie und wird dazu verwendet Informationen aus der Umwelt zu verarbeiten.

#### **Logik**

Die Logik steht für die kognitive Leistungsfähigkeit des Charakters und

beschreibt seine Intelligenz. Es wird bei vielen Wissensfertigkeiten und bei der Entwicklung neuer Gegenstände benötigt und hilft wiederum beim reparieren.

### **Willenskraft**

Dieses Attribut stellt die Stärke des Willens da und wird benutzt um Psionische Fertigkeiten zu wirken und Beeinflussungen zu widerstehen.

### **Sonderattribute**

#### **Glück**

Das Glück des Charakters gibt an wie sehr ihm das Schicksal gewogen ist. Die Höhe des Glücksattribut gibt an wie häufig der Spieler Glück einsetzen kann. Außerdem kann der Spielleiter Proben auf den doppelten Glückswert verlangen um einfach zu überprüfen wer wie viel Glück hat, beispielsweise um zu bestimmen wer zuerst attackiert wird und ähnliches.

Glück kann auf folgende Arten verwendet werden.

#### **Patzernegation:**

Glück kann eingesetzt werden um einen Patzer zu negieren. Statt des Patzers werden nun lediglich die Erfolge des Spielers gewertet.

Dies ist die einzige Option auf die der Spieler zurückgreifen kann, falls er einen Patzer gewürfelt hat.

#### **Nachwürfeln:**

Der Spieler darf alle Nichterfolge noch einmal würfeln. Hierbei gewürfelte 10er können wie gehabt erneut gewürfelt werden.

Durch den Einsatz von Glück können keine Patzer oder gar kritische Patzer entstehen.

### **Belastung**

Auch der stärkste Sapiens kann nicht unbegrenzt viel Kram mit sich herumtragen und um zu ermitteln wie viel er bei sich führen kann gibt es die Belastungsgrenze.

Ein Charakter kann pro Punkt seines Stärkeattributes 10 Kg mit sich führen ohne unter Belastungserscheinungen zu leiden.

Sollte er mehr Gewicht tragen zählt er als belastet und bekommt einen Malus von 2 auf alle Proben für jede angefangene Instanz seiner Belastungsgrenze.

Man kann maximal das 3-fache seiner Belastungsgrenze anheben. Wenn das nicht ausreicht kann man für eine Szene die Maximalbelastung durch eine

Konstitution + Stärke Probe um 10Kg pro Erfolg anheben.

Beispiel:

Grim hat eine Stärke von 2 und somit also eine maximale Belastung von 20 Kg, die er unbehindert bei sich führen kann. Grim's Gefährtin Syra wurde unter einem Fahrzeugwrack eingeklemmt, das 80 Kg wiegt. Er bekommt es unter normalen Umständen nicht angehoben also muss er sich ins Zeug legen. Er würfelt bei einer Konstitution + Stärke 3 Erfolge und erhöht seine Maximalbelastung damit von 60 Kg auf 90 Kg und kann Syra damit Retten.

Grim trägt nun 30 Kg Ausrüstung bei sich und ist somit überlastet. Da eine Belastungsgrenze nur um eine angefangene Instanz überstiegen wird erhält er nur einen Malus von 2. Trüge er 41 Kg stiege der Abzug auf 4 an.

#### **Initiative**

Die Initiative beschreibt wie schnell und wie oft ein Charakter im Kampf agieren darf. Sie setzt sich zusammen aus des Reflexen und der Intuition des Charakters.

#### **Biointegrität**

Die Biointegrität steht für die Stabilität des Körpers. Es ist ein Maß dafür wie

viele Modifikationen der Körper aufnehmen kann. Sollte die Biointegrität des Charakters je auf 0 sinken stirbt dieser.

### **Trefferboxen**

Die Trefferboxen beschreiben wie viel Schaden ein Charakter einstecken kann ohne zu sterben. Sie errechnen sich aus der Konstitution + Willenskraft.

Erleidet ein Charakter mehr Schaden als er Trefferboxen besitzt liegt er nun im Sterben und erleidet pro Kampfrunde einen weiteren Schadenspunkt. Wenn der akkumulierte Schaden die negativen Trefferboxen überschreitet stirbt der Charakter.

### **Bewegungsrate:**

Die Bewegungsrate bestimmt wie weit der Charakter sich pro Handlung bewegen kann. Sie errechnet sich aus

(Stärke + Geschick)

wenn der Charakter sich gehend fort bewegt kann er sich seine Bewegungsrate in Metern fortbewegen, wenn er rennt sogar bis zur doppelten Bewegungsrate.

Klarstellung: Der Charakter kann zum Beispiel seine einfache Bewegungsrate gehen und dann noch schießen oder eine andere Handlung durchführen.

### **Proben**

Modifikatoren:

Manchmal erhalten Spieler aufgrund von Umweltbedingungen gewisse Boni oder Mali. Diese modifizieren den Würfelpool des Spielers um ihren Wert. Erhält zum Beispiel einen Bonus von 2

bedeutet dies, dass er zwei Würfel mehr zur Verfügung hat.

Erfolge

Wichtig sind bei Aeria die Anzahl der gewürfelten Erfolge. Jeder geworfene Würfel zählt als Erfolg wenn der Würfel eine 8, 9 oder 10 zeigt.

### **10er nochmal:**

Sollte der Würfel eine 10 zeigen zählt dieser als Erfolg, darf aber noch einmal geworfen werden. Sollte er wieder eine 10 zeigen darf er noch einmal geworfen werden und so weiter. Es ist also möglich mit einem Wurf mehr Erfolge zu erzielen als man Würfel zur Verfügung hatte .

### **Erfolgsproben:**

Die meisten Proben setzen sich aus einem Attribut und einer Fertigkeit zusammen. Um eine Probe durchzuführen werden w10 in Höhe des Attributs plus den Wert der Fertigkeit gewürfelt.

Beispiel:

Der Spielleiter verlangt eine Probe auf Intuition + Wahrnehmung. Der Charakter verfügt über eine Intuition von 5 und einen Wahrnehmungswert von 3. Also würfelt der Spieler  $5+3=8$  Würfel.

Mindestwert:

Um den Erfolg einer Probe zu bestimmen ist wichtig die Mindestwerte festzulegen, die der Spieler erzielen muss, also die Mindestzahl an Erfolgen die er würfeln muss um diese Probe zu schaffen.

Beispiel:

Der Charakter aus dem obigen Beispiel erzielt mit seinen 8 Würfeln zwei Erfolge, aber der Mindestwert war 3. Also hat er etwas nicht mitbekommen.

<b>Mindestwürfe</b>	<b>Schwierigkeit</b>
Bis 2 Erfolge	einfach
3- 4 Erfolge	fordernd
5-6 Erfolge	schwierig

Mindestwürfe	Schwierigkeit
6+	episch

Erneuter Versuch:

Wenn einem Charakter eine Probe misslingt darf er es noch mal versuchen, erhält dabei aber einen kumulativen Malus von 2.

### Nettoerfolge:

Nettoerfolge sind diejenige Erfolge die entweder den Mindestwert überschreiten oder die eine Partei bei einer vergleichenden Probe mehr hat als die andere.

### Notation:

Im Allgemeinen wird folgende Notation verwendet

Attribut + Fertigkeit(Mindestwert)

Abweichende Proben:

### Nur Attribute:

Manchmal kann es passieren dass keine Fertigkeit passend erscheint oder eine Sonderprobe verlangt, dass auf zwei Attribute gewürfelt werden soll. In diesem ersetzt das zweite Attribut einfach die Fertigkeit.

Notation

Attribut + Attribut(Mindestwert)

### Nur ein Attribut:

In seltenen Fällen passiert es, dass ein Charakter nur auf ein Attribut würfeln muss, in diesem Fall wird auch tatsächlich nur dieses eine Attribut gewürfelt.

### Notation:

Attribut(Mindestwert)

Vergleichende Proben:

Manchmal kann es passieren das zwei Charaktere im Wettstreit miteinander liegen. In diesem Fall führen beide Parteien eine Erfolgsprobe durch und

die Partei mit mehr Erfolgen gewinnt. Sollte ein Gleichstand erzielt werden wird noch einmal gewürfelt. Dies stellt einen kurzen Spannungsmoment dar. Beim Armdrücken sind beide Parteien gleichauf bis einer Unterliegt, wenn man sich versucht an einem Wachmann vorbei zu schleichen, glaubt dieser kurz etwas gehört zu haben etc.

Bei vergleichenden Proben muss nicht zwangsweise auf die selbe Fertig gewürfelt werden. Um bei den Beispielen zu bleiben kann es durch aus passieren, dass man Geschicklichkeit + Infiltration gegen Intuition + Wahrnehmung würfelt.

### Ausgedehnte Proben

Es gibt Situationen in denen der Erfolg oder Misserfolg einer Aktion nicht in einem einzigen Wurf ermittelt werden kann. Proben zum Reparieren und Herstellen sind Beispiele für ausgedehnte Proben.

Zuerst muss der Spielleiter festlegen, wie lang das Intervall ist, also wie lang der Zeitraum ist, den ein einzelner Wurf dieser Probe repräsentiert.

Dann würfelt der Spieler solange bis er entweder den geforderten Mindestwert erreicht hat oder aber gescheitert ist. Wichtig dabei ist, das ein Spieler nach jedem Wurf einen kumulativen Malus von 1 erhält, also wird er irgendwann keine Würfel mehr übrig haben und kann daher die Probe nicht fortsetzen. Die Probe ist damit gescheitert.

### Patzer

Sollte ein Spieler bei einer Probe die Hälfte seines Würfelpools oder mehr Ergebnisse erzielt haben, die kleiner-gleich dem Patzerwert sind wird diese Probe als Patzer gewertet.

Der Standartpatzerwert ist 2, kann jedoch durch verschiedene Bedingungen erhöht oder verringert werden.

Aus Ermangelung eines besseren Begriffs werden die Werte kleiner-gleich dem Patzerwert Misserfolge genannt.

Beispiel:

Ein Spieler hat einen Würfelpool bestehend aus 4 Würfeln und er würfelt 1,2,7,10,8,(er wirft die 10 noch einmal und erzielt eine 8)

In diesem Fall hat der Spieler einen Patzer gewürfelt, da zwei Ergebnisse kleiner-gleich dem Patzerwert erzielt hat, also 2 Misserfolge, und insgesamt nur 4 Würfel zur Verfügung hatte.

Patzer sollte gefährliche oder aber peinliche Situationen hervorrufen. Bei Proben auf Wissensfertigkeiten erhält er falsche Informationen, beim Steuern eines Fahrzeuges verunfallt er dieses, aber nicht Lebensgefährlich. Bei Etiquetteproben entfleucht ihm vielleicht lautstark ein Gas.

### **Kritischer Patzer:**

Jetzt wird's kritisch. Erzielt der Charakter bei einer Probe mindestens die Hälfte Ergebnisse kleiner-gleich dem Patzerwert und darüber hinaus keinen einzig Erfolg hat er einen kritischen Patzer gewürfelt.

Kritische Patzer sollten zu potentiell tödlichen Situationen führen, aber den Charakter nicht unbedingt sofort umbringen, es sei denn es handelt sich um eine Schadenswiderstandsprobe.

Beispiel:

Der Spieler hat 6 Würfel und würfelt 1,2,1,4,7,1.

Drei von sechs Würfeln zeigen 2 oder kleiner, jetzt wird es gefährlich.

### **Unterstützung bei Proben**

Manchmal möchten die Spieler bei Proben zusammen arbeiten um die Chancen des Erfolges zu erhöhen oder aber jemandem bei einer Probe helfen die alle ablegen müssen.

Eine Unterstützung funktioniert wie eine normale Erfolgsprobe auch mit einigen Unterschieden. Zuerst wird der Hauptakteur bestimmt, also derjenige dem geholfen wird. Alle Unterstützer würfeln dieselbe Probe und der

Hauptakteur erhält Bonuswürfel in Höhe der Gesamterfolge der Unterstützer.

Sollte jemand beim Unterstützen einen Patzer würfeln erhält der Unterstützte einen Malus in Höhe der Misserfolge die der Unterstützende erzielt hat.

Sollte jemand beim Unterstützen einen kritischen Patzer erzielen wird das Ergebnis des Unterstützen auch als Patzer gewertet werden, hat er zusätzlich keine Erfolge hat auch er einen kritischen Patzer.

Proben mit der falschen Hand:

Jeder Charakter, der nicht über den Vorteil "Beidhändig" hat eine Haupt- und eine Nebenhand. Legt ein Charakter Proben mit der falschen Hand ab erhält einen Malus von 2 auf die Probe.

## **Zeitliche Dimensionen**

### **Initiativepunkt**

Ein Initiativepunkt ist die kleinste Zeiteinheit die im Spiel vorkommt und ist abstrakt zu verstehen, sie stellt einen Bruchteil einer Kampfrunde dar und variiert immer etwas in Abhängigkeit der Situation. Sie werden im folgenden als Ip abgekürzt

### **Szene**

Da es oft schwierig ist sich über die genauen zeitlichen Umstände im Bilde zu bleiben wird hier oft der Begriff Szene benutzt um mehr Fokus auf die Geschichte als auf die Buchhaltung zu setzen. Eine Szene im Spiel gleicht einer Szene in einem Film.

Also ist zum Beispiel eine Szene alles vom Betreten eines Restaurants über das Feuergefecht, dass nach einem Streit ausbricht bis hin zum Verlassen des Restaurants. Wie so oft hat auch hier der Spielleiter das letzte Wort wann seine Szene endet.

## Der Kampf

Oft ist ein Kampf das letzte Mittel um einen Konflikt zu Lösen.

Ein Kampf läuft nach folgendem Schema ab.

- Schritt 1 - Initiative bestimmen
- Schritt 2 - Handlungen ansagen
- Schritt 3 - Handlung ab handeln
- Schritt 4 - Initiative anpassen

Diese Schritte geht man nun für alle teilnehmenden Kombattanten durch und fängt dann von wieder bei Schritt 1 bis die Kampfsituation gelöst ist.

### Initiative bestimmen

Um die Initiative zu bestimmen wirft man Würfel in Höhe seines Initiativegrundwertes, bestehend aus Intuition und Reflexen. Zieht man seine Initiative von 0 ab.

Das Ergebnis ist die Initiative. Patzer bei Initiativeproben sollten dazu führen, dass der Charakter besonders langsam ist. Man könnte zum Beispiel seine Erfolge gelten lassen und anschließend 5 hinzu addieren.

### Handlung ansagen

Hier wird bestimmt was der Charakter während dieses Initiativeschrittes tut. Um eine Handlung durchführen zu können muss man noch genug Initiative übrig haben, sonst reicht die Zeit nicht aus um die Handlung zu beenden. Die Initiativekosten werden bei den Beschreibungen und Erklärungen der Handlungen angegeben. Wenn die gewünschte Handlung nicht von den Regeln abgebildet wird sollte der Spielleiter abschätzen wie Schnell sich diese gewünschte Handlung durchführen lässt und entnimmt die Kosten der nachfolgenden Tabelle.

Handlung	Initiativekosten
Sehr schnell	4
Schnell	6
Normal	8
Langsam	10
Sehr langsam	12

### Handlung Abhandeln

Der Spieler hat bereits angesagt was sein Charakter tun wird und an dieser Stelle werden wir herausfinden wie gut diese Handlung von Statten geht.

Je nach Art Handlung wird entweder ein Würfelpool gebildet oder nicht. Es gibt Handlungen auf die einfach nicht gewürfelt wird wie zum Beispiel sich Deckung suchen oder Dinge aufheben. Sie haben zwar Initiative kosten und werden verrechnet, aber muss nicht gewürfelt werden.

Es folgt eine Liste möglicher Aktionen die aber alles andere als erschöpflich ist.

### Bewegungsaktion

Zusätzlich zu allen anderen Handlungen erhält ein Charakter eine freie Bewegung in Höhe seiner Bewegungsrate. Er kann sich sogar bis zu seiner doppelten Bewegungsrate in Metern fortbewegen, jedoch erhöht dieses die Initiativekosten seiner angesagt Aktion um 2.

### Unterbrechungshandlungen

Unterbrechungshandlungen sind jene, die man durchführen kann, noch bevor man der Initiativereihenfolge nach an der Reihe wäre. Unterbrechungshandlungen sind als solche gekennzeichnet. Man kann immer nur **eine einzige** Unterbrechungshandlung ansagen bevor man an der Reihe war. Wenn der Charakter danach wieder regulär an der Reihe war, darf er auch wieder Unterbrechungshandlungen ansagen.

## Handlungen

### **Angreifen - speziell**

Ihr Charakter versucht jemanden mit oder ohne Waffe zu verletzen, sei dies nun ein Schwerthieb oder der Schuss aus einer Pistole sei.

Angriffshandlungen sind vergleichende Proben zwischen Geschick + [Kampffertigkeit] des Angreifers und Reflexe + Glück des Verteidigers. Nettoerfolge werden auf den Schadenswert der Waffe addiert. Die Initiativekosten des Angriffs ergeben sich aus der Waffenart, die man führt.

<b>Initiativekosten</b>	<b>Waffenart</b>
4	Kurze Sätze sprechen
6	Waffenlos, Messer, Dolche, Handgemenge Schusswaffen abfeuern.
8	Einhändig geführte Nahkampfwaffen, zweihändig geführte Anderthalbfacher
10	Einhändig geführte Anderthalbfacher
12	Zweihandwaffen, Stangenwaffen

### **Volle Abwehr- speziell**

Manchmal ist Angriff die beste Verteidigung. Oft aber nicht. Und noch viel öfter ist einfach besser nicht zu sterben. Bei dieser Handlung konzentriert sich der ausführende Charakter darauf nicht getroffen zu werden. Er darf den höheren Wert von Glück und Reflexe insgesamt zweimal in den Würfelpool zum Ausweichen einfließen lassen, also Glück + Reflexe + Reflexe.

Volle Abwehr kann entweder als normale oder als Unterbrechungshandlung angesagt werden. Wird Volle Abwehr als normale Handlung angesagt betragen die kosten 6 Initiativepunkte, wird Volle Abwehr jedoch als Unterbrechungshandlung angesagt steigen die kosten auf 10. Die volle Abwehr ist nur gegen den Nächsten eingehenden Angriff gültig

### **Aufheben - 6**

Der Charakter möchte etwas, dass in seiner Reichweite liegt aufheben. Sollte er seine Waffe verloren haben oder aber er will versuchen zu verhindern, dass ein gefährlicher Gegenstand in die Hände eines Feindes fällt.

### **Nachladen - 6 Ip**

Eine Waffe nachzuladen kostet 6 Ip. Diese Aktion füllt die verbleibende Munition einer Schusswaffe wieder auf. Auf Nahkampfwaffen hat Nachladen bestimmt auch einen Effekt... oder so.

### **Zustand einschätzen - 8Ip**

Oft ist es nicht offensichtlich, in welchem Zustand sich ein Gegner befindet, aber mit dieser Aktion ist es möglich sich zumindest einen guten Eindruck zu verschaffen.

Wenn dem Charakter eine Probe auf Intuition + Medizin (3) bei biologischen Zielen, Intuition + Mechanik (3) bei Fahrzeugen, gelingt kann er abschätzen ob bereits ein Wundabzug zur Anwendung kommt und in welcher Höhe.

### **Waffe ziehen - 6/8/10/ Ip**

Sollte ein Kampf überraschend ausbrechend und die Charaktere hatten keine Gelegenheit ihre Waffen bereit zu machen wird dieses Wahrscheinlich eine ihrer ersten Handlungen im Kampf sein. Je handlicher eine Waffe ist, desto schneller kann man sie bereit machen. Waffen bis zur Größe einer Pistole können für 6 Ip bereit gemacht werden. Bis zu

Größe eines Gewehres kostet es 8 Ip und alles was darüber hinaus geht kosten 10 Ip.

### **Schnellziehen - 12 Ip**

Schnellziehen ist das coole Manöver eine Handfeuerwaffe aus dem Holster beim ziehen direkt abzufeuern. Diese Handlungen funktioniert mit allen pistolengroßen Fernkampfaffen, also auch mit Wurfmessern, Wurfsternen und sogar Granaten solange diese gut erreichbar verstaub sind.

Eine Granate oder ein Messer aus dem Granaten- oder Messerfach eines gelben Allzweckgürtel schnell zu ziehen ist möglich. Den Rucksack abzusetzen, zu durchwühlen um dann schnell zu ziehen wird nicht ganz klappen.

Diese Handlung kann so verstanden werden als ob man die Waffe bereit macht und mit der gleichen Handlung schießt.

### **Genau zielen - 12 Ip**

Es gibt Schüsse die einfach nicht verfehlen dürfen, weswegen sich der Schütze auch die Zeit nimmt genau zu zielen. Zielen tut man ja notwendiger Weise vor jedem Schuss, aber diese Handlung stellt das genaue Zielen eines Allan Quartermain dar. Der Charakter erhält bei seinem Schuss einen Bonus in Höhe seiner Intuition. Die Handlung Zielen beinhaltet den Schuss.

### **Soziale Aktionen - 12 Ip**

Es wird Situationen geben in denen ein Charakter noch sozial interagieren möchte, obwohl bereits der erste Schuss gefallen ist oder ein Verbündeter bereits ausblutet.

Das Umfasst jemanden zu beruhigen (Charisma + Empathie), kurze Verhandlungen (Charisma + Verhandlungen), jemanden zu verspotten, damit dieser das Ziel wechselt (Charisma + Täuschen) und noch viel mehr.

### **Sprinten - 10 Ip**

Man kann auch sprinten um seine Bewegungsrate zu erhöhen, allerdings verursacht sprinten Erschöpfungsschaden nach den normalen Regeln.

Um zu sprinten legt ein Charakter eine Probe auf Athletik + Stärke ab, addiert seine Erfolge auf seine Bewegungsreichweite und verdoppelt diese anschließend.

## **Spezialaktionen und Trefferzonen**

### **Sturmangriff - 12 Ip**

Es gibt Situationen in denen der Gegner nicht mittels einer Bewegung erreicht werden kann da nicht innerhalb der Bewegungsrate des Charakters ist. In so einem Fall kann ein Sturmangriff angesagt werden um sich die doppelte Bewegungsrate zu bewegen und danach einen Nahkampfangriff durchzuführen. Diese Handlung bring einen Bonus von 2 auf die Attacke, allerdings einen Abzug von 2 auf die nächste Verteidigungsprobe.

### **Alles oder Nichts [Angriff der Waffe] Ip**

Hier wird hart gepokert. Der Charakter erhält einen Bonus von 4 auf seinen Nahkampfangriff, darf sich jedoch nicht gegen den nächsten Angriff verteidigen, bis er wieder an der Reihe war.

### **Mehrfachangriffe**

Manchmal ist es Notwendig den Feind mit einer Abfolge schneller, aber weniger genauer Angriffe binnen weniger Augenblicke nieder zumachen. Um mehr als einmal pro Handlungsphase zu attackieren wird zuerst bestimmt wie viele Angriffe durchgeführt werden sollen. Dann erhält der Angreifer einen Abzug von 4 pro zusätzlicher Attacke auf ALLE Angriffe. Jeder Angriff nach dem ersten kostet halb soviel Ip, wie er normalerweise kosten würde.

## **Markieren - 10 Ip**

In einer Welt in der jeder und alles immer elektronisch angebunden ist gibt es auch immer wieder Individuen die diese Elektronik gegen ihre Besitzer benutzen. Es ist möglich ein Ziel, das mit dem Äther verbunden ist, also auch Fahrzeuge oder Sapiente, die über einen Ätherprojektor oder Ätherphone verfügen, so zu markieren, das befreundete Einheiten es besser beschießen können.

Um ein Ziel zu markieren legt man eine Probe auf elektronische Kriegsführung + Logik gegen die doppelte Stufe des Gerätes ab. Befreundete Einheiten erhalten einen Bonus in Höhe der NE beim markieren.

## **Rüstung umgehen [Wie Angriff]**

Jede Panzerung hat irgendwo eine Schwachstelle. Mit dieser Aktion kann ein Charakter die Rüstung eines Feindes umgehen indem er einen Abzug in Höhe der zu umgehenden Rüstung in Kauf nimmt. De facto erhöht diese Aktion den DS einer Waffe. Jedoch muss der Schütze einen Abzug in Höhe des zusätzlichen Durchschlages in Kaufnehmen.

## **Entwaffnen - [wie Angriff]**

Manchmal geht es gar nicht darum jemandem Schaden zuzufügen, sondern nur darum Gefahrenquellen zu minimieren. Mit einem Angriff zum Entwaffnen geht es genau darum. Man führt einen normalen Angriff (Nah oder Fernkampf) mit einem Abzug von 3. Wenn dieser Angriff gelingt richtet er keinen Schaden an, aber die Waffe des Ziels wird [Nettoerfolge] Meter vom Ziel fort geschleudert.

## **Trefferzonen**

Es wird Situationen geben in denen man versucht eine bestimmte Trefferzone am Feind zu beschießen um einen

speziellen Effekt hervorzurufen. Vielleicht möchte ein Spieler jemandem in die Beine schießen um sein Fortkommen zu unterbinden oder jemand möchte den klassischen Kopfschuss ansagen um einen Kampf schnell zu beenden. Die Regeln dafür werden im Nachfolgenden beschrieben.

Die Zahl hinter der Trefferzone gibt an, wie groß der Abzug ist, um diese Zone zu attackieren.

Das Zielen auf Trefferzonen benötigt eine sehr ruhige Hand, weswegen man es nicht mit Salvenfeuer kombinieren kann, auch wenn man den entstehenden Rückstoß gänzlich kompensieren kann.

## **Kopf (-8)**

Die Kopfschuss tut selten gut und wird eigentlich nur angesagt, wenn man tödliche Gewalt nutzen möchte. Attacken gegen den Kopf verdoppeln den angerichteten Schaden, so dass jeder Nettoerfolg bei der Angriffsprobe und jeder Erfolg beim Schadenswurf zwei Schadenskästchen anrichtet.

## **Genitalien, Solar Plexus (-5)**

Einfach grausam. Eine Attacke in die Genitalien zwingt den Verteidiger zu einer Probe auf Konstitution und Willenskraft, bei der er mindestens so viele Erfolge braucht, wie er Schaden erlitten hat um nicht perplex zu sein.

## **Arme (-4)**

Eine zielgerichteter Angriff gegen die Arme kann dazu führen, dass das Ziel dieser Attacke den mit dem Arm gehaltenen Gegenstand fallen lässt und den Arm gegebenenfalls nicht mehr benutzen kann.

Ein Treffer zwingt das Ziel zu einer Konstitution + Willenskraftprobe, bei der es mindestens so viele Erfolge braucht, wie es Schaden erlitten hat. Wenn diese Probe nicht gelingt, kann es den Arm nicht mehr benutzen, bis dieser

medizinisch versorgt wurde (also bis der Schaden dieser Attacke geheilt wurde)

### **Beine (-4)**

Sehr nützlich um die Bewegungreichweiten von Feinden zu reduzieren. Sollte das Ziel Schaden nehmen muss es die Selbe Probe wie oben bei den Armen schaffen oder seine Bewegungsreichweite wird halbiert. Das kann zwei mal passieren um die Bewegungsrate auf ein viertel zu reduzieren.

### **Empfindliche Körperstellen (speziell)**

Es ist auch möglich direkt auf sehr empfindliche Körperstellen zu schießen um das Schadenspotential eines Angriffs zu maximieren.

Der Angreifer darf dazu einen Abzug in beliebiger Höhe auf sich nehmen. Jeder so hingegenommene Malus erhöht die Ip des Angriffs um eins und wandelt einen Punkt Schaden des Angriffs in einen direkten Erfolg um.

Beispiel:

Der Großwildjäger L.O sieht etwas riesiges auf sich zu kommen und erkennt, dass dieses etwas schwer zu verfehlen ist. Er entschließt sich deshalb dazu einen Angriff auf empfindliche Körperstellen anzusagen.

Er entscheidet sich dazu einen Malus von 6 in Kauf zu nehmen, seine Waffe hat eine Kadenz von eins und einen Schaden 10. Die Summe seines Geschickes und seiner Fertigkeit Gewehr beträgt 14, er erhält zwei Bonuswürfel durch sein Aimlink. Er hat 16 Würfel. Er erhält einen Abzug von sechs, besitzt jedoch den Vorteil "Scharfschütze", der den Abzug um zwei senkt, er hat also 12 Würfel zum Schießen und erzielt 5 Nettoerfolge und addiert 12 ( 6 + 6 ) Ip zu seiner Initiative.

Er würfelt den Restschaden seiner Waffe (Zehn - sechs aus der Ansage) und

würfelt keine Erfolge. Er richtet also elf Schaden an ( 5 Nettoerfolge + 6 aus der Ansage).

## **Abwehrarten**

Jeder Charakter hat die Wahl welche Art der Abwehr er für sich beansprucht es gibt folgende Arten der Abwehr:

Ausweichen:

Der Charakter weicht dem Angriff aus. Dazu würfelt er Reflexe + Glück.

Parade

Der Charakter pariert den Angriff, hält also dagegen. Dieses kann sowohl Waffenlos als auch bewaffnet erfolgen. Dazu würfelt der Charakter Reflexe + Waffenfertigkeit.

## **anderthalbhändig geführte Waffe**

Manche Waffen sind sowohl einhändig als auch zweihändig zu führen. Diese werden als Anderthalbfacher bezeichnet.

Eine Solche Waffe kann ohne Einschränkungen einhändig geführt werden, erhält allerdings einen Bonus von 2 auf die effektive Stärke zur Ermittlung von Schaden oder Rückstoßkompensation, wenn man die Waffe mit beiden Händen führt.

## **Kadenz und Rückstoß**

Einige Waffen haben die Möglichkeit mehr als eine Kugel mit einer Attacke abzugeben. Die Anzahl der möglichen Kugeln ist der Kadenzwert der Waffe.

Jede abgefeuerte Kugel erzeugt einen Punkt Rückstoß. Rückstoß wird kumulativ angesammelt und dient als negativer Modifikator auf die Schussattacke.

Rückstoß kumuliert sich bis eine andere Handlung als schießen durchgeführt wird.

Rückstoß wird unabhängig von der Waffe angesammelt. Sollte also ein Charakter mit einer Waffe in jeder Hand feuern sammelt dieser Charakter dennoch nur einen Rückstoßpool, der aus dem Rückstoß beider Waffen resultiert.

### **Rückstoß kompensieren**

Rückstoß kann durch Rückstoßkompensation reduziert werden, hierdurch kann jedoch niemals ein Bonus entstehen. Rückstoßkompensation kann in die Waffe eingebaut werden und jeder Charakter hat eine natürliche Rückstoßkompensation in Höhe seiner Stärke.

### **Salven**

#### **Weite Salven**

Manchmal möchte ein Charakter die Chance erhöhen den Feind zu treffen und feuert also in einem möglichst weitem Winkel.

Für jede abgefeuerte Kugel erhält das Ziel einen Abzug von 1 beim Ausweichen.

Beispiel: Vierfinger Fred schießt vier Kugel auf den flinken Ferdinand. Dieser erhält einen Abzug von 3 beim Ausweichen. Fred hat eine Stärke von 2 und keine eingebaute Rückstoßkompensation, also erhält er einen Abzug von 2 (4 Kugeln - 2 durch die Stärke)

#### **Enge Salve**

Es heißt viel hilft viel.

Man kann auch versuchen durch eine höhere Trefferrate den Schaden zu erhöhen. In diesem Fall wird der

Schaden für je 2 Kugeln nach der ersten um 1 erhöht.

Beispiel:

Fred hat lange genug mit Ferdinand gespielt und entschließt sich dazu dem ein Ende zu setzen.

Er feuert eine enge Salve von 5 Kugeln ab um seinen Schaden um 2 zu erhöhen (je 2 nach der ersten Kugel). Nun hat er bereits 9 Punkte Rückstoß angesammelt (4 im vorigen Beispiel und 5 hier) von denen er nur 2 Punkte kompensieren kann. Mit seinem Abzug von würfelt er einen kritischen Patzer und die Waffe explodiert in seiner Hand. Dreifinger Dave ist nun echt in Schwierigkeiten.

### **Streuende Waffen**

Manche Waffen, allen voran Schrotflinten, sind in der Lage zu streuen.

Dazu muss die Waffe mit streufähiger Munition geladen sein.

Wenn eine Waffe streut verliert sie ihren Durchschlag, trifft beim schießen allerdings eine Fläche von der Länge ihrer Reichweite \* ihrer halben Reichweite. Die Streuung breitet sich kegelförmig von der Waffe aus aus.

Beispiel:

Larris liebt Schrotflinten. Seine hat eine Reichweite von 10. Also kann er einen Kegel schießen, der 10m lang und am Ende 5 m breit ist.

### **Umweltzustände**

Es gibt Situationen in denen das Kämpfen durch externe Zustände beeinflusst werden kann. Dazu gehören Sichtverhältnisse, Licht und auch Terrain. Meist erschweren diese Umweltverhältnisse die beabsichtigte Aktion und führen zu einem

negativen Würfelpoolmodifikator.

### Sicht Verhältnisse

Sichtverhältnisse	Modifikator
Klar	-
Schwacher Regen	-1
Starker Regen	-2
Leichter Nebel	-3
Starker Nebel	-4

## Objekte

Auch Objekte sind nicht unzerstörbar, die meisten jedenfalls.

Objekte haben eine Objektstufe die von 1-20.

Die Stufe bestimmt wie viele Trefferpunkte das Objekt hat und es widersteht Schaden mit seiner doppelten Stufe.

Wände können in viele Objekte eingeteilt werden, die je 1m\*1m groß sind. Auf diese Art und Weise können zum Beispiel die Werte abgeleitet werden die man braucht um Löcher zu verursachen.

## **Schießen durch Objekte oder Barrieren**

Wenn man durch ein Objekt oder eine Barriere schießt, wird der Schaden des Angriffs deutlich verringert. Der Schaden wird dem Objekt normal zugefügt und es widersteht nach den normalen Regeln. Wenn dann noch Schaden übrig ist (also der Schaden, den das Objekt bekommen hat) fliegt das Geschoss weiter und richtet bei einem dahinter gelegenen Ziel diesen Rest Schaden an.

## **Beispiel:**

Larris, der alte Hasenfuß, beschließt sich hinter einer Metalltür zu verstecken, da ihn ein Pirat mit einer Schrotflinte jagd. Der Pirat sieht gerade noch wie Larris Schutz nimmt, er weiß also wo er ist, kann ihn aber nicht sehen, was zu einem Malus von 6 wegen Blindkampf führt. Larris kann dem Angriff nicht ausweichen, weil er ihn nicht sieht. Der Pirat erzielt dennoch vier Erfolge und würfelt den Schaden der Waffe und erzielt erneut 4 Erfolge. Der Spielleiter beschließt, dass die Tür eine Barrierestufe von 6 hat und würfelt 12 Würfel, erzielt jedoch nur 2 Erfolge. Die Tür erleidet 6 Schaden, was ihrer Stufe entspricht und wird zerstört. Larris, der sich noch immer dahinter befindet erhält weitere 6 Schäden, denen er normal widerstehen muss. Autsch.

Beleuchtung	Modifikator	Temperatur	Schaden	Intervall
Gut	-			Minuten
Schwach	-2			
Sehr schwach	-3	Sehr kalt	4b	30 Minuten
Mondlicht	-4	Saukalt	5K	10 Minuten
Sternenlicht	-5	Arschkalt	6K	1 Minute
Absolute Finsternis	-6			

### Schaden durch Druck

Auch Druck vermag einen Charakter zu töten, sei es nun Unterdruck durch Vakuum oder zum Beispiel der Druck des Wassers in den Tiefen.

Wind	Modifikator
Leichte Brise	-2
Mittelerer Wind	-3
Starker Wind	-4
Sturm	-5
Orkan	-6

Art	Schaden	Intervall
leicht	3b	60 Minuten
mittelmäßig	4K	30 Minuten
stark	5K	1 Minute
Vakuum	3K	1 Minute

### Extremumgebungen

#### Schaden durch Erfrieren

Wenn die Temperaturen niedrig genug sind, kann es passieren, dass Charaktere Schaden über Zeit nehmen. Die Höhe des Schadens nimmt bei abnehmenden Temperaturen zu während das Zeitintervall, indem der Schaden genommen wird immer kürzer wird.

Dem Schaden wird mit Konstitution + etwaiger Kälteschutz widerstanden.

#### Schaden durch Hitze

Auch übergroße Hitze kann einem schnell den gar aus machen.

Art	Schaden	Intervall
warm	3b	60 Minuten
Echt warm	4b	30 Minuten
heiß	5b	10 Minuten
Kochend	6K	1 Minute

Temperatur	Schaden	Intervall
Kalt	3B	60

#### Schaden durch Ersticken

Aerianer brauchen Sauerstoff zum atmen, und wenn man ihnen diesen

entzieht nehmen sie Schaden, bis sie Sterben.

Ein Aerianer nimmt jede 10 Ip in denen er nicht atmen kann 3 Schaden, denen er nur mit Konstitution widerstehen kann.

## **Raum- und Luftschlachten**

Raumkampf funktioniert mit einigen Ausnahmen genauso wie der normale Kampf.

Die Raumschlacht wird in Raumeinheiten als Distanzklasse gemessen um abstrakt Distanzen zu bestimmen.

Attacken werden mit einer Probe auf Geschick + Geschütze gegen Reflexe + Raumschiffen abgewickelt.

Einige Werte, wie z.B Panzerung und Hülle, sind sehr hoch und sollten mit einem Zehntel der Würfel durchgeführt werden und dann hochgerechnet werden, also jeder Erfolg zählt zehnfach.

Der Raumkampf ist sehr viel dynamischer als Bodenschlachten, da alle Teilnehmer stets in Bewegung sind und der Kampf dreidimensional durchgeführt wird.

In Raumschlachten ist die Wendigkeit der Schiffe ein wichtiger Faktor. Je wendiger ein Schiff ist, desto schneller lassen sich Manöver vollführen. Jedes Raummanöver dauert  $10 * (1 - [\text{Wendigkeit}])$  Ip.

Beispiel: Ein Manöver mit einem Schiff der Wendigkeit(-3). Also dauert ein Manöver  $10 * (1 - (-3)) = 40$  Ip

### **Manöver:**

Wende:

Der Steuermann legt eine Probe auf Reflexe + Raumschiffe (3) ab. Wenn er die Probe schafft darf er das Schiff um seine Geschwindigkeit-1 RE in die entgegengesetzte Richtung bewegen. Wenn die Probe nicht erfolgreich ist, ist irgendwas schief gegangen und die Wende muss im letzten Moment abgebrochen werden.

Looping: Man kann einen Looping fliegen um einen Jäger zum Gejagten machen, indem man sich hinter ihn setzt. Der Pilot legte eine Probe auf Raumschiffe + Reflexe vergleichend gegen den anderen Piloten ab. Wenn er gewinnt, schafft er es sich hinter den anderen Piloten zu setzen.

Geschütze abfeuern: Die bordmontierten Waffen bereit zu machen und abzufeuern dauert 12 Ip und erfordert eine Probe auf Geschick + Geschütze.

## **Modifizieren und Herstellen**

### **Waffen herstellen**

Um eigene Waffen herzustellen ist eine ausgedehnte Probe auf Logik + Waffenbau nötig, deren Zielwert sich aus dem zehnfachen der Stufe der zu bauenden Waffe ergibt.

Wenn die Probe gelingt erhält der Spieler das zwanzigfache der Stufe der zu bauenden Waffe an Waffenpunkten, die er nach dem Schlüssel aus der unten stehenden Tabelle auf die Eigenschaften der Waffe verteilen kann. Wenn der Spieler Nettoerfolge übrig behält, also die Erfolge, die den Zielwert übersteigen, generiert er für jeden Nettoerfolg zwei weitere Waffenpunkte.

Die Ausgedehnte Probe endet sobald der Zielwert erreicht ist, es kann also nicht beliebig weiter gewürfelt werden.

Waffen selber zu bauen ist allerdings auch nicht Umsonst, es werden Teile benötigt. Pro abgelegtem Wurf werden drei Teile verbastelt und jedes Teil kostet 25 Credits.

Die Waffenpunkte errechnen sich wie folgt:

Es werden die Zielattribute der Waffen festgesetzt, diese werden dann mit dem Gewichtungsfaktor multipliziert und danach addiert. Das ergibt die Waffenpunkte. Die Gewichtungsfaktoren entnehmen Sie der folgenden Tabelle.

Attribut	Faktor
Schaden	5
Durchschlag	4
Kadenz	3
Slots	2
Härte	1
Struktur	1
Reichweite	1
Munition	1
Tarnung	1
Hände	Speziell*

Waffen bis Stufe 6 sind einhändig zu führen und zählen als Faustfeuerwaffen.

Waffeneigenschaften:

Massenware: 00wp  
 Antimaterial: 20wp  
 Streuung: 20wp  
 1,5 händig: 20wp  
 Scharfschütze: 40wp  
 Fatal: 60wp

Beispiel:

Sprocket ist mal wieder am herum mosern, dass ihm Waffen zu teuer sind, also hat er vor sich seine eigenen Waffen mit Koks und Nutten zu bauen.

Weil er einen Scheiß auf Patente gibt kopiert er einfach das beliebte Design einer Setheran 9-Alpha.

Die 9 Alpha ist eine Stufe 5 Waffe, also muss er 50 Erfolge ansammeln und erhält 100 Waffenpunkte die er wie folgt verteilt

Schaden	8
Durchschlag	4
Munition	6
Kadenz	1
Slots	5
Hände	1
Härte	6
Struktur	5
Reichweite	8

## Waffen modifizieren

Kennt ihr auch dieses kribbelnde Gefühl, wenn man sich eingestehen muss, dass die eigenen Waffen nicht genug Dampf haben?

Dann wird es Zeit über ein paar Modifikationen nachzudenken.

Um eine Waffe zu modifizieren müssen in einer ausgedehnten Probe mit einem Intervall von einer Stunde eine Menge an Erfolgen angesammelt werden, die dem doppelten der verbrauchten Slots der Waffe entspricht (inklusive jener Slots die durch die aktuelle Modifikation verbraucht werden).

Jeder Wurf verbraucht 2 Teile, aber es werden mindestens 8 Teile benötigt.

## Fahrzeuge bauen

Ein Fahrzeug zu bauen funktioniert analog zum Bauen von Waffen, nur dass der folgende Schlüssel für die Werte durch den folgenden ersetzt wird:

Attribut	Faktor
Speed	5
Beschleunigung	5
Wendigkeit	3
Panzerung	2
Rumpf	2
Slots	4
Sitze	1

Zusätzlich verbraucht jeder Wurf 5 Teile

## Fahrzeuge reparieren

Um ein beschädigtes Fahrzeug zu reparieren muss mit einer Ausgedehnten Probe eine Anzahl an Erfolgen erzielt werden, die dem Schaden des Fahrzeuges entspricht.

Jeder Wurf verbraucht 4 Teile.

## Chemie

Wenn sich ein Charakter gut mit Chemie auskennt kann er allerlei nützlicher Substanzen mischen.

Um eine Substanz herzustellen würfelt der Spieler Logik+Chemie. Der Wurf repräsentiert etwa fünfzehn Minuten Arbeit.

Die Erfolge können genutzt werden um der Substanz die Eigenschaften der folgenden Tabelle zu verleihen oder die Wirkundauer um eine Stunde zu erhöhen. Die Grundwirkundauer beträgt eine Stunde.

Eigenschaft	Erfolge
Attributsverbesserung	2 pro Verbesserung
Attributssenkung	2 pro Senkung
Schaden(Gift)	1 pro 1 Schaden
Schaden(Aufschlag)	2 pro 1 Schaden
Natürliche Rüstung	2 pro Rs
Übelkeit	3
Erbrechen	3
Initiativegrundwert	1 pro 2 Verbesserung
Verlangsamung	1 pro 3 Ip

Nebenwirkungen:

Man kann sich nicht mit allerlei Drogen voll stopfen und erwarten, dass es keine Nebenwirkungen gibt.

Für jede Droge, nach der ersten, die ein Charakter in einer Szene nimmt, muss der Spieler einmal auf der Tabelle für Nebenwirkungen Würfeln und erleidet dieses Ergebnis. Dazu würfelt er 1w10.

w10	Nebenwirkung
1	Übelkeit
2	Schaden in Höhe der Kraftstufe
3	Halluzinationen
4	Nachteil Tollpatsch
5	-4 auf Log & Ref
6	Panikattacke -2 auf alles.
7	Lähmung Ip - Kosten werden verdoppelt

<b>w10</b>	<b>Nebenwirkung</b>
8	Blindheit
9	Berserker
10	Würfele noch 2 mal

Die Nebenwirkung halten für 1w10 Stunden.

Wirkzeiten:

Die Aerianer haben ihre chemischen Fertigkeiten auf einem Niveau nahe der Perfektion, weswegen es sowohl bei ihren Drogen als auch bei ihren Giften keine Wirkverzögerung gibt

## **Kybernetik:**

Um Kybernetik herzustellen muss dem Spieler eine ausgedehnte Probe auf Logik + Kybernetik gelingen, die das zwanzigfache der Stufe der zu bauenden Kybernetik als Zielwert hat.

## **Kybernetik implantieren**

Um Kybernetik zu implantieren muss dem Chirurgen eine ausgedehnte Probe auf Logik + Medizin gelingen, deren Schwellenwert dem zehnfachen der Stufe der zu implantierenden Augmentation entspricht.

## **Übernatürliches:**

Psioniker sind in der Lage Energieformen mit der Kraft ihres Willens zu manipulieren, allerdings ist dies nicht ganz ohne Risiko, da die Urkraft bei jeder Manipulation in größere Unruhe gerät und irgendwann verliert man die Kontrolle.

Die Psionik teilt sich auf verschiedene Quellen auf und nicht jeder Psioniker kann alle Quellen gleich gut beeinflussen. Viele sind Spezialisten in einer Quelle und beherrschen andere überhaupt nicht.

Quelle

Die Arten bestimmen welche Energie hervorgerufen wird und welche Effekte sie mit sich bringt.

### **Wärme**

Wärme kann genutzt werden Feuer zu entfachen und die Temperatur zu steigern, aber auch um genau gegenteilige Effekte zu erzielen. Man kann Wärme sogar benutzen um, ausreichende Luftfeuchtigkeit vorausgesetzt, Eis entstehen zu lassen.

### **Licht**

Mit Licht kann man jemanden blenden oder sich besser in den Schatten verbergen. Man kann sogar Laser nutzen um Schaden zu verursachen.

### **Elektrizität**

Klassische Elektrizität. Man kann Batterien aufladen, Blitze schießen und elektrische Geräte lahmlegen und noch einiges mehr, wenn man kreativ genug ist.

### **Schall**

Die Manipulation und Erzeugung von Schallwellen um Feinde mittels Schall auszuschalten oder um akustische Phänomene hervorzurufen

### **Kinetik**

Kinetik wird oft als die reinste Form der

Energie bezeichnet, da es sich hierbei gänzlich um Kraft handelt. Mit Kinetik kann man Kräfte manipulieren und Dinge schweben lassen oder die bekannteste Würgetechnik der Welt ansetzen. Dein Mangel an Glauben ist beklagenswert.

## **Qi**

Hierbei handelt es sich um die vielleicht rätselhafteste Form der Energie da ihre Effekte schwer zu fassen sind. Das Qi beschreibt die Lebensenergie eines Wesens und die Manipulation dieser kann verschiedenste Formen annehmen, von Steigerungen der Körperlichen und/oder geistigen Leistungsfähigkeit bis hin zum Hervorrufen von grausigen/nützlichen Mutationen.

## **Wirken**

Das Wirken umschreibt die Manipulation der Energien durch den Willen des Anwenders. Grundsätzlich sollte jede Form der Energetischen Manipulation möglich sein, aber da es oft schwer sein kann sich abstrahiert vorzustellen, was das Regelsystem ermöglicht folgt eine kurze Liste verschiedener Effekte und wie diese regeltechnisch genutzt werden können.

Wirken wird durch eine Probe auf Willenskraft + Wirken dargestellt. Die erzielten Erfolge können, je nach Anwendung, Unterschiedlich genutzt werden. Für alle Psiprobe ist der Patzerwert um 1 erhöht.

Grundsätzlich gilt, dass nur das manipuliert werden kann, dass mit dem eigenen Augen gesehen wurde, weil zur Zielerfassung das Licht, welches vom Ziel abgestrahlt wird wahrgenommen werden muss.

Das bedeutet, dass komplizierte Spiegelmechanismen zulässige Hilfsmittel sind, Kameras jedoch nicht.

Sehr wichtig ist auch, dass mittels Psionik keine Materie erschaffen, jedoch

vorhandene Materie beeinflusst werden kann.

Also ist es mittels der Wärmequelle beispielsweise möglich eine Wand aus Eis zu erzeugen, ausreichende Luftfeuchtigkeit vorausgesetzt, aber nicht durch die Qi-Quelle Kletterpflanzen zu erschaffen. Sollten jedoch Kletterpflanzen vorhanden sein, kann deren Wachstumsrate und Form jedoch manipuliert werden.

Es folgen einige Beispiele was man mit Psionik anstellen kann. Diese Liste ist nicht erschöpfend und dient lediglich zur Inspiration.

Spieler wie Spielleiter sind angehalten eigene Effekte auszuarbeiten.

Grundsätzlich kann jeder Psioniker innerhalb seiner Quellen ALLES machen, vorausgesetzt der Spielleiter stimmt zu. Die Machbarkeit der getätigten Ansage sollte die benötigten Erfolge beeinflussen.

Außerdem sollte man von AN/AUS-Effekten wie beispielsweise Unsichtbarkeit oder Levitation absehen, da diese mit der generellen Regelsystematik kollidieren.

Beispiel:

Der Psioniker Larris sagt an, dass er Mittels Elektrik zwei Planeten unterschiedlich laden will um diese zur Kollision zu bringen. Der Spielleiter überlegt kurz und kommt zu dem Schluss, dass dies im Bereich des Möglichen liegt, da die Ansage sinnvoll in die Quelle passt. Er bestimmt dass Larris 8.500 Erfolge braucht, damit er es schafft. Larris wird einige Zehner brauchen um erfolgreich zu sein.

## **Einweben**

Das Einweben ist dem Wirken sehr ähnlich. Allerdings webt man den

Psionischen Effekt an ein Objekt oder an eine Person und bestimmt entweder einen Auslöser oder die Wirkungsdauer des Effektes.

### Andauernde Effekte

Es gibt einige Psionische Effekte, von denen man erwartet, dass diese über einen gewissen Zeitraum andauern, allerdings kann Wirken diese Art von Effekten nicht Problemlos hervorrufen. Dafür gibt es das Einweben von andauernden Effekten.

Es gibt zwei Faktoren die den Effekt beschreiben. Das sind **Kraft** und **Zeit**. Generell gilt, dass alle gewürfelten Erfolge einer Einwebenprobe auf auf Kraft und Zeit aufgeteilt werden müssen.

Die Dauer des Effektes wird bestimmt aus Kraft mal Zeit. Die Werte für Zeit entnehmen Sie der folgenden Tabelle.

Eingesetzte Erfolge	Zeitintervall
0	Minuten
1	Stunden
2	Tage
3	Wochen
4	Monate
5	Jahre

Auf einem Objekt oder einer Person kann stets nur ein andauernder Effekt eingewoben werden. Es ist aber durch aus möglich bestimmte Effekte auch auf Kleidung oder Panzerung einzuweben.

Beispiel:

Der Psioniker Kitzune Muzashi möchte gerne sein Qi in den Sehnen konzentrieren um so sein eigenes

Geschick zu erhöhen. Ganz schön ausgefuchst.

Dazu würfelt er eine Probe auf Willenskraft + Einweben und erzielt ganze 5 Erfolge.

Nun hat er mehrere Möglichkeiten.

Entweder er erhöht sein Geschick für 4 Stunden um 2 oder für 1 Woche um 1.

### Ausgelöste Effekte

Psioniker können Effekte auch einweben von denen sie wollen, dass diese erst Später wirken.

Dazu wird eine Probe auf Willenskraft + Einweben abgelegt und eine Auslösebedingung festgelegt.

Um die Haltbarkeit eines eingewobenen Effektes zu bestimmen benutzen Sie das oben angegebene System zur Bestimmung der Dauer.

Beispiel:

Larris möchte Schall auf seine Messer Klinge einweben, damit diese sein Opfer verspottet wenn er es trifft.

Er legt eine Probe auf Willenskraft + Einweben ab und erzielt 3 Erfolge. Er entscheidet sich dazu zwei Erfolge auf Zeit zu setzen und hat einen lächerlichen Effekt, der einen ganzen Tag lang gespeichert wird, bis er ausgelöst wird. Glückwunsch Larris!

### Verkettete Effekte

Es ist auch möglich die Arten des Einwebens zu verketteten, indem man die Haltbarkeit und die Wirkungsdauer des Effektes getrennt von einander betrachtet.

Beispiel:

Kitzune Muzashi möchte ein Stück Lakritze dazu benutzen, dass es das Geschick desjenigen, der es verzehrt danach für eine gewisse Zeit steigert. Er würfelt Willenskraft + Einweben und erzielt 4 Erfolge.

Er teilte diese wie folgt auf:  
Kraft 2, Haltbarkeit 2, Dauer 0.

Erhält also ein Lakritze, dass 2 Tage hält und bei Einnahme das Geschick für 2 Minuten um 1 steigert. Köstlich!

## Wärme

Eis Objekte erschaffen.

Der Psioniker kann Wasser in der Umgebung oder in der Luft (falls in ausreichender Menge vorhanden) gefrieren und Formen und so zum Beispiel Waffen oder andere Gegenstände erzeugen, wobei Eis-Elektronik offensichtlich nicht funktionieren wird.

Eine Waffe aus Eis startet mit allen Waffenwerten auf 1 und Erfolge können genutzt werden um die Werte auf einer 1 zu 1 Basis zu erhöhen.  
Die Objekte schmelzen mit normaler Geschwindigkeit.

## Licht

### **Blenden**

Mit diesem kleinen Trick kann man Feinden einen Abzug in Höhe der Nettoerfolge bei einer Probe auf Willenskraft + Wirken gegen Reflexe + Glück auf Proben die mit sehen zu tun haben geben. Kämpfen und ausweichen gehört explizit dazu.

### **Illusionen**

Indem man das Licht entsprechend bricht kann sogar optische Illusionen Erzeugen. Ob ein Ziel getäuscht wird kann mittels einer Probe auf Willenskraft + Wirken gegen eine Intuition + Wahrnehmungsprobe ermittelt werden.

## **Laser**

Schnupper Laser, Bösewicht!  
Laser ist eine Form um mit Licht Schaden zuzufügen. Es wird eine Probe auf Willenskraft + Wirken gegen Reflexe + Glück gemacht um zu überprüfen ob das Ziel getroffen wird. Der Schadenswert entspricht der Willenskraft des Psionikers.

## **Dunkelheit**

Indem der Psioniker das Licht, dass er reflektieren würde absorbiert kann anderen Wesen Abzüge in Höhe seiner Erfolge verschaffen bei versuchen ihn optisch wahrzunehmen.

## Elektrik

### **Blitz-Aura**

Man kann eine Aura aus der jeweiligen Energie Aura wenige Zentimeter um sich herum entstehen lassen, die den eigenen Nahkampfangriff verstärkt oder aber einen Angreifer schädigt, sollte dieser einen Treffer landen.

Das Schadenspotential der eigenen Angriffe steigt um 1 für je 2 Erfolge, die in die Kraft investiert werden, ein Angreifer erleidet eine Attacke mit einem Schadenspotential in Höhe von [Willenskraft] ohne Durchschlag.

### **Abstoßung**

Der Psioniker lädt zwei Objekte mit der gleichen elektromagnetischen Ausrichtung auf, so dass sich diese Abstoßen.

Damit kann er beispielsweise jemandem Bonuswürfel in Höhe seiner Erfolge auf Proben die mit Springen zu tun haben geben, oder jemandem helfen

Fallschaden zu widerstehen, indem er die effektive Fallhöhe um 1m pro Erfolg reduziert.

## **Anziehung**

Der Psioniker lädt Objekte mit unterschiedlicher Ausrichtung und erzeugt auf diese Weise Anziehungseffekte. Erfolge bei dieser Probe können zum Bsp genutzt werden um es zu erleichtern ein Ziel zu treffen (Bonuswürfel), zu klettern(Bonuswürfel) oder es jemandem zu erschweren sich zu bewegen( Abzüge).

## **Aufladen**

Es kann passieren, dass manchen Objekten der Saft ausgeht, aber ein Psioniker der in Elektrik geschult ist hat immer Batterien dabei. Jeder Erfolg verschafft dem Objekt für eine Stunde Energie. Bei sehr großen Objekten, sollte die Dauer reduziert werden, so dass zum Beispiel kleine Raumschiffe nur Minuten pro Erfolg erhalten und große Schiffe gar nur eine Minute pro Erfolg.

## **Schall**

### **Ultraschall**

Sie wollen wissen was hinter der Wand ist? Kein Problem! Schaffen sie doch einfach diese vergleichende Probe gegen die doppelte Stufe der Barriere durch die sie hindurch "ultraschallen" wollen, vielleicht erfahren Sie ja neues!

### **Frequenzanpassung**

Es gibt diese Leute die einfach eine schöne oder nette Stimme haben und man fühlt sich wohl dabei ihnen zuzuhören. Mittels der Schallquelle lässt

sich ein ähnlicher Effekt erzeugen. Das Ziel des Psionikers erhält für die Dauer der Wirkung Bonuswürfel auf Sozialproben (auch Einschüchtern, wenn man die Stimme entsprechend anpasst) und Proben die mit Gesang zu tun haben.

## **Lautstärkeregelung**

Kein Äther zur Hand? Die Umgebung ist zu laut um zu kommunizieren? Sie haben Angst belauscht zu werden? Gar kein Problem! Die Erfolge des Psioniker können dazu dienen einen Abzug auf Wahrnehmungsproben auf Gehör zu geben oder die Reichweite verbaler Kommunikation zu erhöhen, wobei die Reichweite mit den Erfolgen multipliziert werden kann.

## **Kinetik**

### **Telekinetik**

Kinetik kann genutzt werden um Dinge ohne Berührung zu bewegen. Um zu ermitteln was gehoben werden kann folgen Sie den Regeln fürs heben und Tragen, aber ersetzen sie alle körperlichen Attribute durch [Willenskraft].

### **Kinetische Rüstung**

Durch das Einweben einer kinetischen Rüstung wird die Energie der Geschosse, die das Ziel treffen gemindert und erhöht auf diese Art und Weise dessen Rüstung um die Anzahl der Erfolge der Einwebenprobe des Psionikers.

## Qi

### **Heilen**

Mittels Psionik lässt sich der natürliche Energiefluss derart beeinflussen, dass das der geschundene Körper zu heilen beginnt.

Der Psioniker legt eine Probe auf Willenskraft +Qi ab und heilt[Erfolge]/2 Schaden.

### **Attributsverbesserungen**

In dem man das Qi in bestimmten Körperregionen konzentriert ist es möglich Verbesserungen der Leistungsfähigkeit zu erzeugen. Je zwei Erfolge erhöhen das zuvor bestimmte Attribut um eins für die Dauer des Psionischen Effektes. Es versteht sich von selbst, dass diese Anwendungen am nützlichsten wird durch Einweben.

### **Mutationen**

Es ist auch möglich sich oder andere Teilweise zu verwandeln, aber das ist ein sehr Schmerzhafter Prozess.

Zu erst muss der Spieler definieren was er zu bezwecken versucht.

Natürliche Waffen erhalten einfach einen Schaden in Höhe der erzielten Erfolge mit einem Durchschlag in Höhe der halben Erfolge.

Mutationen, die dazu dienen Attribute zu erhöhen werden wie oben beschrieben behandelt.

Rassenvorteile anderer Rassen können emuliert werden, brauchen aber pauschal 5 Erfolge.

## **Elementareffekte**

Manche Schadensquellen können von Elementareffekten begleitet werden. Durch einen Feuerangriff kann man zu brennen beginnen und durch Kälte kann man verlangsamt werden. Es folgt nun eine Liste der Elementareffekte und deren Regeln.

### **Feuer**

Feuerschaden kann dazu führen das etwas oder jemand brennt. Sollte das Ziel des Angriff, nach der Schadenswiderstandsprobe Schaden erhalten fängt es Feuer und erleidet von diesem Zeitpunkt alle 10 Ip Feuerschaden in Höhe des Schadens, durch den er in Brand gesteckt wurde, der sich jedes mal um 1 erhöht.

Ein brennender Charakter kann sich löschen, in dem er eine Probe auf Geschick + Reflexe ablegt. Jeder Erfolge senkt den Feuerschaden, den der Charakter erleiden wird um 1, sinkt der Schaden auf 0 ist er gelöscht.

### **Blitz**

Blitzschaden schädigt insbesondere Elektronik. Alle Handlungen die mit elektronischer Unterstützung durchgeführt werden erhalten für [erhaltener Schaden] Runden einen Abzug in Höhe von [Erhaltener Schaden].

Auf Lebewesen hat Strom einen paralyisierenden Effekt, das Opfer erleidet [erhaltener Schaden] Ip.

### **Kälte**

Kälte macht Objekte brüchig und sie verlieren für die Dauer der Szene [Erhaltener Schaden] Panzerung. Lebewesen Leiden besonders unter Kälte und sie erhalten einen Malus auf ihren Schadenwiderstand in Höhe von [Erhaltener Schaden]

## **Schall**

Schall kann verheerende Auswirkungen auf kristalline Strukturen und Lebende Organismen haben. Der Schaden gegen Kristalline Strukturen wird verdoppelt. Lebewesen müssen eine Probe auf Konstitution+Willenskraft (erhaltener Schaden) ablegen um nicht bis zum Ende der Szene desorientiert zu sein.

## **Licht**

Zu helles Licht kann blenden, weswegen jemand der einen Lichtelementareffekt abbekommt einen Abzug in Höhe der Nettoerfolge des Angriffs auf seine nächste Handlung bekommt.

## **Zustände**

### **Am Boden**

Ein Ziel am Boden hat es schwerer nachfolgenden Angriffen auszuweichen, weswegen es einen Abzug von 3 auf Ausweich- und Paradeproben erhält. Im Nahkampf erhält es zusätzlich einen Abzug von 3 auf die Attacke.

## **Blutend**

Der Charakter verliert sehr viel Blut und jede Bewegung verschlimmert seinen Zustand noch. Der Charakter erleidet einen Punkt körperlichen Schaden, für jede vergangene Minute und einen körperlichen Schaden für jede Probe, die ein Körperliches Attribut beinhaltet, Schadenswiderstandsproben ausgenommen.

Der Charakter muss mittels einer Probe auf Medizin + Logik stabilisiert werden um den Blutverlust zu stoppen.

## **Desorientiert**

Ein Desorientierter Charakter erhält einen Abzug von 3 auf alle Handlungen, was seine Verwirrung darstellt.

## **Perplex**

Wenn der Charakter Perplex ist kann er nicht handeln und seine nächste Handlung besteht aus perplexen Nichtstun und kostet 12 Ip.

## **Übelkeit**

Übelkeit kann sehr unangenehm für den Charakter und alle umstehenden werden. Solange der Charakter unter Übelkeit leidet können verschiedene Reize Erbrechen verursachen.

Der Charakter muss eine Probe auf Willenskraft + Charisma (3) schaffen oder er übergibt sich. Sich zu übergeben dauert 12 Ip und verursacht vier Punkte Betäubungsschaden, denen nur mit Konstitution widerstanden werden kann.

Beispiele für Reize sind: Übermäßige Bewegung, Schaden, Ekel oder Ähnliches.

## **Schadensarten**

Hier folgt eine kurze Erklärung über die

drei Schadensarten die in Aeria benutzt werden.

/	/	/	/	/	/	
---	---	---	---	---	---	--

In den Trefferboxen steht der schwerste Schaden immer Links und wird nach rechts hin immer leichter. Also wenn ein Charakter drei Betäubungsschaden und drei Körperliche Schaden hat, dann stehen die körperlichen Schäden immer ganz links, unabhängig davon, wann er diesen Schaden erlitten hat.

Zwei weitere Betäubungsschaden bekommen

X	/	/	/	/	/	/
---	---	---	---	---	---	---

Der Betäubungsschaden ganz links wird zu körperlichem Schaden aufgewertet.

Zwei weitere Betäubungsschaden bekommen

X	X	X	/	/	/	/
---	---	---	---	---	---	---

Zwei weitere Betäubungsschaden werden aufgewertet.

Zwei Körperliche Schaden bekommen:

X	X	X	X	X	X	X
---	---	---	---	---	---	---

Der Körperliche wird ganz links eingetragen und der Betäubungsschaden "rutscht" nach rechts, weswegen er aufgewertet werden muss.

Der Charakter liegt nun im Sterben und erhält alle 10 Ip einen weiteren Punkt Körperlichen Schaden, der zu tödlichem Schaden aufgewertet wird. Dieser Zustand hält an, bis der Charakter stabilisiert wird oder stirbt..

*	X	X	X	X	X	X
---	---	---	---	---	---	---

Tod

*	*	*	*	*	*	*
---	---	---	---	---	---	---

### **Betäubungsschaden:**

Dieser Schaden stellt blaue Flecke, Schürfwunden, Erschöpfung und manchmal auch Elektroschaden dar. Wenn die letzte freie Trefferbox mit einem Punkt Betäubungsschaden gefüllt wird, fällt der Charakter in Ohnmacht und erwacht erst wieder, wenn mindestens eine Trefferbox frei von Schaden ist.

Wenn er weiterhin Schaden erleidet wird der Schaden zu körperlichem Schaden aufgewertet.

### **Körperlicher Schaden:**

Dieser Schaden stellt Schnitt-, Stich- und Schusswunden dar, aber auch Verbrennungen und Verätzungen können hierdurch abgebildet werden. Wenn die letzte freie Trefferbox des Charakters mit körperlichen Schaden ausgefüllt wird, liegt der Charakter im sterben und gilt als blutend, bis er stabilisiert wird.

### **Tödlicher Schaden:**

Ein Charakter der im Sterben liegt und weiteren Schaden erleidet, auch überzähligen, aus vorausgegangen Angriffen, erhält tödlichen Schaden. Wenn die letzte Trefferbox des Charakters mit tödlichem Schaden gefüllt wird, verwandelt der Charakter sich in einen Pflanzenfresser, denn er beißt ins Gras.

Beispiel:

Betäubungsschaden bekommen

## **Heilung und Regeneration**

Wir haben bereits eine Menge dazu gesagt, wie man Schaden anrichten kann, doch sollten wir auch erwähnen, wie man diesen Schaden auch wieder entfernen kann, nicht oder?

Natürliche Regeneration:

Betäubungsschaden:

Betäubungsschaden heilt recht schnell und beinahe von allein.

Um Betäubungsschaden zu heilen muss ein Charakter etwa eine Stunde rasten (also körperlich Ruhen, keine Anstrengungen etc.)

Am Ende der Rast legt der Spieler eine Probe auf Konstitution + Willenskraft ab und heilt für je zwei Erfolge einen Punkt Betäubungsschaden.

Körperlicher Schaden:

Dieser Schaden ist schon sehr viel unangenehmer, da er sehr viel länger braucht um zu heilen.

Der Charakter muss 24 Stunden ruhen um seine Heilungsprobe würfeln zu dürfen, davon abgesehen funktioniert die Heilung genauso wie bei Betäubungsschaden.

Tödlicher Schaden:

Hier wird es richtig ätzend, denn das Heilungsintervall beträgt eine Woche pro Punkt tödlichen Schaden.

Medizinische Behandlung:

Wenn ein Charakter sich selbst oder andere medizinisch versorgt heilt er für je zwei Erfolge eine Trefferbox.

Dabei heilt zuerst der Körperliche Schaden und danach Betäubungsschaden.

Tödlicher Schaden kann während eines Feldeinsatzes nicht geheilt werden.

Um Tödlichen Schaden zu heilen muss der Charakter langfristig versorgt werden, was einen Tag intensiver Behandlung erfordert, wobei je zwei Erfolge des behandelnden Charakters einen Punkt tödlichen Schaden zu körperlichen Schaden abwerten.

## Der Äther

Der Strom der Daten, das Netzwerk der Informationen, eine vielfarbige Anderswelt. All das ist der Äther.

### **Der Ätherprojektor**

Aber um den Äther betreten zu können bedarf es zweierlei Dinge. Zum einen braucht man einen Ätherprojektor, der den Geist des Nutzers in den Äther projiziert. Er erschafft einen digitalen Körper für seinen Besitzer und ermöglichte vollständige Interaktion mit dem Äther.

Damit das möglich ist muss der Nutzer den Ätherprojektor mittels Elektroden mit seinem Gehirn verbinden. Während die ersten Generationen der Projektoren noch Zwangsweise in den Schädel implantiert werden mussten, ist man heute soweit, dass es reicht die Elektroden äußerlich zu befestigen. Bei den meisten Sapiënten verschwinden die dünnen Kabel einfach im Fell während andere sie als Accessoires tragen um mit ihnen einen futuristischen Look zu erzielen.

Diese Elektroden stellen eine Verbindung zwischen den Gedanken des Nutzers und dem Äther her. So kann er Lautlos kommunizieren, seine Gedanken niederschreiben und auch Geräte per Gedanken bedienen, solange er mit ihnen verbunden ist. Außerdem überschreiben sie die Nervenimpulse, was dazu führt dass man sich nicht bewegen kann während man Äther ist, was dem Zweck dient, die Verletzungsgefahr zu minimieren.

Zum anderen braucht man einen Ätherport. Dieses ist eine Schnittstelle zum Äther mit der man sich via Kabel verbinden muss um in den Äther eintauchen zu können.

### **Willkommen im Äther**

Wenn man sich in einen Ätherport eingestöpselt hat kann es losgehen. Nach der kurzen Reise durch eine

vielfarbige, kaleidoskopartige Tunnelsequenz erwacht man im Äther, dessen Erscheinung stark von dem Ätherport abhängt über den man den Äther betritt.

Oft werden die Themen der Ikonographie passend zur Funktion des Ortes gewählt. Raumschiffe sehen oft wie Schiffe aus, Gebäude ähneln Gebäuden, oft viel prächtigere Versionen ihrer selbst.

Wenn man sich umschaute ist eine der ersten Dinge die man unweigerlich findet der Ätherport über den man hinein gelangt ist. Meistens wird er als eine Art Portal dargestellt, aber auch Strudel oder Vortices sind denkbar.

## **Ätherischer Aufbau**

Wie bereits erwähnt kann der Äther beinahe jede Form annehmen, aber ein paar Grundregeln gibt es schon.

Der lokale Äther einer Stadt oder eines Dorfes hat immer eine gemeinsame Oberfläche, von der aus auf die Subsysteme zugegriffen werden kann. Subsysteme sind zum Beispiel Gebäude im Äther, die Gebäude in der echten Welt repräsentieren.

Die Oberfläche des Äthers wird zumeist sehr Dunkel gehalten, dominierende Farbtöne sind Schwarz, Blau und Violett. Der Großteil des Lichtes wird durch Leuchtapplikationen erzeugt, die an Gebäuden oder an der Kleidung von Leuten angebracht werden.

Türen im Äther repräsentieren häufig Schnittstellen, wie zum Beispiel die Übergänge in andere Subsysteme. Diese Subsysteme können drastisch von der Oberfläche abweichen.

War man gerade noch in einer schwarzblauen Küstenstadt, befindet man sich plötzlich auf einer orangefarbenen Wiese und sitzt auf gefrorenen Trauben, die an einem Baum aus Lava hängen. Das Design der Subsysteme hängt ganz von der

Fantasie des Verantwortlichen für Ätherfragen.

## **Virtuelle Realitäten**

Die Regeln für den Äther sind denkbar einfach, denn sie funktionieren mit wenigen Ausnahmen exakt wie der Rest des Spiels. Möchte man sich im Äther an jemanden heranschleichen wird Äthergeschick + Infiltration gewürfelt. Möchte man eine heiße Verfolgungsjagd auf einem Ätherbike machen würfelt man auf seine Ätherreflexe + Bodenfahrzeuge und so weiter.

## **Kabellose Welt**

Viele Daten werden auch kabellos übertragen und können also einfach abgefangen oder abgeändert werden, wobei der größte Teil der nicht tragbaren Geräte jedoch verkabelt ist, da das Sicherheitsrisiko andernfalls zu groß wäre. Oft ist es jedoch auch so, dass zum Beispiel Kameras oder Abhörgeräte nachträglich von Leuten angebracht werden, die keine Berechtigung haben, ihre Geräte an das Lokale Äthernetz anzuschließen, weswegen diese kabellos betrieben werden.

Kabellose Geräte können mittels einer vergleichenden Probe zwischen Intuition + elektronische Kriegsführung und dem doppelten ihrer Stufe aufgespürt werden.

Elektronik ist dafür ausgelegt ein bestimmtes Datenvolumen verarbeiten zu können. Sollte nun jemand das Gerät mit Datenmüll bombardieren ist es möglich dieses Lahm zu legen, oder zumindest deutlich zu verlangsamen. Dazu wird eine Probe auf Logik + elektronische Kriegsführung gegen die doppelte Stufe des Gerätes gewürfelt und die Aktion kostet 10 Ip. Der Nutzer des Gerätes erhält die Nettoerfolge des Angreifers als Abzug auf alle Proben, die das entsprechende Gerät verwenden.

Ätherprojektoren können auf diese Weise nicht betroffen werden, da selbst Basissysteme in der Lage sind

unglaubliche Datenmengen zu verarbeiten.

## Sicherheitssysteme

Je nach Spielstil der Gruppe werden es die Charaktere mal mehr, mal weniger häufig mit Sicherheitssystem zu tun bekommen.

Diese kommen in vielen Formen und Farben daher und einige werden an dieser Stelle exemplarisch mit Regeln versehen.

Sicherheitssysteme gibt es in den Stufen von 1-10 und verwenden für alle vergleichenden Handlungen einen Würfel in Höhe ihrer doppelten Stufe.

Spielleiter sollen sich wie üblich an dieser Stelle aufgefordert fühlen auch gerne eigene Systeme zu entwerfen.

### **Kameras**

Diese optischen Geräte überwachen oft gesicherte Bereiche. Es gibt sie in zwei Ausführungen und zwar als autonom und "bemannt".

Die autonome Kamera ist mit den Sicherheitsterminals der Einrichtung oder des Schiffes Verbunden und agiert eigenständig. Sollte sie etwas entdecken wird der Wachdienst oder Dienst-habende informiert.

Die "bemannte" Variante dient nur als Werkzeug und jemand beobachtet die überwachten Bereiche aus der Ferne. Um Kameras zu umgehen wird eine Vergleichende Probe zwischen Geschick+Infiltration und entweder der doppelten Stufe der autonomen Kamera oder einer Wahrnehmungsprobe für den Wachmann abgelegt.

Soll eine Kamera manipuliert werden, so dass der überwachte Bereich verändert wird oder aber eine Standbildschleife eingespielt werden muss der Charakter zuerst der Kamera habhaft werden, real oder ätherisch, und dann eine Probe auf

Logik+Sicherheit gegen die doppelte Stufe der Kamera ablegen

### **Schlösser**

Quasi alles hat ein Schloss, da es einer Einladung zum Diebstahl gleichkommt keines anzubringen.

Es gibt viele Arten von Schlössern angefangen bei einfachen mechanischen Vorhängeschlössern bis hin zu aufwendigen elektronischen Magnetschlössern.

Um den Spielfluss nicht zu gefährden, werden alle Schlösser mit den selben Regeln erfasst und nur durch ihre Stufe differenziert.

Um ein Schloss zu knacken muss ein Charakter eine vergleichende Probe auf Geschick+Sicherheit gegen die doppelte Stufe des Schlosses schaffen. Jeder Versuch dauert etwa eine Minute

### **Druckplatten**

Druckplatten sind druckempfindliche Sensoren die in Bodenplatten verbaut werden um ein unerwünschtes Eindringen zu registrieren und zu melden. Einzelne Platten werden kaum verbaut, stattdessen bildet der zuständige Sicherheitsbeauftragte Cluster von Platten und ordnet diese Systematisch an um Einbrechern an den Kragen zu gehen.

Druckplatten können entweder einen Alarm auslösen oder etwa weiter Sicherheitsmaßnahmen auslösen, wie etwa eine Selbstschuss Anlage oder das Ausströmen eines Gases veranlassen. Um Druckplattencluster zu umgehen müssen diese erst einmal aufgespürt werden, was mittels einer Intuition + Wahrnehmung (4)- Probe gelingt. Danach gibt es mehrere Möglichkeiten weiter vor zugehen. Man kann versuchen sie deaktivieren, indem man eine vergleichende Probe auf Logik + Hardware gegen die doppelte Stufe des Clusters ablegt. Man kann versuchen es einfach zu umgehen indem eine vergleichende Probe auf Geschick + Akrobatik gegen die doppelte Stufe des

Clusters gewinnt und bestimmt finden findige Spieler noch weitere Methoden, die zu passenden vergleichenden Proben gegen die doppelte Stufe des Clusters führen können.

### **Lichtschranken**

Lichtschranken sind einfache Sensoren die ermitteln ob etwas oder jemand durch eine bestimmte Schranke bewegt wurde und können ähnlich wie Druckplatten weitere Sicherheitsmaßnahmen auslösen.

Die Lichtstrahlen können durch spezielle Sprays oder Infrarotsicht sichtbar gemacht werden, was durchaus als Vorteil verstanden werden darf, sollte man vorhaben diese zu über.

Auch Lichtschranken können auf mehrere Arten überlistet werden, beispielsweise indem man sich mittels waghalsiger Akrobatik an ihnen vorbei mogelt oder sie mit komplexen Spiegelkonstrukten (und der Fertigkeit Sicherheit) umgeht oder gar per Psionik das Licht selbst beeinflusst. Jedenfalls wehren sich Lichtschranken mit dem doppelten ihrer Stufe gegen Versuche umgangen zu werden.

### **Biometrische Scanner**

Biometrische Scanner überprüfen die biometrischen und eindeutigen Daten des Zielobjekts und vergleichen die Daten mit ihrer Datenbank. Sollte ein Profil mit den entsprechenden Daten UND der nötigen Berechtigten vorliegen gewähren die Scanner Zugriff auf was auch immer sie schützen.

Die Scanner selbst sind schwierig zu überlisten, da man bei einem Retinas scanner beispielsweise die richtige Retina benötigt um die Sicherheitssperre zu umgehen. Auch Biometrische Scanner wehren sich mit ihrer doppelten Stufe gegen Manipulation.

## **Allgemeines**

Aeria spielt in einem uns technologisch weit überlegenen Sonnensystem, das durch den Krieg mit Invasoren aus einem anderen Sternensystem, den Ilexiten, strapaziert wird.

Die Regierungen können selbst ein Mindestmaß an Sicherheit nicht mehr gewährleisten, da sie gezwungen sind, sowohl Militär als die Polizeikräfte, die hier nur als "die Garde" bezeichnet werden, abziehen mussten um die Invasion der Ilexiten auszubremsen. Die Zustände wurden zunehmend drastischer als verschiedene Organisationen und Syndikate aus den Schatten traten um das Tagesgeschäft zu übernehmen.

Der Senat sah sich gezwungen zu handeln und rief die Notstandsverordnungen aus, wodurch die politischen Wahlen vorerst aus Eis gelegt wurden und die Polizeigewalt durch private Unternehmen legalisiert wurden. Dies war die Geburt der Freelancer.

## **Psioniker**

Psionikern wird häufig mit Misstrauen begegnet. Das kann man schon nach vollziehen, da sie über Kräfte verfügen, die zwar stark untersucht, aber nicht wirklich verstanden werden. Psioniker sind deutlich seltener als Nicht-Psioniker, aber sie sind auch nicht derart selten, dass die Leute das Phänomen nicht kennen. Es kommt natürlich immer auf die genaue Gegend an, aber im Durchschnitt sind zwischen 5 - 20% der Bevölkerung psionisch begabt.

Das Bild der Psioniker hat sich im Laufe der Geschichte stark gewandelt. In der Vergangenheit wurden sie als "Hexer" gebrandmarkt und gejagt, aber es gab auch Zeiten in denen Sie ihre Gaben auf

dem freien Markt feil boten. Sie wurden "die Weisen" genannt oder "Scharlatane" wenn man ihnen gegenüber weniger freundlich gesinnt war.

Heute werden die Psioniker meistens als Psioniker bezeichnet, aber auch heute gibt es noch andere Bezeichnungen. In den neun Staaten von Jiuzhou nennt man sie "mahoutsukai". In den Dschungeln von Haze oder bei den indigenen Völkern auf Wildfrontier wird von "Schamanen" gesprochen. In diesen Abweichungen glaubt man gemein hin, dass der Psioniker seine Fähigkeiten von Geistwesen erhält, die ihn und die Welt umgeben.

## **Freelancer**

Pauschal sind Freelancer erst einmal Mädchen für alles.

Freelancer werden gerufen wenn die Katze einer alten Dame auf einem Baum festsetzt, wenn eine Ehefrau nicht mehr so ganz an die Treue ihres Gatten glauben oder wenn ein Mord geschehen ist und dieser aufgeklärt werden soll. Sie sind Detektive, Polizisten, Sicherheitsleute oder was man auch immer gerade so gebrauchen kann. Ob die Organisation eines Jahrmarktes oder die Aufklärung seltsamer Vorfälle in den Kanälen. Freelancer werden alles tun, solange die Bezahlung stimmt.

## **Agenturen**

Einige ausgefuchste Gestalten haben erkannt, dass das Leben eines Freelancers nicht ganz ohne Gefahren ist und haben sich mit anderen zusammen geschlossen um gemeinsam für Sicherheit zu sorgen (oder Kohle zu scheffeln).

Diese Individuen haben die ersten Agenturen gegründet.

Die Agenturen sind lose Zusammenschlüsse von Freelancern und funktionieren wie jedes andere

Unternehmen auch über Angebot und Nachfrage.

Allerdings gibt es auch unter den Agenturen schattige Elemente, die die Ordnung stärker bedrohen, als die Elemente zwecks deren Bekämpfung sie dereinst gegründet wurden.

Agenturen gibt es in allen Formen und Farben. Frisch gegründete Agenturen haben oft kaum mehr als einen Büroraum im Äther wohingegen etablierte Agenturen oft sogar große Raumschiffe und einige Immobilien besitzen.

### **Bezahlung**

Je nach Einschätzung der Gefahren durch den Auftraggeber werden die Jobs unterschiedlich gut bezahlt. Im Schnitt verdient ein Freelancer zwischen 5.000Cr und 15.000Cr pro abgeschlossenen Auftrag. Besonders einfache Aufgaben können weniger gut bezahlt sein, während extreme Missionen durchaus auch mal 20.000Cr übersteigen können, auch wenn das eher selten vorkommt.

### **Organisationen**

#### **Die Handelsgilde**

Die Handelsgilde, oft auch Handelsföderation genannt, ist ein Zusammenschluss der Einflussreichsten Händler des Systems. Ursprünglich wurde sie Gegründet um den Interplanetaren Handel zu erleichtern und um den angeschlossenen Kaufleuten Vorteile auf dem freien Markt zu verschaffen. Man kann beinahe sagen, dass die Föderation sich ursprünglich als wenig mehr als eine Einkaufskooperation verstanden hat, allerdings hat sich dieses Selbstbild innerhalb der vergangenen Jahrhunderte stark gewandelt hat. Heute ist die Handelsgilde einer der großen Machthaber im aerianischen Systems. Sie kontrolliert nicht nur den "freien" Markt, sondern auch den

Bankensektor und in vielerlei Hinsicht auch die Industrie.

Die Handelsföderation verfügt zusätzlich noch über eine kleine militärisch geprägte Unterorganisation, die innerhalb der Gilde lediglich als Z-0 bekannt ist. Außerhalb der Gilde spricht man von einer paramilitärischen Miliz, die die Interessen der Gilde mit aller Macht durchsetzt.

Die Handelsgilde hat eigene Vertreter im Senat zu Makropole, die dort den Einfluss der Gilde weiter ausbauen. Beinahe jedes Unternehmen des Systems ist in irgendeiner Weise mit der Föderation assoziiert, da es beinahe unmöglich ist gegen diesen Giganten zu bestehen und die Gilde eine sehr einfache Philosophie in Sachen Handelspartner hat; "Wer nicht für uns ist, ist gegen uns:"

Die Handelsgilde betreibt Raumwerften, Raumkontore und sogar Minenanlagen, sowohl auf Planeten als auch in Meteoritenfeldern, um den Handel zu fördern und möglichst Großen Profit zu generieren.

Für die Organisation im Ganzen hat das Individuum keinerlei Bedeutung und ihre Mühlen mahlen erbarmungslos.

#### **Der Orden der Erwachten**

Der Orden der Erwachten ist ein quasi religiöser Verbund von Psionikern, die sich organisierten um ihre Philosophie zu kultivieren und zu verbreiten. Die Mitglieder glauben, dass sie ihre Macht nicht durch bloßen Zufall inne haben, sondern das Schicksal ihnen die Aufgabe zukommen lassen jene zu Schützen, die sich nicht selbst Schützen können, denn "aus großer Kraft, folgt große Verantwortung."

Die Erwachten führen ein bescheidenes Leben fernab der Öffentlichkeit und verzichten auf unnötigen Luxus um ihre Sinne zu schärfen und ihre Körper zu stählen.

Die meisten von ihnen verzichten auf das Nutzen von Schusswaffen und bevorzugen Nahkampfwaffen, wobei die

Vektorfeldwaffen bei ihnen großes Ansehen genießen.

Die Tempel der Erwachten gibt es auf beinahe jedem Planeten der Kamrik Allianz und es gibt sogar Gerüchte, dass die Bruderschaft eigene Raumstationen betreibt um ihren Mitgliedern, das bestmögliche Training zu ermöglichen.

### **Die Garde**

Das Militär, das im Volksmund oft einfach als "die Garde" bezeichnet wird, ist eine Organisation, die von allen Planeten der Kamrikallianz unterstützt und finanziert wird. Heute sieht man nur wenige angehörige des Militärs, da diese abbestellt wurden um den Vorstoß der Illexiten in das Hauptsystem zu unterbinden.

Dieser Krieg dauert schon lange an und ein Ende ist nicht in Sicht, allerdings sind vereinzelt Kreuzer anzutreffen, die Vorräte aufstocken und Schäden reparieren müssen.

## **Das System**

Aeria.

Ein Sonnensystem wie viele andere auch, aber mit einem besonderen Unterschied. Beinahe alle Planeten des Systems sind bewohnbar und die Einwohner haben sich über die meisten von ihnen ausgebreitet.

Die Himmelskörper des Aeria-Systems sind die folgenden.

Aerus - Die Lebens spendende Sonne um die alle Planeten des Systems kreisen.

Makropole - Die Makropole und Wiege der Aerianer, wie sie sagen. Gleichwohl Geburtsstätte modernster Technik und

Moden und Brutstätte für Intrigen und Verbrechen.

Auf keinem anderen Planeten liegen Wahrheit und Lüge so dicht bei einander wie in schillernden Hallen des Senats und zwielichtigen Hinterzimmern der Syndikate.

Sunrise - Eine Welt von Tradition und Ehre.

Eine Welt von Antiken Geheimnissen und Mysterien.

Haze - Der Waldplanet. Spärlich bevölkert, größtenteils unerforscht, doch reich an Ressourcen und Gefahren.

Riptide - Die Wasserwelt, die die Hybris ihrer Regierung nicht überstand.

Wild Frontier - Bodenschätze und mehr Freiheit als Gut für die Bewohner sein kann.

## **Die Planeten der Kamrikallianz**

### **Makropole**

Makropole ist der Name der Stadt die sich über die gesamte Oberfläche des Gleichnamigen Planeten zieht. Alles ist bebaut, die Berge, die Wüsten und sogar die Meere blieben nicht unberührt. Doch leidet Makropole keineswegs an Überbevölkerung und hat es dank seiner fortschrittlichen Technologie sogar geschafft unterirdische Areale zu erschließen um dorthin den Agrarsektor zu verlagern um die Fläche über Tage bewohnbar zu halten.

In den Augen vieler ist Makropole ein utopisches Paradies, in dem es Mitgliedern von allen Spezies gelingt friedlich miteinander zu koexistieren und die Freiheit, die die Republik, deren Kanzler je für eine 5-jährige Legislaturperiode vom Volk gewählt wird, zu verteidigen. In Wahrheit jedoch hat Makropole die selben Probleme, die jede andere Stadt auch kennt, nur dass ihr

Ausmaß proportional mit Stadt gewachsen ist. Korruption, organisiertes Verbrechen, Rassismus und Gewalt stehen an der Tagesordnung und die völlig überforderte Stadtgarde hat alle Hände voll damit zu tun, dass die utopische Fassade der Republik gewahrt bleibt.

Trotz der weit fortgeschrittenen Technologie sieht man der Stadt ihr Alter an. Ihr Wachstum durchzieht etliche Epochen und dies hat dazu geführt, das man das Stadtbild durchaus als durchwachsen bezeichnen kann. Zwar sind die Übergänge der herrschenden Baustile fließend, dennoch kann es einem Ortsfremden passieren, dass er gerade noch durch scheinbar antike Säulenbauten flanieret und sich nur wenig später zwischen barocken Prunkbauten wieder findet. Um das ganze noch konfuser zu machen gab es im Laufe der Geschichte immer wieder Phasen der Rückbesinnung weswegen man nicht einmal anhand des Baustils das Alter einer Siedlung abschätzen kann. Die einzige Systematik die man erahnen kann ist, dass sich ähnliche Stile in ähnlichen Klimazonen wiederfinden lassen.

Während der Epoche, die heute als das Zeitalter des Erwachens bekannt ist, erkannte man langsam aber sicher dass die Entlastung des Planeten langsamer aber sicher die Luftqualität derart reduziert hat, dass man begann die bereits bebauten Flächen wieder zu begrünen, was dazu führte dass die legendären Stadtwälder Makropole sich allmählich ausbreiteten und das Verständnis für die Notwendigkeit einer gesunden Ökosphäre zurückkehrte. Heute sieht man ganze Dschungelareale, in deren Schatten monströse Industriegebiete gedeihen und antik anmutende Wohngebiete als Pfahlbauten die Meere bedecken, während einige Luxusdomizile in die Felswände der höchsten Berge gehauen wurden.

### **Das Leben auf Makropole**

Die meisten Leute auf Makropole leben und arbeiten in einem der vielen Distrikte der Stadt. Der kleine Mann hat es schwer sich zu behaupten denn die Schere zwischen Arm und Reich klafft täglich etwas weiter auseinander. Und während jeden Tag ein paar weitere Familien in die Armut abrutschen, kauft sich jeden Tag ein neuer Reicher ein Ferienhaus. Die starke Ungleichverteilung des Wohlstandes sorgt für große Frustration in der Bevölkerung und die Kriminalitätsrate steigt weiter an. Die High Society auf Makropole lebt wirklich auf großem Fuß. Unter ihnen finden sich die Senatoren und Politiker, Konzernbosse und auch die Köpfe hinter den Unterweltsyndikaten. Ausschweifende Feste, Maskenbälle und andere exklusive Veranstaltungen wie der Besuch von Kunstgalerien stehen an der Tagesordnung.

### **Unterhaltung**

Um sich den schweren Alltag irgendwie erträglich zu gestalten gibt es auf Makropole eine Menge Arten der Unterhaltung, die je nach Lebensstil unterschiedlich stark frequentiert werden. Es gibt etliche Bars in denen man sich mehr oder weniger gemütlich seinen Umtrunk gönnen kann. In den Casinos kann man jeden schwer verdienten Credit entweder verprassen oder verdoppeln und natürlich gibt es auch einige angesagte Clubs und Tanzlokale in denen man seine Zeit totschlagen kann. Immer beliebter werden auch die Freuden des Äthers. So kann man sich Abos für verschiedenste Ätherspiele zulegen und die dröge Realität hinter sich lassen. Sie wollen ein Ritter sein? Eine Prinzessin? Oder beides? Kein Problem. Der Äther bedient beinahe jedes Klischee und kennt auch fast keine Vorurteile. Wer das Geld hat schwelgt im Luxus.

## **Sexualität**

Im allgemeinen ist man auf Makropole ziemlich offen was die Sexualität angeht. Die Mehrheit der Sapiënten hat weder ein Problem mit Homosexualität noch mit Paarungen über die Artengrenzen der Sapiënten hinaus. Also wenn der Bovinus nun einmal ein Auge auf die hübsche Vulpes geworfen hat, stört sich der Großteil der Bevölkerung nicht, auch wenn eine solche Verbindung nicht ohne Hilfe von Biotechnologie zu Nachkommen führen kann. Es gibt jedoch auch konservativere Strömungen und gerade in den Familien in denen Geld und Prestige eine große Rolle spielen, sieht man solche Verbindungen nicht gerne.

## **Prostitution**

Nach wie vor ist Prostitution ein einträgliches Geschäft. Aus Angst vor dem Sittenverfall wurde Prostitution verboten, doch da es letztendlich ein Verbrechen ohne Opfer ist und die strauchelnde Garde alle Hände voll mit echten Verbrechen zu tun hat, wird über diese Branche hinweg gesehen. Auch im ältesten Gewerbe der Welt gibt es eine Art Hierarchie. Ganz unten stehen die Straßenhuren und Stricher, die ihren Körper meist für nur wenige Credits anbieten von denen meist auch noch ein großer Teil an ihren Zuhälter geht. Diese bemitleidenswerten Individuen haben oft keine andere Wahl und wenn sie versuchen aus zusteigen wird ihnen Gewalt angetan. Darüber stehen die Dienstleister, die angestellt in echten Etablissements sind. Diese stehen meist unter dem Schutz ihres Arbeitgebers und müssen nicht bei jedem Klienten um ihr Leben bangen. Ganz oben in der Hackordnung stehen die Escorts und Konkubinen. Diese sind elegant, oft gebildet und verstehen es dem Kunden auf mehr als nur eine Art die Zeit zu versüßen. Sie schlafen nicht mit jedem Kunden, sondern erwählen sich ihre Liebhaber.

Einige wenige haben es in solch hohe Sphären geschafft, dass man ihnen nachsagt durch den Einfluss auf ihre Klienten selbst subtil am Machtkampf der Politiker teilzuhaben.

## **Mode**

Die Mode von Makropole ist so vielfältig wie seine Bewohner. Über die Jahrhunderte haben sich die brillanten Köpfe der Modeindustrie alles mögliche einfallen lassen, aber die Leute die sich Designer nennen haben eigentlich immer nur aufgewärmt was es schon mal gegeben hat, weswegen wirklich JEDE Modeerscheinung alle paar Monate ein Comeback hat, weswegen man durchaus Reifröcke neben Cargojeans sehen kann.

Was Makropole auszeichnet. Makropole ist die Hochburg der Wissenschaft. Beinahe alle Innovationen der letzten Jahrhunderte haben ihren Ursprung in den Laboren der Stadt gefunden. Antigravitation, Vektorfelder, Kybernetik und auch die moderne Medizin, inklusive der Gifte und Drogen die sie hervorgebracht hat, sind nur einige Beispiele für die Verbesserungen die Makropole dem Leben eines jeden einzelnen geschenkt, insofern er sie sich leisten kann.

Etwas zum Aufbau der Stadt Makropole ist eine einzige riesige Stadt und als solche ist sie eingeteilt in 449 Distrikte, von denen jeder seinen eigenen Charakter besitzt und deren Größe sehr stark variiert. Sie variieren zwischen der Größe einer Großstadt und der eines halben Kontinents .

Im Folgenden werden einige herausstechende Distrikte beschrieben.

### **Distrikt 1**

Distrikt 1 ist der Sitz der Regierung. Hier tagt der Senat und hier nächtigen die Mächtigen. Riesige Säulenbauten stehen

dicht gedrängt und Wetteifern um die Anerkennung ihrer Wichtigkeit.

#### Distrikt 49

49 war einst ein rein industriell genutzter Distrikt, doch vor einigen Jahrhunderten ließ der Senat eine große Mauer um den Bezirk errichten. Die Industrie zog ab und hinterließ einen toten Distrikt auf dessen stählernes Gerippe danke der Mauer nun niemand mehr seine Augen richten musste. Doch warum wurde die Mauer gebaut? Weshalb wurde der Bereich verlassen? Und warum wird das Land nicht neu erschlossen, wo es ohnehin nicht mehr genug Platz auf Makropole gibt?

#### Distrikt 72

72 ist der größte Wald des Planeten und auch dieser Distrikt ist urban geprägt und bewohnt. Die Pflanzen sind mit der Stadt symbiotisch verbunden und Ragen aus den Dächern der größten Gebäude hervor, tragen allerdings auch wieder kleinere Gebäude. Viele Große Bäume wurden von Qi - Psionikern so verändert, dass sie selbst zu Häusern wurden und nun bewohnt werden.

## Riptide

Der Planet Riptide ist ein mahnendes Beispiel was passieren kann, wenn die Profitgier weniger, die Umwelt aller zu Grunde richtet. Einst war Riptide der wohlhabendste aller Planeten in Astrum und dominierte mit seiner überlegenden Technologie die Gesamte Ökonomie des Sternsystems und verfügte zugleich über die größte militärische Macht. Damals noch hatte der Planet einen anderen Namen gehabt, der jedoch mit samt seiner Kultur der Vergessenheit anheim fiel. Vielerorts befürchtete man sogar, dass Riptide eine Invasion naher Planeten und Monde plane. Doch es kam anders.

Die Machthaber ignorierten die

Warnungen der Ökologen und verlachten den Treibhauseffekt als Hirngespinnst wirrer Geister oder schlimmeren. Es kam wie es kommen musste. Die Temperatur stieg an, die wenigen verblieben Wälder gingen ein. Wiesen verödeten und die Pole begannen zu Schmelzen. Es sei zu spät, hieß es von Seiten der Wissenschaftler, doch die Ökonomen wussten es besser. Statt der planetaren Evakuierung befahlen die Machthaber die Errichtung gewaltiger Dämme um so die Wassermassen in Zaum zu halten und auch weiterhin in den bestehenden Fazilitäten gewinnbringend Produzieren zu können. Die Bevölkerung wurde über die Notlage im Unklaren gelassen. Zwar bemerkte man das steigende Wasser, doch waren die Gründe dafür unbekannt und die Regierung gab ja schließlich Entwarnung. Dank der Unzerstörbaren Dämme könne man wie gewohnt seinem Tagewerk nach gehen und auch weiterhin friedlich leben.

Dann kamen die Beben. Die Dämme brachen, die Fluten verschlangen die Zivilisation und Riptide kam zu seinem Namen.

Heute liegt die Gesamte Oberfläche des Planeten, der nach der großen Katastrophe benannt ist, unter dem Meeresspiegel und es hat tatsächlich einige Pioniere hierher verschlagen. Vornehmlich Amphiboide, aber auch angehörige anderer Spezies zieht es hier her. Da Riptide von keiner Regierung beansprucht wird ist es der perfekte Ort für eine jene, die Gesucht werden, politisch verfolgt werden oder einfach ein paar weniger legale Waren zu feilbieten wünschen und genau diese Individuen waren es, die die sagemumwobenen Floßdörfer, die als Freimärkte bekannt wurden, gründeten.

Es gibt sogar Gerüchte darüber, dass einige Amphiboide einige der Komplexe, die dereinst versanken wieder in Betrieb genommen haben sollen.

### **Das Leben auf Riptide**

Auf Riptide lebt es sich schwer, aber

dafür stirbt man umso leichter. Der Mangel an allem hat die Gemeinschaften auf den großen Schiffsinseln in Lager gespalten. Die einzelnen "Viertel" der Insel sind in Banden organisiert und man duldet sich nur so gerade eben. Bandenkriege stehen an der Tagesordnung. Hier hausen nur jene, die nirgends mehr hin können, oder noch keine Möglichkeit gefunden haben Riptide zu verlassen.

Andererseits existieren da noch die Arkologien. Diese Unterwasserstädte werden von oft durchsichtigen Kuppeln umgeben und bilden autarke Habitate, die technologisch weit fortgeschritten sind und über hervorragende medizinische Versorgung verfügen. Allerdings werden die Arkologien, häufiger als nicht, von alteingesessene Dynastien regiert, die nur wenig flexibel sind und allen Neuerungen in der gesellschaftlichen Infrastruktur sehr skeptisch gegenüber stehen. Nicht selten wird die Außenwelt misstrauisch beäugt und Leute von Außerhalb, sollten diese sich tatsächlich mal in die Tiefen verirren, sollten nicht mit einem herzlichen Willkommen rechnen. Diese Attitüde hat über die Zeit zu einem massiven Dilemma geführt, da es diesen Arkologien häufig an frischen Blut mangelt und sich Erbkrankheiten entwickeln, da der Genpool sehr eingeschränkt ist. Allerdings hört man immer wieder Gerüchte darüber, dass einige Wissenschaftler eine Lösung für dieses Problem gefunden haben...

### **Unterhaltung**

Die Unterhaltung auf Riptide ist sehr eingeschränkt, aber da die Leute zumeist mit dem Auftreiben der nächsten Mahlzeit beschäftigt sind, haben sie eh nicht genug Freizeit um besonders viel zu unternehmen.

Es gibt etwas Glücksspiel und organisierte Kämpfe, denn wenn es an

etwas keinen Mangel gibt, dann an gewalttätigem Abschaum.

### **Mode**

Es wird getragen, was man in die Hände bekommt. Das meiste was man hier zu Gesicht bekommt sind Lumpen und Patchworkkleidung. Nichts will wirklich zusammen passen, aber die Leute hier haben auch wirklich andere Sorgen.

### **Sunrise**

Sunrise ist ein Planet der Traditionen und teilt sich in zwei große kulturelle Bereiche ein. Zum einen gibt es da die neun Staaten von Jiuzhou. Die hiesigen Sapiens leben in kleinen Familienverbänden in Holzhäusern, man geht althergebrachten Handwerken nach wie der Schmiedekunst oder Töpferei und es wird ein reger Ahnenkult zelebriert. Aber auf der anderen Seite steht Sunrise in technologischer Sicht Makropole in nichts nach, was für Ortsfremde durchaus skurril wirken kann. So ist es kein seltener Anblick dass man eine junge Vulpes gewandet in Yukata und bewaffnet mit archaischen Waffen wie dem langen Schwert, welches hier Katana genannt wird, aus einer Raumfähre steigen sieht um den Transport einer Lieferung Ätherprojektoren zu überwachen. Genauso anachron wirken auch die Markttage, die seit jeher abgehalten wurden um Waren feilzubieten, da man hier Stände der örtlichen Bauern, die versuchen ihre Lebensmittel abzusetzen, und Anbieter für SOTA Elektronik dicht an dicht gedrängt um die Gunst der Kunden werben sieht. Größere Gebäude, wie etwa der Regierungssitz des Tenno, wie hier der monarchische Regent genannt wird, wurden vornehmlich in pagodischer Bauweise errichtet. Eine Pagode ist ein markantes, mehrgeschossiges,

turmartiges Bauwerk, dessen einzelne Geschosse meist durch vorragende Gesimse oder Dachvorsprünge voneinander getrennt sind.

Im Palast des Tenno geht der jeweilige Regent seinen Regierungsgeschäften nach. Er setzt Steuern für das Jahr fest, debattiert mit seinen Beratern über die rigide Außenpolitik, setzt Zölle fest und kümmert sich um die Belange der adligen Feudalherren, denen ein Lehen zur Verwaltung und Bewirtschaftung überlassen wurde. Ständige Spannungen zwischen den einzelnen Provinzen, die je ein Lehen darstellen, haben in der Geschichte Sunrises schon häufig zu Kriegen geführt, weswegen die Vermittlungsaufgabe des Tennos zwischen den Feudalherren, die ihrerseits Teile ihres Landes als Lehen an geringere adlige weitergeben haben, immer wichtiger wurde. Der bürokratische Aufwand dieses Sublehensystems ist derart gigantisch, dass es in der kaiserlichen Ätherbibliothek sogar einen eigenen Palast zur Archivierung und Systematisierung der derzeitigen und vergangenen Lehnsherren gibt. Das Traditionsbewusstsein der Einwohner von Sunrise hat dazu geführt, dass die archaischen Kampfkünste und Wege der Kriegsführung nie in Vergessenheit gerieten und somit noch immer Teil des Kulturgutes sind. Viele Bürger üben sich in den Kampfkünsten, sei es nun Kenjutsu (Schwertkunst), eine der vielen waffenlose Kampfkünste, Kyujutsu (Kunst des Bogenschießens) oder der anderen bewaffneten Kampfkünste. In den beengten Verhältnisse auf den Raumkreuzern oder den urbanen Irrgärten haben sich die als antiquiert angesehenen Nahkampftechniken als derart nützlich erwiesen, dass die Republikanische Garde Makropole in ihnen unterrichtet werden.

Zum anderen gibt es noch Mizar, das

sich in die schwarzen und die roten Landen einteilt.

Das rote Land beschreibt die Wüste in denen es wenig mehr als die Nekropolen der Alten, wie die untergegangene Hochkultur genannt wird die hier ihren Sitz hatte. Die Nekropolen sind große Bauten, in denen die Herrscher Alten mit samt ihrem Besitz und Hofstaat begraben wurden. Es heißt die Pyramiden seien große Labyrinth und der sichtbare Teil, der aus dem Sand hervor lugt sei lediglich die Spitze des Eisbergs.

Um die Alten ranken sich viele Legenden und Mythen, so sollen sie bereits vor Äonen dazu in der Lage gewesen sein sollen zu den Sternen zu reisen und die Macht ihrer Psioniker soll denen vermeintlicher Götter gleichgekommen sein .

Doch das konnte Sie schließlich nicht vor ihrem Untergang bewahren.

Das schwarze Land ist nach den fruchtbaren Böden des Kernlandes benannt, das von unzähligen Flüssen und Strömen durchzogen ist.

Die Schwarzländer haben eine Kultur hervorgebracht in denen moderne Elektronik mit den Traditionen koexistiert. In diesem Punkt ähneln sie den Bewohnern von Jiuzhou, wenn auch in wenig anderem.

Noch heute trägt der Monarch den Titel des Pharaos. Man sagt der Regent wurde vom göttlichen berührt und dem gemeinen Volk ist es bei Strafe verboten sich dem Pharaos zu nähern. Audienzen werden selten gewährt und niemand kennt jemanden dem eine Audienz gewährt wurde.

Ein großer Teil der Einwohner gehört zur Arbeiterschicht. Es ist nicht ungewöhnlich, dass die ärmeren Arbeiter in Lehmhütten, quaderförmige Bauten aus gebrannten Lehmziegeln hausen, die an die Landeplätze der Sternschiffe angrenzen, auf denen auch die Basare stattfinden, wo man neben handgefertigten Amphoren auch moderne Schusswaffen erwerben kann. Die reichen Händler und die Dienerschaft

des Pharaos leben in großen Palästen und riesigen Anwesen. Im Baustil sind geometrische Formen und Säulen dominierend. Bei Prachtbauten werden oft Pylonen, monumentale Torbauten, errichtet.

Es gibt aber Orte, die diesem Stadtbild stark zuwider laufen, denn das vorherrschende Baumaterial an diesen Orten ist rotländisches Glas. Es ist den Mizarianern gelungen ein Verfahren zu entwickeln um den Wüstensand des Roten Landes als Baumaterial nutzbar zu machen, was zu den gläsernen Städten geführt hat. Komplexe Techniken setzen das Glas unter Spannung und bringt es in leicht konvexe Formen. Die nach außen gerichtete Seite des Bauelementes gewinnt dadurch an Härte die vielen Metallen in nichts nach steht, jedoch steht das Glas derart unter Spannung, dass es ausreichen würde einen Kieselstein in die innere Wölbung zu schleudern, damit die ganze Struktur einbricht. Aber die Mizarier haben auch hier für eine Lösung gefunden; sie verbinden die Bauelemente derart, dass sie stets zwei Halbschalen produzieren, die mittels einer Schweißtechnik verbunden werden. Auf diese Weise werden die instabilen Spannungen von der Außenwelt abgeschlossen. Durch die physikalischen Eigenschaften dieser Bauelemente haben die gläsernen Städte stets rundliche, polygonartige Optik. Innerhalb des Volkes haben sich viele Mythen und Schauermärchen erhalten. Aberglauben und Mystizismus begegnen einem an jeder Ecke, ob es Talismane sind, die auf dem Markt verkauft werden ob diese hartnäckigen Gerüchte über Götter- und Todeskulte.

### ***Das Leben auf Sunrise***

In Jiuzhou lebt es sich recht simpel, solange man sich in die Gemeinschaft einfügt und die Obrigkeit nicht hinterfragt. In den ländlichen Regionen sind die meisten Einwohner tatsächlich

Bauern oder in der Landwirtschaft verwurzelt. Man lebt meist in kleinen Dörfern, die von Feldern umgeben sind. Jedes Dorf hat einen eigenen Vorsteher, der Shi Zhang genannt wird. Die meisten Dörfer haben kleine Werkstätte, in denen die Schmiede Rücken an Rücken mit dem Elektronikfachmann existiert.

In den Städten sieht es dagegen anders aus.

Die traditionellen Behausungen stehen dicht gedrängt und sind von kleinen Mauern umgeben. Wichtige Regierungsgebäude dominieren das Stadtbild und auch kleine Schreine, die den Vorfahren gewidmet sind, werden häufig errichtet. In den Städten arbeiten die meisten Einwohner in einer der Produktionsstätten, Werften oder als Handwerker. Familiäre Kleinunternehmen dominieren die Geschäftswelt und man muss nie weit gehen um den nächsten Laden zu finden.

Beinahe jede Mahlzeit besteht aus Reis, mit verschiedenen Soßen und Fleisch. Es werden auch Suppen bereitet, Hauptzutaten sind Bambus, Sojabohnen, Fleisch, Früchte, Fisch und Meeresfrüchte.

Ehre ist den Leuten sehr wichtig und man hält sich Kodices und versucht so sein Gesicht zu bewahren. Man lügt hier nicht, man schmückt aus. Das kann für Fremde sehr verwirrend sein. Wenn nun ein Händler sagt, es habe eine Verzögerung gegeben, bedeutet das schlichtweg, dass er die angeforderte Ware nicht bekommt und nicht, dass es verzögert wird. Der Adel ist stets militärisch geprägt. Diese Kaste wird Samurai genannt und es wird erwartet, dass die Samurai die sieben Tugenden des Weges des Kriegers aktiv leben. Diese sind:

Gerechtigkeit  
Mut  
Menschlichkeit  
Höflichkeit  
Wahrhaftigkeit  
Ehre

Loyalität.

Ursprünglich war Jiuzhou sehr patriarchalisch und Frauen hatten nur sehr wenige Rechte, aber das hat sich heute stark gewandelt und auch weibliche Samurai ziehen bei Bedarf in den Krieg.

In Mizar arbeiten die Leute meist im Dienste des Pharaos und helfen diesem Pyramiden und Tempel zu errichten, aber auch hier gibt es große Anteile der Bevölkerung die in der Landwirtschaft aktiv sind.

Aufgrund der großen Hitze Tagsüber und den kalten Nächten, wird zumeist Vormittags und Abends gearbeitet. Das Volk speist einfach, Linsensuppen und Felafel sind beliebt, aber auch fleischige Speisen sind nicht selten. Nachspeisen werden extrem süß serviert und beinhalten oft Honig und Unmengen an Zucker. Es werden oft Fruchtaufgüsse und Kräuterinfusionen serviert, wobei hier Minze dominiert.

### **Unterhaltung**

In Jiuzhou hat sich eine Form der Unterhaltung entwickelt, die viel Wert auf die Einhaltung der Etikette legt. Es gibt Kneipen, die hier Izakaya genannt werden. Man trifft sich um zu trinken und traditionelle Kartenspiele zu spielen. Theater ist sehr beliebt und gehört zu den einfachen Freuden des Volkes. Bordelle sind nicht unbekannt, auch wenn es eher verpönt ist diese zu besuchen.

Die Mitglieder der Samuraikaste messen gerne ihre Fertigkeiten mit dem Schwert oder ihren Intellekt bei einer Partie Shogi, eine Art des Schachspiels.

Zur Freizeitgestaltung in Mizar treffen sich die meisten Arbeiter in den Salons um gemeinsam Tee zu trinken, oder Wasserpfeife zu rauchen. Tanzclubs sind auch sehr beliebt. Alkohol ist im Allgemeinen verpönt.

Bei der Jugend sind vor allem Ballspiele und Ringsport beliebt. Regelmäßige Turniere und Wettstreits werden organisiert um den Athleten zu ermöglichen ihre Fertigkeiten zu schärfen.

### **Mode**

### **Haze**

Der Planet Haze wurde erst vor kurzem besiedelt und ist größtenteils unerforscht. Seine Oberfläche ist mit Ausnahme der Pole und Meere gänzlich bewaldet, allerdings wurden einige Kolonien gegründet, die sich über den Handel mit den selten Hölzern finanzieren. Sie verbinden die moderne Technologie Makropoles mit den Techniken des Überlebens, die den Siedlern von den Ureinwohnern des Planeten beigebracht wurden, was zu urigen Eindrücke führen kann, wenn man z.B die hochentwickelte Landzone über Holzstege verlässt um dann in die Wipfeldörfern vorzudringen in denen man sich nach einem anstrengenden Tag zur Ruhe setzt und der Geist in den Äther wandert.

Die meisten der 17 Kolonien Leben in Frieden mit den Einheimischen, die Dunstwanderer genannt werden, und respektieren deren Naturreligion. Deshalb betreiben diese Kolonien auch sehr nachhaltige Forstwirtschaft und nehmen vom selben bestand auch nie mehr als nötig.

Doch gibt es auch einige Kolonien, die sich soviel nehmen wie sie bekommen können. Diese Kolonien schrecken auch nicht davor zurück die Eingeborenen mit ihrer Überlegenden Waffentechnologie nieder zu strecken um die besonders edlen Hölzer aus deren heiligen Hainen zu bekommen.

## Wild Frontier

Der Planet "Wild Frontier" hat zwei Seiten die unterschiedlicher kaum sein könnten. Zum einen gibt es die Wilde Seite, der der Planet seinen Namen verdankt, die eigentlich aus wenig mehr als Felswüste mit wenigen Oasen besteht. Allerdings hat die Handelsföderation bei Probebohrungen festgestellt, dass Wild Frontier über riesiger Vorkommen an seltenen Erzen, Ölen und Edelmetallen verfügt.

Also sprießen Siedlungen von Glücksrittern und Goldschürfern aus dem Boden, die nichts zu verlieren haben oder die woanders nichts willkommen sind. Eine solche Gesellschaft führt natürlich zu einer sehr laxen Interpretation der Gesetze der Kamrik Allianz und zwar der Selbstjustiz.

Raubüberfälle und Diebstahl sind an der Tagesordnung und zur Unterhaltung haben die Arbeiter wenig mehr als die Saloons um das frisch verdiente Geld wieder bei einem Kartenspiel, kühlen Getränken und der tänzerischen Darbietungen leicht bekleideter Damen wieder auszugeben.

Die maßlos überforderten Sheriffs geben sich alle Mühe die Illusion von Gesetz und Ordnung aufrecht zu erhalten und arbeiten freudig mit Freelancern zusammen.

Die Ureinwohner haben zumeist friedliche Kulturen hervorgebracht und versuchen eigentlich nur ihre Ländereien vor den Fremden zu schützen weswegen es viele Reibereien zwischen ihnen und den Siedlern gibt.

Zum anderen gibt es noch "Latlatan". Aus dem ursprünglichen Mangel an den nötigen Erden um viele elektronische Erzeugnisse zu fertigen hat sich eine Kultur entwickelt, die den Großteil ihrer nicht zu verkennenden Industrie mit

Dampfmaschinen betreibt und diese immer weiter verbessert hat um den Wirkungsgrad der Arbeitsgeräte zu verbessern.

Latlatan ist eine riesige Metropole die in die Höhe gewachsen ist. Es hat sich in Latlatan ein großer Kult um den Adel entwickelt und Abstammung bedeutet hier alles.

Die dekadente Oberschicht schwelgt im Reichtum während die Armen sich kaputt machen.

## Sanctuary

Der Planet namens Sanctuary hat eine besondere Stellung inne, denn obwohl er nominell der Kamrikallianz angehört, wird er von der herrschenden Adelsschicht isoliert.

Dass Kernland, Canterra, wird von einem Kaiser regiert, der unter der Beratung verschiedener Gremien absolute Herrschaft genießt.

Dieses Gremium beschloss, den Zugang zu moderner Technologie zu beschränken, da es in der Vergangenheit immer wieder zu Revolten gekommen ist und um sich gegen die Aufwiegler einen Vorteil zu erschleichen wurden modern Technologien dem Volk nicht zugänglich gemacht.

### Das Leben auf Sanctuary

Die einfachen Leuten auf Sanctuary leben zumeist beschauliche Leben als Bauern, Kaufleute oder Handwerker. In großen Städten findet einmal in der Woche der große Markttag statt, an dem alle Bauern der Umgebung in die Stadt kommen und ihre Waren offerieren. Tatsächlich gibt es hier eine stark ausgeprägte „Sicherheitskultur“, die von Kritikern auch gern als absolute Überwachung bezeichnet wird. Die meisten Dörfer und Städte sind von Palisaden oder Mauern umgeben und

liegen häufig in der Nähe von Flüssen und/oder Wäldern.

In jeder Stadt gibt es eine Garnison der Stadtwache um den staatlichen Sicherheitsapparat am laufen zuhalten. Dem einfachen Volk mangelt es vor allem an Bildung. Es gibt beinahe niemandem, der vom Aufbau des Sonnensystems weiß oder sich auch nur im entferntesten vorstellen könnte, dass es noch andere Planeten gibt, auf denen Leben möglich ist.

Der Adel hingegen ist mit moderner Technik nicht nur vertraut, sondern nutzt diese sogar völlig selbstverständlich, solange der Pöbel nicht zuschaut.

Von außen leben die Herrschenden oft in gotischen Bauten und Anwesen, die innen jedoch mit allen Annehmlichkeiten der moderne gespickt sind.

Es gibt nur einen einzigen Raumhafen und dieser befindet sich im Orbit. Er dient hauptsächlich als Handelskontor. Es gibt strenge Regeln für Außenweltler, die Sanctuary betreten wollen, die das mitführen moderner Technologien verbieten. Dieses Vorgehen hat zwei Gründe: Zum einen will die Regierung den Kontakt des Volkes zur Technologie unterbinden, zum anderen will die Regierung die Außenweltler vor wütenden Mobs schützen, die sich vor den „Hexern“ schützen wollen.

Psioniker werden auf Sanctuary überhaupt nicht gerne gesehen und gelten Allgemein hin als Ausgeburd des Bösen, die ihre unheiligen Kräfte von diabolischen Entitäten erhalten haben müssen. Es gibt einige Wenige, die es geschafft haben ihre Fertigkeiten zu verbergen und Leben oft als „weise Männer“ oder „Kräuterfrauen“ innerhalb der Gesellschaft. Viele verkaufen ihre eingewobenen Effekte als Glücksbringer oder sogar als Tinktur.

Die großen Burgen und Schlösser des Adels verfügen oft über große

Luftabwehrgeschütze um das Flugverbot durchzusetzen.

### Unterhaltung

Das Volk liebt die einfachen Dinge. Es werden Feste gefeiert, man geht in Tavernen um in Gesellschaft zu trinken und sich gegenseitig Geschichten zu erzählen.

Einfach Glücksspiel, hauptsächlich mit Würfeln, ist weit verbreitet und sogar die kleinsten Dörfer verfügen über prostitutionelle Einrichtungen.

Fahren Spielleute reisen von Dorf zu Dorf um in Tavernen und auf Festen ihre Künste dar zu bieten und auch Gaukler werden gerne gesehen. Auch wenn das fahrende Volk oft als Diebesvolk und Gesindel verschrien wird.

### Mode

Es werden hauptsächlich einfache Stoffe verwenden und man trägt zu meist simple Schnittmuster, sprich einfache Hemden und Tuniken, denn praktisch und haltbar muss die Kleidung des arbeitenden Volkes sein.

Spielleute tragen oft übertrieben bunte Kleidung um auf unterhaltsame Art dem Auge zu schmeicheln.

Der Adel trägt komplexe Muster, mit Rüschen und vor allem rote und Blaue Farben. Auch Schmuck aus Edelmetallen ist hier sehr beliebt.

## Der äußere Rand

Der äußere Rand des aerianischen Systems ist Kriegsgebiet. Es ist nicht selten, dass man hier in den Trümmerfeldern des Krieges zerstörte Kreuzer und Fregatten umher treiben.

Dieses Treibgut verspricht lukrative Beute, allerdings ist die Gefahr auf Plünderer oder schlimmer, auf ein Schiff der Ilexiten zu stoßen, zu groß als das die allermeisten bereit wären dieses Risiko einzugehen.

gestartet haben, die stets nur knapp abgewehrt werden konnten. Niemand weiß, was ihre Motive sind, oder was sie planen.

## **Die Kamrikallianz**

Die Kamrikallianz ist ein loser Bund der Planeten der ursprünglich zur Erhaltung des Friedens gegründet wurde und den Handel diverser Güter regeln sollte, doch im Laufe der Jahre löste die Allianz nach und nach die eigenen Regierungen der Planeten ab und ist nun ein zentral geführtes Verwaltungsorgan, dass alle Führungsaufgaben aus dem Regierungspalast auf Makropole ausführt.

Als die Bedrohung der Ilexiten auftauchte wandelte die demokratische Allianz sich schnell in ein militärisch geführtes Regime, dem allerdings jedwede Autorität fehlt, da es nicht die militärischen Kapazitäten hat um seine Gesetze und Bestimmungen durchzusetzen, da die Armeen gebraucht werden um das Einfallen der Ilexiten in das System zu verhindern.

Die Schwäche der Allianz wird von vielen Gruppen kritisiert und es organisieren sich immer häufiger regimekritische Gruppen, die auch die Sicherheit und Verwaltungsaufgaben in ihren Regionen übernehmen. Die Regierung heuert oft auch Freelancer an um diese Gruppen zu zerschlagen.

## **Die Ilexiten**

Die Ilexiten sind Insektoide & Arachnoide aus dem Nachbarsystem Ilex, die mit ihrem Fremdartigen Schiffen immer häufiger auf Raubzüge innerhalb Aerias anzutreffen waren und auch mehrere Invasionsversuche

## Kreaturen, Monster, Leute und andere Hemmnisse.

In diesem Kapitel möchten wir dem Spielleiter ein paar Werte für Nichtspielercharaktere (NSC) und allerlei anderen "Dingen" an die Hand geben

Wir fangen mit sapienten NSC an und arbeiten uns dann zu den weniger sozialen Begegnungen vor.

Die Werte die wir angeben sind natürlich nur Vorschläge und können (und sollten) nach Belieben angepasst und verändert werden.

Um einen besseren Eindruck über die Werte zu bekommen haben wir uns an den Startwerten von Homo Sapiens orientiert.

### **Sapiente**

Wachmann

Der gute alte Wachmann, wie wir ihn alle kennen und lieben, gehört zu häufigsten Sicherheitsmaßnahmen die in der Welt von Aeria eingesetzt werden.

<b>Körperlich</b>	<b>Geistig</b>	<b>Sonder</b>
Stärke 4	Charisma 3	Glück 3
Geschick 5	Intuition 6	Biointegrität -
Reflexe 4	Logik 2	Initiative 10
Konstitution 5	Willenskraft 5	Ätherinitiative
Fertigkeiten	Rang	
Wahrnehmung	6	
Faustfeuerwaffen	5	
Hieb Waffen	5	
Empathie	4	
Waffenlos	5	
Fesseln	5	
Medizin	4	
Etikette	3	
Überreden	3	
Einschüchtern	6	

### Elitewache

Es gibt einfach Personen oder Dinge die zu wichtig oder kostbar sind, als dass man sie von normalen Wachleuten beschützen lassen könnte. Daher gibt es die Elitewachen. Sie beschützen Spitzenpolitiker, Regenten und Monarchen.

Sie sind ausgebildete Kämpfer und ihren geschulten Augen und Ohren entgeht nichts.

<b>Körperlich</b>	<b>Geistig</b>	<b>Sonder</b>
Stärke 6	Charisma 5	Glück 5
Geschick 8	Intuition 8	Biointegrität -
Reflexe 7	Logik 4	Initiative
Konstitution 6	Willenskraft 5	Ätherinitiative
Fertigkeiten	Rang	
Wahrnehmung	8	
Faustfeuerwaffen	8	
Hieb Waffen	8	
Empathie	6	
Waffenlos	4	
Fesseln	4	
Medizin	4	
Klingenwaffen	8	
Sturm Waffen	8	
Einschüchteren	6	

<b>Körperlich</b>	<b>Geistig</b>	<b>Sonder</b>
Stärke 5	Charisma 3	Glück
Geschick 4	Intuition 4	Biointegrität -
Reflexe 3	Logik 2	Initiative
Konstitution 4	Willenskraft 4	Ätherinitiative
Fertigkeiten	Rang	
Wahrnehmung	4	
Faustfeuerwaffen	3	
Hieb Waffen	4	
Empathie	3	
Waffenlos	4	
Fesseln	2	
Handwerk	3	Spraying
Etikette	2	
Gewehre	4	
Einschüchteren	4	
Bodenfahrzeuge	2	

### Gangschläger

In Zeiten in denen der Löwenanteil der Garde zu den äußeren Bereichen des System beordert wurde um zu Kämpfen, blüht Gangkriminalität auf.

Gangschläger ziehen umher und erpressen Schutzgeld oder rauben die Schwachen aus. Als unterste Riege im Zwielficht des Gesetzes sind viele von ihnen frustriert, aber sie haben ja zum Glück die Spielercharaktere um etwas Dampf abzulassen.

### Syndikatssoldat

Syndikatssoldaten sind die Exekutive des organisierten Verbrechens. Sie sind brutal, gut ausgebildet und skrupellos. Sie treiben Gelder ein und organisieren Gangs um für sie die Drecksarbeit machen.

<b>Körperlich</b>	<b>Geistig</b>	<b>Sonder</b>
Stärke 5	Charisma 4	Glück 4
Geschick 6	Intuition 5	Biointegrität -
Reflexe 4	Logik 3	Initiative
Konstitution 5	Willenskraft 4	Ätherinitiative
Fertigkeiten	Rang	
Wahrnehmung	5	
Faustfeuerwaffen	6	
Hieb Waffen	6	
Empathie	3	
Waffenlos	5	
Sturm Waffen	6	
Medizin	3	
Etikette	2	
Überreden	2	
Einschüchteren	6	
Bodenfahrzeuge	4	

<b>Körperlich</b>	<b>Geistig</b>	<b>Sonder</b>
Stärke 6	Charisma 4	Glück
Geschick 4	Intuition 4	Biointegrität -
Reflexe 5	Logik 2	Initiative
Konstitution 6	Willenskraft 4	Ätherinitiative
Fertigkeiten	Rang	
Wahrnehmung	4	
Faustfeuerwaffen	7	
Klingenwaffen	6	
Raumschiffe	5	
Waffenlos	4	
Fesseln	3	
Flugzeuge	5	
Sturm Waffen	4	
Gewehre	6	
Einschüchteren	6	

## Pirat

Piraten sind jene ehrenwerte Individuen die den gesetzlosen, leeren Raum zwischen den Planeten um Handel zu treiben. Zu meist heißt dieser Handel "Geld gegen Leben". Es gibt viele verschiedene Piratenbanden da draußen, aber die meisten gehören zu den eher gewalttätigen Gruppierungen und weigern sich beharrlich Kindern das Lesen beizubringen.

Viele Piraten bevorzugen tatsächlich Nahkampf Waffen, da sie zumeist keinen Zugang zu Raumhäfen oder größeren Handelskontoren haben, weswegen Munition ein rares Gut für sie darstellt. Sehr oft haben Piraten ihre Schiffe modifiziert um sie einschüchternder zu machen in dem sie Stachel, Schädel und allerlei grotesken Schmuck anbringen.

## Soldat

Die Soldaten der Aerianischen Garde sind gut ausgebildete Kämpfer und Krieger, die dafür bezahlt werden um Aeria gegen Eindringlinge zu verteidigen. Sie befolgen Befehle, sind hart und werden im Allgemeinen alles tun um ihre Mission erfolgreich abzuschließen.

<b>Körperlich</b>	<b>Geistig</b>	<b>Sonder</b>
Stärke 6	Charisma 2	Glück
Geschick 6	Intuition 6	Biointegrität -
Reflexe 6	Logik 2	Initiative
Konstitution 6	Willenskraft 6	Ätherinitiative
Fertigkeiten	Rang	
Wahrnehmung	6	
Faustfeuerwaffen	4	
Hieb Waffen	6	
Medizin	4	
Waffenlos	6	
Fesseln	5	
Klingenwaffen	6	
Bodenfahrzeuge	4	
Sturm Waffen	6	
Einschüchteren	4	

### Empfangsdame

Die Empfangsdame ist beinahe allgegenwärtig. Und sie... empfängt Leute. Sie übernimmt oft auch wichtige sekretarische Aufgaben und wirkt manchmal auch beratend in Unternehmen.

<b>Körperlich</b>	<b>Geistig</b>	<b>Sonder</b>
Stärke 2	Charisma 5	Glück 3
Geschick 3	Intuition 5	Biointegrität -
Reflexe 4	Logik 4	Initiative
Konstitution 4	Willenskraft 4	Ätherinitiative
Fertigkeiten	Rang	
Wahrnehmung	4	
Empathie	6	
Etikette	5	
Überreden	6	

### Pilot

Piloten werden dafür bezahlt Raumschiffe und Jäger zu steuern. Sie werden sowohl von der Regierung, vom Militär als auch von privaten Unternehmen angeheuert um Waren und/oder Personen innerhalb des Aerianischen Sonnensystems zu transportieren.. Aufgrund der immer weiter wachsenden Bedrohung durch Piraten und kriminelle Syndikate, werden die meisten sowohl im Umgang mit ihren Schiffswaffen als auch mit tragbaren Feuerwaffen geschult um sich und ihre wertvolle Fracht zu schützen.

<b>Körperlich</b>	<b>Geistig</b>	<b>Sonder</b>
Stärke 2	Charisma 3	Glück 4
Geschick 4	Intuition 5	Biointegrität -
Reflexe 5	Logik 4	Initiative
Konstitution 3	Willenskraft 4	Ätherinitiative
Fertigkeiten	Rang	
Wahrnehmung	7	
Faustfeuerwaffen	6	
Navigation	5	
Empathie	5	
Waffenlos	4	
Geschütze	8	
Schleichen	3	
Bodenfahrzeuge	4	
Flugzeuge	5	
Raumschiffe	6	

<b>Körperlich</b>	<b>Geistig</b>	<b>Sonder</b>
Stärke 4	Charisma 5	Glück 4
Geschick 6	Intuition 5	Biointegrität -
Reflexe 7	Logik 4	Initiative
Konstitution 3	Willenskraft 4	Ätherinitiative
Fertigkeiten	Rang	
Wahrnehmung	7	
Faustfeuerwaffen	6	
Navigation	5	
Empathie	5	
Waffenlos	4	
Geschütze	8	
Verhandeln	5	
Bodenfahrzeuge	4	
Flugzeuge	7	
Raumschiffe	8	
Täuschen	5	
Schleichen	6	

### Schmuggler

Die Schmuggler stehen irgendwo zwischen Piraten und Piloten. Sie sind versierter im Kampf und in der Kunst ihre Anwesenheit zu verschleiern und werden auch als virtuosen unter den Kampfschützen betrachtet. Es gibt Gerüchte über eine große interplanetarisch Schmugglergilde, die sich seit einigen Dekaden halten.

### Taxifahrer

Es gab einige Versuche Taxis zu automatisieren aber aufgrund des ganzen Schindluders das damit getrieben wurde hat man den Gedanken schnell wieder verworfen. Taxifahrer sind oft schlecht gelaunte, gescheiterte Akademiker oder einfach nur gescheiterte Personen.

<b>Körperlich</b>	<b>Geistig</b>	<b>Sonder</b>
Stärke 3	Charisma 3	Glück 3
Geschick 3	Intuition 3	Biointegrität -
Reflexe 3	Logik 3	Initiative
Konstitution 3	Willenskraft 3	Ätherinitiative
Fertigkeiten	Rang	
Wahrnehmung	3	
Faustfeuerwaffen	3	
Hieb Waffen	3	
Empathie	3	
Waffenlos	3	
Bodenfahrzeuge	5	

<b>Körperlich</b>	<b>Geistig</b>	<b>Sonder</b>
Stärke 2	Charisma 6	Glück
Geschick 6	Intuition 6	Biointegrität -
Reflexe 5	Logik 4	Initiative
Konstitution 3	Willenskraft 7	Ätherinitiative
Fertigkeiten	Rang	
Wahrnehmung	4	
Faustfeuerwaffen	3	
Empathie	4	
Elektro: Wirken	6	
Wärme: Wirken	6	
Klingenwaffen	6	
Verhandeln	5	
Überreden	5	

### Psioniker

Der Orden der Er wachten sendet oft seine Mitglieder aus um Gefahren für das einfache Volk zu bekämpfen und diese Mitglieder der Bruderschaft haben viele Jahre trainiert um die Alten und Schwachen beschützen zu können, geben also formidable Widersacher ab, die nicht nur durch ihre Schwertkunst beeindruckend zu wissen, sondern auch noch über gewaltige Psionische Fertigkeiten verfügen, was sie unberechenbar macht.

### Diplomat

Diplomaten sind wichtig um den Frieden zwischen verschiedenen Fraktionen der unterschiedlichen Regierungen zu bewahren. Sie sind darin geschult ihren Gegenüber einschätzen zu können und deren Meinung zu beeinflussen.

<b>Körperlich</b>	<b>Geistig</b>	<b>Sonder</b>
Stärke 2	Charisma 8	Glück 5
Geschick 3	Intuition 6	Biointegrität -
Reflexe 2	Logik 5	Initiative
Konstitution 3	Willenskraft 6	Ätherinitiative
Fertigkeiten	Rang	
Wahrnehmung	5	
Verhandeln	8	
Empathie	8	
Etikette	4	
Überreden	8	
Einschüchtern	4	
Täuschen	6	

<b>Körperlich</b>	<b>Geistig</b>	<b>Sonder</b>
Stärke 3	Charisma 6	Glück
Geschick 6	Intuition 5	Biointegrität -
Reflexe 4	Logik 3	Initiative
Konstitution 3	Willenskraft 4	Ätherinitiative
Fertigkeiten	Rang	
Wahrnehmung	4	
Faustfeuerwaffen	6	
Klingenwaffen	6	
Empathie	4	
Verhandeln	5	
Etikette	4	
Überreden	6	
Täuschen	6	

### Adliger

Viele Adlige lernen die hohe Kunst des Duellierens, sei es mit Feuerwaffen oder mit Klingen. Dies dient oft eher der eigenen Unterhaltung als dem eigentlichen Zweck der Selbstverteidigung. Gerade auf Sunrise ist das Duell hoch angesehen und prestigeträchtig.

### Kaufmann

Kaufleuten begegnet man eigentlich immer und Überall. Die meisten von ihnen gehören zur Handelsgilde und würden beinahe alles tun um Profit zu machen, wobei es durchaus auch jene Kaufleute gibt, die tatsächlich über Integrität verfügen und nur das feilbieten, wovon sie auch selbst überzeugt sind.

<b>Körperlich</b>	<b>Geistig</b>	<b>Sonder</b>
Stärke 2	Charisma 5	Glück
Geschick 3	Intuition 4	Biointegrität -
Reflexe 3	Logik 4	Initiative
Konstitution 2	Willenskraft 4	Ätherinitiative
Fertigkeiten	Rang	
Wahrnehmung	6	
Faustfeuerwaffen	4	
Täuschung	5	
Empathie	5	
Waffenlos	3	
Verhandlung	4	
Medizin	2	
Etikette	4	
Überreden	4	
Einschüchtern	4	

<b>Körperlich</b>	<b>Geistig</b>	<b>Sonder</b>
Stärke 3	Charisma 7	Glück 5
Geschick 3	Intuition 6	Biointegrität -
Reflexe 3	Logik 5	Initiative
Konstitution 3	Willenskraft 4	Ätherinitiative
Fertigkeiten	Rang	
Wahrnehmung	5	
Faustfeuerwaffen	5	
Täuschen	5	
Empathie	4	
Waffenlos	4	
Verhandeln	7	
Medizin	3	
Etikette	4	
Überreden	5	
Einschüchtern	5	

### Hehler

Wenn ein Kaufmann sich den eher gräulichen Zonen des Gesetzes hingibt wird er oft zum Hehler. Diese Individuen kaufen und verkaufen gestohlene Waren und Dinge die nicht völlig legal auf dem freien Markt erhältlich sind, Sie wissen allerdings auch wie man sich verteidigt, auch wenn die meisten von ihnen es bevorzugen sich Wachleute anzuheuern.

### Arzt

Mediziner sind hoch angesehene Leute, da sie das Wissen darum innehaben, wie man Leute von sterben abhält.

<b>Körperlich</b>	<b>Geistig</b>	<b>Sonder</b>
Stärke 2	Charisma 4	Glück 3
Geschick 5	Intuition 5	Biointegrität -
Reflexe 3	Logik 7	Initiative
Konstitution 3	Willenskraft 4	Ätherinitiative
Fertigkeiten	Rang	
Wahrnehmung	4	
Empathie	4	
Medizin	8	
Etikette	4	
Überreden	4	

<b>Körperlich</b>	<b>Geistig</b>	<b>Sonder</b>
Stärke 5	Charisma 2	Glück 3
Geschick 5	Intuition 3	Biointegrität -
Reflexe 3	Logik 5	Initiative
Konstitution 5	Willenskraft 4	Ätherinitiative
Fertigkeiten	Rang	
Wahrnehmung	3	
Faustfeuerwaffen	3	
Mechanik	7	
Empathie	3	
Waffenlos	3	
Hardware	5	
Handwerk	4	
Kybernetik	4	
Waffenbau	5	
Verhandeln	4	

## Mechaniker

Waffenupgrades? Schiffsreparatur? Hardwareprobleme? Alles gar nicht so wild, wenn man einen Mechaniker kennt, denn diese sind oft wahre Künstler im Umgang mit Maschinen aller Art, allerdings sind sie auch oft schroff und Leuten gegenüber eher feindselig.

## Tiere

### Hund

Der allseits beliebte Wachhund wird auch heute immer noch gerne eingesetzt, da er über erstaunlich scharfe Sinne verfügt und intelligent genug ist um einfache Befehle zu erlernen. Diese Werte stellen einen Gut ausgebildeten Wachhund dar. Die Kampfwerte können bei besonders aggressiven Exemplaren noch höher ausfallen.

<b>Körperlich</b>	<b>Geistig</b>	<b>Sonder</b>
Stärke 4	Charisma 2	Glück 3
Geschick 4	Intuition 7	Biointegrität -
Reflexe 3	Logik 1	Initiative
Konstitution 4	Willenskraft 2	
Fertigkeiten	Rang	
Wahrnehmung	5	
Waffenlos	4	
Survival	2	
Athletik	5	
Akrobatik	3	

Waldes und sie schützen ihr Reich mit allen ihnen zur Verfügung stehenden Mitteln.

<b>Körperlich</b>	<b>Geistig</b>	<b>Sonder</b>
Stärke 18	Charisma 4	Glück 3
Geschick 3	Intuition 4	Biointegrität -
Reflexe 2	Logik 1	Initiative
Konstitution 14	Willenskraft 2	
Fertigkeiten	Rang	
Wahrnehmung	3	
Waffenlos	6	
Survival	5	
Athletik	2	
Akrobatik	1	
Einschüchtern	8	

## Wolf

Der Wolf ist in freier Wildbahn selten geworden. Als Urvater des Hundes ist er wilder und gefährlicher.

<b>Körperlich</b>	<b>Geistig</b>	<b>Sonder</b>
Stärke 5	Charisma 2	Glück 3
Geschick 4	Intuition 7	Biointegrität -
Reflexe 4	Logik 1	Initiative
Konstitution 4	Willenskraft 2	
Fertigkeiten	Rang	
Wahrnehmung	5	
Waffenlos	4	
Survival	4	
Athletik	5	
Akrobatik	3	
Einschüchtern	5	

## Kreaturen

### Greetah

Der Greetah ist eine seltsame, affenartige Kreatur. Er hat riesige Augen mit denen er auch in beinahe vollkommener Finsternis gut sehen kann. Er hat kein Fell, aber lederartige, faltige Haut, einen zu langen Greifschwanz. Seine Hände enden in langen spitzen Krallen. Greetahs sind in den Dschungels auf Haze zu hause, aber sie wurden auch schon in Käfigen im gesamten System gehalten. Greetahs sind Rudeltiere und nur selten in Gruppen anzutreffen, die weniger als 10 Mitglieder haben. Als Fleischfresser jagen sie eigentlich alles was ihnen zwischen die Krallen kommt.

## Bär

Bären sind die gewaltigen Herrscher des

Körperlich	Geistig	Sonder
Stärke 1	Charisma 2	Glück 4
Geschick 6	Intuition 4	Biointegrität -
Reflexe 4	Logik 1	Initiative
Konstitution 4	Willenskraft 2	
Fertigkeiten	Rang	
Wahrnehmung	8	
Waffenlos	4	
Survival	5	
Athletik	4	
Akrobatik	10	
Einschüchtern	8	

Schaden	8
Durchschlag	4
Wahrnehmung	8
Infiltration	6

Rinnenschwärme nehmen durch konventionelle Waffen ohne Flächenwirkung keinen Schaden. Es ist egal ob hie und da mal 5-10 Rinnen erschossen werden, das schwächt den Schwarm nicht merklich.

Der Schaden von Flächenwaffen wird gegen Rinnen verdoppelt (Nach Schadenswiderstand)

Es mag Seltsam erscheinen, dass nur die Anzahl an Trefferboxen von der Größe des Schwarms abhängt, aber das ist leicht zu erklären. Egal wie viele Rinnen es sind, auf den Spielercharakteren finden einfach nicht mehr Rinnen Platz.

## Rinnen

Diese Kreation eines „exzentrischen“ Wissenschaftlers ist ein tödliches Amalgam aus Ratte und Spinne. Es hat einen Ratten-artigen Körper mit einem langen nackten Schwanz, aber acht arachnide Beine, Mandibeln und mehr Augen als gut für ihre Opfer ist.

Rinnen treten in großen Schwärmen auf, oft mit mehreren hundert Mitgliedern. Ursprünglich wurden sie nur zu Forschungszwecken gezüchtet, doch konnten einige Exemplare durch einen Angriff von Naturschützern entkommen und haben sich vor allem in den Kanalisationssystemen von Makropole wie wild vermehrt.

Die Werte geben einen Schwarm an, nicht etwa Einzeltiere. Daher werden die Werte in abgewandelter Form präsentiert.

## Batten

Hierbei handelt es sich auch um eine Schöpfung der Wissenschaft. Die Batte ist eine Mischung aus Bär und Ratte, also quasi einen Bärenratte. Im stehen ist sie über 3m groß. Sie hat einen Rattenkopf, auf einem Bärenkörper und lange scharfe Krallen. Ihre Wirbelsäule endet in einem langen Schwanz.

Batten sollten ursprünglich den gemeinen Wachhund ablösen. Allerdings sind Batten sehr aggressiv und völlig unkontrollierbar. Man versucht seit geraumer Zeit die Batten auszurotten, allerdings haben diese einen extrem kurzen Vermehrungszyklus. Innerhalb nur eines Jahres können bis zu 3 Generationen Batten geboren werden, allerdings leben Batten selten länger als 4 Jahre.

Eigenschaft	Würfelpool
Trefferboxen	Anzahl/10
Kämpfen	16

<b>Körperlich</b>	<b>Geistig</b>	<b>Sonder</b>
Stärke 14	Charisma 4	Glück 3
Geschick 6	Intuition 4	Biointegrität -
Reflexe 2	Logik 1	Initiative
Konstitution 14	Willenskraft 2	
Fertigkeiten	Rang	
Wahrnehmung	6	
Waffenlos	6	
Survival	5	
Athletik	2	
Akrobatik	6	
Einschüchtern	8	

## NSC Erschaffung

Es folgen ein paar Hinweise und Tipps zur Erschaffung von passenden Nichtspielercharakteren.

## Schergen

Schergen sind die oft namenlosen Gehilfen von den eigentlichen Schurken. Als Spielleiter kann es helfen die Spielwerte von Schergen einfach zu schätzen und so den Würfelpool zu ermitteln um den Spielfluss aufrecht zu erhalten.

Dazu empfehlen wir folgendes Vorgehen. Überlegen Sie sich, wie gut die Schergen ausgebildet sind.

Ausbildung	Würfelpool
moderat	8
gut	10
elitär	12+

## Ungeziefer

Es kann passieren, dass sich Ungeziefer irgendwo einnistet.

Ungezieferbefall wird in Stufen von 1-10 gerechnet.

Wenn Charaktere sich über einen längeren Zeitraum an einem von Ungeziefer befallenen Ort aufhalten kann es passieren, dass sie sich eine Krankheit einfangen.

Die Krankheit hat eine Stufe gleich der Ungezieferstufe und kann je nach Spielleiter verschiedene Zustände oder Schaden verursachen.

## Ungeziefer bekämpfen

Um die Ungezieferstufe zu senken können die Charaktere beispielsweise Proben auf Fallenbau und/oder Chemie ablegen. Jeder Erfolg senkt die Stufe um 1.

## Persönlichkeitsmerkmale

Manchmal braucht man als Spielleiter spontan NSC über die man im Vorfeld nicht nachgedacht hat. Ein Beispiel dafür ist, wenn die Spieler spontan irgendwo einkaufen wollen oder sich plötzlich neue Verbindungen suchen.

Um über dieses Dilemma etwas hinweg zu helfen kann man auf folgenden Tabellen Würfeln um die NSC etwas mehr Persönlichkeit zu verleihen und sie voneinander abzugrenzen.

## Persönlichkeit

Würfeln Sie auf dieser Tabelle um eine grobe Idee für die Attitüde des NSC zu erhalten

w10	Eigenschaft
1	Eitel
2	Cholerisch
3	Amüsiert
4	Lüstern
5	Schüchtern
6	Extrem neugierig
7	Bescheiden
8	Zynisch
9	Depressiv
10	Schwer von Begriff

## Auftreten

Durch diese Eigenschaften wird das Bild des NSC abgerundet. Wenn man die Kleidung des Charakters beschreibt können die Spieler ihn besser visualisieren und so bleibt er auch besser im Gedächtnis.

w10	Eigenschaft
1	Trägt Berufskleidung
2	Ist extrem overdressed
3	Ist extrem underdressed
4	Kleidung ist schmutzilig
5	Ist beinahe oder ganz nackt
6	Wirkt einschüchtern
7	Wirkt verführerisch
8	Ist falsch angezogen ( Socken an den Händen)
9	Trägt Hippiklotten
10	Trägt Sportzeug

## Angewohnheiten

Um den NSC etwas lebendiger wirken zu lassen können Sie ihm eine der folgenden Angewohnheit verleihen.

w10	Eigenschaft
0	
1	Spuckt beim Reden
2	Macht schlechte Witze
3	Spielt immer mit Waffen herum
4	Singt oder summt dauernd vor sich hin
5	Bietet dauernd etwas essbares an
6	Hat einen Sprachfehler
7	Starrt
8	Ist leicht abzulenken
9	Bringt dauernd Sprichwörter durcheinander
10	Vergisst dauernd die Namen der SC

## Über Aeria und Rollenspiel

### Spiel

Rollenspiel ist genau das. Ein Spiel. Es soll allen Beteiligten Spaß machen. Generell gibt es keine Gewinner und Verlierer. Wenn es eine spannende Geschichte gibt, die Spaß macht gewinnen alle. So einfach ist das.

### Keine Simulation

Aeria soll keine Simulation sein. Es erhebt nicht den Anspruch realistisch zu sein oder physikalische Begebenheit besonders gut abzubilden. Es geht um das Erleben von Abenteuer und eine spannende Geschichte.

## **Stimmung**

Wir versuchen eine generell eher lustige Stimmung zu erzielen, ohne albern zu wirken. Eine Geschichte, die lustige Elemente beinhaltet ist oft eine Bereicherung, wenn man es jedoch übertreibt wird es sehr schnell einfach zu viel und die Stimmung kippt. Insgesamt sollte man alles nicht zu ernst nehmen.

## **Über das Spielleiten**

### **Der Spielleiter**

Die Rolle des Spielleiters ist essentiell für das Rollenspiel. Daher werden im Folgenden ein paar Worte dazu fallen gelassen.

### **Screentime**

Es ist wichtig allen Spielercharakteren die gleiche Aufmerksamkeit zu schenken und das ist keine sehr leichte Aufgabe, da es sehr stark auf das Temperament der Spieler ankommt, wie aktiv diese ihre Charaktere einbringen und agieren lassen.

Es wird immer einige Spieler geben, die sich selbst aktiv sehr stark einbringen und sich schon beinahe ins Scheinwerferlicht drängen. Manche dieser Spieler müssen etwas gebremst werden. Andererseits gibt es auch Spieler die sich eher im Hintergrund halten. Es kann hilfreich sein diese Spieler direkt anzusprechen und zu fragen, was sie tun möchten. Animieren sie diese Spieler zum Handeln!

### **Das Abschweifen**

Viele Spielgruppen neigen dazu abzuschweifen. Die Geschichte mag Spieler an eine Anekdote erinnern, die zum Besten gegeben muss, Spieler werden witzeln und das ist auch absolut in Ordnung. Es geht ja darum Spaß zu haben, aber manchmal schweift man derart ab, dass es schwierig wird weiter zu machen.

Wenn der Spielfluss gänzlich zum Erliegen kommt, ist es die Aufgabe des Spielleiters den Spielern wieder auf die Spur zu helfen. Das funktioniert oft am Besten indem man keinen Druck macht, sondern einfach die Aufmerksamkeit auf sich zieht und ankündigt, dass jetzt die „letzte Geschichte“ folgt. Man lässt also die aktuelle Anekdote oder den Witz zu ende erzählen und kehrt einfach zum Spiel zurück.

### **„Ich weiß gerade nicht weiter.“**

Als Spielleiter mag es passieren, dass Spieler etwas völlig unerwartetes tun oder einen kritischen Patzer zu einem kritischen Zeitpunkt erwürfeln, der den Spielleiter völlig aus der Bahn wirft. Auch das ist völlig in Ordnung. Machen Sie eine kurze kreative Pause, gehen Sie und kochen Tee, Kaffee oder verschaffen Sie sich sonst wie irgendwie etwas Freiraum um kurz nachzudenken.

### **Angemessene Thematik**

Es gibt Themen, die nicht für jede Gruppe angemessen sind und es ist wichtig als Spielleiter zumindest grundlegende Sensibilität dafür zu entwickeln, welche Themen innerhalb der Gruppe angebracht sind und welche nicht. Beispiele für Inhalte, die man sensibilisieren sollte sind unter anderem:

- sexuelle Gewalt
- übermäßige Gewalt
- Folter und Grausamkeit

### **Verantwortung des Spielleiters**

Der Spielleiter hat ohne Frage eine sehr

wichtige Aufgabe. Es ist ist von Bedeutung, sich stets darüber im Klaren zu sein, dass man als Erzähler der Rahmenhandlung auch eine gewisse Verantwortung für die Charaktere der Spieler übernimmt. Viele Spieler haben eine recht enge Bindung zu den Charakteren, die sie sich ausdenken und die sie oft über einen langen Zeitraum spielen und verkörpern.

Denken Sie stets daran, dass die Spielercharaktere die Protagonisten sind und nicht etwa die NSC.

Oft entwickeln Spielleiter NSC, die für die Handlung wichtig sind. Dabei ist allerdings zu beachten, dass diese nicht zu den Hauptfiguren der Geschichte werden.

Bei den Antagonisten ist es wichtig das Niveau der Gruppe zu beachten. Es macht überhaupt keinen Spaß gegen jemanden antreten zu müssen, dem man in allen Belangen unterlegen ist. Andererseits ist es auch langweilig, gegen total unterlegene Gegner anzutreten.

Also denken Sie daran die Antagonisten entsprechend zu Gestalten.

## **Vorbereitete Geschichte**

Eine gut vorbereitete Geschichte ist oft eine interessante Erfahrung. Der Spielleiter hat sich Höhepunkte überlegt, wann und wie sie ablaufen und noch vieles mehr.

Nun mag es aber passieren, dass die Spielercharaktere an der Handlung vollkommen vorbei laufen.

In so einem Fall sollte man die Spieler einfach weitermachen lassen und improvisieren. Es kann sehr frustrierend sein, wenn man bemerkt, dass der Spielleiter versucht die Gruppe zu zwingen auf eine bestimmte Art und Weise vorzugehen.

Versuchen Sie in so einem Fall einfach die Szenen, die Sie im Kopf oder auf Papier haben zu verschieben, also anders als ursprünglich geplant in die

Geschichte einzufügen. Wenn die Szenen unpassend erscheinen, scheuen Sie sich nicht davor diese ganz zu streichen. Sie können sie immer noch in einer anderen Geschichte verwenden, wenn Sie möchten.

## **Verdecktes Würfeln**

Es kann hilfreich sein, wenn Sie als Spielleiter verdeckt würfeln, so dass die Spieler ihre Ergebnisse nicht sehen. Das erhöht oft die Spannung.

## **„Aber die Würfel...“**

Es mag zu Situationen kommen indem es für die Geschichte sehr viel förderlicher wäre, wenn ein bestimmtes Würfelergebnis, dass sie als Spielleiter gewürfelt haben anders ausgefallen wäre.

In solchen Fällen... passen Sie das Ergebnis doch einfach wie gewünscht an. Würfel sind ein Werkzeug um die Geschichte zu unterstützen, nicht anders herum.

## **Die Spielergruppe**

Die Grundidee in Aeria ist, dass die Charaktere sich als Freelancer verdingen, aber das ist nur eine Möglichkeit. Generell sollten die Spieler und der Spielleiter zuerst besprechen was für eine Art von Gruppe gespielt werden soll.

Vielleicht möchten die Spieler aber lieber eine militärische Kampagne führen? Oder als Raumpiraten das Weltall unsicher machen? Das sind Entscheidungen die grundsätzlich geklärt sein sollten, wenn das Spiel beginnt.

## **Das Spiel als Freelancer**

Als Freelancer zu spielen liefert der Gruppe sehr viele Möglichkeiten und viele Freiheiten. Das kann leicht zu Verwirrung oder zu Unklarheiten führen, deswegen schlagen wir vor folgende

Fragen in der Gruppe zu diskutieren.  
Idealerweise werden diese Fragen vor  
der Charaktererschaffung, spätestens  
aber vor Beginn der ersten Spielsitzung  
besprochen.

- Sind die Charaktere Mitarbeiter einer  
Agentur?

- Falls nein, auf welcher Basis arbeiten  
sie dann zusammen?

- Falls ja, um was für eine Agentur  
handelt es sich?

- Ist die Agentur lokal, global oder gar  
interplanetar? Starten Sie vielleicht auf  
einem bestimmten Planeten um dann zu  
expandieren oder reisen Sie stets ziellos  
umher?

- Arbeiten noch andere Charaktere in  
der Agentur, neben den  
Spielercharakteren?

- Wer ist der Geschäftsführer, der  
Agentur? Ist der Geschäftsführer  
vielleicht ein Spielercharakter?

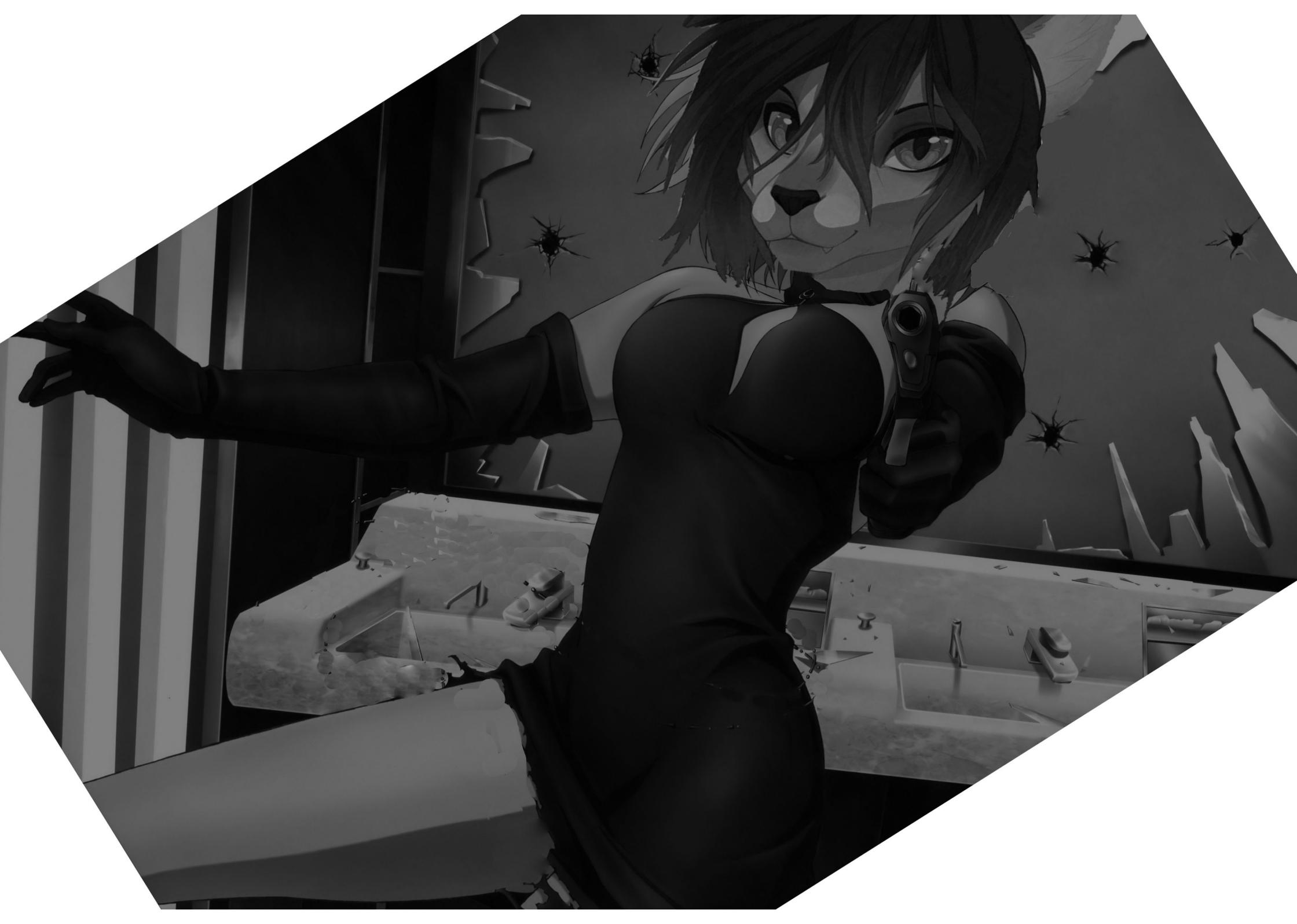
- Wie heißt die Agentur?

- Welche Mittel kann die Agentur den  
Charakteren stellen? Verfügt die  
Agentur über Fahrzeuge oder  
Raumschiffe?

Der Spielleiter sollte an dieser Stelle  
nicht scheuen der Gruppe ein  
geeignetes Raumschiff zur Verfügung zu  
stellen. Aber das ist natürlich nicht  
umsonst.

Vielleicht ist es gestohlen und die  
Agentur hat stets Probleme weil sie von  
anderen Freelancers behelligt wird.  
Vielleicht hat sich die Agentur stark  
verschuldet und nun liegt es an den  
Spielern, wieder Geld in die Kasse zu  
spülen.

Oder handelt es sich gar um ein  
ehemaliges Geisterschiff, das seine  
ganz eigenen Geschichten mitbringt?



## Das Klingen in der Nacht

„Bist du sicher dass du weißt, was du tust?“ Starlights Stimme vermochte kaum das Gekreisch des Sperrfeuers zu durchdringen. Die Felinae drückte sich gegen den kalten Stahl der Außenhaut.

„Na klar!“ brüllte Nevits. „Ich improvisiere!“ Der Bovinus hebt sich aus seiner Deckung, einer Plaststahl Cargobox gefüllt mit Maiskeksen, und drückt den Abzug seiner Setheran 9-Alpha.

Starlight verdrehte die Augen und murmelte nur: „Männer...“

Sie sprang über das Gurkenfass und tauchte unter dem Sperrfeuer hindurch. Das Vektorfeldschwert in ihrer Hand surrt leise als es in den Unterleib des Piraten eindringt.

„HA! Das war bestimmt eine einschneidende Erfahrung!“ brüllte Nevits amüsiert, während er seinen gewichtigen Revolver nach lud.

Starlight seufzte nur, ob seines Kommentars und ließ das Vektorfeld ihrer Klinge die einschlagenden Kugeln reflektieren. Gewand rollte sie über den Boden, als plötzlich das muskulöse Bein des bärigen Piraten auf ihre Hand nieder fuhr. Sie hörte das brechen ihrer Fingerknochen. Ihre Klinge rutschte weiter und schnitt sich durch die Cargobox, Maiskekse ergossen sich im Gang der Fregatte.

Der Pirat packte sie am Nacken und hob sie langsam auf Augenhöhe. Sein fauliger Atem schlug ihr entgegen. „Ausgespielt, Muschi!“ Er öffnete sein Maul und bereitete sich auf sein Abendmahl vor.

„Nevits! Ich könnte hier etwas Hilfe gebrauchen!“

Die Kugeln durchbohrten dutzende von Maiskeksen. Das metallische Klingen der Granate, die neben ihm Aufschlag beunruhigte ihn marginal. „Ich bin hier auch gerade etwas beschäftigt!“ Er packte die Box und stülpte sie mit dem Einschnitt über den Sprengkörper.

Die Lichter im Gang flackerten kurz. Dann schlug der Ursidae bewusstlos auf. Die restlichen Piraten flohen in die tiefen der Station zurück und Starlight bewies einmal mehr, dass Katzen immer auf den Füßen landeten.

„Hat hier jemand um Hilfe gebeten?“ Slipward stand in der Schleusentür, seinen Schraubenschlüssel noch immer dorthin gerichtet, wo wenige Sekunden zuvor der Bär von seinem psionischen Blitz frittiert wurde. Sein Blaumann, leicht ölig, sein Lächeln gewinnend.

Starlight rieb sich die verletzte Hand und murmelte nur : „Ich hab doch gesagt, wir sollten hier nicht nach dem Weg fragen.“

## Ausrüstung

Es ist gut, wenn man sich auf die eigenen Fertigkeiten verlassen kann, aber es schadet nie, seine Fähigkeiten mit etwas Ausrüstung zu unterstreichen. Egal ob Freelancer, Piraten oder Zivilist, die Aerianer leben in gefährlichen Zeiten und beinahe jeder hat irgendeine Form von persönlicher Panzerung und/oder Waffe.

Auch elektronische Ausrüstung ist nicht selten.

Im Folgenden werden die Regeln für Ausrüstung aufgelistet und erklärt.

### Nahkampfwaffen

Nahkampfwaffen haben durch die beengten Verhältnisse Makropoles und durch die verwinkelten Gänge an Bord von Raumschiffen wieder stark an Bedeutung zu genommen. Auch auf den wilderen Planeten wie Haze oder Wild Frontier, an denen es an allem Mangel freuen sie sich größter Beliebtheit, da sie keinen Munitionsbedarf haben.

Legende:

Sch: Schadenspotential

Nach einem erfolgreichen Treffer im Nahkampf muss noch der Schaden ermittelt werden. Dazu wird eine Anzahl an Würfeln gleich der Stärke des Kämpfers + dem Schadenspotential der Waffe gewürfelt. Wenn mit mit SOCA gespielt wird generiert der Schadenswurf ganz normal  $St.i.x$  Die Nettoerfolge des Angriffs + die Erfolge der Schadensprobe ergeben den Gesamtschaden.

DS: Durchschlag

Der Durchschlag einer Waffe gibt ihre Fähigkeit an Panzerung zu durchdringen. Bei Schadenswiderstandspen muss der Verteidiger seine Rüstung um den Durchschlagswert der Waffe des Angreifers reduzieren. Die Rüstung kann dadurch nicht auf einen Wert unter null reduziert werden, also hat der Verteidiger stets seine Konstitution um sich gegen Schaden zu wehren.

S: Waffenslots

Der Slotwert einer Waffe gibt an wie viele Modifikationen sie aufnehmen kann und stellt einen abstrakten Wert für ihre generelle Modifizierbarkeit dar. Weiteres zu Modifikationen finden Sie im entsprechenden Abschnitt des Ausrüstungskapitel.

RW: Reichweite

Die Reichweite im Nahkampf ist ein abstrakter Waffenvergleichswert um zu ermitteln, ob einer der Kontrahenten einen Vorteil durch höhere Reichweite genießt. Dazu werden einfach die Reichweiten verglichen. Der Kämpfer, der die geringere Reichweite hat erhält einen Abzug in Höhe der Differenz bei allen

Verteidigungsproben.

**GW: Gewicht**

Ausrüstung ist nicht aus Luft und bringt ein gewisses Eigengewicht mit. Dieser Wert stellt das Gewicht der Waffe in Kilogramm dar.

**Hd: Hände**

Dieser Wert gibt an mit wie vielen Händen die Waffe geführt werden muss. 1,5 bedeutet, dass die Waffe wahlweise einhändig oder zweihändig geführt werden kann, wobei es einen Bonus von zwei auf das Schadenspotential der Waffe gibt, wenn sie zweihändig geführt wird.

**H: Härte**

Dieser Wert kann als Panzerung der Waffe verstanden werden und wird auch vom DS von anderen Waffen beeinflusst.

**Str: Struktur**

Bei der Struktur der Waffe handelt es sich um ein Maß dafür, wieviel Schaden die Waffe wegstecken kann, bevor den Geist aufgibt. Im weitesten Sinne handelt es sich hier um die Konstitution der Waffe. Wenn die Waffe mehr Schaden erleidet als sie Struktur hat hört sie auf zu funktionieren. Die Klinge bricht, der Schaft wird verbogen oder ähnliches.

**T: Tarnung**

Die Tarnung einer Waffe gibt an wie gut oder wie schlecht eine Waffe zu verstecken ist. Wenn nach einer Waffe gesucht wird erhält der Suchende eine Modifikation auf seinen Würfelpool in Höhe des Tarnungswertes, wobei negative Werte einen Abzug darstellen.

(SCH 5, DS 4,  
RW 5, SL 1, STR,  
H 1 x 100)

### **Waffeneigenschaften:**

**Massenware:** Die Waffe wird in so großen Stückzahlen produziert wird, dass sie besonders günstig hergestellt und verkauft werden kann. Der rechnerische Waffenpreis sinkt auf ein Zehntel. Diese Eigenschaft ist bereits im Profil eingerechnet.

**Antimaterial:** Der SCH dieser Waffe gegen leblose Objekte wird verdoppelt.

**Fatal:**

Die Hälfte des SCHs wird direkt zugefügt, das heißt dass der SCH nicht gewürfelt wird, sondern als Erfolg angenommen wird.

**Vektorfeld:**

Die Waffe hinterlässt bei jedem Hieb ein Vektorfeld. Vektorfelder sind undurchdringliche Kraftfelder, die nicht nur zum Schutz, sondern auch für bestimmte Vektorfeldmanöver benutzt werden können. Siehe auch Vektorfeldmanöver.

### Klappmesser

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>SL</b>	<b>RW</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
1	1	3	0	1	105
GW	H	T	STR	Eigenschaft en	
0.25	5	-4	4	Massenware	

Ein generisches Klappmesser, wie es an jeder Straßenecke käuflich zu erwerben ist. Sehr beliebt bei Punks, Gangstern und Pfadfindern.

### Kampfmesser.

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>SL</b>	<b>RW</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
3	3	4	0	1	2050
GW	H	T	STR	Eigenschaft en	
0.5	6	-3	4		0

Eine für den Zweikampf optimierte Klinge, die zusätzlich verstärkt und gehärtet wurde. Es wurden Einkerbungen an der Klinge gemacht, so dass sie in der Lage ist moderne Rüstung zu durchdringen. Ursprünglich wurde das Kampfmesser für den militärischen Einsatz entwickelt, aber es findet heute überall dort reißenden Anklang, wo leicht zu tarnende Waffen verwendet werden.

### Kurzschwert

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>SL</b>	<b>RW</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
3	2	4	1	1	2150
GW	H	T	STR	Eigenschaft en	
1	6	-1	5		

Als **Kurzschwert** wird ein einhändig geführtes Schwert mit kurzer Klinge zwischen 40 und 80 cm Gesamtlänge bezeichnet. Die Kategorie Kurzschwert ist

fließend, da selbst lange Messer und Dolche bereits als Kurzschwert bezeichnet werden können.

#### Langschwert

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>SL</b>	<b>RW</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
4	3	5	1	1	2700
GW	H	T	STR	Eigenschaften	
1.5	6	1	6		

Langschwerter sind deutlich länger als Kurzscherter und können daher auch deutlich mehr Schlagkraft entwickeln als diese. Allerdings können sie nur schwerlich verdeckt getragen werden.

#### Bastardschwert

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>SL</b>	<b>RW</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
4	3	4	2	1,5	3700
GW	H	T	STR	Eigenschaften	
2	6	4	6		

Als Bastardschwert oder Anderthalbhänder werden jene Schwerter bezeichnet, die sich in Größe und Gewicht zwischen Zweihändern und Langschwertern bewegen. Sie sind leicht genug, dass man sie einhändig führen kann, jedoch ist der Griff zu gefertigt worden, dass man es mit beiden Händen greifen kann und so mit voller Wucht zuschlagen zu können.

#### Stockschwert

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>SL</b>	<b>RW</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
3	2	2	1	1	1900
GW	H	T	STR	Eigenschaften	
1	4	-5	4		0

Das Stockwert ist ein Schwert, dass in einem Gehstock versteckt ist und wird vornehmlich von adligen Gentlemen oder denjenigen, die sich für solche halten, benutzt.

### Kampfbeil

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>SL</b>	<b>RW</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
4	2	4	1	1	2250
GW	H	T	STR	Eigenschaften	
1	4	1	4	Antimaterial	

Das Kampfbeil wurde speziell dafür entwickelt eine Nahkampfwaffe, sowie Multifunktionswerkzeug in einem zu haben. Oft wird es bei bewaffneten Rettungstruppen des Militär eingesetzt und viele Sanitäter führen es als Seitenwaffe, da man sich mit ihm den Weg durch Feinde und Barrieren gleichermaßen gut freihacken kann.

### Rapier

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>SL</b>	<b>RW</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
3	4	5	1	1	2250
GW	H	T	STR	Eigenschaften	
0.5	2	1	2		0

Das Rapier hat eine zweischneidige Klinge, ist aber auch zum Stoßen sehr gut geeignet. Es gilt als elegante Waffe und viele formale Duelle werden mit dieser Waffe durchgeführt.

### Katana

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>SL</b>	<b>RW</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
3	4	4	2	1,5	3400
GW	H	T	STR	Eigenschaften	
2	6	3	5		

Die berühmten Schwerter der ehrenwerten Kämpfer von Sunrise. Neben ihrer tödlichen Schärfe haben sie einen ausgeprägten Ritualcharakter.

### Wakizashi

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>SL</b>	<b>RW</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
2	3	3	1	1	2550
GW	H	T	STR	Eigenschaft en	
0.5	5	0	4		

Diese Art Kurzschwert wird auf Sunrise nur an Adelige ausgehändigt. Einige dieser Waffen wurden entwendet und sind auf dem Schwarzmarkt gelandet, davon abgesehen gibt es Unmengen an hochwertigen Imitaten im Umlauf.

### Hellebarde

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>SL</b>	<b>RW</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
4	2	8	3	2	3100
GW	H	T	STR	Eigenschaft en	
6	3	8	4		

Die Hellebarde ist letztendlich eine Klinge die an einen Stab montiert wurde und wird vornehmlich von Wachen und Gardisten eingesetzt. Sie bringen nicht nur Reichweite, sie sind auch verdammt beeindruckend.

### Naginata

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>SL</b>	<b>RW</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
4	4	6	3	2	3700
GW	H	T	STR	Eigenschaft en	
7	4	8	5		

Naginata sind eine traditionellere Form einer Hellebarde. Auch sie gehören zu den der Klasse der Stabwaffen und werden hauptsächlich auf Sunrise verwendet, wo sie gerade bei der Wache von Feudalherren und anderen

Adeligen sehr beliebt sind.

### Zweihänder

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>SL</b>	<b>RW</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
6	4	7	2	2	5750
GW	H	T	STR	Eigenschaft en	
3	10	5	10		

Der gemeine Zweihänder ist ein riesiges Schwert, dass zweihändige geführt werden muss. Es hat keine zwei Hände.

### Zweihandaxt

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>SL</b>	<b>RW</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
7	3	4	2	2	4550
GW	H	T	STR	Eigenschaft en	
5	8	5	6	Antimaterial	

Diese gewaltige Axt wird zweihändig geführt und findet eigentlich nur selten Anwendung im Kampf. Sie wird zumeist dafür verwendet, sich durch Barrieren zu hacken, sei es nun bei einem Brand oder aus Spaß.

### Nodachi

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>SL</b>	<b>RW</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
5	5	5	2	2	5550
GW	H	T	STR	Eigenschaft en	
4.5	9	5	10		

Das Nodachi ist eine traditionelle (Ja, davon gibt es einige) Waffe von Sunrise. Es wurde ursprünglich als Antikavalleriewaffe entwickelt und eignet sich daher

besonders dazu Kämpfer von Reittieren hinunter zu schneiden.

### Schlagringe

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>SL</b>	<b>RW</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
2	0	3	0	1	130
GW	H	T	STR	Eigenschaft en	
0.5	3	-2	2	Massenware	

Schlagringe sind ... naja... Ringe zum Schlagen. Ihr wisst schon.

### Holzschläger

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>SL</b>	<b>RW</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
5	0	4	1	1	190
GW	H	T	STR	Eigenschaft en	
0.5	0	0	4	Massenware	0

Dieses markante ~~Mord~~ Sportinstrument dient der gewaltsamen Abwehr von harten Lederbällen, die der gegnerische Pitcher knapp am Spieler vorbei zu werfen versucht.

### Teleskopschlagstab

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>SL</b>	<b>RW</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
5	0	2	0	1	1900
GW	H	T	STR	Eigenschaft en	
0.5	6	-4	5		0

Diese Metallkeule kann durch einen Einrastmechanismus bis auf die Größe ihres Griffs reduziert und somit sehr leicht verborgen werden.

## Vektorfeldwaffen

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>SL</b>	<b>RW</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
12	10	5	0	1	50000
12	10	5	1	1	50000
12	10	5	2	1,5	50000
12	10	5	3	2	50000
GW	H		STR	Eigenschaft en	
0.5/1/2 /3	100		5	Vektorfeld	

Vektorfeldwaffen sind eine Kuriosität. Es normale Nahkampfwaffen, die mit einem Vektorfeldgenerator aufgerüstet wurden, wodurch sie zu den gefährlichsten Waffen wurden, die den Aerianern bekannt sind.

Jede Vektorfeldwaffe projiziert ein Kraftfeld wenige Millimeter vor ihre Schneidfläche, das Bewegung in Vektorrichtung zulässt. Die herausragende Schneidwirkung kommt dadurch zustande, dass das besagte Feld in einen Körper oder ein Objekt hinein projiziert wird und auf molekularer Ebene die STR oder das Gewebe von einander trennt.

Das Vektorfeld bleibt einige Sekunden nach einem Hieb bestehen und kann als Schild benutzt werden. Der Ordern der Erwahten hat die Vektorfeldwaffen für sich entdeckt und einige Manöver entworfen um die Schildwirkung für sich zu maximieren.

## Fernkampf

SCH 5, DS 4, SL 2, KAD 3, MUNI 1,  
H 1, STR 1, RW 1 x 10

Legende:

Sch: Schadenspotential

Dieser Wert gibt an wie viel Schaden eine Waffe anrichten kann. Er funktioniert analog zu dem Schadenspotential der Nahkampfwaffen, allerdings wird, wenn nicht anders angegeben, die Stärke des Schützen nicht mit in den Würfelwurf mit einbezogen,

DS: Durchschlag

Der Durchschlag einer Waffe gibt ihre Fähigkeit an Panzerung zu durchdringen. Bei Schadenswiderstandspen muss der Verteidiger seine Rüstung um den Durchschlagswert der Waffe des Angreifers reduzieren. Die Rüstung kann

dadurch nicht auf einen Wert unter null reduziert werden, also hat der Verteidiger stets seine Konstitution um sich gegen Schaden zu wehren.

#### Mun: Munition

Schusswaffen können nicht beliebig lange feuern, denn irgendwann geht ihnen die Munition aus und diese Waffeneigenschaft gibt an, wie Patronen die Waffe fassen kann. Wenn die Munition einer Waffe verbraucht ist kann sie offensichtlich nicht mehr schießen.

#### Kad: Kadenz

Diese Eigenschaft stellt abstrakt dar, wie schnell eine Waffe feuern kann. Eine Waffe kann pro Handlung „Waffe abfeuern“ eine Menge an Patronen verschießen, die ihrer Kadenz entspricht.

#### S: Waffenslots

Der Slotwert einer Waffe gibt an wie viele Modifikationen sie aufnehmen kann und stellt einen abstrakten Wert für ihre generelle Modifizierbarkeit dar. Weiteres zu Modifikationen finden Sie im entsprechenden Abschnitt des Ausrüstungskapitel.

#### RW: Reichweite

Die Reichweite bei Fernkampfwaffen funktioniert anders als im Nahkampf. Dieser Wert gibt an, ab welcher Distanz zum Ziel in Metern, die Waffe anfängt ungenau zu werden. Für jede angefangene Instanz an Reichweite, nach der ersten, erhält der Schütze einen Abzug von 2. Man kann nichts treffen, das weiter entfernt ist, als die zehnfache Reichweite der Waffe.

#### Beispiel:

Die Pistole von Fratboy hat eine Reichweite von 6 und er schießt auf einen Mafiosi, der 14 Meter von ihm entfernt steht. Er erhält einen Abzug von vier. Den ersten Abzug erhält er ab 7m, den zweiten ab 13m.

#### GW: Gewicht

Ausrüstung ist nicht aus Luft und bringt ein gewisses Eigengewicht mit. Dieser Wert stellt das Gewicht der Waffe in Kilogramm dar.

#### Hd: Hände

Dieser Wert gibt an mit wie vielen Händen die Waffe geführt werden muss. 1,5 bedeutet, dass die Waffe wahlweise einhändig oder zweihändig geführt werden kann, wobei es einen Bonus von zwei auf die die Rückstoßkompensation des Schützen gibt, wenn sie zweihändig geführt wird.

#### H: Härte

Dieser Wert kann als Panzerung der Waffe verstanden werden und wird auch vom DS von anderen Waffen beeinflusst.

#### Str: Struktur

Bei der Struktur der Waffe handelt es sich um ein Maß dafür, wieviel Schaden die Waffe wegstecken kann, bevor den Geist aufgibt. Im weitesten Sinne

handelt es sich hier um die Konstitution der Waffe. Wenn die Waffe mehr Schaden erleidet als sie Struktur hat hört sie auf zu funktionieren. Vielleicht werden bewegliche Teile beschädigt oder der Lauf verzogen.

#### T: Tarnung

Die Tarnung einer Waffe gibt an wie gut oder wie schlecht eine Waffe zu verstecken ist. Wenn der Charakter seine Waffe mit einer Probe auf [Geschick + Fingerfertigkeit] verbergen will erhält er den Tarnwert der Waffe als Würfelmodifikator.

(In der vorliegenden Version müssen die Tarnmodifikatoren mit -1 multipliziert werden.)

### Archaische Schusswaffen

Diese Waffen werden nur noch selten benutzt, da der Umgang mit ihnen oft jahrelanges Training erfordert, der aber einfach weil moderne Schusswaffen höhere Kadenz aufweisen. Es gibt jedoch indigene Völker auf Haze oder Wildfrontier die diese Waffen benutzen und die Pfeile mit Giften tränken.

#### Langbogen

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
3	2	1	1	4	2	940
GW	H	STR	RW	Eigenschaften	T	Stufe
1	3	3	6	speziell	6	4,7

Der Langbogen ist sehr groß, oft genauso Lang wie der Schütze und verschießt seine Pfeile auch auf sehr große Distanzen mit großer Mannstoppwirkung, jedoch ist er aufgrund seiner Größe schwer zu transportieren.

Der Schaden des Langbogens wird mit der Stärke des Schützen + 3 gewürfelt und seine Reichweite ist die Stärke des Schützen mit drei multipliziert.

#### Kurzbogen

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
2	1	1	1	3	2	660
GW	H	STR	RW	Eigenschaf ten	T	Stufe
0.5	3	3	3		0	3,3

Der Kurzbogen hat geringes Schadenspotential und Durchschlag als sein langer Bruder, hat jedoch den Vorteil, dass er deutlich kleiner ist und so sehr besser zu transportieren ist.

Auch hier wird der Schaden um die Stärke des Schützen erhöht und die Reichweite mit der Stärke multipliziert.

### Armbrust

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
8	5	1	1	3	2	1940
GW	H	STR	RW	Eigenschaf ten	T	Stufe
0.5	4	3	20		-1	9,7

Die Armbrust hat nicht nur einen komischen Namen, sondern auch noch einen sehr starken Durchschlag und gutes Schadenspotential, jedoch dauert das Nachladen derart lange, dass es in Kampfsituationen selten zu mehr als einem Schuss kommt.

Das Nachladen einer Armbrust dauert 30lp.

### Pistolen

Pistolen sind die kleinsten Faustfeuerwaffen und zeichnen sich durch ihre gute Tarnbarkeit und ihre hohe Modifizierbarkeit aus. Die Tatsache, dass man sie stets bei sich tragen kann, macht sie zum häufigsten Waffentypus überhaupt.

### Gather Protect

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
6	3	20	3	6	1	1900
GW	H	STR	RW	Eigenschaf ten	T	Stufe
0.5	4	3	5		-4	9,5

Die Gather Protect ist eine kleine Pistole, die trotz ihrer guten Tarnbarkeit, eine hohe KAD und relativ hohe MUNIkapazität aufweist, was sie zu einer beliebten

Alternative bei Geheimoperationen macht.

### Setheran 9-alpha

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
8	4	6	1	5	1	1880
GW	H	STR	RW	Eigenschaften	T	Stufe
1	6	5	8		-1	9,4

Setherans 9-alpha ist die leistungsfähigste Pistole, die auf dem freien Markt erhältlich ist. Mit ihrem hohen Schadenspotential und ihrem kaum zu übertreffenden DS wird sie auch mit stark gepanzerten Zielen fertig, allerdings hat auch das seinen Preis, denn die 9-alpha kann von Werk aus keinerlei Salven feuern und hat eine recht geringe Munitionskapazität.

### Wardog Ultra 3

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
7	2	10	4	6	1	1840
GW	H	STR	RW	Eigenschaften	T	Stufe
0.5	4	4	7		-2	9,2

Die Wardog Ultra ist schon ewig auf dem Markt und derzeit in der dritten überarbeiteten Edition erhältlich. Sie zeichnet sich durch ihre Verlässlichkeit und Vielseitigkeit aus und weist bei moderater Größe moderate Werte in allen Belangen auf.

### Simmons Security Mk2

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
6	2	20	5	6	1	1940
GW	H	STR	RW	Eigenschaften	T	Stufe
0.5	4	3	5		-2	9,7

Simmons stellt seine Waffen hauptsächlich für den Sicherheitssektor und macht auch keinen Hehl daraus. Die Security Mk2 ist die verbesserte Version der Mk1 und zeichnet sich durch eine hohe KAD und hohe MUNIskapazität aus, allerdings sind ihr SCHspotential und DS als maximal Mittelmäßig zu bewerten.

### Heatherin XT- Generica

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
7	2	15	3	5	1	1820
GW	H	STR	RW	Eigenschaften	T	Stufe
0.5	4	4	6		-2	9,1

Heatherin hat es geschafft die Waffe für den Durchschnittstypen zu entwickeln und damit auf dem Markt eine Nische gefunden, die eigentlich keine Nische ist. Bei durchschnittlicher Leistung, bei einem durchschnittlichen Preis und einer durchschnittlichen Größe ist die XT-Generica heute eine der meist verkauften Waffen, da sie in keiner Situation nicht gewachsen ist.

### Lunatic Modular Madness

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
5	0	10	1	18	1	1700
GW	H	STR	RW	Eigenschaften	T	Stufe
0.5	3	3	5		-1	8,5

Die Modular Madness ist die wohl schlechteste Handfeuerwaffe auf dem Markt. Sie hat keinen DS, geringe KAD und MUNIskapazität und auch ihr SCHspotential lässt zu wünschen übrig, aber die Waffe ist dennoch ein bahnbrechender Erfolg, da sie eine unglaublich hohe Modifizierbarkeit aufweist. Ihr Design ist derart kompatibel, dass man beinahe alles darauf montieren kann und jedes

Leistungsmerkmal beinahe beliebig anpassen. Doch realistisch betrachtet kauft man eigentlich nur eine halbfertige Waffe, doch das scheint die Fans von Lunatic nicht im Geringsten zu stören.

## Maschinenpistolen

Maschinenpistolen oder SMG (Submachinegun) sind der beste Kompromiss aus Leistungsmerkmalen und Größe. Sie sind besonders bei paramilitärischen Gruppen beliebt.

### Simmons Secretary S-7

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
7	2	25	10	3	2	2500
GW	H	STR	RW	Eigenschaften	T	Stufe
3	4	5	12		1	12,5

Die Secure S-7 hat einen stabilen Rahmen, gute RW, recht hohe KAD bei gutem SCHspotential. Sie wird häufig von Sicherheitsfirmen eingesetzt, da sie gute Leistung zu einem guten Preis liefert.

### Wardog Rapid R-15

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
6	3	30	15	4	1,5	2880
GW	H	STR	RW	Eigenschaf ten	T	Stufe
3.5	5	4	10		2	14,4

Die Wardog Rapid ist ein Phänomen. Bei eher geringem SCH und DS zeigt sie eine erstaunliche KAD auf, die so gewaltig ist, dass es beinahe unmöglich ist den Rückstoß zu kompensieren. Dennoch ist die Rapid weit verbreitet, da auch eher durchschnittliche Schützen in der Lage sind etwas zu treffen, denn viel hilft viel.

### Heatherin Chavalier 0.44

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
7	2	20	8	4	1,5	2220
GW	H	STR	RW	Eigenschaf ten	T	Stufe
2	3	3	10		1	11,1

Erneut liefert Heatherin eine solide, aber nicht überragende Waffe, die allen Lebenslagen gewachsen ist und fährt überraschend gut mit dieser Strategie der Mittelmäßigkeit.

### Gather Raid ER

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
6	1	25	8	5	1,5	2220
GW	H	STR	RW	Eigenschaf ten	T	Stufe
2.5	4	3	11		0	11,1

Die Gather Raid konnte sich nie wirklich entscheiden ob sie lieber eine Pistole oder eine Maschinenpistole sein wollte und zeichnet sich durch ihre geringe Größe aus.

### Travis Law-229

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
8	3	20	5	2	2	2340
GW	H	STR	RW	Eigenschaf ten	T	Stufe
4	6	5	15		3	11,7

Die Law-229 mag etwas starr sein, da sie keine hohe Modifizierbarkeit aufweist, aber davon abgesehen ist es eine grundsolide Waffe, die gute Werte in allen belangen hervor bringt.

### Lunatic Gunblade F8

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
7	2	18	3	4	2	1980
GW	H	STR	RW	Eigenschaf ten	T	+ 2700
3.5	5	8	8	s. Text	3	3690

Die Gunblade ist eine eher fragwürdige Schöpfung. Es ist eine durchschnittliche Maschinenpistole mit eher geringer KAD verbaut in ein Langschwert. Aber scheinbar hat Lunatic wieder einmal den Puls der Zeit getroffen und die nächste Generation von Cyberkrieger mit Spielzeug ausgestattet.

Die Werte hier gelten nur für die MP, die Werte für das Langschwert entnehmen sie der jeweiligen Tabelle. Die beiden Waffenkomponenten haben jeweils eigene Slotwerte und müssen getrennt von einander modifiziert werden. Dieses Langschwert muss allerdings Zweihändig geführt werden.

### Sturmgewehre

Sturmgewehre sind Schnellfeuerwaffen die auf mittlere RW hohen SCH

verursachen und werden hauptsächlich von Spezialkommandos und Soldaten verwendet.

#### Gather Assault Mk 2

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
9	3	35	15	3	2	3640
GW	H	STR	RW	Eigenschaften	T	Stufe
4	8	6	25		4	18,2

Ein solides Sturmgewehr, das auf mittlere RW verheerende Salven abfeuern kann. Das Gather Assault M2 wird von der Garde als Standardwaffe eingesetzt und wird wegen seiner hohen Robustheit geschätzt.

#### Wardog Engine-omega

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
10	3	25	20	3	2	3820
GW	H	STR	RW	Eigenschaften	T	Stufe
4.5	6	5	27		5	19,1

Die Engine-omega hat sehr großes SCHpotential und eine hohe KAD, allerdings nur eine geringe MUNIkapazität. Dennoch wird es gerne wegen seiner hohen RW benutzt.

#### Onyx Stormwind 30120

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
8	3	120	30	4	2	5960
GW	H	STR	RW	Eigenschaften	T	Stufe
4	4	4	20		7	29,8

Die Stormwind ist weniger robust als vergleichbare Sturmgewehre, macht seine Schwächen, allerdings dadurch wett, dass es eine sehr hohe Munitionskapazität und Kadenz aufweist. Das große Trommelmagazin sorgt dafür, dass das Nachladen doppelt solange dauert wie üblich.

## Heatherin Emperor 10.2

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
9	4	45	8	3	2	3660
GW	H	STR	RW	Eigenschaf ten	T	Stufe
5	6	6	35		5	18,3

Die Emperor hat für eine Sturmwaaffe eine geringe Kadenz, aber sehr gutes Schadenspotential und sehr hohe Panzerbrechende Wirkung.

## Gewehre

### Schrotflinten

Gewehre die gerne auf kurze Distanz eingesetzt werden. Sie sind in der Lage auch streufähige Munition aufzunehmen und so auch kleinen Gruppen großen Schaden zu zufügen.

## Gather Intervention

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
9	4	10	1	4	2	2060
GW	H	STR	RW	Eigenschaf ten	T	Stufe
3	5	4	12	Streuung	4	10,3

Der Hersteller Gather liefert dieser Pumpactionwaaffe seinen Beitrag für die private Heimsicherung. Die Intervention zeichnet sich durch gute Leistung in allen Anforderungsgebieten aus.

### Wardog Kerberus

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
10	5	6	1	3	2	2220
GW	H	STR	RW	Eigenschaf ten	T	Stufe
3.5	6	5	15	Streuung	5	11,1

Die Kerberus setzt voll und ganz auf ihre hohe Mannstoppwirkung und großen Durchschlag, daher wird diese Waffe eher selten mit Streumunition geladen. Sie verfügt zwar nur über ein internes Magazin mit 6 Schuss, aber eigentlich beklagt sich niemand darüber, weil man selten mehr als 2 mal auf das selbe Ziel schießen muss.

### Onyx Tsunami

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
8	2	18	5	3	2	2180
GW	H	STR	RW	Eigenschaf ten	T	Stufe
3	6	6	10	Streuung	5	10,9

Wie für den Hersteller Onyx typisch ist auch diese Waffe als Kind in einen Kessel voll Kadenz gefallen. Ganz im Stile des namengebenden Naturphänomens überrollt man seinen Gegner mit Kugelwellen.

### Simmons Guardian

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
9	4	8	3	2	2	2080
GW	H	STR	RW	Eigenschaf ten	T	Stufe
3.5	5	5	12	Streuung	5	10,4

Mit der Guardian hat Simmons neue Maßstäbe für die zivile Sicherheit gesetzt und kombiniert die Streufähigkeit der Waffe mit mittlerer Kadenz, gutem Schadenspotential und Durchschlag.

## Lunatic Howling Laughter

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
6	0	20	10	8	1,5	2100
GW	H	STR	RW	Eigenschaften	T	Stufe
2.5	2	2	5	Streuung	3	10,5

Niemand kann erklären was sich die Herren Ingenieure bei Lunatic bei dieser Waffe gedacht haben. Sie verzichtet auf Durchschlag und Mannstoppwirkung und gehört zu den fragilsten Waffen die auf dem Markt sind. Sie wird bereits auf kurze Entfernung ungenau, aber dafür hat sie die höchste Feuerrate aller Schrotflinten.

## Scharfschützengewehre

Scharfschützengewehre haben die größte Reichweite unter den modernen Feuerwaffen und sind das Mittel der Wahl für Heckenschützen und Auftragsmörder.

### Onyx Thunder

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
8	3	4	3	4	2	3700
GW	H	STR	RW	Eigenschaften	T	Stufe
4	5	7	100		5	18,5

Diese Waffe zeigt, dass auch ein Scharfschützengewehr von hoher Kadenz profitiert, denn auch auf hohe Distanz sind drei Kugeln im Kopf besser als eine.

### Gather Sniper 3.5

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
10	6	4	1	3	2	7040
GW	H	STR	RW	Eigenschaften	T	Stufe
8	8	7	250		8	35,2

Dieses Gewehr, dass beinahe ausschließlich im militärischen bzw.

paramilitärischen Sektor Anwendung findet wird von vielen als das Leistungsstärkste Scharfschützengewehr bezeichnet, jedoch ist es aufgrund seiner schieren Größe quasi nicht möglich dieses Gewehr verdeckt zu tragen.

#### Heatherin Makla

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
10	5	8	1	3	2	5480
GW	H	STR	RW	Eigenschaf ten	T	Stufe
5.5	7	5	175		5	27,4

#### Wardog Hydra

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>H</b>	<b>Preis</b>
10	5	12	1	4	2	4580
GW	H	STR	RW	Eigenschaf ten	T	Stufe
6	6	5	125		5	22,9

#### Travis Patriot

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
10	5	6	1	3	2	4980
GW	H	STR	RW	Eigensc haften	T	Stufe
6.5	7	7	150		6	24,9

#### Wurfwaffen

Wurfwaffen sind zu meist scharfe Projektile die per Muskelkraft über Distanz in das Ziel integriert werden.

Bei Wurfwaffen wird die Stärke des Charakters auf den Schaden addiert, wie bei den Nahkampfwaffen. Die Reichweite wird mit der Stärke multipliziert.

## Wurfmesser

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>Hände</b>	<b>Preis</b>
3	2	1	720
GW	H	STR	RW
0.5	4	3	2

## Shuriken

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>Hände</b>	<b>Preis</b>
4	1	1	720
GW	H	STR	RW
0.5	4	2	2

## Wurfscheibe

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>Hände</b>	<b>Preis</b>
2	5	1	940
GW	H	STR	RW
0.5	4	4	3

## Handgranaten

Handgranaten sind kleine eiförmige Sprengsätze die man zum Feind wirft um bei diesem katastrophalen Schaden anzurichten. Aufgrund der Tatsache, dass sie zum Explodieren neigen können sie natürlich nur einmal verwendet werden.

Handgranaten werden aufgrund ihrer Flächenwirkung etwas anders gehandhabt als gewöhnliche Fernkampfaffen. Der Angreifer bestimmt einen Punkt an dem die Granate landen soll und legt eine Probe auf Geschick + Athletik ab (3). Jeder Erfolg nach dem dritten wird als negativer Modifikator für alle gewertet, die sich in der Sprengfläche der Granate befinden.

Um die Fläche zu bestimmen, die von der Granate getroffen wird muss der Schaden der Granate durch vier geteilt werden und um den Einschlagpunkt müssen vier gedankliche konzentrische Kreise gezogen werden, die je eine Breite von 2m haben. Alle Ziele im innersten Kreis erleiden den vollen Schaden, während der Schaden in jedem Ring um ein Viertel des Gesamtschadens verringert wird.

Alle Charaktere die von der Sprengwirkung betroffen wären dürfen eine Probe auf Reflexe + Athletik machen, wobei jeder Erfolg sie einen Meter radial vom Zentrum der Explosion entfernt.

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>Hände</b>	<b>Preis</b>	<b>Eigenschaften</b>
12	0	1	710	Fatal
GW	H	STR	RW*	Fläche
0.5	1	1	3	Einweg

\*Die Reichweite wird mit der Stärke des Werfers multipliziert.

### Munition

Im Folgenden werden verschiedene Munitionstypen aufgelistet, die für jede Waffe gesondert erworben werden muss.

#### Hartgummi

Die Hartgummimunition wird oft zur Aufstandsbekämpfung benutzt, findet jedoch als nonlethale Munition vielerlei andere Verwendung, wenn es zum Beispiel um die Ergreifung eines Tatverdächtigen geht, der anschließend befragt werden soll.

Hartgummigeschosse verursachen Betäubungsschaden.

#### Standard

Hierbei handelt es sich um stinknormale Standardmunition. Bumm. Tot.

#### Elektromunition

Es gibt auch eine kostenintensivere Variante der Nonlethalgeschosse. Man kann sich diese „Kugeln“ viel mehr als geladene Kondensatoren vorstellen, die bei einem Treffer (aber auch bei Streifschüssen) ihre Spannung an das Ziel abgeben und diesem dadurch Elektrizitätsschaden zufügen.

#### Feuer

Feuergeschosse funktionieren ähnlich wie normale Munition, allerdings hat man einen Kopf aus pyrophoren Materialien und Brandbeschleuniger hinzugefügt. Urbanen Legenden entstammt diese Munition dem Jäger Milieu, wo man auf die Idee kam, dass es wohl recht angenehm sei, Verzehr fertige Tiere zu schießen.

Feuermunition fügt einem Ziel Feuerschaden zu.

#### Kälte

Nach der Entwicklung der Feuermunition dauerte es nicht lange, bis einige findige Tüftler auf die Idee kamen einen mit unter Druck stehenden Gasen gefülltem Gefechtskopf für Munition zu entwickeln. Beim Aufschlag zerplatzt der Kopf das Ziel wird mit dem extrem kalten Inhalt benetzt. Es handelt sich im Normalerweise um brandhemmende Gase, weswegen man mit dieser Munition sogar Feuer löschen kann.

Kältemunition verursacht Kälteschaden.

#### Chemo

ChemoMUNI ist wenig mehr als eine hohle Kunststoffkugel die beim Aufschlag zerplatzt und ihren Inhalt auf das Ziel ergießt.

### Rüstungsbrechende MUNI

Diese MUNI ist dafür ausgelegt die meisten konventionellen Rüstungen zu DSen. Sie erhöht den DS der Waffe um 4.

### Fatale MUNI

Diese MUNI möchte gerne Leuten Weh tun. RICHTIG Wehtun. Nachdem sie zärtlich in ihr Ziel eingedrungen ist, neigt sie dazu zu explodieren. Fatale MUNI verleiht der Waffe die Eigenschaft Fatal.

### Hack

HackMUNI ist der nächste Schritt in der elektronischen Kriegsführung. Diese MUNI enthält einen flüssigen Nanitenkern, der es dem Schützen oder von diesem ausgewählten Individuen Zugriff auf den Äther des Ziels gibt.

Sollte also beispielsweise auf einen Jäger geschossen werden, dessen Ätheranbindung entweder deaktiviert oder nicht vorhanden ist, kann es nun von den eigenen Ätheristen gekapert werden.

Es muss mindestens ein SCH zugefügt worden sein, damit die Naniten die Außenhülle durchschlagenen.

### Streumunition

Sollte die Waffe über die Eigenschaft: Streuung verfügen, ermöglicht diese Munition das Streuen.

Die Munitionstypen verändern den Schaden der Waffe wie angegeben:

### Munition

<b>Name</b>	<b>Schadensmodifikator</b>	<b>DS</b>	<b>Preis je Kugel</b>
Hartgummi	Wie Waffe, aber „b“	Wie Waffe	1
Standard	Wie Waffe	Wie Waffe	2
Elektro	Wie Waffe	Wie Waffe	5
Feuer	Wie Waffe	Wie Waffe	5
Kälte	Wie Waffe	Wie Waffe	5
Chemo	-3*	-2	2
Fatal	Wie Waffe***	Wie Waffe	30
Rüstungsbrechend	Wie Waffe	+4	10
Hack	Wie Waffe**	-1	25
Streu	Wie Waffe****	0	2

- \* fügt den Effekt der Chemikalie hinzu
- \*\* Ziel wird hackbbar
- \*\*\* MUNI wird Fatal
- \*\*\*\* Waffe kann Streuung nutzen

100 Schuss wiegen 0,5 Kg. Hierbei wird aufgerundet.

## **Modifikationen - Waffen**

Waffenmodifikationen kosten ihren Slotwert \* 500Cr

Waffen können so modifiziert werden, dass sie den Wünschen ihres Anwenders entsprechen und sich individuell an dessen Kampfstil anpassen.

Modifikationen mit dem Schlüsselwort (Nahkampf) wirken nur im Nahkampf, können jedoch auch an Fernkampfaffen angebracht werden und ihr Effekt tritt in Kraft, wenn die Waffe als Nahkampfaffe benutzt wird (Nahkampfverstärkung oder Bajonett).

Die Anzahl der benötigten Slots wird durch ein S angegeben.

### **Aimlink - 3S**

Wenn das Aimlinksystem an den Ätherprojektor des Nutzers gekoppelt erhält dieser einen Bonus von +2 auf Angriffsproben mit der modifizierten Waffe. Außerdem enthält ein Aimlinksystem eine Sicherheitssperre der Waffe der Stufe 4. Aimlink funktioniert kabellos, also kann die Zielhilfe eventuell mit Hilfe von elektronischer Kriegsführung gestört werden. Diese Störung kann durch ein Neustarten (4Ip) behoben werden

### **Antrieb - 2S**

Die Waffe erhält einen kleinen Antrieb, der ihr beschränkte Mobilität verleiht. Sie kann sie sich mit einer Bewegungsrate von 1m bewegen.

### **Bajonett - 1 S**

Das Bajonett ist eine Klinge die an der Vorderseite einer Schusswaffe angebracht werden kann. Es benutzt folgende Werte:

Bajonett.

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>SL</b>	<b>RW</b>	<b>H</b>	<b>Preis</b>
3	3	0	0	Wie Waffe	315
Eigenschaften:	Massenware				

#### Nahkampfverstärkung - 1S

Schusswaffen die im Nahkampf verwendet werden (sei es als Knüppel oder das aufgesetzte Bajonett) neigen zu Fehlfunktionen. Vielleicht löst sich ausversehen ein Schuss oder es bricht ein Teil der empfindlichen Mechanik. Mit der Nahkampfverstärkung wird der Patzerwert nicht erhöht wenn die Waffe im Nahkampf benutzt wird. Die meisten Waffen verursachen einen SCH von 2.

#### Reditio - 2S

Das Reditio ist eine Vorrichtung die sowohl an der Waffe als auch an einem Handschuh angebracht werden muss. Wird die Aktivierungssequenz des Handschuhs ausgelöst initiiert dieser die Emission von elektromagnetischen Wellen die in Korrespondenz mit der Waffe schwingen. Dadurch wird die Waffe schwebender weise wieder in die Hand des Charakters befördert.

#### Remote - 2S

Die Waffe kann ferngesteuert werden was im normalerweise dazu führt dass sie abgefeuert werden kann, ohne in der Hand gehalten zu werden.

#### Flashpack - 2S

Ein hochfrequentes Blitzlicht das den Gegner der davon direkt betroffen ist blendet und desorientiert. Das Opfer erleidet einen Modifikator von -4 um gegen den Urheber des Flashlights zu agieren. (Kann mittels Blendschutz halbiert werden). Das Flashpack kann mit einer schnellen Handlung (4lp) auf Taschenlampenbetrieb umgestellt werden

#### Schalldämpfer - 1S

Diese Vorrichtung dient dazu den Geräuschpegel einer Waffe beim feuern zu Dämpfen und ist daher bei Infiltrationen unerlässlich. Um einen Schuss aus einer mit einem Schalldämpfer ausgestatteten Waffe wahrzunehmen muss eine Wahrnehmungsprobe mit einem Abzug von vier mit mindestens drei Erfolgen bestanden werden.

#### Schocker - 2S (Nahkampf)

Manchmal reicht es einfach nicht jemanden in kleine Scheiben zu schneiden. Manchmal müssen diese Scheiben halten noch zucken beim Sterben. Diese Modifikationen fügt einer Nahkampfwaffe den Elektrizitätseffekt hinzu.

#### Teleskopschaft. - 1 S (Stangenwaffen)

Diese ausfahrbare Schaft ermöglicht es auch Stangenwaffen bequem zu transportieren. Der Tarnwert der Waffe sinkt um 4.

#### Gewichtsreduktion - 1S

An der Waffe wurden viele Teile und Materialien durch leichtere Komponenten und Werkstoffe ausgetauscht was darin resultiert, dass das GW der Waffe und die Hälfte reduziert wird.

#### Betäubend - 1 S (Nahkampf)

Die modifizierte Waffe, die eigentlich körperlichen SCH anrichten würde wird speziell behandelt, so dass sie nur betäubenden SCH anrichtet. Dies könnte zum Beispiel ein Spezieller Schliff einer Klinge sein oder eine Waffe, die nur über eine scharfe Schneide verfügt und gewendet werden kann)

#### Munitionswechsler - 1S

Diese Vorrichtung ersetzt das gewöhnliche Magazin oder Trommel oder Ding gefüllt mit Munition an Schusswaffen. Eine gut durchdachte Rotationsmechanik innerhalb des ersetzten Bauteils ist in der Lage verschiedene Munitionstypen aufzunehmen und bei Bedarf zu laden.

Dazu wird jeder Kammer eine variable zugeteilt und eine Wechselelektronik speichert den Inhalt jeder Kammer.

Dieses Upgrade benötigt Aimlink.

#### Zielfernrohr - 1S

Dieses klassische Zielfernrohr wird anstelle von Kimme und Korn eingesetzt um zu zielen. Wenn ein gezielter Schuss eingesetzt wird erhöht diese Modifikation die Intuition des Schützen um zwei, aber nur zur Berechnung der Bonus Würfel.

#### Wertemodifikationen

Diese Modifikationen stellen dar, dass an der Waffe tatsächlich derart herum gebastelt werden kann, dass man die Eigenschaften der Waffe wie angegeben modifiziert. Vielleicht wird ein Lauf oder ein Schlagbolzen ausgetauscht.

Vielleicht wird ein neues internes Magazin verbaut.

Wert	Slotverbrauch
+ 1 SCH*	3
+1 DS	2
+5 MUNI	1
+ 2 KAD	1
+1 Rückstoßkompensation	1
Reichweite x 2	1

\*Hierdurch kann der SCH maximal verdoppelt werden.

#### Zubehör

Aufschraubbarer Schalldämpfer - 500Cr

Dieser Schalldämpfer funktioniert wie die Waffenmodifikation, mit folgenden Unterschieden:

Der Schalldämpfer senkt das Schadenspotential der Waffe um 1.  
Er nimmt keine Slots an der Waffe ein.

Dreibein - 500Cr

Dieses Zubehör ist nur für Sturmgewehre verfügbar. Wenn das Dreibein angebracht ist und der Schütze die Waffe nun irgendwo auflegt erhält einen Bonus von 4 auf seine Rückstoßkompensation.

## Rüstungen

Wertungen: Rüstung 2, SL 1, x 200

Rüstungen helfen dabei, nicht erschossen zu werden. Sie addieren ihren Rüstungswert auf Schadenswiderstandsproben.

Genauere Erklärungen finden sie bei den einzelnen Rüstungen.

Panzerweste

Rüstung	SL	Preis
4	4	2400

Die Panzerweste ist die dezenteste Panzerung die erhältlich ist und sie kann unsichtbar unter normaler Kleidung getragen werden, vorausgesetzt der Spieler besteht nicht auf ein bauchfreies Top für seinen Charakter.

Gepanzerter Mantel

Rüstung	SL	Preis
6	5	3400

Der Gepanzerte Mantel ist vermutlich der beste Kompromiss aus sozialer Verträglichkeit und Schutzwirkung. Natürlich kann man ihn nicht zu einer Highsociety Spendengala tragen, aber im Alltag erregt dieser lange Mantel oder Trenchcoat keinerlei Aufmerksamkeit.

Leichte Ganzkörperpanzerung

Rüstung	SL	Preis
8	6	4400

Die leichte Ganzkörperpanzerung kann schon nicht mehr getragen werden ohne zu demonstrieren, dass man kampfbereit ist. Dieses ist die Panzerung für Aufruhrbekämpfung oder geplante Straßenkämpfe.

Diese Rüstung verleiht einen Bonus von zwei auf Einschüchtern, allerdings erhält man auch einen Abzug von zwei auf jede freundliche Form der Interaktion. Es ist nicht möglich diese wuchtige Rüstung verdeckt zu tragen ohne extrem verdächtig zu wirken.

### Schwere Ganzkörperpanzerung

Rüstung	SL	Preis
10	7	5400

Diese Rüstung wurde speziell für mobile Eingreiftruppen entwickelt, die schweres Gegenfeuer erwarten. Sie ist auf den Straßen nur sehr selten zu sehen und allein das tragen stellt in manchen Gegenden schon eine Kriegserklärung an den lokalen Schutzpatron, Don oder Bandenführer dar.

Diese Rüstung verleiht einen Bonus von vier auf Einschüchtern, allerdings erhält man auch einen Abzug von vier auf jede freundliche Form der Interaktion. Es ist nicht möglich diese wuchtige Rüstung verdeckt zu tragen, dafür ist sie einfach zu klotzig.

Rüstung wiegen ihre Panzerung in Kg

Rüstungsmalus

Ein Charakter kann durch zu schwere Panzerung eingeschränkt werden. Charaktere können Panzerung tragen, deren Rüstungswert die Summe ihrer Konstitution + Stärke nicht übersteigt, ohne einen Malus auf alle körperlichen Proben zu erhalten. Jeder zusätzliche Punkt Rüstung verursacht einen kumulativen Abzug von eins.

### Militärpanzerung

Diese Panzerungen wurden Speziell für das Militär entwickelt um den Anforderungen an das Schlachtfeld gerecht zu werden. Sie sind teuer, aber bieten sehr guten Schutz und besondere Möglichkeiten der Modifikationen, über die zivile Panzerung nicht verfügt.  
Sie ist sehr schwer zu bekommen.

Art	Rüstung	Sl	Preis
Leicht	12	10	6800
Mittel	14	12	8000
Schwer	16	14	9200

## **Modifikationen - Rüstungen**

Rüstungsmodifikationen kosten ihren Slotwert \* 500Cr

Erhöhte Panzerung - 2 SL

Diese Modifikation erhöht den Rüstungswert um 1.

Extremumgebungsanpassung - 2 SL

Diese Modifikation passt die Rüstung an eine Extremumgebung an und sorgt dafür, dass man keinen SCH dadurch erhält.

Die Extremumgebungen sind: Wüste, Eiswüste, Dschungel.

Elektrische Isolierung - 1 Slot / Stufe

Jede Stufe gibt einen Bonus von 2 auf SCHswiderstandsproben gegen ElektroSCH.

Feuerresistenz - 1 Slot / Stufe

Jede Stufe gibt einen Bonus von 2 auf SCHswiderstandsproben gegen FeuerSCH.

Kälteresistenz - 1 Slot / Stufe

Jede Stufe gibt einen Bonus von 2 auf SCHswiderstandsproben gegen KälteSCH.

Chemische Versiegelung - 1 Slot / Stufe

Jede Stufe gibt einen Bonus von 2 auf SCHswiderstandsproben gegen GiftSCH.

Gyrogestell - 3 SL

Diese Vorrichtung dient der Stabilisierung von Schnellfeuerwaffen. Sie wird über eine Einrastvorrichtung mit der Waffe verbunden und verdoppelt zur Ermittlung der Rückstoßkompensation die Stärke. Es ist jedoch schwierig sich mit dem Gestell zu bewegen, wodurch der Träger bei allen Proben die Beweglichkeit erfordern (wie klettern oder ausweichen) einen Abzug von zwei erhält.

## **Nur für Militärpanzerung**

Geckohandschuhe - 2 Sl

Funktioniert wie die Augmentation.

### Servomotoren - 1 SI / Stufe

Servomotoren ermöglichen auch schwächeren Charakteren diese Rüstung zu tragen. Sie erhöhen die effektive Stärke des Charakters um ihre Stufe, aber nur zur Berechnung, ob er einen Rüstungsmalus erleidet.

### Eingebaute Waffen - Speziell

In Militärpanzerung kann man auch Waffen direkt einbauen, so dass man diese nicht extra in den Händen halten muss.

Die Kosten der Waffe müssen zusätzlich zu den Kosten der Modifikation entrichtet werden.

Die Kosten hierzu entnehmen Sie bitte der folgenden Tabelle:

Waffenart	Slotkosten
Pistole	1
SMG	2
Sturmgewehr	3
Schrotflinte	3
Scharfschützengewehr	4
Nahkampf	(RW der Waffe) +1

### Stachelschwanz - 5 SI

Diese Modifikation fügt der Rüstung eine zusätzliche Gliedmaße hinzu, die in einem Spitzen Stachel endet, der mit Toxinen gefüllt werden kann.

Die Rüstung wird mit dem Ätherprojektor des Trägers verknüpft und so kann er den Stachel wie eine eigene Gliedmaße steuern. Der Stachel wird der Fertigkeit Waffenloser Kampf bedient und hat die folgenden Werte.

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>SL</b>	<b>RW</b>
4	2	2	4
GW	Hä	T	STR
4	6	6	6

## **Kleidung**

### Straßenkleidung

Diese Kleidung stellt die Alltagskleidung des Charakters dar. Es kann sich hierbei um T-shirts, Jeans, Pullover oder Anzüge von der Stange handeln. Straßenkleidung muss nicht schäbig sein, allerdings wird Straßenkleidung niemals irgendwelche Boni bringen. Sie ist rein kosmetisch.

### Fancy Kleidung

Dieser Gegenstand stellt hochwertige Ausgeh- oder Abendgarderobe dar. Man trägt sie um zu beeindrucken und gesehen zu werden. Maßgeschneiderte Anzüge, Abendkleider und teure Pelzmäntel (wie barbarisch!) sind gute Beispiele für Fancy Kleidung. Fancy Kleidung ist ein spezialisiertes Hilfsmittel und kann Boni zu passenden Sozialproben (nach Ermessen des Spielleiters) beisteuern.

### Videokleidung

Diese Kleidung ist aus speziellen, lichtleitenden Fasern gewoben worden und ist dank moderner Elektronik dazu in der Lage Videosequenzen abzuspielen und dient als Werkzeug für Proben für die Fertigkeit Auftreten.

## **Ausrüstung**

Multifunktionsgürtel  
GW: 0.5 Kg Kosten: 100Cr

Der Multifunktionsgürtel ist eine Tragehilfe, die um die Taille getragen wird und dafür sorgt, dass bis zu zwölf verschiedene bis zu handgroße Objekte gut erreichbar verstaut werden können. Diese Objekte bereit zu machen oder hervor zu holen ist nur eine schnelle Aktion (4 Ip). Er wiegt 0.5Kg

Köcher  
GW: 0.5 Kg Kosten: 75 Cr

Der Köcher fasst bis zu 24 Pfeile oder Bolzen. Man bekommt ihn in der klassischen Variante, die auf dem Rücken getragen wird oder als Hüftköcher.

### Schnellziehholster

GW: 0.5 Kg Kosten: 150Cr

Dieser Holster ist darauf ausgelegt, dass man eine pistolengroße Waffe besonders schnell ziehen und abfeuern kann. Er senkt die Ip-Kosten der Aktion „Schnellziehen“ von 12 auf 10Ip.

Tarnholster

GW: 0.5 Kg Kosten: 150Cr

Dieser Holster hilft pistolengroße Waffen besser zu verstecken und gibt einen Abzug von 3 auf Versuche die Waffe zu entdecken. Er hilft auch gegen Scanner.

Reditiohandschuh

GW: 0.5 Kg Kosten: 650Cr

Dieser Handschuh funktioniert genau wie die Waffenmodifikation, ist aber auf einen bestimmten Satz Wurfaffen eingestimmt.

Netzdüsen

Gewicht: 0.5Kg Preis: 5.000Cr

Diese Netzdüsen verschießen ein netzartiges Gewebe, dass genutzt werden kann um sich daran zu schwingen, etwas ein zu weben oder um als Enterhaken zu fungieren. Die Netzflüssigkeit muss regelmäßig nachgefüllt werden und eine Patrone hält für etwa 20 Anwendungen. Eine Patrone kostet 50Cr und das Gewebe hat für alle Zwecke eine Stufe von 5. Es hat eine Tragfähigkeit von ca 100Kg.

Rückstoßhandschuhe

GW: 0.5 Kg Kosten: 1000Cr

Die Handschuhe dienen zur Stabilisierung von Schusswaffen und helfen deren Rückstoß zu kompensieren. Sie addieren 2 zur effektiven Stärke des Trägers um die Rückstoßkompensation zu berechnen.

Zigaretten / Kaugummi

GW: 0.1 Kg Kosten: 10Cr

Zigaretten und/oder Kaugummi erhöhen die Konzentration oder entspannen. Wenn ein Charakter nach einem gescheiterten Wurf eine Zigarette raucht oder ein Kaugummi kaut sinkt der Malus für den erneuten Versuch um 2.

## **Spezialkleidung**

Tauchausrüstung

GW: 5 Kg Kosten: 1000Cr

Dieser Taucheranzug ermöglicht das Tauchen in sehr großen Tiefen. Er besteht aus einer druckregulierenden Außenhaut und einem Atemsystem, das Unterwasseratmung bis zu zwei Stunden ermöglicht.

Raumanzug

GW: 10 Kg Kosten: 5000Cr

Der Raumanzug wird benutzt wenn man mal „raus muss“. Er schützt den Träger gegen die extreme Kälte und den Unterdruck des Weltraums, sieht allerdings ganz furchtbar aus. Er ermöglicht das Überleben im All für zwei Stunden und hat einen Multifunktionsgürtel an der Außenhülle und kleine Düsen, die eingeschränkte Bewegung in der Schwerelosigkeit ermöglichen.

## **Ausrüstung**

**Bestandteile**

Teile **je 25Cr**  
Zutaten **je 25Cr**

## Pflanzen **je 25Cr**

Kybernetische Komponente je

### **Drogen**

Viele Leute fühlen sich leer und unausgefüllt und versuchen dieses Loch zu füllen. Andere suchen einfach nur den nächsten Kick.

Manche Drogen führen zu Attributsveränderungen. Diese Veränderungen wirken sich allerdings (wenn nicht anders angegebene) nur auf Würfelwürfe aus und nicht etwa auf abgeleitete Werte wie Tragekapazität oder die Trefferboxen aus.

Charaktere widerstehen Drogen und Toxinen mit einer Probe Konstitution + Willenskraft, wobei jeder Erfolg die Kraft der Droge oder Toxins um eins senkt. Wenn die Kraft auf null gesenkt wird hat das Mittel keine Wirkung auf den Charakter.

Charaktere die sich bewusst berauschen wollen widerstehen nur mit Konstitution. Jede zusätzliche Dosis einer Droge addiert ihre halbe Kraft auf die Gesamtstufe, allerdings können Überdosen den Charakteren schweren Schaden zufügen. Wenn ein Charakter mehr als eine Dosis einer Droge einnimmt oder verabreicht bekommt muss er Schaden in Höhe der Gesamtkraft der Droge widerstehen.

### **Sternennebel**

Kraft: 4      Preis: 50Cr      Dauer: [Restkraft] Stunden

Bei diesem violetten Pulver, das wie Brause geschluckt wird, handelt es sich um ein leichtes Halluzinogen, das außerdem eine entspannende Wirkung mit sich bringt. Konsumenten sehen die Realität leicht eingefärbt und überall finden sie schöne Lichtspiele oder Reflexionen. Viele von ihnen sind an einem verzückten Lächeln zu erkennen.

Sternennebel gibt einen Bonus von zwei auf Charisma und Willenskraft, reduziert jedoch alle anderen Attribute um eins.

### **Supernova**

Kraft: 6      Preis: 200Cr      Dauer: [Restkraft] Stunden

Supernova ist ein Gemisch aus verschiedenen Amphetaminen, das durch die Nase geschnupft wird, und wirkt extrem anregend und aufputschend.

Konsumenten sind hellwach, hochkonzentriert und verspüren einen ausgeprägten Tatendrang. Unter Einfluss der Droge ist an Stillsitzen überhaupt nicht zu denken.

Supernova negiert alle Abzüge durch Müdigkeit und gibt einen Bonus auf Wahrnehmungsproben in Höhe der Restkraft. Zusätzlich erhöht Supernova Logik, Reflexe und Intuition um eins.

### **Unicorn**

Kraft: 5    Preis: 450Cr    Dauer: [Restkraft] Stunden

Das Einhorn macht einfach glücklich. Unicorn ist ein Stimmungsaufheller in Pillenform, der auch in der auch gegen Depressionen verordnet wird. Die Probleme des Alltags wirken weniger schlimm und der Konsument spürt eine wohlige Wärme in seinem inneren.

Unicorn verleiht einen Bonus auf Willenskraft in Höhe der Restkraft, wenn die Wirkungsdauer allerdings nachlässt, neigen die meisten Konsumenten zu Niedergeschlagenheit und der Charakter muss eine Charisma + Willenskraft (Restkraft) ablegen. Wenn diese nicht gelingt ist er für [Restkraft] Stunden depressiv und erhält einen Malus in Höhe von [Restkraft]

### **Butterfly**

Kraft: 8    Preis: 250Cr    Dauer: [Restkraft] Stunden

Butterfly ist eine stark süchtig machende Substanz, die sich der Konsument direkt in die Blutbahn injiziert. Die Droge stimuliert das Gehirn und regt die Nervenzentren an, die für Glücksgefühle zuständig sind und verursacht sehr angenehme Wachträume und Sinneseindrücke. Konsumenten, die unter Einfluss der Droge stehen liegen meist verzückt in der Ecke. Konsumenten, die nicht unter Einfluss der Droge stehen versuchen meist direkt den nächsten Schuss zu bekommen.

Der Charakter ist für [Restkraft] handlungsunfähig, aber sehr glücklich. Nachdem die Wirkung abgeklungen ist, muss der Charakter eine Probe auf Charisma + Willenskraft(4) ablegen um nicht direkt eine Stufe des Nachteils Abhängigkeit zu bekommen.

### **Flimmer**

Kraft: 4    Preis: 50Cr    Dauer: [Restkraft] Stunden

Flimmer ist ein Gas, dass aus einem kleinen Popper inhaliert wird. Es verursacht starke Halluzinationen und Euphorie und Konsumenten berichten von dem Gefühl einer starken Präsenz, die während des Trips über sie wacht.

Flimmer verursacht Abzüge auf Intuition in Höhe der Restkraft, allerdings erhält der Charakter einen Punkt Glück, den er während der Wirkungsdauer normal einsetzen kann. Nach Ablauf der Wirkungsdauer geht dieser Punkt wieder verloren, falls er nicht eingesetzt wurde.

### **Alkohol**

Kraft: 1-4    Preis: 5Cr    Dauer: [Restkraft] Stunden

Die Gesellschaftsdroge schlecht hin. Alkohol enthemmt, verlangsamt jedoch die meisten Denkprozesse.

Unter der Wirkung von Alkohol erhalten Charaktere Boni auf Soziale Proben in Höhe der Restkraft. Wenn die Restkraft jedoch die Konstitution des Charakters übersteigt erhält er einen Abzug auf alle Proben in Höhe der Restkraft, bis er ausgenüchtert ist.

## Sucht

Die traurige Wahrheit ist, dass die meisten Drogenkonsumenten ihren Konsum nicht kontrollieren können, auch wenn sie sich einreden jederzeit aufhören zu können. Eine Sucht ist Gefährlich, denn sie zwingt Leute immer mehr und immer häufiger das Mittel ihrer Wahl einzunehmen, was die Gefahr einer Überdosis erhöht. Charaktere die eine Abhängigkeit von einer Substanz haben, erhalten einen Bonus in Höhe der Stufe der Abhängigkeit um der Wirkung zu widerstehen. Dies stellt die steigende Toleranz gegenüber der Droge dar.

Wenn der Spielleiter das Gefühl bekommt, dass ein Charakter gefahrlaufen könnte abhängig zu werden sollte er den Spieler auf Charisma + Willenskraft würfeln lassen wobei er mindestens so viele Erfolge braucht, wie es der halben Kraftstufe der Droge entspricht. Wenn er diesen Wurf nicht schafft, erwirbt der Charakter eine Stufe Abhängigkeit ohne dafür Punkte zu erhalten. Der Schwellenwert sollte im Laufe der Zeit angehoben werden, wenn der Charakter über einen längeren Zeitraum die Droge einnimmt.

## Toxine

Es kommt vor, dass man das dringende Bedürfnis verspürt jemandem Gift in den Tee zu schütten und deswegen folgt eine Auflistung der häufigsten Gifte im Aeria System.

Injizieren: Es ist nicht möglich jemanden im Kampf etwas zu injizieren, da es zu viele hektische Bewegungen gibt. Es ist möglich jemandem, der Festgehalten wird eine Injektion zu verabreichen. Es ist auch jemanden etwas zu injizieren, der den „Angriff“ nicht bemerkt. Wenn das Ziel als überrascht gilt, oder eine vergleichende Probe auf Fingerfertigkeit + Geschick gegen Wahrnehmung + Intuition geschafft wird, glückt die Injektion auch. Es gilt auch als Injektion, falls man eine Kugel, die in das Ziel eindringt, oder eine Klinge vorher mit der Substanz getränkt hat.

### Pfefferspray

Kraft: 6      Preis: 150Cr      Dauer: [Restkraft] Minuten

Dieses Spray wurde ursprünglich zur Tierabwehr entwickelt und enthält Essenzen von äußerst scharfen Pflanzenteilen, die an der Haut und insbesondere an den Schleimhäuten und Augen starke Reizungen und Schmerzen verursachen.

Pfefferspray verursacht einen Abzug in Höhe der [Restkraft].  
Pfefferspray wird mit der Fertigkeit Faustfeuerwaffen abgefeuert.

### Narcoptikum

Kraft: 12      Preis: 300Cr      Dauer: Sofort

Hierbei handelt es sich um ein sehr starkes Narkosemittel, dass aus verschiedenen Pflanzengiften synthetisiert wird. Es muss dem „Patienten“ injiziert werden um seine Wirkung entfalten zu können.

Es verursacht [Restkraft] Betäubungsschaden.

Es ist auch möglich Leute im künstlichen Koma zu halten, falls der Patient ohnmächtig ist. Dazu wird dem Patienten ein Zugang gelegt (Logik + Medizin (3) ) und die Dosis Narcoptikum. Jede Dosis kann genutzt werden um 12 Stunden künstlichen Kommas zu ermöglichen.

### Paralys

Kraft: 6      Preis: 150Cr      Dauer: [Restkraft] Minuten

Dieses Toxin wurde aus dem Gift einer Schlangenart synthetisiert und dient dazu ein Ziel zu verlangsamen.

Das Ziel erleidet den Zustand „Gelähmt“ für [Restkraft] Minuten. (Ip für Handlungen verdoppelt)

### Tödliche Gifte

Kraft: 1-12      Preis: 25Cr pro Stufe      Dauer: Sofort

Diese Gifte werden benutzt um Ziele eher langfristig zu beseitigen und finden ihre Anwendung vor allem im Berufsfeld der professionellen Tötung. Sie richten Schaden in Höhe der [Restkraft] an.

## **Sonstige Chemie**

### Superkleber (je Dosis)

Gewicht: 0.1Kg      Preis: 10Cr (je Stufe)

Superkleber ist ein Haftmittel, dass dafür ausgelegt wurde extrem schnell aus zu härten und trocknet sogar noch schneller, wenn Druck anwendet. Der Kleber kann benutzt werden um zwei Flächen fest miteinander zu verbinden. Um diese Verbindung zu lösen muss eine Probe auf Stärke + Konstitution gegen die doppelte Stufe des Klebers gewonnen werden. Der Kleber trocknet schnell genug um „Klebefallen“ zu nutzen.

### Hyperglyde

Gewicht: 0.1Kg      Preis: 10Cr (je Stufe)

Dieses Industriegleitmittel hebt die Reibung zwischen zwei Oberflächen beinahe komplett auf, was dazu führt, dass Verschleißerscheinungen reduziert werden und das jemand damit Schabernack treibt. Abgefüllt in Wasserbomben oder zerbrechliche Glasphiolen ergibt Hyperglyde nämlich ganz tolle Rutschbomben. Wenn jemand über eine Fläche läuft, die mit Hyperglyde beschmiert ist muss ihm eine vergleichende Probe auf Reflexe + Geschick gegen die doppelte Stufe der Substanz gelingen, ansonsten stürzt er zu Boden. Sollte jemand direkt damit beworfen werden muss ihm die Selbe Probe gelingen um seine Ausrüstung bei sich zu halte, sollte diese nicht an ihm befestigt sein.

## Säuren und Basen

Kraft:1-12 Preis: 25Cr (je Stufe)

Es gibt Säuren und Basen in vielen verschiedenen Stärken. Um diesen Sachverhalt abzubilden, kaufen Sie einfach eine Säure in der gewünschten Stärke.

Es gibt drei unterschiedliche Wirkungsarten von Säure und Basen. Manche greifen nur anorganisches Material an. Diese werden benutzt um Gegner schnell und Schmerz frei zu entwaffnen. Manche greifen nur organisches Material an, diese werden genutzt um an Bord von Raumschiffen Eindringlinge abzuwehren ohne die Außenhülle zu beschädigen. Und dann gibt es noch die Säuren und Basen die einfach alles in Schlacke verwandeln.

Die Säure reicht immer für eine Anwendung.

Ein Ziel erleidet Schaden wie durch einen normalen Angriff, die Stufe der Säure ist hierbei der Schadenswert. Nettoerfolge werden nicht zum Schaden addiert.

Wenn die Säure anorganische Objekte betrifft senkt sie deren Panzerung permanent um 2, bei Barrieren wird die Stufe gesenkt. Dieser Schaden kann repariert werden.

Säure bleibt solange aktiv, bis sie nicht mehr reaktiv ist, das bedeutet, wenn das Ziel Schaden durch Säure erhalten hat, muss es dem Schaden, den es Erlitten hat (nach Schadenswiderstandstests), noch einmal widerstehen.

## Gebrauchsgegenstände

Seil (pro Meter)  
Gewicht: 0.1Kg Preis: 2Cr

Ein Mehrzweck Seil, dass für alles Mögliche benutzt werden kann.

### Käfige (pro m<sup>3</sup>)

Gewicht: 20Kg      Preis: 1500Cr

Käfige werden benutzt um Lebewesen zu inhaftieren. Es sind auch geeignete Transportboxen für Lebendware. Käfige haben eine Sicherheitsstufe von 6.

### Sack 5 - Credits pro 50 Liter

Wir reden von einem großen, robusten Stoffsack der wiederverwendet werden kann.

### Ausziehbare Leiter 5m- 200Cr

### Taschenlampe

Gewicht: 0.25Kg      Preis: 20Cr

Das beliebteste Leuchtmittel für unterwegs. Sie hat eine Betriebsdauer von 40. Stunden, bevor sie wieder aufgeladen werden muss. Taschenlampen reduzieren Abzüge für schlechte Beleuchtung um drei, aber offensichtlich nur im beleuchteten Bereich.

### Rucksack

Gewicht: 0.5Kg      Preis: 100Cr

Der klassische Rucksack. Wie sonst sollten die Charaktere ihr Inventar mit sich führen? Der Rucksack hat einige Taschen und Fächer und fasst ca. 75 Liter. Im Zweifelsfall hat der Spielleiter das letzte Wort was man alles in einem Rucksack unter bringen kann.

### Lebensmittelrationen (Tagesration)

Gewicht: 0.5Kg      Preis: 20Cr

Diese Rationen bestehen aus besonders haltbaren Lebensmitteln, die speziell dafür synthetisiert wurden eine Ausgewogene Ernährung zu ermöglichen, aber sie schmecken ganz furchtbar. Wir gehen davon aus, dass eine Tagesration etwa ein Volumen von einem Liter einnimmt

### Krähenfüße

Gewicht: 0.25Kg      Preis: 50Cr

Diese scharfen Metallsterne werden auf dem Boden verteilt um Verfolger zu verletzen oder zu verlangsamen. Ein Verfolger der durch Krähenfüße rennt erleidet 6 Schaden mit einem Durchschlag von 3. Man kann sich auch dazu entscheiden das Feld von Krähenfüßen langsam zu durchqueren, um den Schaden zu vermeiden, allerdings geht das nur mit der halben Bewegungsrate. Um Krähenfüße zu platzieren, wird eine Angriffsprobe mit mit Geschick + Athletik.

### Fässer, Kisten und Boxen (je 1m<sup>3</sup>)

Gewicht: 5Kg      Preis: 10Cr

Die praktischen Aufbewahrungsmittel werden benutzt um Waren sicher zu transportieren. Von Holzfässern bis hin zu modernen Platan-Kisten beschreiben diese Gegenstände alles. Um größere Gefäße zu erwerben, werden einfach mehrere Gefäße addiert. Also würde eine Kiste mit 2m<sup>3</sup> Volumen 10Kg wiegen und 20 Cr kosten. Sie haben eine Sicherheitsstufe von 3.

## Elektronik

### Ätherprojektoren

Projektor	Preis
Basissystem	1000
Jeder weitere Attributspunkt	500

Jedes Ätherprojektorbasissystem verfügt über alle vier Ätherattribute (identisch mit den körperlichen Attributen) mit dem Wert eins. Ätherprojektoren wehren sich gegen Hackingangriffe mit ihrer doppelten Konstitution.

Der Ätherprojektor registriert angeschlossene Waffen und und kompiliert ein Programm, so dass diese Waffen im Äther als Programm genutzt werden können.

### Ätherphone

Reines Kommunikationsgerät das den Äther zur Übertragung von Sprach- oder Schriftnachrichten nutzt. Ätherphone wehren sich gegen Hackingangriffe mit ihrer doppelten Stufe.

### Ätherphone

Ein Ätherphone ist ein handliches Gerät, dass es ermöglicht über den Äther zu kommunizieren. Es können kurze Textnachrichten verfasst werden und natürlich dient es auch zum telefonieren.

Name	Qualitätsstufe	Preis
Ministrel Connect	1	250
Aether link	3	1000
Gyra Nirva	5	2250
Moghra silver	8	10500

Die Stufe dient als Attribut für alles was das Gerät würfelt (vornehmlich zum Schutz gegen Abhörmaßnahmen)

#### PDA's

<b>Name</b>	<b>Qualitätsstufe</b>	<b>Preis</b>
Ministrel Pocket Organizer	1	500
Lynx Ultra	3	2000
Gyx Handle	5	4500
Moghra Gold	8	21000

PDA erlauben nicht nur Interaktion mit der AR (Aetherreality). Sie agieren obendrein noch als Werkzeug für Recherche.

#### Taktische Elektronik

##### Navigationssysteme

Name	Qualitätsstufe	Preis
Ministrel Wildlife	1	200
Gyra Coord	3	1200
Aether Nav	5	3000
Moghra HERE	8	7200

Navigationssysteme sind Werkzeuge die bei Navigationsproben helfen.

### Biosonar

Der Biosonar erlaubt es in einem Radius von [Stufe \* 100m] Lebensformen aufzuspüren und zu analysieren. Um den Biosonar einzusetzen muss eine Probe auf Intuition + elektronische Kriegsführung abgelegt.

Der Biosonar ist eine Box die etwa der Größe eines kleinen Aktenkoffers oder einer mittelgroßen Handtasche entspricht und kann mittels der im Preisumfang enthaltenen Riemen auf den Rücken geschnallt werden.

Name	Qualitätsstufe	Preis
Gyra Finder	1	300
Ministrel Echo	3	1800
Aether Life	5	4500
Moghra 6th sense	8	10800

### Werkzeuge

Wenn man eine technische Fertigkeit einsetzt die Werkzeug erfordert und dieses Werkzeug nicht bei Hand hat steigt der Patzerwert 1 um und zusätzlich gibt es einen Abzug von 3. Allerdings gibt es auch verschiedene Qualitätsstufen von Werkzeug. Werkzeug kann Bonuswürfel zu passenden Arbeiten beisteuern in dem es eine Unterstützungsprobe mit seiner doppelten Stufe ablegt. Werkzeug muss für jede technische Fertigkeit extra gekauft werden, wobei der Spielleiter je nach Situation erlauben kann Werkzeug Zweck zu entfremden um zumindest dem Malus für fehlendes Werkzeug zu umgehen.

Werkzeuge können beim Unterstützen keine Patzer erzeugen und haben ein GW entsprechend ihrer halben Stufe.

### **Werkzeugen und Verbrauch von Rohstoffen:**

Normalerweise verbrauchen Anwendungen von Werkzeugen Teile. Bei der Verwendung von klassischem Werkzeug mögen das elektronische Komponenten sein, während ein Medikit Verbände, Desinfektionsmittel oder ähnliche „Teile“ sein.

Immer dann, wenn eine Verwendung von Werkzeug Rohstoffe benötigt, werden Teile im Wert von 75 Credits pro Wurf verbraucht. Der Spielleiter hat das letzte Wort ob Teile benötigt werden.

### [eingeschränkte] Werkzeuge

Es gibt auch spezielle Werkzeuge die nur Teilbereiche einer Fertigkeit abdecken wie zB. Kletterausrüstung. Diese kosten lediglich die Hälfte der angegebenen Preise und werden durch das Schlüsselwort [eingeschränkt] markiert.

### [verbräuchliche] Werkzeugen

Manche Werkzeuge brauchen sich auf . Sie haben [Stufe]\*2 Nutzungen bevor sie verbraucht sind.

### Werkzeuge

<b>Qualitätsstufe</b>	<b>Preis</b>
1	250
3	1500
5	3750
8	9000

### Spezialisierte Werkzeuge

<b>Qualitätsstufe</b>	<b>Preis</b>
1	125
3	750
5	1875
8	4500

### Verbräuchliche Werkzeuge

<b>Qualitätsstufe</b>	<b>Preis</b>
1	50
3	300
5	750
8	1800

Es folgt eine kurze, nicht erschöpfende Liste von Werkzeugen und Hilfsmitteln:

Parfüm [eingeschränkt], [verbräuchlich]

#### Medikit

Medikits funktionieren genau wie Werkzeug und verbrauchen bei jedem Einsatz Teile. Je nach Stufe kann es sich um einen kleinen Verbandskasten handeln oder ein elektronischer Minicomputer sein, der genaue Anweisungen gibt und so den behandelnden Charakter unterstützt indem er Zugriff auf Datenbanken gewährt.

#### Werkzeugset

Hämmer, Schraubendreher, LötKolben und feine Zangen. Wir reden hier vom klassischen Werkzeug. Werkzeugsets müssen für jede technische Fertigkeit gesondert gekauft werden um Boni zu geben. Im Normalfall verbraucht der Einsatz von Werkzeug Teile

#### Sicherheitswerkzeug

Dietriche, Pfeilen oder Haarnadeln. Dieses Werkzeug wird benutzt um diverse Sicherheitsmaßnahmen zu umgehen. Sicherheitswerkzeug muss für den Einsatz im Äther erneut gekauft werden und stellt dort ein spezielles Programm dar, das hilft Äthertüren zu knacken. Im Normalfall verbraucht Sicherheitswerkzeug keine Teile

#### Survialkit

Ein Überlebensset enthält einen Schlafsack, einen Wasseraufbereiter, eine kurbelbetriebene Taschenlampe, Essbesteck und vieles Mehr, dass man zum Überleben in freier Wildbahn benötigt und sein Einsatz kann, nach Maßgabe des Spielleiters Teile verbrauchen.

## **Transportmittel**

#### Mit Rädern

Es geht hier um Transportmittel die mittels Rädern mit dem Boden Verbunden sind also um alles das nicht in der Lage ist zu schweben oder fliegen.

#### Sportliche

Hier geht es um jene Transportmittel mit Rädern, die durch Körperenergie, soll heißen Schweiß und Anstrengung, betrieben werden. Sollten Proben notwendig werden wird für diese Fahrzeuge auf Akrobatik gewürfelt.

### Rollschuhe

Rollschuhe repräsentieren hier alle Arten von Rollen unter Schuhen, ob nun Inline-skates oder Diskoroller. Sie veränderthalbfachen die Bewegungsrate und erhöhen den SCH im waffenlosen Kampf um 1B.

### Skateboard

Bretter mit Rollen drunter. Sie veränderthalbfachen die Bewegungsrate und sind irgendwie cool. Wenn man in den richtigen Kreisen verkehrt kann man einen Bonus von 1 auf Würfe erhalten um Sympathien zu erwecken, zu verführen oder zu beeindrucken.

### Fahrrad

Das Fahrrad gibt es in unzähligen Varianten vom klassischen Hollandrad über Mountainbike bis hin zum BMX-Sportrad, die wir zur Vereinfachung alle zusammenfassen. Ein Fahrrad verdreifacht die Bewegungsrate.

<b>Fahrzeug</b>	<b>SL</b>	<b>Preis</b>
Fahrrad	6	750
Rollschuhe	4	100
Skateboard	4	100

### Rocket Skates

Die Firma Lunatic Industries gibt voller Stolz bekannt eine neue Art der Fortbewegung erschlossen zu haben. Die Rocket Skates sind wohl das was man heraus bekommt, wenn man einen Extremsportler und einen Raketenwissenschaftler zusammen mit einem Kampfsportler in einem Raum einsperrt und ihnen HARTE DROGEN GIBT!!!

Rocket Skates sind raketenbetriebene Rollschuhe, die sowohl als normale Rollschuhe als auch mit dem folgenden Profilwerten, die sich ergeben wenn man die RAKETEN zündet, verwenden kann.

<b>Name</b>	<b>Speed</b>	<b>Beschleunigung</b>	<b>Wendigkeit</b>	<b>Panzerung</b>	<b>Rumpf</b>	<b>SL</b>	<b>Sitze</b>	<b>Preis</b>
Rocket skates	2	2	-3	0	1	4	1	3000

Zusätzlich können Rocket skates als Waffen im waffenlosen Kampf (Ja, das haben wir wirklich so formuliert) benutzt werden, denn sie erhöhen bei Tritten

die Stärke des Trägers um +4. Man muss die Raketen nur im richtigen Augenblick zünden. Spielleiter sind angehalten bei Patzern hier Kreativität walten zu lassen. Es sind immerhin RAKETEN an ROLLSCHUHEN!

### Motorräder

<b>Name</b>	<b>Speed</b>	<b>Beschleunigung</b>	<b>Wendigkeit</b>	<b>Panzerung</b>	<b>Rumpf</b>	<b>SL</b>	<b>Sitze</b>	<b>Preis</b>
Querex Mirage	8	2	0	2	4	5	1	12500
Varric Cyclone	7	3	0	3	3	4	1	12200
Molic Enterprises Jump	5	2	-2	1	3	6	1	8200
Querex Sports	7	2	-1	1	2	5	1	9500
Silver Freeride	6	3	0	4	5	8	2	14300
McForman Arrow	6	4	-1	2	3	4	1	10800

### PKW

<b>Name</b>	<b>Speed</b>	<b>Beschleunigung</b>	<b>Wendigkeit</b>	<b>Panzerung</b>	<b>Rumpf</b>	<b>SL</b>	<b>Sitze</b>	<b>Preis</b>
Querex Rush	5	2	-1	2	6	4	2	20600
Varric Van-Guard	4	2	-1	8	10	6	6	32600

Name	Speed	Beschleunigung	Wendigkeit	Panzerung	Rumpf	SL	Sitze	Preis
Molic Enterprises City	3	1	0	3	5	4	4	17600
Silver Luxury	3	2	-1	8	6	4	6	25800
McForman Pick-up	5	1	0	4	5	8	4	24600
Varric Gate	5	2	0	4	6	5	4	25000

### Fliegende & Schwebende Transportmittel

#### Jetpack

Das Jetpack ist ein Raketenrucksack. Er ist weder besonders schnell, noch ist er gepanzert, dafür ist er recht wendig, billig, gut zu transportieren und man braucht keinen Parkplatz. Er hat genug Treibstoff für 1 Std. Flugzeit.

Name	Speed	Beschleunigung	Wendigkeit	Panzerung	Rumpf	SL	Sitze	Preis
Jetpack	2	1	-2	2	4	3	1	5500

#### Luft- & Raumfahrt

Hier werden Vehikel zur Luft- und Raumfahrt behandelt.

Geschwindigkeit: Dieser Wert gibt an wie viele **Raumeinheiten** sich das Vehikel pro Handlung Steuern bewegen kann.

Beschleunigung: Dieser Wert gibt an um welchen Wert sich die aktuelle Geschwindigkeit des Vehikels pro Handlung Steuern verändern kann.

Wendigkeit: Dieser Wert ist ein **negativ** Modifikator für den Piloten.

Hüllenpunkte: Dieses sind die „Lebenspunkte“ des Fahrzeug.

Panzerung: Funktioniert analog zu Infanteriepanzerung.

SL: SL funktionieren analog zu WaffenSL.

Sitze: Dieser Wert gibt an wie viele Insassen ohne Leistungseinbußen transportiert werden können

Preis: Ich weigere mich das zu erklären.

### Verhältnisse der Geschwindigkeiten

An dieser Stelle würden wir gerne ein paar Worte darüber verlieren, dass die Geschwindigkeiten von Charakteren, Bodenfahrzeugen und Fliegern/Raumschiffen in unterschiedlicher Skalierung vorliegen.

Im Allgemeinen gehen wir davon aus, dass Verfolgungsjagden immer nur innerhalb der selben Kategorie stattfinden. Zu Fuß einem Motorrad oder PKW hinterher jagen zu wollen ist fruchtlos. Genau wie die Hatz eines PKW der, WIE AUCH IMMER, einen Flieger verfolgen will.

Aber für den Fall, dass man ein anfahrendes Auto unbedingt jagen möchte, empfehlen wir als Geschwindigkeit der Fahrzeuge den Zehnfachen

Geschwindigkeitswert mit der Bewegungsrate des Charakters zu vergleichen.

Sollte ein Flieger oder Raumschiff gestartet sein bewegt es sich mit einer solchen Geschwindigkeit, dass man es als entkommen betrachten sollte.

### Jäger

<b>Name</b>	<b>RGS</b>	<b>Bs</b>	<b>We</b>	<b>HP</b>	<b>Panz</b>	<b>SI</b>	<b>Si</b>	<b>Preis</b>
Platy Metroid	10	5	-2	15	14	60	2	112000
Arsenal Laika 57	4	2	-3	20	15	200	5	143000
Leytech Moskito	6	6	-0	10	13	30	1	86000
Starlight Commando	3	1	-3	30	20	120	4	163000
Baklov Kosmo 36	7	4	-3	20	116	80	3	330000

### Fregatte

<b>Name</b>	<b>Raumge schwind igkeit</b>	<b>Beschl leunigu ng</b>	<b>Wendi gkeit</b>	<b>Hüllen punkte</b>	<b>Panzer ung</b>	<b>SL</b>	<b>Sitz e</b>	<b>Preis</b>
Platy Spacepony	8	4	-4	60	27	300	8	318000
Arsenal Gordo 58	3	2	-3	75	28	500	20	393000
Leytec Hummel	2	2	-1	30	23	200	10	185000
Baklov Mir 7	6	3	-2	45	26	250	12	254000
Starlight Liberator	5	2	-3	60	30	350	16	324000

## Kreuzer

Jedes Schiff der Kreuzerklasse verfügt automatisch über Zugang zum interplanetaren Äther, wenn es sich über die Ätherstraßen bewegt.

<b>Name</b>	<b>Raumgeschwindigkeit</b>	<b>Beschleunigung</b>	<b>Wendigkeit</b>	<b>Hüllenpunkte</b>	<b>Panzerung</b>	<b>SL</b>	<b>Brücke</b>	<b>Preis</b>
Barkley Olympic	6	1	-5	100	25	3000	24	964000
Rockstar Boulder 99	2	1	-3	120	32	4500	12	1332000
Northcorp Midnight	4	2	-4	100	30	2000	18	774000
Voidtec Pioneer	3	3	-2	90	28	1750	15	690000
Starlight Revenge	5	2	-5	130	35	2500	9	976000

## Bewaffnung

Klarifizierung: KAD: Je 10 Schuss senken den Ausweichmodifikator um 1 und erhöhen die Initiativekosten um 0.5

Legende:  
Sch: Schadenswert

DS: DS  
 Mun: MUNI  
 Kad: KAD  
 WS: WaffenSL  
 SSK: Schiffslotkosten  
 RW: RW in RE

### Projektilewaffen

Name	Sch	DS	Mun	Kad	WS	SSK	RW	Feuerwinkel	Preis
Gaußgatling	15	8	300	80	3	37	2	45°	16600
Gaußkanone	30	12	50	1	4	47	4	90°	24780
Gaußmaschinenkanone	25	10	160	20	8	29	3	45°	22180
Gauß Kampfgeschütz	35	30	30	1	15	48	5	30°	37620
Tremorgeschütz	28	20	50	10	10	36	3	45°	27450
Repetierkanone	22	20	400	30	0	28	4	180°	25100
Harpune*	*	*	1	1	0	0	1	90°	1033

\* Wenn die Harpune ein Schiff trifft, verursacht aber keinen Schaden, wird eine Ätherverbindung hergestellt.

Die Waffen eines Raumschiffes müssen eine Ausrichtung haben, die beim Einbau bestimmt werden muss. Die Waffen können am Bug, am Heck, Steuerbord oder Backbord montiert werden.

### **Schiffsmodifikationen**

Achtung: An Raumschiffen können ohne Zugang zu einem Hangar oder einer Werft keine Modifikationen vorgenommen werden.

Slot /Preisverhältnis

Es ist auch möglich die Schiffsmodifikationen effizienter zu bauen, so, dass sie platzsparender gebaut werden kann. Diese Option verdoppelt die Kosten, aber halbiert die benötigte Menge an Slots.

Andersherum kann man aber auch günstiger arbeiten, wenn man bereit ist mehr Platz zu investieren. Das halbiert die Kosten aber verdoppelt die Menge an benötigten Slots.

### Quartiere

Quartiere dienen der Unterbringung von Personen seien es nun Crewmitglieder oder Passagiere.

Jedes Schiff, das interplanetar Flüge machen will muss mindestens einen Block Quartiere beinhalten. Es gibt Quartiere in verschiedenen Stufen. Küchen und Sanitäre Anlagen sind in den Slot- und Credit -kosten bereits berücksichtigt

### Baracken

Die Quartiere sind Behelfsmäßige Unterbringungen und bieten keinerlei Komfort. Es nur sehr wenige und sehr unangenehme sanitäre Anlagen für viele Nutzer. Große Schlafsäle sind denkbar.

Charaktere die in Baracken untergebracht sind erhalten für die Dauer der Reise einen Abzug von 1 auf alle Handlungen, da sie nur wenig erholsamen Schlaf finden.

Außerdem erhalten Spieler, die versuchen Passagiere zu finden einen Abzug von 2 auf alle Proben zur Gewinnung von diesen, da niemand in den Baracken untergebracht werden möchte.

### Ätherverbindung - 10 Slots

Das Schiff verfügt über eine abstellbare Verbindung zum Äther, wenn es auf den Ätherstraßen reist.

### Kajüte

Hierbei handelt es sich um gewöhnliche Kabinen, die weder besonders gut noch besonders schlecht sind. Sie bieten im allgemeinen weniger Schlafplätze als Baracken, allerdings ist der Schlaf in ihnen erholsam genug um keine Abzüge zu bekommen.

### Luxuszimmer

Jetzt wird es albern. Einzelzimmer, Ehebetten, Holoprojektoren und eigene Badezimmer mit Whirlpool?

Diese Zimmer haben ein sehr geringes Fassungsvermögen, allerdings erhält man einen Bonus von 2 beim Widerstand gegen Sozialproben, da man völlig tiefenentspannt ist.

### Quartiere und Versorgung

<b>Art</b>	<b>Schlafplätze</b>	<b>Slotkosten</b>	<b>Max. Preis</b>	<b>Preis</b>
Baracken	25	50	100	5000
Kajüte	5	50	500	10000
Luxuszimmer	1-2	50	2500	20000

#### Wellness 25 SL - 15.000Cr

Ein Wellnessbereich wird gerne von den Reichen und Schönen, oder denen die gerne dazu zählen zur Entspannung genutzt. Ein Wellnessbereich erhöht den maximalen Fahrpreis für Passagiere um 50%

#### Zellen 25 SL - 2.500Cr/Stufe

Zellen können genutzt werden um beinahe freiwillige Gäste unterzubringen und ihr Wohlbefinden derart zu steigern, dass sie ihre Räumlichkeiten nicht mehr verlassen... oder so ähnlich.

Jeder Zellenblock kann bis zu 5 Gefangene beherbergen und hat eine Sicherheitsstufe gleich seiner Stufe.

#### Lagerräume - keiner

Ungenutzte Slots können als Lagerräume genutzt werden. Jeder ungenutzte kann 0,5t Fracht aufnehmen.

#### Hangar

Ein Hangar kann ein oder mehrere kleinere Schiffe aufnehmen. Mehrere Hangars können nicht zu einem Superhangar kombiniert werden und es ist unter gar keinen Umständen ein Schiff der Kategorie „Groß“ in einem Hangar unter zu bringen, der Teil eines anderen Schiffes ist. Außerdem können Hangars nur Schiffe kleinerer Kategorien aufnehmen.

#### -klein - 60 SL - 90.000Cr

Der kleine Hangar kann insgesamt 30 Hüllenpunkte an Schiffen aufnehmen. Also zum Beispiel 3 Schiffe á 10 Hp oder 1 Schiff mit 20 Hp und eines mit 10 Hp

#### -mittel - 90 SL - 270.000Cr

Der mittlere Hangar kann insgesamt 60 Hüllenpunkte an Schiffen aufnehmen.

#### -groß - 110 SL - 345.000Cr

Der große Hangar kann insgesamt 100 Hüllenpunkte an Schiffen aufnehmen.

#### Trainingsorte- 20 SL - 5.000Cr

Trainingsorte erlauben den Charakteren während langen Reisen ihre Fertigkeiten und Attribute zu Schulen. Wenn ein Trainingsort Vorhanden ist, dann kann ein Charakter der in einer Woche ereignisloser Zeit der St.i.x in der/dem entsprechenden Fertigkeit/Attribut 2 St.i.x statt einem erhalten.

Trainingsorte müssen für jede Fertigkeit gesondert erworben werden.

Schildgeneratoren - 10 SL/Stufe - 15.000Cr/Stufe

Schildgeneratoren erhöhen die Panzerung eines Schiffes um das zehnfache ihrer Stufe.

Schildgeneratoren verhalten sich kumulativ zueinander, ein Stufe 1 und ein Stufe 2 Generator ergeben einen Stufe 3 Generator. Dies stellt dar, dass es einen mächtigeren Schild ergibt und nicht mehrere schwache Schilde.

Lebenserhaltungssysteme - 10 Slots / Stufe - Preis speziell

Basislebenserhaltungssysteme sind in jedem Schiff verbaut. Sie ermöglichen kurze Reisen durch den Raum.

Ein Lebenserhaltungssystem deckt einen Grundzeitraum von 10 Jahren für eine Person ab. Das bedeutet, dass ein Raumschiff mit einer Besatzung aus einer Person 10 Jahre lang reisen kann, bevor Sauerstoff- und Wasseraufbereitung den Dienst versagen.

Dieser Grundzeitraum wird durch die Anzahl der Passagiere an Bord geteilt. Jede Stufe dieser Modifikation verdoppelt den Grundzeitraum. Die Kosten betragen den neuen Grundzeitraum in Jahren multipliziert mit 1.000Cr.

Werkstatt 15 SL / Stufe - 10.000Cr

Eine Werkstatt liefert ihre Stufe als Bonus auf technische Fertigkeiten.

Sensorik-

Verbesserter Antrieb

Diese Modifikation erhöht die Geschwindigkeit des Raumschiffs um 1.  
Diese Modifikation kann mehrfach erworben werden.

<b>Klasse</b>	<b>SL</b>	<b>Kosten</b>
Jäger	10	5.000Cr

<b>Klasse</b>	<b>SL</b>	<b>Kosten</b>
Schiff	25	10.000Cr
Kreuzer	50	25.000Cr

Sensoren

### **Augmentationen**

Attributsverstärker 7.500Cr pro Stufe /0.25BI pro Stufe

Die Attributsverstärker erhöhen ein Attribut (körperlich oder geistig) um 1 pro 2 volle Stufen bis hin zum verstärkten Rassenmaximum. Kann mehrfach erworben werden um verschiedene Attribute zu erhöhen.

Ätherbeschleunigung – 40.000Cr / 1 BI (Stufe 7)

Die Ätherbeschleunigung verändert die Synaptik des Charakters, wodurch er einen Bonus von 1 auf alle Fertigungsproben im Äther.

Autostabilisator – 15.000Cr / 1 BI (Stufe 5)

Diese Augmentation erlaubt es dem Charakter, der am Ausblitzen ist sich automatisch zu stabilisieren. Hierzu legt er eine Probe auf Konstitution + Willenskraft mit einem Schwellenwert in Höhe seiner Tödlichen Schäden ab.

Balanceverstärker – 5.000Cr / 0,25 BI pro Stufe

Der Balanceverstärker gibt einen Bonus von 1 pro Stufe auf alle Proben bei denen das Gleichgewicht maßgeblich beteiligt ist.

Druckausgleichssysteme – 7.500Cr/ 0,5 BI (Stufe 3)

Die Druckausgleichssysteme immunisieren den Charakter gegen SCH, der durch Über- oder Unterdruck verursacht werden würde. Die Systeme halten den Träger also lange genug am Leben, dass er Zeit hätte zu ersticken oder zu erfrieren, sollte er sich dazu entschließen nackt im Weltall zu treiben. Dieses System schützt den Charakter nicht vor Schrottpressen.

Geckohände- und Füße- 15.000Cr/ 0.25 BI (Stufe 5)

Diese Modifikation erlaubt an auch an nassen und glatten Oberflächen mit Leichtigkeit zu klettern.

Der Träger kann sich ganz ohne Akrobatikproben (die er sonst zum Klettern ablegen müsste) an allen festen Oberflächen halten. Er bewegt sich dabei mit seiner halben Bewegungsreichweite und erhält während des Kletterns einen

Abzug von 4 auf alle Proben, die schnelle Bewegung oder freie Beweglichkeit erfordern, wie zum Beispiel Ausweichen.  
Wenn man mehr als seine eigene Tragkraft an Gewicht bei sich führt wird man von der Wand gerissen.

Giftfilter – 4.000Cr / 0.1 BI pro Stufe

Diese zusätzlichen Siebe an den Nieren und der Leber addieren ihre Stufe zu allen Giftwiderstandsproben.

Immunsystemverstärkung 4.000Cr / 0.1 BI pro Stufe

Die Augmentation des Immunsystems kann auch viele verschiedene Arten erfolgen. Verbesserte Lymphdrüsen und kleine Hormonspeicher sind nur Beispiele. Jedenfalls addiert diese Augmentation ihre Stufe zu Proben gegen Krankheiten.

Initiative Verstärker 6.000Cr/ 0.25 BI pro Stufe

Die Initiativeverbesserung addiert 1 Bonuswürfel pro Stufe zu Initiativeproben.

Interne Rüstung 5.000Cr pro Stufe / 0.25BI

Die interne Rüstung generiert 1 Punkte RS pro Stufe die mit getragener Rüstung Kumulativ ist, und wird bezüglich der Überlast von Rüstungen ignoriert.

Kiemen – 7.500Cr/ 0.5 BI pro Stufe

Die Kiemen ermöglichen es für eine Anzahl an Stunden die dem doppelten der Stufe entspricht zu atmen.

Kubus- 250.000Cr / 0,5 BI (Stufe 10)

Der Kubus ist ein sehr spezielles Gerät, das an den Neokortex angeschlossen wird und in den Denkprozesse des Trägers verlagert werden. Das führt dazu, dass das Bewusstsein des Trägers über seinen Tod hinaus erhalten bleibt und so kann der Kubus samt Bewusstsein in einen neuen Körper verpflanzt werden.

Ein neuer Klonkörper kostet 60.000Cr und wird mit den selben Attributen geliefert, die der Träger zum Zeitpunkt seines Todes aufwies. Allerdings soll es zwielichtige Elemente geben, die auch weit günstiger an Körper heran kommen können, jedoch...

Verdauungsverbesserung 6.000Cr / 0.25BI pro Stufe

Die Verdauungsverbesserung liefert einen Bonus von 2 pro Stufe gegen

## Einnahme Toxine und Pathogene.

### **Sinnesverbesserung**

Kybernetische Augen 7.500Cr / 0,25BI / Stufe

Diese künstlichen Augen gleichen nicht nur Sehfehler aus, sie sind auch in der Lage Modifikationen in Höhe ihrer Stufe aufzunehmen. Sie geben +1 Würfel/Stufe bei auf Sicht basierenden Wahrnehmungsproben. Sie zählen für Psioniker als eigene Augen.

Kybernetische Ohren 7.500Cr / 0,25BI / Stufe

Diese künstlichen Ohren beheben nicht nur Taubheit, sie sind auch in der Lage Modifikationen in Höhe ihrer Stufe aufzunehmen. Sie geben +1 Würfel/Stufe bei auf Gehör basierenden Wahrnehmungsproben.

### **Kybernetische Gliedmaßen - Speziell; siehe Text**

Kybernetische Gliedmaßen ersetzen verlorene Körperteile, wie Arme und Beine.

Kybernetische Gliedmaßen haben die selben körperlichen Attribute wie der Charakter, da sie speziell für diesen angefertigt werden, sie können jedoch auch verbessert werden um den Charakter nicht nur wieder herzustellen, sondern sogar zu verstärken.

Ein Arm kostet 30.000Cr und 1 Bi. Jede Verbesserung eines Körperlichen Attributes kostet 5.000Cr und 0.125 BI. Dieses verbesserte Attribut kommt jedoch nur zum Tragen, wenn der Arm in der besagten Handlung auch benutzt wird.

Ein Bein kostet 20.000Cr und 1 BI. Jede Verbesserung eines Körperlichen Attributes kostet 5.000Cr und 0.125 BI. Dieses verbesserte Attribut kommt jedoch nur zum Tragen, wenn das Bein in der besagten Handlung auch benutzt wird. Zusätzlich erhält ein Charakter einen Abzug von mindestens -3 auf alle Proben in denen es unangebracht ist ein Bein zu benutzen, beispielsweise eine Waffe ab zu feuern. Dieser Abzug kann je nach Situation und Entscheid des Spielleiters auch größer ausfallen.

Zusätzlich gilt, dass wenn eine Handlung beide Gliedmaßen eines Paares (Beide Arme oder beide Beine) benötigt erhält der Charakter nur den halben Bonus.

Ferner gilt, dass man den Gliedmaßen für je 5.000Cr und 0.125BI einen Slot hinzufügen kann um die Gliedmaße noch zu modifizieren.

Waffenart	Slotkosten
Pistole	1
SMG	2
Sturmgewehr	3
Schrotflinte	3
Scharfschützengewehr	4
Nahkampf	(RW der Waffe) +1
Geheimfach 1 Liter	1
Enterhakenkanone*	2

\*Enterhakenkanonen beinhalten ein sehr dünnes 20 meter langes Seil aus komplexen Polymeren, das sehr wenig Platz benötigt. Sollte ein Charakter wünschen mehr Seil zu verbauen erhöht das die Slotkosten um 1

### **Sichtmodifikationen**

Diese Mods kosten 500Cr pro ausgegebenen Slot.

#### Lowlight vision - 1 Slot (Stufe 4)

Diese Sichtverbesserung reduziert Abzüge durch schlechte Lichtverhältnisse um 4. Kann nicht gleichzeitig mit anderen Sichtmodifikationen benutzt werden. In absoluter Finsternis funktioniert diese Modifikation nicht.

#### Infrarotsicht - 1 Slot (Stufe 4)

Zum einen ermöglicht diese Sichtmodifikation das Entdecken von Wärmequellen und gibt dazu einen Bonus von 4. Zum anderen reduziert sie Abzüge durch schlechte Sichtverhältnisse um 2. Kann nicht gleichzeitig mit anderen Sichtmodifikationen benutzt werden.

### **Lebenshaltungskosten**

Die Charaktere ernähren sich und möchten ab und an mal etwas trinken gehen. Um den Verwaltungsaufwand zu reduzieren, bezahlen die Charaktere einen Pauschalbetrag, der die Lebenshaltungskosten abdeckt. Es gibt drei verschiedene Lebensstile, die darstellen, wie hoch die Qualität, der Produkte und Dienstleistungen sind, die der Charakter in Anspruch nimmt.

Eine wichtige Anmerkung: Über den Lebensstil können keine Gegenstände (außer Munition) aus dem Ausrüstungskapitel erworben werden.

### **Low**

Kosten: 1000Cr / Monat

Der Charakter spart. Er kauft nur billiges Essen, verkehrt in heruntergekommenen Spelunken. Zur Unterhaltung leistet er sich ab und an

einen Film im Ätherkino, allerdings nur selten und meist keine aktuellen Produktionen. Öffentliche Bäder zum Waschen sind im Paket, aber diese Einrichtungen sind kaum mehr als öffentliche Waschkammern. Schmierige Taxen und manchmal eine Fahrt mit der Straßenbahn sind okay, aber an interplanetare Reisen ist überhaupt nicht zu denken.

Alles was über diesen Lebensstil hinaus geht muss der Charakter gesondert bezahlen.

### **Mittelmäßig**

Kosten: 3000Cr / Monat

Dieser Lebensstil deckt Produkte und Dienstleistungen mittlerer Qualität und Güte ab. Der Charakter verkehrt in guten, aber nicht übermäßig luxuriösen Hotels. Er isst regelmäßig in Restaurants und kann sich auch Clubbesuche leisten. Auch interplanetare Reisen sind alle paar Monate denkbar. Ab diesem Lebensstil sind auch Hartgummi und Standartmunition inklusive.

### **High**

Kosten: 5000Cr / Monat

Der Charakter schwelgt im Luxus, geht andauernd in teure Clubs und speist nur vom Feinsten. Er trinkt teuren Champus und isst Kaviar.  
Alle Dienstleistungen und Produkte des alltäglichen Lebens sind inklusive.

## Das Klingen in der Nacht

„Bist du sicher dass du weißt, was du tust?“ Starlights Stimme vermochte kaum das Gekreis des Sperrfeuers zu durchdringen. Die Felinae drückte sich gegen den kalten Stahl der Außenhaut.

„Na klar!“ brüllte Nevits. „Ich improvisiere!“ Der Bovinus hebt sich aus seiner Deckung, einer Plaststahl Cargobox gefüllt mit Maiskekse, und drückt den Abzug seiner Setheran 9-Alpha.

Starlight verdrehte die Augen und murmelte nur: „Männer...“

Sie sprang über das Gurkenfass und tauchte unter dem Sperrfeuer hindurch. Das Vektorfeldschwert in ihrer Hand surrt leise als es in den Unterleib des Piraten eindringt.

„HA! Das war bestimmt eine einschneidende Erfahrung!“ brüllte Nevits amüsiert, während er seinen gewichtigen Revolver nach lud.

Starlight seufzte nur, ob seines Kommentars und ließ das Vektorfeld ihrer Klinge die einschlagenden Kugeln reflektieren. Gewand rollte sie über den Boden, als plötzlich das muskulöse Bein des bärigen Piraten auf ihre Hand nieder fuhr. Sie hörte das brechen ihrer Fingerknochen. Ihre Klinge rutschte weiter und schnitt sich durch die Cargobox, Maiskekse ergossen sich im Gang der Fregatte.

Der Pirat packte sie am Nacken und hob sie langsam auf Augenhöhe. Sein fauliger Atem schlug ihr entgegen. „Ausgespielt, Muschi!“ Er öffnete sein Maul und bereitete sich auf sein Abendmahl vor.

„Nevits! Ich könnte hier etwas Hilfe gebrauchen!“

Die Kugeln durchbohrten dutzende von Maiskekse. Das metallische Klingen der Granate, die neben ihm Aufschlag beunruhigte ihn marginal. „Ich bin hier auch gerade etwas beschäftigt!“ Er packte die Box und stülpte sie mit dem Einschnitt über den Sprengkörper.

Die Lichter im Gang flackerten kurz. Dann schlug der Ursidae bewusstlos auf. Die restlichen Piraten flohen in die tiefen der Station zurück und Starlight bewies einmal mehr, dass Katzen immer auf den Füßen landeten.

„Hat hier jemand um Hilfe gebeten?“ Slipward stand in der Schleusentür, seinen Schraubenschlüssel noch immer dorthin gerichtet, wo wenige Sekunden zuvor der Bär von seinem psionischen Blitz frittiert wurde. Sein Blaumann, leicht ölig, sein Lächeln gewinnend.

Starlight rieb sich die verletzte Hand und murmelte nur : „Ich hab doch gesagt, wir sollten hier nicht nach dem Weg fragen.“

## Ausrüstung

Es ist gut, wenn man sich auf die eigenen Fertigkeiten verlassen kann, aber es schadet nie, seine Fähigkeiten mit etwas Ausrüstung zu unterstreichen. Egal ob Freelancer, Piraten oder Zivilist, die Aerianer leben in gefährlichen Zeiten und beinahe jeder hat irgendeine Form von persönlicher Panzerung und/oder Waffe.

Auch elektronische Ausrüstung ist nicht selten.

Im Folgenden werden die Regeln für Ausrüstung aufgelistet und erklärt.

### Nahkampfwaffen

Nahkampfwaffen haben durch die beengten Verhältnisse Makropoles und durch die verwinkelten Gänge an Bord von Raumschiffen wieder stark an Bedeutung zu genommen. Auch auf den wilderen Planeten wie Haze oder Wild Frontier, an denen es an allem Mangel freuen sie sich größter Beliebtheit, da sie keinen Munitionsbedarf haben.

Legende:

Sch: Schadenspotential

Nach einem erfolgreichen Treffer im Nahkampf muss noch der Schaden ermittelt werden. Dazu wird eine Anzahl an Würfeln gleich der Stärke des Kämpfers + dem Schadenspotential der Waffe gewürfelt. Wenn mit mit SOCA gespielt wird generiert der Schadenswurf ganz normal  $St.i.x$  Die Nettoerfolge des Angriffs + die Erfolge der Schadensprobe ergeben den Gesamtschaden.

DS: Durchschlag

Der Durchschlag einer Waffe gibt ihre Fähigkeit an Panzerung zu durchdringen. Bei Schadenswiderstandspen muss der Verteidiger seine Rüstung um den Durchschlagswert der Waffe des Angreifers reduzieren. Die Rüstung kann dadurch nicht auf einen Wert unter null reduziert werden, also hat der Verteidiger stets seine Konstitution um sich gegen Schaden zu wehren.

S: Waffenslots

Der Slotwert einer Waffe gibt an wie viele Modifikationen sie aufnehmen kann und stellt einen abstrakten Wert für ihre generelle Modifizierbarkeit dar. Weiteres zu Modifikationen finden Sie im entsprechenden Abschnitt des Ausrüstungskapitel.

RW: Reichweite

Die Reichweite im Nahkampf ist ein abstrakter Waffenvergleichswert um zu ermitteln, ob einer der Kontrahenten einen Vorteil durch höhere Reichweite genießt. Dazu werden einfach die Reichweiten verglichen. Der Kämpfer, der die geringere Reichweite hat erhält einen Abzug in Höhe der Differenz bei allen

Verteidigungsproben.

**GW: Gewicht**

Ausrüstung ist nicht aus Luft und bringt ein gewisses Eigengewicht mit. Dieser Wert stellt das Gewicht der Waffe in Kilogramm dar.

**Hd: Hände**

Dieser Wert gibt an mit wie vielen Händen die Waffe geführt werden muss. 1,5 bedeutet, dass die Waffe wahlweise einhändig oder zweihändig geführt werden kann, wobei es einen Bonus von zwei auf das Schadenspotential der Waffe gibt, wenn sie zweihändig geführt wird.

**H: Härte**

Dieser Wert kann als Panzerung der Waffe verstanden werden und wird auch vom DS von anderen Waffen beeinflusst.

**Str: Struktur**

Bei der Struktur der Waffe handelt es sich um ein Maß dafür, wieviel Schaden die Waffe wegstecken kann, bevor den Geist aufgibt. Im weitesten Sinne handelt es sich hier um die Konstitution der Waffe. Wenn die Waffe mehr Schaden erleidet als sie Struktur hat hört sie auf zu funktionieren. Die Klinge bricht, der Schaft wird verbogen oder ähnliches.

**T: Tarnung**

Die Tarnung einer Waffe gibt an wie gut oder wie schlecht eine Waffe zu verstecken ist. Wenn nach einer Waffe gesucht wird erhält der Suchende eine Modifikation auf seinen Würfelpool in Höhe des Tarnungswertes, wobei negative Werte einen Abzug darstellen.

(SCH 5, DS 4,  
RW 5, SL 1, STR,  
H 1 x 100)

### **Waffeneigenschaften:**

**Massenware:** Die Waffe wird in so großen Stückzahlen produziert wird, dass sie besonders günstig hergestellt und verkauft werden kann. Der rechnerische Waffenpreis sinkt auf ein Zehntel. Diese Eigenschaft ist bereits im Profil eingerechnet.

**Antimaterial:** Der SCH dieser Waffe gegen leblose Objekte wird verdoppelt.

**Fatal:**

Die Hälfte des SCHs wird direkt zugefügt, das heißt dass der SCH nicht gewürfelt wird, sondern als Erfolg angenommen wird.

**Vektorfeld:**

Die Waffe hinterlässt bei jedem Hieb ein Vektorfeld. Vektorfelder sind undurchdringliche Kraftfelder, die nicht nur zum Schutz, sondern auch für bestimmte Vektorfeldmanöver benutzt werden können. Siehe auch Vektorfeldmanöver.

### Klappmesser

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>SL</b>	<b>RW</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
1	1	3	0	1	105
GW	H	T	STR	Eigenschaft en	
0.25	5	-4	4	Massenware	

Ein generisches Klappmesser, wie es an jeder Straßenecke käuflich zu erwerben ist. Sehr beliebt bei Punks, Gangstern und Pfadfindern.

### Kampfmesser.

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>SL</b>	<b>RW</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
3	3	4	0	1	2050
GW	H	T	STR	Eigenschaft en	
0.5	6	-3	4		0

Eine für den Zweikampf optimierte Klinge, die zusätzlich verstärkt und gehärtet wurde. Es wurden Einkerbungen an der Klinge gemacht, so dass sie in der Lage ist moderne Rüstung zu durchdringen. Ursprünglich wurde das Kampfmesser für den militärischen Einsatz entwickelt, aber es findet heute überall dort reißenden Anklang, wo leicht zu tarnende Waffen verwendet werden.

### Kurzschwert

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>SL</b>	<b>RW</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
3	2	4	1	1	2150
GW	H	T	STR	Eigenschaft en	
1	6	-1	5		

Als **Kurzschwert** wird ein einhändig geführtes Schwert mit kurzer Klinge zwischen 40 und 80 cm Gesamtlänge bezeichnet. Die Kategorie Kurzschwert ist

fließend, da selbst lange Messer und Dolche bereits als Kurzsword bezeichnet werden können.

### Langsword

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>SL</b>	<b>RW</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
4	3	5	1	1	2700
GW	H	T	STR	Eigenschaften	
1.5	6	1	6		

Langswords sind deutlich länger als Kurzswords und können daher auch deutlich mehr Schlagkraft entwickeln als diese. Allerdings können sie nur schwerlich verdeckt getragen werden.

### Bastardsword

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>SL</b>	<b>RW</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
4	3	4	2	1,5	3700
GW	H	T	STR	Eigenschaften	
2	6	4	6		

Als Bastardsword oder Anderthalbhänder werden jene Swords bezeichnet, die sich in Größe und Gewicht zwischen Zweihändern und Langswords bewegen. Sie sind leicht genug, dass man sie einhändig führen kann, jedoch ist der Griff so gefertigt, dass man es mit beiden Händen greifen kann und so mit voller Wucht zuschlagen zu können.

### Stocksword

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>SL</b>	<b>RW</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
3	2	2	1	1	1900
GW	H	T	STR	Eigenschaften	
1	4	-5	4		0

Das Stocksword ist ein Sword, das in einem Gehstock versteckt ist und wird vornehmlich von adeligen Gentlemen oder denjenigen, die sich für solche halten, benutzt.

### Kampfbeil

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>SL</b>	<b>RW</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
4	2	4	1	1	2250
GW	H	T	STR	Eigenschaften	
1	4	1	4	Antimaterial	

Das Kampfbeil wurde speziell dafür entwickelt eine Nahkampfwaffe, sowie Multifunktionswerkzeug in einem zu haben. Oft wird es bei bewaffneten Rettungstruppen des Militär eingesetzt und viele Sanitäter führen es als Seitenwaffe, da man sich mit ihm den Weg durch Feinde und Barrieren gleichermaßen gut freihacken kann.

### Rapier

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>SL</b>	<b>RW</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
3	4	5	1	1	2250
GW	H	T	STR	Eigenschaften	
0.5	2	1	2		0

Das Rapier hat eine zweischneidige Klinge, ist aber auch zum Stoßen sehr gut geeignet. Es gilt als elegante Waffe und viele formale Duelle werden mit dieser Waffe durchgeführt.

### Katana

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>SL</b>	<b>RW</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
3	4	4	2	1,5	3400
GW	H	T	STR	Eigenschaften	
2	6	3	5		

Die berühmten Schwerter der ehrenwerten Kämpfer von Sunrise. Neben ihrer tödlichen Schärfe haben sie einen ausgeprägten Ritualcharakter.

### Wakizashi

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>SL</b>	<b>RW</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
2	3	3	1	1	2550
GW	H	T	STR	Eigenschaft en	
0.5	5	0	4		

Diese Art Kurzschwert wird auf Sunrise nur an Adelige ausgehändigt. Einige dieser Waffen wurden entwendet und sind auf dem Schwarzmarkt gelandet, davon abgesehen gibt es Unmengen an hochwertigen Imitaten im Umlauf.

### Hellebarde

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>SL</b>	<b>RW</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
4	2	8	3	2	3100
GW	H	T	STR	Eigenschaft en	
6	3	8	4		

Die Hellebarde ist letztendlich eine Klinge die an einen Stab montiert wurde und wird vornehmlich von Wachen und Gardisten eingesetzt. Sie bringen nicht nur Reichweite, sie sind auch verdammt beeindruckend.

### Naginata

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>SL</b>	<b>RW</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
4	4	6	3	2	3700
GW	H	T	STR	Eigenschaft en	
7	4	8	5		

Naginata sind eine traditionellere Form einer Hellebarde. Auch sie gehören zu den der Klasse der Stabwaffen und werden hauptsächlich auf Sunrise verwendet, wo sie gerade bei der Wache von Feudalherren und anderen

Adeligen sehr beliebt sind.

### Zweihänder

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>SL</b>	<b>RW</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
6	4	7	2	2	5750
GW	H	T	STR	Eigenschaft en	
3	10	5	10		

Der gemeine Zweihänder ist ein riesiges Schwert, dass zweihändige geführt werden muss. Es hat keine zwei Hände.

### Zweihandaxt

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>SL</b>	<b>RW</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
7	3	4	2	2	4550
GW	H	T	STR	Eigenschaft en	
5	8	5	6	Antimaterial	

Diese gewaltige Axt wird zweihändig geführt und findet eigentlich nur selten Anwendung im Kampf. Sie wird zumeist dafür verwendet, sich durch Barrieren zu hacken, sei es nun bei einem Brand oder aus Spaß.

### Nodachi

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>SL</b>	<b>RW</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
5	5	5	2	2	5550
GW	H	T	STR	Eigenschaft en	
4.5	9	5	10		

Das Nodachi ist eine traditionelle (Ja, davon gibt es einige) Waffe von Sunrise. Es wurde ursprünglich als Antikavalleriewaffe entwickelt und eignet sich daher

besonders dazu Kämpfer von Reittieren hinunter zu schneiden.

### Schlagringe

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>SL</b>	<b>RW</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
2	0	3	0	1	130
GW	H	T	STR	Eigenschaft en	
0.5	3	-2	2	Massenware	

Schlagringe sind ... naja... Ringe zum Schlagen. Ihr wisst schon.

### Holzschläger

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>SL</b>	<b>RW</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
5	0	4	1	1	190
GW	H	T	STR	Eigenschaft en	
0.5	0	0	4	Massenware	0

Dieses markante ~~Mord~~ Sportinstrument dient der gewaltsamen Abwehr von harten Lederbällen, die der gegnerische Pitcher knapp am Spieler vorbei zu werfen versucht.

### Teleskopschlagstab

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>SL</b>	<b>RW</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
5	0	2	0	1	1900
GW	H	T	STR	Eigenschaft en	
0.5	6	-4	5		0

Diese Metallkeule kann durch einen Einrastmechanismus bis auf die Größe ihres Griffs reduziert und somit sehr leicht verborgen werden.

## Vektorfeldwaffen

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>SL</b>	<b>RW</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
12	10	5	0	1	50000
12	10	5	1	1	50000
12	10	5	2	1,5	50000
12	10	5	3	2	50000
GW	H		STR	Eigenschaften	
0.5/1/2 /3	100		5	Vektorfeld	

Vektorfeldwaffen sind eine Kuriosität. Es normale Nahkampfwaffen, die mit einem Vektorfeldgenerator aufgerüstet wurden, wodurch sie zu den gefährlichsten Waffen wurden, die den Aerianern bekannt sind.

Jede Vektorfeldwaffe projiziert ein Kraftfeld wenige Millimeter vor ihre Schneidfläche, das Bewegung in Vektorrichtung zulässt. Die herausragende Schneidwirkung kommt dadurch zustande, dass das besagte Feld in einen Körper oder ein Objekt hinein projiziert wird und auf molekularer Ebene die STR oder das Gewebe von einander trennt.

Das Vektorfeld bleibt einige Sekunden nach einem Hieb bestehen und kann als Schild benutzt werden. Der Ordern der Er wachten hat die Vektorfeldwaffen für sich entdeckt und einige Manöver entworfen um die Schildwirkung für sich zu maximieren.

## Fernkampf

SCH 5, DS 4, SL 2, KAD 3, MUNI 1,  
H 1, STR 1, RW 1 x 10

Legende:

Sch: Schadenspotential

Dieser Wert gibt an wie viel Schaden eine Waffe anrichten kann. Er funktioniert analog zu dem Schadenspotential der Nahkampfwaffen, allerdings wird, wenn nicht anders angegeben, die Stärke des Schützen nicht mit in den Würfelwurf mit einbezogen,

DS: Durchschlag

Der Durchschlag einer Waffe gibt ihre Fähigkeit an Panzerung zu durchdringen. Bei Schadenswiderstandstests muss der Verteidiger seine Rüstung um den Durchschlagswert der Waffe des Angreifers reduzieren. Die Rüstung kann

dadurch nicht auf einen Wert unter null reduziert werden, also hat der Verteidiger stets seine Konstitution um sich gegen Schaden zu wehren.

#### Mun: Munition

Schusswaffen können nicht beliebig lange feuern, denn irgendwann geht ihnen die Munition aus und diese Waffeneigenschaft gibt an, wie Patronen die Waffe fassen kann. Wenn die Munition einer Waffe verbraucht ist kann sie offensichtlich nicht mehr schießen.

#### Kad: Kadenz

Diese Eigenschaft stellt abstrakt dar, wie schnell eine Waffe feuern kann. Eine Waffe kann pro Handlung „Waffe abfeuern“ eine Menge an Patronen verschießen, die ihrer Kadenz entspricht.

#### S: Waffenslots

Der Slotwert einer Waffe gibt an wie viele Modifikationen sie aufnehmen kann und stellt einen abstrakten Wert für ihre generelle Modifizierbarkeit dar. Weiteres zu Modifikationen finden Sie im entsprechenden Abschnitt des Ausrüstungskapitel.

#### RW: Reichweite

Die Reichweite bei Fernkampfwaffen funktioniert anders als im Nahkampf. Dieser Wert gibt an, ab welcher Distanz zum Ziel in Metern, die Waffe anfängt ungenau zu werden. Für jede angefangene Instanz an Reichweite, nach der ersten, erhält der Schütze einen Abzug von 2. Man kann nichts treffen, das weiter entfernt ist, als die zehnfache Reichweite der Waffe.

#### Beispiel:

Die Pistole von Fratboy hat eine Reichweite von 6 und er schießt auf einen Mafiosi, der 14 Meter von ihm entfernt steht. Er erhält einen Abzug von vier. Den ersten Abzug erhält er ab 7m, den zweiten ab 13m.

#### GW: Gewicht

Ausrüstung ist nicht aus Luft und bringt ein gewisses Eigengewicht mit. Dieser Wert stellt das Gewicht der Waffe in Kilogramm dar.

#### Hd: Hände

Dieser Wert gibt an mit wie vielen Händen die Waffe geführt werden muss. 1,5 bedeutet, dass die Waffe wahlweise einhändig oder zweihändig geführt werden kann, wobei es einen Bonus von zwei auf die die Rückstoßkompensation des Schützen gibt, wenn sie zweihändig geführt wird.

#### H: Härte

Dieser Wert kann als Panzerung der Waffe verstanden werden und wird auch vom DS von anderen Waffen beeinflusst.

#### Str: Struktur

Bei der Struktur der Waffe handelt es sich um ein Maß dafür, wieviel Schaden die Waffe wegstecken kann, bevor den Geist aufgibt. Im weitesten Sinne

handelt es sich hier um die Konstitution der Waffe. Wenn die Waffe mehr Schaden erleidet als sie Struktur hat hört sie auf zu funktionieren. Vielleicht werden bewegliche Teile beschädigt oder der Lauf verzogen.

#### T: Tarnung

Die Tarnung einer Waffe gibt an wie gut oder wie schlecht eine Waffe zu verstecken ist. Wenn der Charakter seine Waffe mit einer Probe auf [Geschick + Fingerfertigkeit] verbergen will erhält er den Tarnwert der Waffe als Würfelmodifikator.

(In der vorliegenden Version müssen die Tarnmodifikatoren mit -1 multipliziert werden.)

### Archaische Schusswaffen

Diese Waffen werden nur noch selten benutzt, da der Umgang mit ihnen oft jahrelanges Training erfordert, der aber einfach weil moderne Schusswaffen höhere Kadenz aufweisen. Es gibt jedoch indigene Völker auf Haze oder Wildfrontier die diese Waffen benutzen und die Pfeile mit Giften tränken.

#### Langbogen

SCH	DS	MUNI	KAD	SL	Hd	Preis
3	2	1	1	4	2	940
GW	H	STR	RW	Eigenschaften	T	Stufe
1	3	3	6	speziell	6	4,7

Der Langbogen ist sehr groß, oft genauso Lang wie der Schütze und verschießt seine Pfeile auch auf sehr große Distanzen mit großer Mannstoppwirkung, jedoch ist er aufgrund seiner Größe schwer zu transportieren.

Der Schaden des Langbogens wird mit der Stärke des Schützen + 3 gewürfelt und seine Reichweite ist die Stärke des Schützen mit drei multipliziert.

#### Kurzbogen

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
2	1	1	1	3	2	660
GW	H	STR	RW	Eigenschaf ten	T	Stufe
0.5	3	3	3		0	3,3

Der Kurzbogen hat geringes Schadenspotential und Durchschlag als sein langer Bruder, hat jedoch den Vorteil, dass er deutlich kleiner ist und so sehr besser zu transportieren ist.

Auch hier wird der Schaden um die Stärke des Schützen erhöht und die Reichweite mit der Stärke multipliziert.

### Armbrust

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
8	5	1	1	3	2	1940
GW	H	STR	RW	Eigenschaf ten	T	Stufe
0.5	4	3	20		-1	9,7

Die Armbrust hat nicht nur einen komischen Namen, sondern auch noch einen sehr starken Durchschlag und gutes Schadenspotential, jedoch dauert das Nachladen derart lange, dass es in Kampfsituationen selten zu mehr als einem Schuss kommt.

Das Nachladen einer Armbrust dauert 30lp.

### Pistolen

Pistolen sind die kleinsten Faustfeuerwaffen und zeichnen sich durch ihre gute Tarnbarkeit und ihre hohe Modifizierbarkeit aus. Die Tatsache, dass man sie stets bei sich tragen kann, macht sie zum häufigsten Waffentypus überhaupt.

### Gather Protect

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
6	3	20	3	6	1	1900
GW	H	STR	RW	Eigenschaf ten	T	Stufe
0.5	4	3	5		-4	9,5

Die Gather Protect ist eine kleine Pistole, die trotz ihrer guten Tarnbarkeit, eine hohe KAD und relativ hohe MUNIkapazität aufweist, was sie zu einer beliebten

Alternative bei Geheimoperationen macht.

### Setheran 9-alpha

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
8	4	6	1	5	1	1880
GW	H	STR	RW	Eigenschaften	T	Stufe
1	6	5	8		-1	9,4

Setherans 9-alpha ist die leistungsfähigste Pistole, die auf dem freien Markt erhältlich ist. Mit ihrem hohen Schadenspotential und ihrem kaum zu übertreffenden DS wird sie auch mit stark gepanzerten Zielen fertig, allerdings hat auch das seinen Preis, denn die 9-alpha kann von Werk aus keinerlei Salven feuern und hat eine recht geringe Munitionskapazität.

### Wardog Ultra 3

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
7	2	10	4	6	1	1840
GW	H	STR	RW	Eigenschaften	T	Stufe
0.5	4	4	7		-2	9,2

Die Wardog Ultra ist schon ewig auf dem Markt und derzeit in der dritten überarbeiteten Edition erhältlich. Sie zeichnet sich durch ihre Verlässlichkeit und Vielseitigkeit aus und weist bei moderater Größe moderate Werte in allen Belangen auf.

### Simmons Security Mk2

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
6	2	20	5	6	1	1940
GW	H	STR	RW	Eigenschaften	T	Stufe
0.5	4	3	5		-2	9,7

Simmons stellt seine Waffen hauptsächlich für den Sicherheitssektor und macht auch keinen Hehl daraus. Die Security Mk2 ist die verbesserte Version der Mk1 und zeichnet sich durch eine hohe KAD und hohe MUNIskapazität aus, allerdings sind ihr SCHspotential und DS als maximal Mittelmäßig zu bewerten.

### Heatherin XT- Generica

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
7	2	15	3	5	1	1820
GW	H	STR	RW	Eigenschaften	T	Stufe
0.5	4	4	6		-2	9,1

Heatherin hat es geschafft die Waffe für den Durchschnittstypen zu entwickeln und damit auf dem Markt eine Nische gefunden, die eigentlich keine Nische ist. Bei durchschnittlicher Leistung, bei einem durchschnittlichen Preis und einer durchschnittlichen Größe ist die XT-Generica heute eine der meist verkauften Waffen, da sie in keiner Situation nicht gewachsen ist.

### Lunatic Modular Madness

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
5	0	10	1	18	1	1700
GW	H	STR	RW	Eigenschaften	T	Stufe
0.5	3	3	5		-1	8,5

Die Modular Madness ist die wohl schlechteste Handfeuerwaffe auf dem Markt. Sie hat keinen DS, geringe KAD und MUNIskapazität und auch ihr SCHspotential lässt zu wünschen übrig, aber die Waffe ist dennoch ein bahnbrechender Erfolg, da sie eine unglaublich hohe Modifizierbarkeit aufweist. Ihr Design ist derart kompatibel, dass man beinahe alles darauf montieren kann und jedes

Leistungsmerkmal beinahe beliebig anpassen. Doch realistisch betrachtet kauft man eigentlich nur eine halbfertige Waffe, doch das scheint die Fans von Lunatic nicht im Geringsten zu stören.

## Maschinenpistolen

Maschinenpistolen oder SMG (Submachinegun) sind der beste Kompromiss aus Leistungsmerkmalen und Größe. Sie sind besonders bei paramilitärischen Gruppen beliebt.

### Simmons Secretary S-7

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
7	2	25	10	3	2	2500
GW	H	STR	RW	Eigenschaften	T	Stufe
3	4	5	12		1	12,5

Die Secure S-7 hat einen stabilen Rahmen, gute RW, recht hohe KAD bei gutem SCHspotential. Sie wird häufig von Sicherheitsfirmen eingesetzt, da sie gute Leistung zu einem guten Preis liefert.

### Wardog Rapid R-15

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
6	3	30	15	4	1,5	2880
GW	H	STR	RW	Eigenschaf ten	T	Stufe
3.5	5	4	10		2	14,4

Die Wardog Rapid ist ein Phänomen. Bei eher geringem SCH und DS zeigt sie eine erstaunliche KAD auf, die so gewaltig ist, dass es beinahe unmöglich ist den Rückstoß zu kompensieren. Dennoch ist die Rapid weit verbreitet, da auch eher durchschnittliche Schützen in der Lage sind etwas zu treffen, denn viel hilft viel.

### Heatherin Chavalier 0.44

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
7	2	20	8	4	1,5	2220
GW	H	STR	RW	Eigenschaf ten	T	Stufe
2	3	3	10		1	11,1

Erneut liefert Heatherin eine solide, aber nicht überragende Waffe, die allen Lebenslagen gewachsen ist und fährt überraschend gut mit dieser Strategie der Mittelmäßigkeit.

### Gather Raid ER

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
6	1	25	8	5	1,5	2220
GW	H	STR	RW	Eigenschaf ten	T	Stufe
2.5	4	3	11		0	11,1

Die Gather Raid konnte sich nie wirklich entscheiden ob sie lieber eine Pistole oder eine Maschinenpistole sein wollte und zeichnet sich durch ihre geringe Größe aus.

### Travis Law-229

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
8	3	20	5	2	2	2340
GW	H	STR	RW	Eigenschaf ten	T	Stufe
4	6	5	15		3	11,7

Die Law-229 mag etwas starr sein, da sie keine hohe Modifizierbarkeit aufweist, aber davon abgesehen ist es eine grundsolide Waffe, die gute Werte in allen belangen hervor bringt.

### Lunatic Gunblade F8

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
7	2	18	3	4	2	1980
GW	H	STR	RW	Eigenschaf ten	T	+ 2700
3.5	5	8	8	s. Text	3	3690

Die Gunblade ist eine eher fragwürdige Schöpfung. Es ist eine durchschnittliche Maschinenpistole mit eher geringer KAD verbaut in ein Langschwert. Aber scheinbar hat Lunatic wieder einmal den Puls der Zeit getroffen und die nächste Generation von Cyberrittern mit Spielzeug ausgestattet.

Die Werte hier gelten nur für die MP, die Werte für das Langschwert entnehmen sie der jeweiligen Tabelle. Die beiden Waffenkomponenten haben jeweils eigene Slotwerte und müssen getrennt von einander modifiziert werden. Dieses Langschwert muss allerdings Zweihändig geführt werden.

### Sturmgewehre

Sturmgewehre sind Schnellfeuerwaffen die auf mittlere RW hohen SCH

verursachen und werden hauptsächlich von Spezialkommandos und Soldaten verwendet.

#### Gather Assault Mk 2

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
9	3	35	15	3	2	3640
GW	H	STR	RW	Eigenschaften	T	Stufe
4	8	6	25		4	18,2

Ein solides Sturmgewehr, das auf mittlere RW verheerende Salven abfeuern kann. Das Gather Assault M2 wird von der Garde als Standardwaffe eingesetzt und wird wegen seiner hohen Robustheit geschätzt.

#### Wardog Engine-omega

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
10	3	25	20	3	2	3820
GW	H	STR	RW	Eigenschaften	T	Stufe
4.5	6	5	27		5	19,1

Die Engine-omega hat sehr großes SCHpotential und eine hohe KAD, allerdings nur eine geringe MUNIkapazität. Dennoch wird es gerne wegen seiner hohen RW benutzt.

#### Onyx Stormwind 30120

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
8	3	120	30	4	2	5960
GW	H	STR	RW	Eigenschaften	T	Stufe
4	4	4	20		7	29,8

Die Stormwind ist weniger robust als vergleichbare Sturmgewehre, macht seine Schwächen, allerdings dadurch wett, dass es eine sehr hohe Munitionskapazität und Kadenz aufweist. Das große Trommelmagazin sorgt dafür, dass das Nachladen doppelt solange dauert wie üblich.

## Heatherin Emperor 10.2

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
9	4	45	8	3	2	3660
GW	H	STR	RW	Eigenschaf ten	T	Stufe
5	6	6	35		5	18,3

Die Emperor hat für eine Sturmwaaffe eine geringe Kadenz, aber sehr gutes Schadenspotential und sehr hohe Panzerbrechende Wirkung.

## Gewehre

### Schrotflinten

Gewehre die gerne auf kurze Distanz eingesetzt werden. Sie sind in der Lage auch streufähige Munition aufzunehmen und so auch kleinen Gruppen großen Schaden zu zufügen.

## Gather Intervention

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
9	4	10	1	4	2	2060
GW	H	STR	RW	Eigenschaf ten	T	Stufe
3	5	4	12	Streuung	4	10,3

Der Hersteller Gather liefert dieser Pumpactionwaaffe seinen Beitrag für die private Heimsicherung. Die Intervention zeichnet sich durch gute Leistung in allen Anforderungsgebieten aus.

### Wardog Kerberus

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
10	5	6	1	3	2	2220
GW	H	STR	RW	Eigenschaf ten	T	Stufe
3.5	6	5	15	Streuung	5	11,1

Die Kerberus setzt voll und ganz auf ihre hohe Mannstoppwirkung und großen Durchschlag, daher wird diese Waffe eher selten mit Streumunition geladen. Sie verfügt zwar nur über ein internes Magazin mit 6 Schuss, aber eigentlich beklagt sich niemand darüber, weil man selten mehr als 2 mal auf das selbe Ziel schießen muss.

### Onyx Tsunami

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
8	2	18	5	3	2	2180
GW	H	STR	RW	Eigenschaf ten	T	Stufe
3	6	6	10	Streuung	5	10,9

Wie für den Hersteller Onyx typisch ist auch diese Waffe als Kind in einen Kessel voll Kadenz gefallen. Ganz im Stile des namengebenden Naturphänomens überrollt man seinen Gegner mit Kugelwellen.

### Simmons Guardian

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
9	4	8	3	2	2	2080
GW	H	STR	RW	Eigenschaf ten	T	Stufe
3.5	5	5	12	Streuung	5	10,4

Mit der Guardian hat Simmons neue Maßstäbe für die zivile Sicherheit gesetzt und kombiniert die Streufähigkeit der Waffe mit mittlerer Kadenz, gutem Schadenspotential und Durchschlag.

## Lunatic Howling Laughter

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
6	0	20	10	8	1,5	2100
GW	H	STR	RW	Eigenschaften	T	Stufe
2.5	2	2	5	Streuung	3	10,5

Niemand kann erklären was sich die Herren Ingenieure bei Lunatic bei dieser Waffe gedacht haben. Sie verzichtet auf Durchschlag und Mannstoppwirkung und gehört zu den fragilsten Waffen die auf dem Markt sind. Sie wird bereits auf kurze Entfernung ungenau, aber dafür hat sie die höchste Feuerrate aller Schrotflinten.

## Scharfschützengewehre

Scharfschützengewehre haben die größte Reichweite unter den modernen Feuerwaffen und sind das Mittel der Wahl für Heckenschützen und Auftragsmörder.

### Onyx Thunder

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
8	3	4	3	4	2	3700
GW	H	STR	RW	Eigenschaften	T	Stufe
4	5	7	100		5	18,5

Diese Waffe zeigt, dass auch ein Scharfschützengewehr von hoher Kadenz profitiert, denn auch auf hohe Distanz sind drei Kugeln im Kopf besser als eine.

### Gather Sniper 3.5

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
10	6	4	1	3	2	7040
GW	H	STR	RW	Eigenschaften	T	Stufe
8	8	7	250		8	35,2

Dieses Gewehr, dass beinahe ausschließlich im militärischen bzw.

paramilitärischen Sektor Anwendung findet wird von vielen als das Leistungsstärkste Scharfschützengewehr bezeichnet, jedoch ist es aufgrund seiner schieren Größe quasi nicht möglich dieses Gewehr verdeckt zu tragen.

#### Heatherin Makla

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
10	5	8	1	3	2	5480
GW	H	STR	RW	Eigenschaf ten	T	Stufe
5.5	7	5	175		5	27,4

#### Wardog Hydra

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>H</b>	<b>Preis</b>
10	5	12	1	4	2	4580
GW	H	STR	RW	Eigenschaf ten	T	Stufe
6	6	5	125		5	22,9

#### Travis Patriot

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>MUNI</b>	<b>KAD</b>	<b>SL</b>	<b>Hd</b>	<b>Preis</b>
10	5	6	1	3	2	4980
GW	H	STR	RW	Eigensc haften	T	Stufe
6.5	7	7	150		6	24,9

#### Wurfaffen

Wurfaffen sind zu meist scharfe Projektile die per Muskelkraft über Distanz in das Ziel integriert werden.

Bei Wurfaffen wird die Stärke des Charakters auf den Schaden addiert, wie bei den Nahkampfwaffen. Die Reichweite wird mit der Stärke multipliziert.

## Wurfmesser

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>Hände</b>	<b>Preis</b>
3	2	1	720
GW	H	STR	RW
0.5	4	3	2

## Shuriken

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>Hände</b>	<b>Preis</b>
4	1	1	720
GW	H	STR	RW
0.5	4	2	2

## Wurfscheibe

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>Hände</b>	<b>Preis</b>
2	5	1	940
GW	H	STR	RW
0.5	4	4	3

## Handgranaten

Handgranaten sind kleine eiförmige Sprengsätze die man zum Feind wirft um bei diesem katastrophalen Schaden anzurichten. Aufgrund der Tatsache, dass sie zum Explodieren neigen können sie natürlich nur einmal verwendet werden.

Handgranaten werden aufgrund ihrer Flächenwirkung etwas anders gehandhabt als gewöhnliche Fernkampfaffen. Der Angreifer bestimmt einen Punkt an dem die Granate landen soll und legt eine Probe auf Geschick + Athletik ab (3). Jeder Erfolg nach dem dritten wird als negativer Modifikator für alle gewertet, die sich in der Sprengfläche der Granate befinden.

Um die Fläche zu bestimmen, die von der Granate getroffen wird muss der Schaden der Granate durch vier geteilt werden und um den Einschlagpunkt müssen vier gedankliche konzentrische Kreise gezogen werden, die je eine Breite von 2m haben. Alle Ziele im innersten Kreis erleiden den vollen Schaden, während der Schaden in jedem Ring um ein Viertel des Gesamtschadens verringert wird.

Alle Charaktere die von der Sprengwirkung betroffen wären dürfen eine Probe auf Reflexe + Athletik machen, wobei jeder Erfolg sie einen Meter radial vom Zentrum der Explosion entfernt.

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>Hände</b>	<b>Preis</b>	<b>Eigenschaften</b>
12	0	1	710	Fatal
GW	H	STR	RW*	Fläche
0.5	1	1	3	Einweg

\*Die Reichweite wird mit der Stärke des Werfers multipliziert.

### Munition

Im Folgenden werden verschiedene Munitionstypen aufgelistet, die für jede Waffe gesondert erworben werden muss.

#### Hartgummi

Die Hartgummimunition wird oft zur Aufstandsbekämpfung benutzt, findet jedoch als nonlethale Munition vielerlei andere Verwendung, wenn es zum Beispiel um die Ergreifung eines Tatverdächtigen geht, der anschließend befragt werden soll.

Hartgummigeschosse verursachen Betäubungsschaden.

#### Standard

Hierbei handelt es sich um stinknormale Standardmunition. Bumm. Tot.

#### Elektromunition

Es gibt auch eine kostenintensivere Variante der Nonlethalgeschosse. Man kann sich diese „Kugeln“ viel mehr als geladene Kondensatoren vorstellen, die bei einem Treffer (aber auch bei Streifschüssen) ihre Spannung an das Ziel abgeben und diesem dadurch Elektrizitätsschaden zufügen.

#### Feuer

Feuergeschosse funktionieren ähnlich wie normale Munition, allerdings hat man einen Kopf aus pyrophoren Materialien und Brandbeschleuniger hinzugefügt. Urbanen Legenden entstammt diese Munition dem Jäger Milieu, wo man auf die Idee kam, dass es wohl recht angenehm sei, Verzehr fertige Tiere zu schießen.

Feuermunition fügt einem Ziel Feuerschaden zu.

#### Kälte

Nach der Entwicklung der Feuermunition dauerte es nicht lange, bis einige findige Tüftler auf die Idee kamen einen mit unter Druck stehenden Gasen gefülltem Gefechtskopf für Munition zu entwickeln. Beim Aufschlag zerplatzt der Kopf das Ziel wird mit dem extrem kalten Inhalt benetzt. Es handelt sich im Normalerweise um brandhemmende Gase, weswegen man mit dieser Munition sogar Feuer löschen kann.

Kältemunition verursacht Kälteschaden.

#### Chemo

ChemoMUNI ist wenig mehr als eine hohle Kunststoffkugel die beim Aufschlag zerplatzt und ihren Inhalt auf das Ziel ergießt.

### Rüstungsbrechende MUNI

Diese MUNI ist dafür ausgelegt die meisten konventionellen Rüstungen zu DSen. Sie erhöht den DS der Waffe um 4.

### Fatale MUNI

Diese MUNI möchte gerne Leuten Weh tun. RICHTIG Wehtun. Nachdem sie zärtlich in ihr Ziel eingedrungen ist, neigt sie dazu zu explodieren. Fatale MUNI verleiht der Waffe die Eigenschaft Fatal.

### Hack

HackMUNI ist der nächste Schritt in der elektronischen Kriegsführung. Diese MUNI enthält einen flüssigen Nanitenkern, der es dem Schützen oder von diesem ausgewählten Individuen Zugriff auf den Äther des Ziels gibt.

Sollte also beispielsweise auf einen Jäger geschossen werden, dessen Ätheranbindung entweder deaktiviert oder nicht vorhanden ist, kann es nun von den eigenen Ätheristen gekapert werden.

Es muss mindestens ein SCH zugefügt worden sein, damit die Naniten die Außenhülle durchschlagenen.

### Streumunition

Sollte die Waffe über die Eigenschaft: Streuung verfügen, ermöglicht diese Munition das Streuen.

Die Munitionstypen verändern den Schaden der Waffe wie angegeben:

### Munition

<b>Name</b>	<b>Schadensmodifikator</b>	<b>DS</b>	<b>Preis je Kugel</b>
Hartgummi	Wie Waffe, aber „b“	Wie Waffe	1
Standard	Wie Waffe	Wie Waffe	2
Elektro	Wie Waffe	Wie Waffe	5
Feuer	Wie Waffe	Wie Waffe	5
Kälte	Wie Waffe	Wie Waffe	5
Chemo	-3*	-2	2
Fatal	Wie Waffe***	Wie Waffe	30
Rüstungsbrechend	Wie Waffe	+4	10
Hack	Wie Waffe**	-1	25
Streu	Wie Waffe****	0	2

- \* fügt den Effekt der Chemikalie hinzu
- \*\* Ziel wird hackbbar
- \*\*\* MUNI wird Fatal
- \*\*\*\* Waffe kann Streuung nutzen

100 Schuss wiegen 0,5 Kg. Hierbei wird aufgerundet.

## **Modifikationen - Waffen**

Waffenmodifikationen kosten ihren Slotwert \* 500Cr

Waffen können so modifiziert werden, dass sie den Wünschen ihres Anwenders entsprechen und sich individuell an dessen Kampfstil anpassen.

Modifikationen mit dem Schlüsselwort (Nahkampf) wirken nur im Nahkampf, können jedoch auch an Fernkampfaffen angebracht werden und ihr Effekt tritt in Kraft, wenn die Waffe als Nahkampfaffe benutzt wird (Nahkampfverstärkung oder Bajonett).

Die Anzahl der benötigten Slots wird durch ein S angegeben.

### **Aimlink - 3S**

Wenn das Aimlinksystem an den Ätherprojektor des Nutzers gekoppelt erhält dieser einen Bonus von +2 auf Angriffsproben mit der modifizierten Waffe. Außerdem enthält ein Aimlinksystem eine Sicherheitssperre der Waffe der Stufe 4. Aimlink funktioniert kabellos, also kann die Zielhilfe eventuell mit Hilfe von elektronischer Kriegsführung gestört werden. Diese Störung kann durch ein Neustarten (4Ip) behoben werden

### **Antrieb - 2S**

Die Waffe erhält einen kleinen Antrieb, der ihr beschränkte Mobilität verleiht. Sie kann sie sich mit einer Bewegungsrate von 1m bewegen.

### **Bajonett - 1 S**

Das Bajonett ist eine Klinge die an der Vorderseite einer Schusswaffe angebracht werden kann. Es benutzt folgende Werte:

Bajonett.

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>SL</b>	<b>RW</b>	<b>H</b>	<b>Preis</b>
3	3	0	0	Wie Waffe	315
Eigenschaften:	Massenware				

#### Nahkampfverstärkung - 1S

Schusswaffen die im Nahkampf verwendet werden (sei es als Knüppel oder das aufgesetzte Bajonett) neigen zu Fehlfunktionen. Vielleicht löst sich ausversehen ein Schuss oder es bricht ein Teil der empfindlichen Mechanik. Mit der Nahkampfverstärkung wird der Patzerwert nicht erhöht wenn die Waffe im Nahkampf benutzt wird. Die meisten Waffen verursachen einen SCH von 2.

#### Reditio - 2S

Das Reditio ist eine Vorrichtung die sowohl an der Waffe als auch an einem Handschuh angebracht werden muss. Wird die Aktivierungssequenz des Handschuhs ausgelöst initiiert dieser die Emission von elektromagnetischen Wellen die in Korrespondenz mit der Waffe schwingen. Dadurch wird die Waffe schwebender weise wieder in die Hand des Charakters befördert.

#### Remote - 2S

Die Waffe kann ferngesteuert werden was im normalerweise dazu führt dass sie abgefeuert werden kann, ohne in der Hand gehalten zu werden.

#### Flashpack - 2S

Ein hochfrequentes Blitzlicht das den Gegner der davon direkt betroffen ist blendet und desorientiert. Das Opfer erleidet einen Modifikator von -4 um gegen den Urheber des Flashlights zu agieren. (Kann mittels Blendschutz halbiert werden). Das Flashpack kann mit einer schnellen Handlung (4lp) auf Taschenlampenbetrieb umgestellt werden

#### Schalldämpfer - 1S

Diese Vorrichtung dient dazu den Geräuschpegel einer Waffe beim feuern zu Dämpfen und ist daher bei Infiltrationen unerlässlich. Um einen Schuss aus einer mit einem Schalldämpfer ausgestatteten Waffe wahrzunehmen muss eine Wahrnehmungsprobe mit einem Abzug von vier mit mindestens drei Erfolgen bestanden werden.

#### Schocker - 2S (Nahkampf)

Manchmal reicht es einfach nicht jemanden in kleine Scheiben zu schneiden. Manchmal müssen diese Scheiben halten noch zucken beim Sterben. Diese Modifikationen fügt einer Nahkampfwaffe den Elektrizitätseffekt hinzu.

#### Teleskopschaft. - 1 S (Stangenwaffen)

Diese ausfahrbare Schaft ermöglicht es auch Stangenwaffen bequem zu transportieren. Der Tarnwert der Waffe sinkt um 4.

#### Gewichtsreduktion - 1S

An der Waffe wurden viele Teile und Materialien durch leichtere Komponenten und Werkstoffe ausgetauscht was darin resultiert, dass das GW der Waffe und die Hälfte reduziert wird.

#### Betäubend - 1 S (Nahkampf)

Die modifizierte Waffe, die eigentlich körperlichen SCH anrichten würde wird speziell behandelt, so dass sie nur betäubenden SCH anrichtet. Dies könnte zum Beispiel ein Spezieller Schliff einer Klinge sein oder eine Waffe, die nur über eine scharfe Schneide verfügt und gewendet werden kann)

#### Munitionswechsler - 1S

Diese Vorrichtung ersetzt das gewöhnliche Magazin oder Trommel oder Ding gefüllt mit Munition an Schusswaffen. Eine gut durchdachte Rotationsmechanik innerhalb des ersetzten Bauteils ist in der Lage verschiedene Munitionstypen aufzunehmen und bei Bedarf zu laden.

Dazu wird jeder Kammer eine variable zugeteilt und eine Wechselelektronik speichert den Inhalt jeder Kammer.

Dieses Upgrade benötigt Aimlink.

#### Zielfernrohr - 1S

Dieses klassische Zielfernrohr wird anstelle von Kimme und Korn eingesetzt um zu zielen. Wenn ein gezielter Schuss eingesetzt wird erhöht diese Modifikation die Intuition des Schützen um zwei, aber nur zur Berechnung der Bonus Würfel.

#### Wertemodifikationen

Diese Modifikationen stellen dar, dass an der Waffe tatsächlich derart herum gebastelt werden kann, dass man die Eigenschaften der Waffe wie angegeben modifiziert. Vielleicht wird ein Lauf oder ein Schlagbolzen ausgetauscht.

Vielleicht wird ein neues internes Magazin verbaut.

<b>Wert</b>	<b>Slotverbrauch</b>
+ 1 SCH*	3
+1 DS	2
+5 MUNI	1
+ 2 KAD	1
+1 Rückstoßkompensation	1
Reichweite x 2	1

\*Hierdurch kann der SCH maximal verdoppelt werden.

#### **Zubehör**

Aufschraubbarer Schalldämpfer - 500Cr

Dieser Schalldämpfer funktioniert wie die Waffenmodifikation, mit folgenden Unterschieden:

Der Schalldämpfer senkt das Schadenspotential der Waffe um 1.  
Er nimmt keine Slots an der Waffe ein.

Dreibein - 500Cr

Dieses Zubehör ist nur für Sturmgewehre verfügbar. Wenn das Dreibein angebracht ist und der Schütze die Waffe nun irgendwo auflegt erhält einen Bonus von 4 auf seine Rückstoßkompensation.

## Rüstungen

Wertungen: Rüstung 2, SL 1, x 200

Rüstungen helfen dabei, nicht erschossen zu werden. Sie addieren ihren Rüstungswert auf Schadenswiderstandsproben.

Genauere Erklärungen finden sie bei den einzelnen Rüstungen.

Panzerweste

Rüstung	SL	Preis
4	4	2400

Die Panzerweste ist die dezenteste Panzerung die erhältlich ist und sie kann unsichtbar unter normaler Kleidung getragen werden, vorausgesetzt der Spieler besteht nicht auf ein bauchfreies Top für seinen Charakter.

Gepanzerter Mantel

Rüstung	SL	Preis
6	5	3400

Der Gepanzerte Mantel ist vermutlich der beste Kompromiss aus sozialer Verträglichkeit und Schutzwirkung. Natürlich kann man ihn nicht zu einer Highsociety Spendengala tragen, aber im Alltag erregt dieser lange Mantel oder Trenchcoat keinerlei Aufmerksamkeit.

Leichte Ganzkörperpanzerung

Rüstung	SL	Preis
8	6	4400

Die leichte Ganzkörperpanzerung kann schon nicht mehr getragen werden ohne zu demonstrieren, dass man kampfbereit ist. Dieses ist die Panzerung für Aufruhrbekämpfung oder geplante Straßenkämpfe.

Diese Rüstung verleiht einen Bonus von zwei auf Einschüchtern, allerdings erhält man auch einen Abzug von zwei auf jede freundliche Form der Interaktion. Es ist nicht möglich diese wuchtige Rüstung verdeckt zu tragen ohne extrem verdächtig zu wirken.

### Schwere Ganzkörperpanzerung

Rüstung	SL	Preis
10	7	5400

Diese Rüstung wurde speziell für mobile Eingreiftruppen entwickelt, die schweres Gegenfeuer erwarten. Sie ist auf den Straßen nur sehr selten zu sehen und allein das tragen stellt in manchen Gegenden schon eine Kriegserklärung an den lokalen Schutzpatron, Don oder Bandenführer dar.

Diese Rüstung verleiht einen Bonus von vier auf Einschüchtern, allerdings erhält man auch einen Abzug von vier auf jede freundliche Form der Interaktion. Es ist nicht möglich diese wuchtige Rüstung verdeckt zu tragen, dafür ist sie einfach zu klotzig.

Rüstung wiegen ihre Panzerung in Kg

Rüstungsmalus

Ein Charakter kann durch zu schwere Panzerung eingeschränkt werden. Charaktere können Panzerung tragen, deren Rüstungswert die Summe ihrer Konstitution + Stärke nicht übersteigt, ohne einen Malus auf alle körperlichen Proben zu erhalten. Jeder zusätzliche Punkt Rüstung verursacht einen kumulativen Abzug von eins.

### Militärpanzerung

Diese Panzerungen wurden Speziell für das Militär entwickelt um den Anforderungen an das Schlachtfeld gerecht zu werden. Sie sind teuer, aber bieten sehr guten Schutz und besondere Möglichkeiten der Modifikationen, über die zivile Panzerung nicht verfügt.  
Sie ist sehr schwer zu bekommen.

Art	Rüstung	Sl	Preis
Leicht	12	10	6800
Mittel	14	12	8000
Schwer	16	14	9200

## **Modifikationen - Rüstungen**

Rüstungsmodifikationen kosten ihren Slotwert \* 500Cr

Erhöhte Panzerung - 2 SL

Diese Modifikation erhöht den Rüstungswert um 1.

Extremumgebungsanpassung - 2 SL

Diese Modifikation passt die Rüstung an eine Extremumgebung an und sorgt dafür, dass man keinen SCH dadurch erhält.

Die Extremumgebungen sind: Wüste, Eiswüste, Dschungel.

Elektrische Isolierung - 1 Slot / Stufe

Jede Stufe gibt einen Bonus von 2 auf SCHswiderstandsproben gegen ElektroSCH.

Feuerresistenz - 1 Slot / Stufe

Jede Stufe gibt einen Bonus von 2 auf SCHswiderstandsproben gegen FeuerSCH.

Kälteresistenz - 1 Slot / Stufe

Jede Stufe gibt einen Bonus von 2 auf SCHswiderstandsproben gegen KälteSCH.

Chemische Versiegelung - 1 Slot / Stufe

Jede Stufe gibt einen Bonus von 2 auf SCHswiderstandsproben gegen GiftSCH.

Gyrogestell - 3 SL

Diese Vorrichtung dient der Stabilisierung von Schnellfeuerwaffen. Sie wird über eine Einrastvorrichtung mit der Waffe verbunden und verdoppelt zur Ermittlung der Rückstoßkompensation die Stärke. Es ist jedoch schwierig sich mit dem Gestell zu bewegen, wodurch der Träger bei allen Proben die Beweglichkeit erfordern (wie klettern oder ausweichen) einen Abzug von zwei erhält.

## **Nur für Militärpanzerung**

Geckohandschuhe - 2 Sl

Funktioniert wie die Augmentation.

### Servomotoren - 1 SI / Stufe

Servomotoren ermöglichen auch schwächeren Charakteren diese Rüstung zu tragen. Sie erhöhen die effektive Stärke des Charakters um ihre Stufe, aber nur zur Berechnung, ob er einen Rüstungsmalus erleidet.

### Eingebaute Waffen - Speziell

In Militärpanzerung kann man auch Waffen direkt einbauen, so dass man diese nicht extra in den Händen halten muss.

Die Kosten der Waffe müssen zusätzlich zu den Kosten der Modifikation entrichtet werden.

Die Kosten hierzu entnehmen Sie bitte der folgenden Tabelle:

Waffenart	Slotkosten
Pistole	1
SMG	2
Sturmgewehr	3
Schrotflinte	3
Scharfschützengewehr	4
Nahkampf	(RW der Waffe) +1

### Stachelschwanz - 5 SI

Diese Modifikation fügt der Rüstung eine zusätzliche Gliedmaße hinzu, die in einem Spitzen Stachel endet, der mit Toxinen gefüllt werden kann.

Die Rüstung wird mit dem Ätherprojektor des Trägers verknüpft und so kann er den Stachel wie eine eigene Gliedmaße steuern. Der Stachel wird der Fertigkeit Waffenloser Kampf bedient und hat die folgenden Werte.

<b>SCH</b>	<b>DS</b>	<b>SL</b>	<b>RW</b>
4	2	2	4
GW	Hä	T	STR
4	6	6	6

## **Kleidung**

### Straßenkleidung

Diese Kleidung stellt die Alltagskleidung des Charakters dar. Es kann sich hierbei um T-shirts, Jeans, Pullover oder Anzüge von der Stange handeln. Straßenkleidung muss nicht schäbig sein, allerdings wird Straßenkleidung niemals irgendwelche Boni bringen. Sie ist rein kosmetisch.

### Fancy Kleidung

Dieser Gegenstand stellt hochwertige Ausgeh- oder Abendgarderobe dar. Man trägt sie um zu beeindrucken und gesehen zu werden. Maßgeschneiderte Anzüge, Abendkleider und teure Pelzmäntel (wie barbarisch!) sind gute Beispiele für Fancy Kleidung. Fancy Kleidung ist ein spezialisiertes Hilfsmittel und kann Boni zu passenden Sozialproben (nach Ermessen des Spielleiters) beisteuern.

### Videokleidung

Diese Kleidung ist aus speziellen, lichtleitenden Fasern gewoben worden und ist dank moderner Elektronik dazu in der Lage Videosequenzen abzuspielen und dient als Werkzeug für Proben für die Fertigkeit Auftreten.

## **Ausrüstung**

Multifunktionsgürtel  
GW: 0.5 Kg Kosten: 100Cr

Der Multifunktionsgürtel ist eine Tragehilfe, die um die Taille getragen wird und dafür sorgt, dass bis zu zwölf verschiedene bis zu handgroße Objekte gut erreichbar verstaut werden können. Diese Objekte bereit zu machen oder hervor zu holen ist nur eine schnelle Aktion (4 Ip). Er wiegt 0.5Kg

Köcher  
GW: 0.5 Kg Kosten: 75 Cr

Der Köcher fasst bis zu 24 Pfeile oder Bolzen. Man bekommt ihn in der klassischen Variante, die auf dem Rücken getragen wird oder als Hüftköcher.

### Schnellziehholster

GW: 0.5 Kg Kosten: 150Cr

Dieser Holster ist darauf ausgelegt, dass man eine pistolengroße Waffe besonders schnell ziehen und abfeuern kann. Er senkt die Ip-Kosten der Aktion „Schnellziehen“ von 12 auf 10Ip.

Tarnholster

GW: 0.5 Kg Kosten: 150Cr

Dieser Holster hilft pistolengroße Waffen besser zu verstecken und gibt einen Abzug von 3 auf Versuche die Waffe zu entdecken. Er hilft auch gegen Scanner.

Reditiohandschuh

GW: 0.5 Kg Kosten: 650Cr

Dieser Handschuh funktioniert genau wie die Waffenmodifikation, ist aber auf einen bestimmten Satz Wurfaffen eingestimmt.

Netzdüsen

Gewicht: 0.5Kg Preis: 5.000Cr

Diese Netzdüsen verschießen ein netzartiges Gewebe, dass genutzt werden kann um sich daran zu schwingen, etwas ein zu weben oder um als Enterhaken zu fungieren. Die Netzflüssigkeit muss regelmäßig nachgefüllt werden und eine Patrone hält für etwa 20 Anwendungen. Eine Patrone kostet 50Cr und das Gewebe hat für alle Zwecke eine Stufe von 5. Es hat eine Tragfähigkeit von ca 100Kg.

Rückstoßhandschuhe

GW: 0.5 Kg Kosten: 1000Cr

Die Handschuhe dienen zur Stabilisierung von Schusswaffen und helfen deren Rückstoß zu kompensieren. Sie addieren 2 zur effektiven Stärke des Trägers um die Rückstoßkompensation zu berechnen.

Zigaretten / Kaugummi

GW: 0.1 Kg Kosten: 10Cr

Zigaretten und/oder Kaugummi erhöhen die Konzentration oder entspannen. Wenn ein Charakter nach einem gescheiterten Wurf eine Zigarette raucht oder ein Kaugummi kaut sinkt der Malus für den erneuten Versuch um 2.

## **Spezialkleidung**

Tauchausrüstung

GW: 5 Kg Kosten: 1000Cr

Dieser Taucheranzug ermöglicht das Tauchen in sehr großen Tiefen. Er besteht aus einer druckregulierenden Außenhaut und einem Atemsystem, dass Unterwasseratmung bis zu zwei Stunden ermöglicht.

Raumanzug

GW: 10 Kg Kosten: 5000Cr

Der Raumanzug wird benutzt wenn man mal „raus muss“. Er schützt den Träger gegen die extreme Kälte und den Unterdruck des Weltraums, sieht allerdings ganz furchtbar aus. Er ermöglicht das Überleben im All für zwei Stunden und hat einen Multifunktionsgürtel an der Außenhülle und kleine Düsen, die eingeschränkte Bewegung in der Schwerelosigkeit ermöglichen.

## **Ausrüstung**

**Bestandteile**

Teile **je 25Cr**  
Zutaten **je 25Cr**

## Pflanzen **je 25Cr**

Kybernetische Komponente je

### **Drogen**

Viele Leute fühlen sich leer und unausgefüllt und versuchen dieses Loch zu füllen. Andere suchen einfach nur den nächsten Kick.

Manche Drogen führen zu Attributsveränderungen. Diese Veränderungen wirken sich allerdings (wenn nicht anders angegebene) nur auf Würfelwürfe aus und nicht etwa auf abgeleitete Werte wie Tragekapazität oder die Trefferboxen aus.

Charaktere widerstehen Drogen und Toxinen mit einer Probe Konstitution + Willenskraft, wobei jeder Erfolg die Kraft der Droge oder Toxins um eins senkt. Wenn die Kraft auf null gesenkt wird hat das Mittel keine Wirkung auf den Charakter.

Charaktere die sich bewusst berauschen wollen widerstehen nur mit Konstitution. Jede zusätzliche Dosis einer Droge addiert ihre halbe Kraft auf die Gesamtstufe, allerdings können Überdosen den Charakteren schweren Schaden zufügen. Wenn ein Charakter mehr als eine Dosis einer Droge einnimmt oder verabreicht bekommt muss er Schaden in Höhe der Gesamtkraft der Droge widerstehen.

### **Sternennebel**

Kraft: 4      Preis: 50Cr      Dauer: [Restkraft] Stunden

Bei diesem violetten Pulver, das wie Brause geschluckt wird, handelt es sich um ein leichtes Halluzinogen, das außerdem eine entspannende Wirkung mit sich bringt. Konsumenten sehen die Realität leicht eingefärbt und überall finden sie schöne Lichtspiele oder Reflexionen. Viele von ihnen sind an einem verzückten Lächeln zu erkennen.

Sternennebel gibt einen Bonus von zwei auf Charisma und Willenskraft, reduziert jedoch alle anderen Attribute um eins.

### **Supernova**

Kraft: 6      Preis: 200Cr      Dauer: [Restkraft] Stunden

Supernova ist ein Gemisch aus verschiedenen Amphetaminen, das durch die Nase geschnupft wird, und wirkt extrem anregend und aufputschend.

Konsumenten sind hellwach, hochkonzentriert und verspüren einen ausgeprägten Tatendrang. Unter Einfluss der Droge ist an Stillsitzen überhaupt nicht zu denken.

Supernova negiert alle Abzüge durch Müdigkeit und gibt einen Bonus auf Wahrnehmungsproben in Höhe der Restkraft. Zusätzlich erhöht Supernova Logik, Reflexe und Intuition um eins.

### **Unicorn**

Kraft: 5    Preis: 450Cr    Dauer: [Restkraft] Stunden

Das Einhorn macht einfach glücklich. Unicorn ist ein Stimmungsaufheller in Pillenform, der auch in der auch gegen Depressionen verordnet wird. Die Probleme des Alltags wirken weniger schlimm und der Konsument spürt eine wohlige Wärme in seinem inneren.

Unicorn verleiht einen Bonus auf Willenskraft in Höhe der Restkraft, wenn die Wirkungsdauer allerdings nachlässt, neigen die meisten Konsumenten zu Niedergeschlagenheit und der Charakter muss eine Charisma + Willenskraft (Restkraft) ablegen. Wenn diese nicht gelingt ist er für [Restkraft] Stunden depressiv und erhält einen Malus in Höhe von [Restkraft]

### **Butterfly**

Kraft: 8    Preis: 250Cr    Dauer: [Restkraft] Stunden

Butterfly ist eine stark süchtig machende Substanz, die sich der Konsument direkt in die Blutbahn injiziert. Die Droge stimuliert das Gehirn und regt die Nervenzentren an, die für Glücksgefühle zuständig sind und verursacht sehr angenehme Wachträume und Sinneseindrücke. Konsumenten, die unter Einfluss der Droge stehen liegen meist verzückt in der Ecke. Konsumenten, die nicht unter Einfluss der Droge stehen versuchen meist direkt den nächsten Schuss zu bekommen.

Der Charakter ist für [Restkraft] handlungsunfähig, aber sehr glücklich. Nachdem die Wirkung abgeklungen ist, muss der Charakter eine Probe auf Charisma + Willenskraft(4) ablegen um nicht direkt eine Stufe des Nachteils Abhängigkeit zu bekommen.

### **Flimmer**

Kraft: 4    Preis: 50Cr    Dauer: [Restkraft] Stunden

Flimmer ist ein Gas, dass aus einem kleinen Popper inhaliert wird. Es verursacht starke Halluzinationen und Euphorie und Konsumenten berichten von dem Gefühl einer starken Präsenz, die während des Trips über sie wacht.

Flimmer verursacht Abzüge auf Intuition in Höhe der Restkraft, allerdings erhält der Charakter einen Punkt Glück, den er während der Wirkungsdauer normal einsetzen kann. Nach Ablauf der Wirkungsdauer geht dieser Punkt wieder verloren, falls er nicht eingesetzt wurde.

### **Alkohol**

Kraft: 1-4    Preis: 5Cr    Dauer: [Restkraft] Stunden

Die Gesellschaftsdroge schlecht hin. Alkohol enthemmt, verlangsamt jedoch die meisten Denkprozesse.

Unter der Wirkung von Alkohol erhalten Charaktere Boni auf Soziale Proben in Höhe der Restkraft. Wenn die Restkraft jedoch die Konstitution des Charakters übersteigt erhält er einen Abzug auf alle Proben in Höhe der Restkraft, bis er ausgenüchtert ist.

## Sucht

Die traurige Wahrheit ist, dass die meisten Drogenkonsumenten ihren Konsum nicht kontrollieren können, auch wenn sie sich einreden jederzeit aufhören zu können. Eine Sucht ist Gefährlich, denn sie zwingt Leute immer mehr und immer häufiger das Mittel ihrer Wahl einzunehmen, was die Gefahr einer Überdosis erhöht. Charaktere die eine Abhängigkeit von einer Substanz haben, erhalten einen Bonus in Höhe der Stufe der Abhängigkeit um der Wirkung zu widerstehen. Dies stellt die steigende Toleranz gegenüber der Droge dar.

Wenn der Spielleiter das Gefühl bekommt, dass ein Charakter gefahrlaufen könnte abhängig zu werden sollte er den Spieler auf Charisma + Willenskraft würfeln lassen wobei er mindestens so viele Erfolge braucht, wie es der halben Kraftstufe der Droge entspricht. Wenn er diesen Wurf nicht schafft, erwirbt der Charakter eine Stufe Abhängigkeit ohne dafür Punkte zu erhalten. Der Schwellenwert sollte im Laufe der Zeit angehoben werden, wenn der Charakter über einen längeren Zeitraum die Droge einnimmt.

## Toxine

Es kommt vor, dass man das dringende Bedürfnis verspürt jemandem Gift in den Tee zu schütten und deswegen folgt eine Auflistung der häufigsten Gifte im Aeria System.

Injizieren: Es ist nicht möglich jemanden im Kampf etwas zu injizieren, da es zu viele hektische Bewegungen gibt. Es ist möglich jemandem, der Festgehalten wird eine Injektion zu verabreichen. Es ist auch jemanden etwas zu injizieren, der den „Angriff“ nicht bemerkt. Wenn das Ziel als überrascht gilt, oder eine vergleichende Probe auf Fingerfertigkeit + Geschick gegen Wahrnehmung + Intuition geschafft wird, glückt die Injektion auch. Es gilt auch als Injektion, falls man eine Kugel, die in das Ziel eindringt, oder eine Klinge vorher mit der Substanz getränkt hat.

### Pfefferspray

Kraft: 6      Preis: 150Cr      Dauer: [Restkraft] Minuten

Dieses Spray wurde ursprünglich zur Tierabwehr entwickelt und enthält Essenzen von äußerst scharfen Pflanzenteilen, die an der Haut und insbesondere an den Schleimhäuten und Augen starke Reizungen und Schmerzen verursachen.

Pfefferspray verursacht einen Abzug in Höhe der [Restkraft].  
Pfefferspray wird mit der Fertigkeit Faustfeuerwaffen abgefeuert.

### Narcoptikum

Kraft: 12      Preis: 300Cr      Dauer: Sofort

Hierbei handelt es sich um ein sehr starkes Narkosemittel, dass aus verschiedenen Pflanzengiften synthetisiert wird. Es muss dem „Patienten“ injiziert werden um seine Wirkung entfalten zu können.

Es verursacht [Restkraft] Betäubungsschaden.

Es ist auch möglich Leute im künstlichen Koma zu halten, falls der Patient ohnmächtig ist. Dazu wird dem Patienten ein Zugang gelegt (Logik + Medizin (3) ) und die Dosis Narcoptikum. Jede Dosis kann genutzt werden um 12 Stunden künstlichen Kommas zu ermöglichen.

### Paralys

Kraft: 6      Preis: 150Cr      Dauer: [Restkraft] Minuten

Dieses Toxin wurde aus dem Gift einer Schlangenart synthetisiert und dient dazu ein Ziel zu verlangsamen.

Das Ziel erleidet den Zustand „Gelähmt“ für [Restkraft] Minuten. (Ip für Handlungen verdoppelt)

### Tödliche Gifte

Kraft: 1-12    Preis: 25Cr pro Stufe    Dauer: Sofort

Diese Gifte werden benutzt um Ziele eher langfristig zu beseitigen und finden ihre Anwendung vor allem im Berufsfeld der professionellen Tötung. Sie richten Schaden in Höhe der [Restkraft] an.

## **Sonstige Chemie**

### Superkleber (je Dosis)

Gewicht: 0.1Kg      Preis: 10Cr (je Stufe)

Superkleber ist ein Haftmittel, dass dafür ausgelegt wurde extrem schnell aus zu härten und trocknet sogar noch schneller, wenn Druck anwendet. Der Kleber kann benutzt werden um zwei Flächen fest miteinander zu verbinden. Um diese Verbindung zu lösen muss eine Probe auf Stärke + Konstitution gegen die doppelte Stufe des Klebers gewonnen werden. Der Kleber trocknet schnell genug um „Klebefallen“ zu nutzen.

### Hyperglyde

Gewicht: 0.1Kg      Preis: 10Cr (je Stufe)

Dieses Industriegleitmittel hebt die Reibung zwischen zwei Oberflächen beinahe komplett auf, was dazu führt, dass Verschleißerscheinungen reduziert werden und das jemand damit Schabernack treibt. Abgefüllt in Wasserbomben oder zerbrechliche Glasphiolen ergibt Hyperglyde nämlich ganz tolle Rutschbomben. Wenn jemand über eine Fläche läuft, die mit Hyperglyde beschmiert ist muss ihm eine vergleichende Probe auf Reflexe + Geschick gegen die doppelte Stufe der Substanz gelingen, ansonsten stürzt er zu Boden. Sollte jemand direkt damit beworfen werden muss ihm die Selbe Probe gelingen um seine Ausrüstung bei sich zu halte, sollte diese nicht an ihm befestigt sein.

## Säuren und Basen

Kraft:1-12 Preis: 25Cr (je Stufe)

Es gibt Säuren und Basen in vielen verschiedenen Stärken. Um diesen Sachverhalt abzubilden, kaufen Sie einfach eine Säure in der gewünschten Stärke.

Es gibt drei unterschiedliche Wirkungsarten von Säure und Basen. Manche greifen nur anorganisches Material an. Diese werden benutzt um Gegner schnell und Schmerz frei zu entwaffnen. Manche greifen nur organisches Material an, diese werden genutzt um an Bord von Raumschiffen Eindringlinge abzuwehren ohne die Außenhülle zu beschädigen. Und dann gibt es noch die Säuren und Basen die einfach alles in Schlacke verwandeln.

Die Säure reicht immer für eine Anwendung.

Ein Ziel erleidet Schaden wie durch einen normalen Angriff, die Stufe der Säure ist hierbei der Schadenswert. Nettoerfolge werden nicht zum Schaden addiert.

Wenn die Säure anorganische Objekte betrifft senkt sie deren Panzerung permanent um 2, bei Barrieren wird die Stufe gesenkt. Dieser Schaden kann repariert werden.

Säure bleibt solange aktiv, bis sie nicht mehr reaktiv ist, das bedeutet, wenn das Ziel Schaden durch Säure erhalten hat, muss es dem Schaden, den es Erlitten hat (nach Schadenswiderstandstests), noch einmal widerstehen.

## Gebrauchsgegenstände

Seil (pro Meter)  
Gewicht: 0.1Kg Preis: 2Cr

Ein Mehrzweck Seil, dass für alles Mögliche benutzt werden kann.

### Käfige (pro m<sup>3</sup>)

Gewicht: 20Kg      Preis: 1500Cr

Käfige werden benutzt um Lebewesen zu inhaftieren. Es sind auch geeignete Transportboxen für Lebendware. Käfige haben eine Sicherheitsstufe von 6.

### Sack 5 - Credits pro 50 Liter

Wir reden von einem großen, robusten Stoffsack der wiederverwendet werden kann.

### Ausziehbare Leiter 5m- 200Cr

### Taschenlampe

Gewicht: 0.25Kg      Preis: 20Cr

Das beliebteste Leuchtmittel für unterwegs. Sie hat eine Betriebsdauer von 40. Stunden, bevor sie wieder aufgeladen werden muss. Taschenlampen reduzieren Abzüge für schlechte Beleuchtung um drei, aber offensichtlich nur im beleuchteten Bereich.

### Rucksack

Gewicht: 0.5Kg      Preis: 100Cr

Der klassische Rucksack. Wie sonst sollten die Charaktere ihr Inventar mit sich führen? Der Rucksack hat einige Taschen und Fächer und fasst ca. 75 Liter. Im Zweifelsfall hat der Spielleiter das letzte Wort was man alles in einem Rucksack unter bringen kann.

### Lebensmittelrationen (Tagesration)

Gewicht: 0.5Kg      Preis: 20Cr

Diese Rationen bestehen aus besonders haltbaren Lebensmitteln, die speziell dafür synthetisiert wurden eine Ausgewogene Ernährung zu ermöglichen, aber sie schmecken ganz furchtbar. Wir gehen davon aus, dass eine Tagesration etwa ein Volumen von einem Liter einnimmt

### Krähenfüße

Gewicht: 0.25Kg      Preis: 50Cr

Diese scharfen Metallsterne werden auf dem Boden verteilt um Verfolger zu verletzen oder zu verlangsamen. Ein Verfolger der durch Krähenfüße rennt erleidet 6 Schaden mit einem Durchschlag von 3. Man kann sich auch dazu entscheiden das Feld von Krähenfüßen langsam zu durchqueren, um den Schaden zu vermeiden, allerdings geht das nur mit der halben Bewegungsrate. Um Krähenfüße zu platzieren, wird eine Angriffsprobe mit mit Geschick + Athletik.

### Fässer, Kisten und Boxen (je 1m<sup>3</sup>)

Gewicht: 5Kg      Preis: 10Cr

Die praktischen Aufbewahrungsmittel werden benutzt um Waren sicher zu transportieren. Von Holzfässern bis hin zu modernen Platan-Kisten beschreiben diese Gegenstände alles. Um größere Gefäße zu erwerben, werden einfach mehrere Gefäße addiert. Also würde eine Kiste mit 2m<sup>3</sup> Volumen 10Kg wiegen und 20 Cr kosten. Sie haben eine Sicherheitsstufe von 3.

## Elektronik

### Ätherprojektoren

Projektor	Preis
Basissystem	1000
Jeder weitere Attributspunkt	500

Jedes Ätherprojektorbasissystem verfügt über alle vier Ätherattribute (identisch mit den körperlichen Attributen) mit dem Wert eins. Ätherprojektoren wehren sich gegen Hackingangriffe mit ihrer doppelten Konstitution.

Der Ätherprojektor registriert angeschlossene Waffen und und kompiliert ein Programm, so dass diese Waffen im Äther als Programm genutzt werden können.

### Ätherphone

Reines Kommunikationsgerät das den Äther zur Übertragung von Sprach- oder Schriftnachrichten nutzt. Ätherphone wehren sich gegen Hackingangriffe mit ihrer doppelten Stufe.

### Ätherphone

Ein Ätherphone ist ein handliches Gerät, dass es ermöglicht über den Äther zu kommunizieren. Es können kurze Textnachrichten verfasst werden und natürlich dient es auch zum telefonieren.

Name	Qualitätsstufe	Preis
Ministrel Connect	1	250
Aether link	3	1000
Gyra Nirva	5	2250
Moghra silver	8	10500

Die Stufe dient als Attribut für alles was das Gerät würfelt (vornehmlich zum Schutz gegen Abhörmaßnahmen)

#### PDA's

<b>Name</b>	<b>Qualitätsstufe</b>	<b>Preis</b>
Ministrel Pocket Organizer	1	500
Lynx Ultra	3	2000
Gyx Handle	5	4500
Moghra Gold	8	21000

PDA erlauben nicht nur Interaktion mit der AR (Aetherreality). Sie agieren obendrein noch als Werkzeug für Recherche.

#### Taktische Elektronik

##### Navigationssysteme

Name	Qualitätsstufe	Preis
Ministrel Wildlife	1	200
Gyra Coord	3	1200
Aether Nav	5	3000
Moghra HERE	8	7200

Navigationssysteme sind Werkzeuge die bei Navigationsproben helfen.

### Biosonar

Der Biosonar erlaubt es in einem Radius von [Stufe \* 100m] Lebensformen aufzuspüren und zu analysieren. Um den Biosonar einzusetzen muss eine Probe auf Intuition + elektronische Kriegsführung abgelegt.

Der Biosonar ist eine Box die etwa der Größe eines kleinen Aktenkoffers oder einer mittelgroßen Handtasche entspricht und kann mittels der im Preisumfang enthaltenen Riemen auf den Rücken geschnallt werden.

Name	Qualitätsstufe	Preis
Gyra Finder	1	300
Ministrel Echo	3	1800
Aether Life	5	4500
Moghra 6th sense	8	10800

### Werkzeuge

Wenn man eine technische Fertigkeit einsetzt die Werkzeug erfordert und dieses Werkzeug nicht bei Hand hat steigt der Patzerwert 1 um und zusätzlich gibt es einen Abzug von 3. Allerdings gibt es auch verschiedene Qualitätsstufen von Werkzeug. Werkzeug kann Bonuswürfel zu passenden Arbeiten beisteuern in dem es eine Unterstützungsprobe mit seiner doppelten Stufe ablegt. Werkzeug muss für jede technische Fertigkeit extra gekauft werden, wobei der Spielleiter je nach Situation erlauben kann Werkzeug Zweck zu entfremden um zumindest dem Malus für fehlendes Werkzeug zu umgehen.

Werkzeuge können beim Unterstützen keine Patzer erzeugen und haben ein GW entsprechend ihrer halben Stufe.

### **Werkzeugen und Verbrauch von Rohstoffen:**

Normalerweise verbrauchen Anwendungen von Werkzeugen Teile. Bei der Verwendung von klassischem Werkzeug mögen das elektronische Komponenten sein, während ein Medikit Verbände, Desinfektionsmittel oder ähnliche „Teile“ sein.

Immer dann, wenn eine Verwendung von Werkzeug Rohstoffe benötigt, werden Teile im Wert von 75 Credits pro Wurf verbraucht. Der Spielleiter hat das letzte Wort ob Teile benötigt werden.

### [eingeschränkte] Werkzeuge

Es gibt auch spezielle Werkzeuge die nur Teilbereiche einer Fertigkeit abdecken wie zB. Kletterausrüstung. Diese kosten lediglich die Hälfte der angegebenen Preise und werden durch das Schlüsselwort [eingeschränkt] markiert.

### [verbräuchliche] Werkzeugen

Manche Werkzeuge brauchen sich auf . Sie haben [Stufe]\*2 Nutzungen bevor sie verbraucht sind.

### Werkzeuge

<b>Qualitätsstufe</b>	<b>Preis</b>
1	250
3	1500
5	3750
8	9000

### Spezialisierte Werkzeuge

<b>Qualitätsstufe</b>	<b>Preis</b>
1	125
3	750
5	1875
8	4500

### Verbräuchliche Werkzeuge

<b>Qualitätsstufe</b>	<b>Preis</b>
1	50
3	300
5	750
8	1800

Es folgt eine kurze, nicht erschöpfende Liste von Werkzeugen und Hilfsmitteln:

Parfüm [eingeschränkt], [verbräuchlich]

#### Medikit

Medikits funktionieren genau wie Werkzeug und verbrauchen bei jedem Einsatz Teile. Je nach Stufe kann es sich um einen kleinen Verbandskasten handeln oder ein elektronischer Minicomputer sein, der genaue Anweisungen gibt und so den behandelnden Charakter unterstützt indem er Zugriff auf Datenbanken gewährt.

#### Werkzeugset

Hämmer, Schraubendreher, LötKolben und feine Zangen. Wir reden hier vom klassischen Werkzeug. Werkzeugsets müssen für jede technische Fertigkeit gesondert gekauft werden um Boni zu geben. Im Normalfall verbraucht der Einsatz von Werkzeug Teile

#### Sicherheitswerkzeug

Dietriche, Pfeilen oder Haarnadeln. Dieses Werkzeug wird benutzt um diverse Sicherheitsmaßnahmen zu umgehen. Sicherheitswerkzeug muss für den Einsatz im Äther erneut gekauft werden und stellt dort ein spezielles Programm dar, das hilft Äthertüren zu knacken. Im Normalfall verbraucht Sicherheitswerkzeug keine Teile

#### Survialkit

Ein Überlebensset enthält einen Schlafsack, einen Wasseraufbereiter, eine kurbelbetriebene Taschenlampe, Essbesteck und vieles Mehr, dass man zum Überleben in freier Wildbahn benötigt und sein Einsatz kann, nach Maßgabe des Spielleiters Teile verbrauchen.

## **Transportmittel**

#### Mit Rädern

Es geht hier um Transportmittel die mittels Rädern mit dem Boden Verbunden sind also um alles das nicht in der Lage ist zu schweben oder fliegen.

#### Sportliche

Hier geht es um jene Transportmittel mit Rädern, die durch Körperenergie, soll heißen Schweiß und Anstrengung, betrieben werden. Sollten Proben notwendig werden wird für diese Fahrzeuge auf Akrobatik gewürfelt.

### Rollschuhe

Rollschuhe repräsentieren hier alle Arten von Rollen unter Schuhen, ob nun Inline-skates oder Diskoroller. Sie veränderthalbfachen die Bewegungsrate und erhöhen den SCH im waffenlosen Kampf um 1B.

### Skateboard

Bretter mit Rollen drunter. Sie veränderthalbfachen die Bewegungsrate und sind irgendwie cool. Wenn man in den richtigen Kreisen verkehrt kann man einen Bonus von 1 auf Würfe erhalten um Sympathien zu erwecken, zu verführen oder zu beeindrucken.

### Fahrrad

Das Fahrrad gibt es in unzähligen Varianten vom klassischen Hollandrad über Mountainbike bis hin zum BMX-Sportrad, die wir zur Vereinfachung alle zusammenfassen. Ein Fahrrad verdreifacht die Bewegungsrate.

<b>Fahrzeug</b>	<b>SL</b>	<b>Preis</b>
Fahrrad	6	750
Rollschuhe	4	100
Skateboard	4	100

### Rocket Skates

Die Firma Lunatic Industries gibt voller Stolz bekannt eine neue Art der Fortbewegung erschlossen zu haben. Die Rocket Skates sind wohl das was man heraus bekommt, wenn man einen Extremsportler und einen Raketenwissenschaftler zusammen mit einem Kampfsportler in einem Raum einsperrt und ihnen HARTE DROGEN GIBT!!!

Rocket Skates sind raketenbetriebene Rollschuhe, die sowohl als normale Rollschuhe als auch mit dem folgenden Profilwerten, die sich ergeben wenn man die RAKETEN zündet, verwenden kann.

<b>Name</b>	<b>Speed</b>	<b>Beschleunigung</b>	<b>Wendigkeit</b>	<b>Panzerung</b>	<b>Rumpf</b>	<b>SL</b>	<b>Sitze</b>	<b>Preis</b>
Rocket skates	2	2	-3	0	1	4	1	3000

Zusätzlich können Rocket skates als Waffen im waffenlosen Kampf (Ja, das haben wir wirklich so formuliert) benutzt werden, denn sie erhöhen bei Tritten

die Stärke des Trägers um +4. Man muss die Raketen nur im richtigen Augenblick zünden. Spielleiter sind angehalten bei Patzern hier Kreativität walten zu lassen. Es sind immerhin RAKETEN an ROLLSCHUHEN!

### Motorräder

<b>Name</b>	<b>Speed</b>	<b>Beschleunigung</b>	<b>Wendigkeit</b>	<b>Panzerung</b>	<b>Rumpf</b>	<b>SL</b>	<b>Sitze</b>	<b>Preis</b>
Querex Mirage	8	2	0	2	4	5	1	12500
Varric Cyclone	7	3	0	3	3	4	1	12200
Molic Enterprises Jump	5	2	-2	1	3	6	1	8200
Querex Sports	7	2	-1	1	2	5	1	9500
Silver Freeride	6	3	0	4	5	8	2	14300
McForman Arrow	6	4	-1	2	3	4	1	10800

### PKW

<b>Name</b>	<b>Speed</b>	<b>Beschleunigung</b>	<b>Wendigkeit</b>	<b>Panzerung</b>	<b>Rumpf</b>	<b>SL</b>	<b>Sitze</b>	<b>Preis</b>
Querex Rush	5	2	-1	2	6	4	2	20600
Varric Van-Guard	4	2	-1	8	10	6	6	32600

Name	Speed	Beschleunigung	Wendigkeit	Panzerung	Rumpf	SL	Sitze	Preis
Molic Enterprises City	3	1	0	3	5	4	4	17600
Silver Luxury	3	2	-1	8	6	4	6	25800
McForman Pick-up	5	1	0	4	5	8	4	24600
Varric Gate	5	2	0	4	6	5	4	25000

### Fliegende & Schwebende Transportmittel

#### Jetpack

Das Jetpack ist ein Raketenrucksack. Er ist weder besonders schnell, noch ist er gepanzert, dafür ist er recht wendig, billig, gut zu transportieren und man braucht keinen Parkplatz. Er hat genug Treibstoff für 1 Std. Flugzeit.

Name	Speed	Beschleunigung	Wendigkeit	Panzerung	Rumpf	SL	Sitze	Preis
Jetpack	2	1	-2	2	4	3	1	5500

#### Luft- & Raumfahrt

Hier werden Vehikel zur Luft- und Raumfahrt behandelt.

Geschwindigkeit: Dieser Wert gibt an wie viele **Raumeinheiten** sich das Vehikel pro Handlung Steuern bewegen kann.

Beschleunigung: Dieser Wert gibt an um welchen Wert sich die aktuelle Geschwindigkeit des Vehikels pro Handlung Steuern verändern kann.

Wendigkeit: Dieser Wert ist ein **negativ** Modifikator für den Piloten.

Hüllenpunkte: Dieses sind die „Lebenspunkte“ des Fahrzeug.

Panzerung: Funktioniert analog zu Infanteriepanzerung.

SL: SL funktionieren analog zu WaffenSL.

Sitze: Dieser Wert gibt an wie viele Insassen ohne Leistungseinbußen transportiert werden können

Preis: Ich weigere mich das zu erklären.

### Verhältnisse der Geschwindigkeiten

An dieser Stelle würden wir gerne ein paar Worte darüber verlieren, dass die Geschwindigkeiten von Charakteren, Bodenfahrzeugen und Fliegern/Raumschiffen in unterschiedlicher Skalierung vorliegen.

Im Allgemeinen gehen wir davon aus, dass Verfolgungsjagden immer nur innerhalb der selben Kategorie stattfinden. Zu Fuß einem Motorrad oder PKW hinterher jagen zu wollen ist fruchtlos. Genau wie die Hatz eines PKW der, WIE AUCH IMMER, einen Flieger verfolgen will.

Aber für den Fall, dass man ein anfahrendes Auto unbedingt jagen möchte, empfehlen wir als Geschwindigkeit der Fahrzeuge den Zehnfachen

Geschwindigkeitswert mit der Bewegungsrate des Charakters zu vergleichen.

Sollte ein Flieger oder Raumschiff gestartet sein bewegt es sich mit einer solchen Geschwindigkeit, dass man es als entkommen betrachten sollte.

### Jäger

<b>Name</b>	<b>RGS</b>	<b>Bs</b>	<b>We</b>	<b>HP</b>	<b>Panz</b>	<b>SI</b>	<b>Si</b>	<b>Preis</b>
Platy Metroid	10	5	-2	15	14	60	2	112000
Arsenal Laika 57	4	2	-3	20	15	200	5	143000
Leytech Moskito	6	6	-0	10	13	30	1	86000
Starlight Commando	3	1	-3	30	20	120	4	163000
Baklov Kosmo 36	7	4	-3	20	116	80	3	330000

### Fregatte

<b>Name</b>	<b>Raumge schwind igkeit</b>	<b>Beschl leunigu ng</b>	<b>Wendi gkeit</b>	<b>Hüllen punkte</b>	<b>Panzer ung</b>	<b>SL</b>	<b>Sitz e</b>	<b>Preis</b>
Platy Spacepony	8	4	-4	60	27	300	8	318000
Arsenal Gordo 58	3	2	-3	75	28	500	20	393000
Leytec Hummel	2	2	-1	30	23	200	10	185000
Baklov Mir 7	6	3	-2	45	26	250	12	254000
Starlight Liberator	5	2	-3	60	30	350	16	324000

## Kreuzer

Jedes Schiff der Kreuzerklasse verfügt automatisch über Zugang zum interplanetaren Äther, wenn es sich über die Ätherstraßen bewegt.

<b>Name</b>	<b>Raumgeschwindigkeit</b>	<b>Beschleunigung</b>	<b>Wendigkeit</b>	<b>Hüllenpunkte</b>	<b>Panzerung</b>	<b>SL</b>	<b>Brücke</b>	<b>Preis</b>
Barkley Olympic	6	1	-5	100	25	3000	24	964000
Rockstar Boulder 99	2	1	-3	120	32	4500	12	1332000
Northcorp Midnight	4	2	-4	100	30	2000	18	774000
Voidtec Pioneer	3	3	-2	90	28	1750	15	690000
Starlight Revenge	5	2	-5	130	35	2500	9	976000

## Bewaffnung

Klarifizierung: KAD: Je 10 Schuss senken den Ausweichmodifikator um 1 und erhöhen die Initiativekosten um 0.5

Legende:  
Sch: Schadenswert

DS: DS  
 Mun: MUNI  
 Kad: KAD  
 WS: WaffenSL  
 SSK: Schiffslotkosten  
 RW: RW in RE

### Projektilewaffen

Name	Sch	DS	Mun	Kad	WS	SSK	RW	Feuerwinkel	Preis
Gaußgatling	15	8	300	80	3	37	2	45°	16600
Gaußkanone	30	12	50	1	4	47	4	90°	24780
Gaußmaschinenkanone	25	10	160	20	8	29	3	45°	22180
Gauß Kampfgeschütz	35	30	30	1	15	48	5	30°	37620
Tremorgeschütz	28	20	50	10	10	36	3	45°	27450
Repetierkanone	22	20	400	30	0	28	4	180°	25100
Harpune*	*	*	1	1	0	0	1	90°	1033

\* Wenn die Harpune ein Schiff trifft, verursacht aber keinen Schaden, wird eine Ätherverbindung hergestellt.

Die Waffen eines Raumschiffes müssen eine Ausrichtung haben, die beim Einbau bestimmt werden muss. Die Waffen können am Bug, am Heck, Steuerbord oder Backbord montiert werden.

### **Schiffsmodifikationen**

Achtung: An Raumschiffen können ohne Zugang zu einem Hangar oder einer Werft keine Modifikationen vorgenommen werden.

Slot /Preisverhältnis

Es ist auch möglich die Schiffsmodifikationen effizienter zu bauen, so, dass sie platzsparender gebaut werden kann. Diese Option verdoppelt die Kosten, aber halbiert die benötigte Menge an Slots.

Andersherum kann man aber auch günstiger arbeiten, wenn man bereit ist mehr Platz zu investieren. Das halbiert die Kosten aber verdoppelt die Menge an benötigten Slots.

#### Quartiere

Quartiere dienen der Unterbringung von Personen seien es nun Crewmitglieder oder Passagiere.

Jedes Schiff, das interplanetar Flüge machen will muss mindestens einen Block Quartiere beinhalten. Es gibt Quartiere in verschiedenen Stufen. Küchen und Sanitäre Anlagen sind in den Slot- und Credit -kosten bereits berücksichtigt

#### Baracken

Die Quartiere sind Behelfsmäßige Unterbringungen und bieten keinerlei Komfort. Es nur sehr wenige und sehr unangenehme sanitäre Anlagen für viele Nutzer. Große Schlafsäle sind denkbar.

Charaktere die in Baracken untergebracht sind erhalten für die Dauer der Reise einen Abzug von 1 auf alle Handlungen, da sie nur wenig erholsamen Schlaf finden.

Außerdem erhalten Spieler, die versuchen Passagiere zu finden einen Abzug von 2 auf alle Proben zur Gewinnung von diesen, da niemand in den Baracken untergebracht werden möchte.

#### Ätherverbindung - 10 Slots

Das Schiff verfügt über eine abstellbare Verbindung zum Äther, wenn es auf den Ätherstraßen reist.

#### Kajüte

Hierbei handelt es sich um gewöhnliche Kabinen, die weder besonders gut noch besonders schlecht sind. Sie bieten im allgemeinen weniger Schlafplätze als Baracken, allerdings ist der Schlaf in ihnen erholsam genug um keine Abzüge zu bekommen.

#### Luxuszimmer

Jetzt wird es albern. Einzelzimmer, Ehebetten, Holoprojektoren und eigene Badezimmer mit Whirlpool?

Diese Zimmer haben ein sehr geringes Fassungsvermögen, allerdings erhält man einen Bonus von 2 beim Widerstand gegen Sozialproben, da man völlig tiefenentspannt ist.

#### Quartiere und Versorgung

<b>Art</b>	<b>Schlafplätze</b>	<b>Slotkosten</b>	<b>Max. Preis</b>	<b>Preis</b>
Baracken	25	50	100	5000
Kajüte	5	50	500	10000
Luxuszimmer	1-2	50	2500	20000

#### Wellness 25 SL - 15.000Cr

Ein Wellnessbereich wird gerne von den Reichen und Schönen, oder denen die gerne dazu zählten zur Entspannung genutzt. Ein Wellnessbereich erhöht den maximalen Fahrpreis für Passagiere um 50%

#### Zellen 25 SL - 2.500Cr/Stufe

Zellen können genutzt werden um beinahe freiwillige Gäste unterzubringen und ihr Wohlbefinden derart zu steigern, dass sie ihre Räumlichkeiten nicht mehr verlassen... oder so ähnlich.

Jeder Zellenblock kann bis zu 5 Gefangene beherbergen und hat eine Sicherheitsstufe gleich seiner Stufe.

#### Lagerräume - keiner

Ungenutzte Slots können als Lagerräume genutzt werden. Jeder ungenutzte kann 0,5t Fracht aufnehmen.

#### Hangar

Ein Hangar kann ein oder mehrere kleinere Schiffe aufnehmen. Mehrere Hangars können nicht zu einem Superhangar kombiniert werden und es ist unter gar keinen Umständen ein Schiff der Kategorie „Groß“ in einem Hangar unter zu bringen, der Teil eines anderen Schiffes ist. Außerdem können Hangars nur Schiffe kleinerer Kategorien aufnehmen.

#### -klein - 60 SL - 90.000Cr

Der kleine Hangar kann insgesamt 30 Hüllenpunkte an Schiffen aufnehmen. Also zum Beispiel 3 Schiffe á 10 Hp oder 1 Schiff mit 20 Hp und eines mit 10 Hp

#### -mittel - 90 SL - 270.000Cr

Der mittlere Hangar kann insgesamt 60 Hüllenpunkte an Schiffen aufnehmen.

#### -groß - 110 SL - 345.000Cr

Der große Hangar kann insgesamt 100 Hüllenpunkte an Schiffen aufnehmen.

#### Trainingsorte- 20 SL - 5.000Cr

Trainingsorte erlauben den Charakteren während langen Reisen ihre Fertigkeiten und Attribute zu Schulen. Wenn ein Trainingsort Vorhanden ist, dann kann ein Charakter der in einer Woche ereignisloser Zeit der St.i.x in der/dem entsprechenden Fertigkeit/Attribut 2 St.i.x statt einem erhalten.

Trainingsorte müssen für jede Fertigkeit gesondert erworben werden.

Schildgeneratoren - 10 SL/Stufe - 15.000Cr/Stufe

Schildgeneratoren erhöhen die Panzerung eines Schiffes um das zehnfache ihrer Stufe.

Schildgeneratoren verhalten sich kumulativ zueinander, ein Stufe 1 und ein Stufe 2 Generator ergeben einen Stufe 3 Generator. Dies stellt dar, dass es einen mächtigeren Schild ergibt und nicht mehrere schwache Schilde.

Lebenserhaltungssysteme - 10 Slots / Stufe - Preis speziell

Basislebenserhaltungssysteme sind in jedem Schiff verbaut. Sie ermöglichen kurze Reisen durch den Raum.

Ein Lebenserhaltungssystem deckt einen Grundzeitraum von 10 Jahren für eine Person ab. Das bedeutet, dass ein Raumschiff mit einer Besatzung aus einer Person 10 Jahre lang reisen kann, bevor Sauerstoff- und Wasseraufbereitung den Dienst versagen.

Dieser Grundzeitraum wird durch die Anzahl der Passagiere an Bord geteilt. Jede Stufe dieser Modifikation verdoppelt den Grundzeitraum. Die Kosten betragen den neuen Grundzeitraum in Jahren multipliziert mit 1.000Cr.

Werkstatt 15 SL / Stufe - 10.000Cr

Eine Werkstatt liefert ihre Stufe als Bonus auf technische Fertigkeiten.

Sensorik-

Verbesserter Antrieb

Diese Modifikation erhöht die Geschwindigkeit des Raumschiffs um 1.

Diese Modifikation kann mehrfach erworben werden.

<b>Klasse</b>	<b>SL</b>	<b>Kosten</b>
Jäger	10	5.000Cr

<b>Klasse</b>	<b>SL</b>	<b>Kosten</b>
Schiff	25	10.000Cr
Kreuzer	50	25.000Cr

Sensoren

### **Augmentationen**

Attributsverstärker 7.500Cr pro Stufe /0.25BI pro Stufe

Die Attributsverstärker erhöhen ein Attribut (körperlich oder geistig) um 1 pro 2 volle Stufen bis hin zum verstärkten Rassenmaximum. Kann mehrfach erworben werden um verschiedene Attribute zu erhöhen.

Ätherbeschleunigung – 40.000Cr / 1 BI (Stufe 7)

Die Ätherbeschleunigung verändert die Synaptik des Charakters, wodurch er einen Bonus von 1 auf alle Fertigungsproben im Äther.

Autostabilisator – 15.000Cr / 1 BI (Stufe 5)

Diese Augmentation erlaubt es dem Charakter, der am Ausblitzen ist sich automatisch zu stabilisieren. Hierzu legt er eine Probe auf Konstitution + Willenskraft mit einem Schwellenwert in Höhe seiner Tödlichen Schäden ab.

Balanceverstärker – 5.000Cr / 0,25 BI pro Stufe

Der Balanceverstärker gibt einen Bonus von 1 pro Stufe auf alle Proben bei denen das Gleichgewicht maßgeblich beteiligt ist.

Druckausgleichssysteme – 7.500Cr/ 0,5 BI (Stufe 3)

Die Druckausgleichssysteme immunisieren den Charakter gegen SCH, der durch Über- oder Unterdruck verursacht werden würde. Die Systeme halten den Träger also lange genug am Leben, dass er Zeit hätte zu ersticken oder zu erfrieren, sollte er sich dazu entschließen nackt im Weltall zu treiben. Dieses System schützt den Charakter nicht vor Schrottpressen.

Geckohände- und Füße- 15.000Cr/ 0.25 BI (Stufe 5)

Diese Modifikation erlaubt an auch an nassen und glatten Oberflächen mit Leichtigkeit zu klettern.

Der Träger kann sich ganz ohne Akrobatikproben (die er sonst zum Klettern ablegen müsste) an allen festen Oberflächen halten. Er bewegt sich dabei mit seiner halben Bewegungsreichweite und erhält während des Kletterns einen

Abzug von 4 auf alle Proben, die schnelle Bewegung oder freie Beweglichkeit erfordern, wie zum Beispiel Ausweichen.  
Wenn man mehr als seine eigene Tragkraft an Gewicht bei sich führt wird man von der Wand gerissen.

Giftfilter – 4.000Cr / 0.1 BI pro Stufe

Diese zusätzlichen Siebe an den Nieren und der Leber addieren ihre Stufe zu allen Giftwiderstandsproben.

Immunsystemverstärkung 4.000Cr / 0.1 BI pro Stufe

Die Augmentation des Immunsystems kann auch viele verschiedene Arten erfolgen. Verbesserte Lymphdrüsen und kleine Hormonspeicher sind nur Beispiele. Jedenfalls addiert diese Augmentation ihre Stufe zu Proben gegen Krankheiten.

Initiative Verstärker 6.000Cr/ 0.25 BI pro Stufe

Die Initiativeverbesserung addiert 1 Bonuswürfel pro Stufe zu Initiativeproben.

Interne Rüstung 5.000Cr pro Stufe / 0.25BI

Die interne Rüstung generiert 1 Punkte RS pro Stufe die mit getragener Rüstung Kumulativ ist, und wird bezüglich der Überlast von Rüstungen ignoriert.

Kiemen – 7.500Cr/ 0.5 BI pro Stufe

Die Kiemen ermöglichen es für eine Anzahl an Stunden die dem doppelten der Stufe entspricht zu atmen.

Kubus- 250.000Cr / 0,5 BI (Stufe 10)

Der Kubus ist ein sehr spezielles Gerät, das an den Neokortex angeschlossen wird und in den Denkprozesse des Trägers verlagert werden. Das führt dazu, dass das Bewusstsein des Trägers über seinen Tod hinaus erhalten bleibt und so kann der Kubus samt Bewusstsein in einen neuen Körper verpflanzt werden.

Ein neuer Klonkörper kostet 60.000Cr und wird mit den selben Attributen geliefert, die der Träger zum Zeitpunkt seines Todes aufwies. Allerdings soll es zwielichtige Elemente geben, die auch weit günstiger an Körper heran kommen können, jedoch...

Verdauungsverbesserung 6.000Cr / 0.25BI pro Stufe

Die Verdauungsverbesserung liefert einen Bonus von 2 pro Stufe gegen

## Einnahme Toxine und Pathogene.

### **Sinnesverbesserung**

Kybernetische Augen 7.500Cr / 0,25BI / Stufe

Diese künstlichen Augen gleichen nicht nur Sehfehler aus, sie sind auch in der Lage Modifikationen in Höhe ihrer Stufe aufzunehmen. Sie geben +1 Würfel/Stufe bei auf Sicht basierenden Wahrnehmungsproben. Sie zählen für Psioniker als eigene Augen.

Kybernetische Ohren 7.500Cr / 0,25BI / Stufe

Diese künstlichen Ohren beheben nicht nur Taubheit, sie sind auch in der Lage Modifikationen in Höhe ihrer Stufe aufzunehmen. Sie geben +1 Würfel/Stufe bei auf Gehör basierenden Wahrnehmungsproben.

### **Kybernetische Gliedmaßen - Speziell; siehe Text**

Kybernetische Gliedmaßen ersetzen verlorene Körperteile, wie Arme und Beine. Kybernetische Gliedmaßen haben die selben körperlichen Attribute wie der Charakter, da sie speziell für diesen angefertigt werden, sie können jedoch auch verbessert werden um den Charakter nicht nur wieder herzustellen, sondern sogar zu verstärken.

Ein Arm kostet 30.000Cr und 1 Bi. Jede Verbesserung eines Körperlichen Attributes kostet 5.000Cr und 0.125 BI. Dieses verbesserte Attribut kommt jedoch nur zum Tragen, wenn der Arm in der besagten Handlung auch benutzt wird.

Ein Bein kostet 20.000Cr und 1 BI. Jede Verbesserung eines Körperlichen Attributes kostet 5.000Cr und 0.125 BI. Dieses verbesserte Attribut kommt jedoch nur zum Tragen, wenn das Bein in der besagten Handlung auch benutzt wird. Zusätzlich erhält ein Charakter einen Abzug von mindestens -3 auf alle Proben in denen es unangebracht ist ein Bein zu benutzen, beispielsweise eine Waffe ab zu feuern. Dieser Abzug kann je nach Situation und Entscheid des Spielleiters auch größer ausfallen.

Zusätzlich gilt, dass wenn eine Handlung beide Gliedmaßen eines Paares (Beide Arme oder beide Beine) benötigt erhält der Charakter nur den halben Bonus. Ferner gilt, dass man den Gliedmaßen für je 5.000Cr und 0.125BI einen Slot hinzufügen kann um die Gliedmaße noch zu modifizieren.

Waffenart	Slotkosten
Pistole	1
SMG	2
Sturmgewehr	3
Schrotflinte	3
Scharfschützengewehr	4
Nahkampf	(RW der Waffe) +1
Geheimfach 1 Liter	1
Enterhakenkanone*	2

\*Enterhakenkanonen beinhalten ein sehr dünnes 20 meter langes Seil aus komplexen Polymeren, das sehr wenig Platz benötigt. Sollte ein Charakter wünschen mehr Seil zu verbauen erhöht das die Slotkosten um 1

### **Sichtmodifikationen**

Diese Mods kosten 500Cr pro ausgegebenen Slot.

#### Lowlight vision - 1 Slot (Stufe 4)

Diese Sichtverbesserung reduziert Abzüge durch schlechte Lichtverhältnisse um 4. Kann nicht gleichzeitig mit anderen Sichtmodifikationen benutzt werden. In absoluter Finsternis funktioniert diese Modifikation nicht.

#### Infrarotsicht - 1 Slot (Stufe 4)

Zum einen ermöglicht diese Sichtmodifikation das Entdecken von Wärmequellen und gibt dazu einen Bonus von 4. Zum anderen reduziert sie Abzüge durch schlechte Sichtverhältnisse um 2. Kann nicht gleichzeitig mit anderen Sichtmodifikationen benutzt werden.

### Lebenshaltungskosten

Die Charaktere ernähren sich und möchten ab und an mal etwas trinken gehen. Um den Verwaltungsaufwand zu reduzieren, bezahlen die Charaktere einen Pauschalbetrag, der die Lebenshaltungskosten abdeckt. Es gibt drei verschiedene Lebensstile, die darstellen, wie hoch die Qualität, der Produkte und Dienstleistungen sind, die der Charakter in Anspruch nimmt.

Eine wichtige Anmerkung: Über den Lebensstil können keine Gegenstände (außer Munition) aus dem Ausrüstungskapitel erworben werden.

### **Low**

Kosten: 1000Cr / Monat

Der Charakter spart. Er kauf nur billiges Essen, verkehrt in heruntergekommenen Spelunken. Zur Unterhaltung leistet er sich ab und an

einen Film im Ätherkino, allerdings nur selten und meist keine aktuellen Produktionen. Öffentliche Bäder zum Waschen sind im Paket, aber diese Einrichtungen sind kaum mehr als öffentliche Waschkammern. Schmierige Taxen und manchmal eine Fahrt mit der Straßenbahn sind okay, aber an interplanetare Reisen ist überhaupt nicht zu denken.

Alles was über diesen Lebensstil hinaus geht muss der Charakter gesondert bezahlen.

### **Mittelmäßig**

Kosten: 3000Cr / Monat

Dieser Lebensstil deckt Produkte und Dienstleistungen mittlerer Qualität und Güte ab. Der Charakter verkehrt in guten, aber nicht übermäßig luxuriösen Hotels. Er isst regelmäßig in Restaurants und kann sich auch Clubbesuche leisten. Auch interplanetare Reisen sind alle paar Monate denkbar. Ab diesem Lebensstil sind auch Hartgummi und Standartmunition inklusive.

### **High**

Kosten: 5000Cr / Monat

Der Charakter schwelgt im Luxus, geht andauernd in teure Clubs und speist nur vom Feinsten. Er trinkt teuren Champus und isst Kaviar.

Alle Dienstleistungen und Produkte des alltäglichen Lebens sind inklusive.

## Verfügbarkeit von Ausrüstung

Jede Ausrüstung erhält einen Verfügbarkeitswert, der sich aus dem Regionalschlüssel und einem Schwellenwert zusammensetzt. Der Regionalschlüssel beschreibt die Handelsfrequenz die nötig ist, damit der Gegenstand in dem besagten Gebiet frei erhältlich. Ist der Regionalwert des Ortes, indem ein Charakter den Gegenstand aufreiben möchte kleiner als der Regional Schlüssel des Gegenstandes ist dieser nicht frei erhältlich und der Charakter muss eine Probe auf Glück + Verhandeln(x) wobei x dem Schwellenwert im Verfügbarkeitswert entspricht. Dieser Wurf stellt dar, ob der Gegenstand überhaupt vorhanden ist und ob der Charakter diesen dann auch aufzutreiben vermag.

Die Differenz zwischen dem erforderlichen Regionalwert und dem aktuellen Regionalwert wird auf den Schwellenwert gerechnet, falls erforderlich.

Beispiel:

Verfügbarkeit: R6/(2)      aktueller Regionalwert: 3

Muffles möchte eine Maschinenpistole mit einer Verfügbarkeit von R6/(2) kaufen, da sie glaubt, dass der nächste Auftrag haarig werden könnte. Die Gruppe befindet sich an Bord der Raumstation Ceberus Delta-8, die in der Nähe eines Asteroidenfeldes stationiert ist und besteht hauptsächlich aus Wohnhabitaten für Minenarbeiter und Geschäfte für Waren des täglichen Lebens. Also nicht gerade der Handelsknotenpunkt der Region.

Die Maschinenpistole hat einen Regionalschlüssel von R6, die Raumstation hat jedoch nur einen Regionalwert von 3, das bedeutet, dass sie nicht frei erhältlich ist. Um jedoch zu überprüfen ob nicht doch eine zwielichtige Gestalt diese Waffe feilbietet dar Muffles' Spieler eine Probe auf Glück + Verhandeln (5) ablegen.

## Charakterbogen

Name:	Körpergröße:	Gewicht:
Spezies:	Spieler:	Tragkraft:
Alter:	Konzept:	Bewegungsrate:

### Attribute

Körperlich	Wert	St.i.x	Geistig	Wert	St.i.x	Vermögen:
Stärke			Charisma			Privat:
Geschick			Intuition			Gruppenkasse:
Reflexe			Logik			Lebensstil:
Konstitution			Willenskraft			
Sonder	Wert	St.i.x				Speziesvorteil:
Glück			Initiative			
Biointegrität			Ätherinitiative			

### Fertigkeiten:

	Wert	St.i.x		Wert	St.i.x	
Akrobatik			Flora			Psionik
Arc. Projektil.			Geschichte			Raumschiffe
Athletik			Geschütze			Recherche
Auftreten			Gewehre			Schiffe
Axt-&Hieb Waffen			Handwerk			Sicherheit
Bodenfahrzeuge			Hardware			Software
Chemie			Infiltration			Stangenwaffen
Einschüchtern			Klingenwaffen			Straßenwissen
Elekt. Kriegs.			Kriegskunst			Sturmwaffen
Empathie			Kultur			Survival
Etiquette			Kunst			Täuschen
Fallenbau			Kybernetik			Tierführung
Fauna			Mechanik			Überreden
Faustfeuerwaffen			Medizin			Verhandeln
(Ent-)Fesseln			Naturwissens.			Waffenloser Kampf
Fingerfertigkeit			Navigation			Wahrnehmung
Flieger			Politik			Werfer

Psionik:	Wert	St.i.x		Wert	St.i.x	Vorteile	Nachteile
Elektrik: Weben			Qi: Weben				
Elektrik: Wirken			Qi: Wirken				
Gegenwirken			Schall: Weben				
Kinetik: Weben			Schall: Wirken				
Kinetik: Wirken			Wärme: Weben				
Licht: Weben			Wärme: Wirken				
Licht: Wirken							

Trefferboxen:

Kampfmanöver:

