

Ein Sprung in eine neue Welt

Cyberpunk RPG

Copyright (C) 2003 by

Jochen (schraeder2@compuserve.de)

exklusiv online über

www.DRoSI.de

und

www.Freie-Rollenspiele.de

Formalitäten

Was ist ein Rollenspiel?

In einem Rollenspiel schlüpft der Spieler in die Haut eines beliebigen Charakters. Die körperlichen Fertigkeiten, das Aussehen und alle Fähigkeiten, die einen Charakter ausmachen werden auf einem Dokument festgehalten. Wenn der Spieler seinen Charakter ausgewürfelt und aufgestellt hat, kommt die wichtigste Person ins Spiel: **Der Spielleiter**

Der Spielleiter führt keinen eigenen Charakter. Er hat die, nicht gerade leichte, Aufgabe alles was die Charaktere wahrnehmen den Spielern mitzuteilen. Er leitet seine Spieler durch eine ausgedachte Geschichte. Das heißt er erzählt den Spielern alles was den Charakteren geschieht, was die Charaktere wahrnehmen und er spielt alle anderen Wesen. Die Spieler sollten nicht nur da sitzen, wie man es vom guten alten Märchenonkel gewohnt ist, sondern auch handeln. **Der Ausgang und der Verlauf der Geschichte sind von den Spielern abhängig.**

Die Regeln versuchen eine gemeinsame Basis für Spieler und Spielleiter zu geben. Die Regeln sollen helfen, wenn sie das mal nicht erreichen ändern Sie die Regeln, wie es ihnen paßt. Am besten nicht mitten im Abenteuer, sondern vorher. Wenn es im Abenteuer zu einer Situation kommt, für die es keine Regeln gibt, heißt dies nicht, daß eine Aktion unmöglich ist. Der Spielleiter muß sich jetzt, wie so oft, etwas aus den Fingern saugen.

Die wichtigsten Regeln

1) Der Spielleiter hat immer recht!

Diese Regel sollte immer in Kraft treten, wenn die Gefahr droht, daß ein schöner Spielabend durch eine stundenlange Diskussion kaputt gemacht wird. Wenn der Spieler meint, daß der Spielleiter durch Regelfuchselerei und Willkür kein gutes Spiel aufkommen läßt, sollte er seine Sachen packen und sich einen anderen Spielleiter suchen. Fast immer lassen sich Probleme auf eine vernünftige Art und Weise aus dem Weg schaffen.

2) Lächeln - Rollenspielen macht Spaß (...Bürger!)

Welche Würfel werden benötigt?

Für dieses System werden zwei zehneckige Würfel (W10) und ein normaler sechseckiger Würfel (W6) benötigt.

Welche Würfe gibt es?

Es gibt den einfachen W10 Wurf, der ein Ergebnis zwischen 1 und 10 liefert, wobei ein Wurf von 0 als 10 zählt.

Dann gibt es den Prozentwurf (W%). Dieser wird mit zwei W10 durchgeführt. Einer der Würfel gibt die Zehnerstelle und der andere die Einerstelle an. Zehner- und Einerstelle werden vor dem Wurf festgelegt. Ein Wurf von 00 gilt als 100.

In diesem System gibt es noch Sammelwürfe und +Würfe.

Bei einem Sammelwurf führt man mehrere W%-Würfe durch, deren Ergebnisse addiert werden.

Bei einem +Wurf führt man erst einen Sammelwurf durch. Danach führt man gegen das Ergebnis dieses Wurfes einen erneuten Sammelwurf aus.

Gelungene und mißlungene Würfe

Alle Würfe gelten als gelungen, wenn das Würfelergbnis kleiner oder gleich dem Talentwert ist.

Um die Schwierigkeit der Probe zu beeinflussen gibt der Spielleiter Boni oder Mali. Boni erleichtern eine Probe, während Mali die Probe erschweren.

Wenn der Wurf (Mali) höher ist als der Talentwert, ist der Wurf mißlungen.

Die Charaktererschaffung

Sozialer Hintergrund

Eigenschaften wie Geschlecht, Name, Augen- und Haarfarbe bestimmt der Spieler selbst.

In diesem System gibt es keine festen Charakterklassen, aber eine grobe Einordnung der Spielercharaktere.

Es gibt Kämpfer, Wissenschaftler und Sonstige. Diese Einordnung ist bewußt allgemein gehalten. Wenn Zweifelsfälle auftauchen entscheidet der Spielleiter. Diese Einteilung bestimmt wie weiter unten geschildert die Wahl der sogenannten Sondertalente und die am Anfang vorhandene Ausrüstung.

Die Grundwerte

Um handeln zu können, benötigt ein Charakter körperliche Talente und spezielle Talente. Einige Talente bekommen einen Grundwert, der am Anfang ausgewürfelt wird.

Der Grundwert wird ermittelt, indem man einen W% würfelt, das Ergebnis durch zwei dividiert und aufrundet.

Alle Talente mit Grundwert sind mit einem "*" gekennzeichnet.

Hinter dem Namen der Talente befinden sich noch Abkürzungen. Ein "n" bedeutet, daß man dieses Talent oder Attribut später nicht mehr erhöhen kann. Ein "j" besagt, daß man dieses Talent oder Attribut später noch erhöhen kann.

Ein "c" bedeutet, daß man dieses Talent oder Attribut später nur durch Cyberware¹ erhöhen kann. Ein "w" bedeutet das man diesen Talentwert anschließend nur noch um 50 Punkte erhöhen kann. Es gibt fünf Attribute mit dieser Markierung. Der Spielleiter kann zulassen das die Werte für diese Attribute zunächst alle ausgewürfelt werden und dann nach den Vorlieben des Spielers verteilt werden.

Talente mit "jg" sind lernbar und gekoppelt, daß heißt sie können nur 10 Punkte höher sein, als als ein anderes mit ihnen verwandtes Talent. Näheres steht bei den Talentbeschreibungen.

Aufstellen der Talente

¹Cyberware ist der Oberbegriff für sämtliche technischen Einrichtungen die in den Körper eingebaut werden.

Da ein Charakter vor dem ersten Abenteuer einiges an Erfahrung hat bekommt er 5.120 Charakterpunkte, das sind genau 32 Punkte pro Talent. Diese Charakterpunkte kann der Spieler zur Steigerung beliebiger Talente und Attribute benutzen. Mit diesen Grundpunkten können alle Talente und Attribute gelernt werden. Diese Punkte werden nicht 1:1 umgesetzt, sondern nach folgender Tabelle.

Entwicklungskostentabelle	
Punkte	Kosten pro Punkte
1-25	1
26-50	2
51-75	3
76-100	4

Die so ermittelten Kosten werden anschließend noch mit dem Schwierigkeitsgrad des jeweiligen Talents multipliziert. Hierbei ist darauf zu achten das jedem Charakter noch Sondertalente zustehen in denen der Schwierigkeitsgrad gesenkt wird (s.u.) Der Schwierigkeitsgrad der Einzelskills (siehe unter Bonusregelung) liegt normalerweise einen unter dem des Hauptskills.

Fest beherrschte Talente

Ein paar Talente beherrscht ein Charakter automatisch, ohne dafür Punkte aufwenden zu müssen. Er kann Metronisch² sprechen, lesen und schreiben. Außerdem beherrscht er Schulmathematik und das Talent GERÄTE BEDIENEN ALLTAG mit 25 Punkte. Alle anderen Talente müssen gelernt werden.

Diese Grundwerte sind für Darun gedacht. Eine andere Welt kann ganz andere Voraussetzungen haben.

Logik bei der Aufstellung der Talente

Die Talente, die der Charakter lernt, sollten zu dem erdachten Hintergrund passen. Wenn ein Spieler einen Priester spielen will, und der Charakter nur Waffentalente lernt kann irgendwas nicht ganz in Ordnung sein.

²Metronisch ist die Weltsprache auf dem Planeten Darun.

Ein Eishockeyspieler mit SCHLITTSCHUH LAUFEN: 100 und SPORT EISHOCKEY: 100 kann bei einigen Spielern immer noch Probleme bekommen. Er ist zwar sehr sicher auf dem Eis und kennt die Spielregeln, aber er trifft nie den Puck, da er das Talent ZWEIHANDWAFFE nicht beherrscht, und damit nicht mit seinem Schläger umgehen kann. Dieses Beispiel zeigt, wie extrem die Regeln ausgelegt werden können (nicht sollen!). Ein guter Spieler soll davon ausgehen, daß ein Eishockeyspieler mit seinem Schläger umgehen kann. Im Zweifelsfall müssen sich Spieler und Spieler einigen. Der Spieler sollte dann einschreiten, wenn der Spieler versucht, sich zusätzliche Talente zu ergaunern.

Haupttalente und Gruppentalente

Bei Talenten die weiter aufgeteilt werden können gilt folgende Regelung. Es gibt ein Hauptskill also etwa BODENFAHRZEUGE das in weitere Einzelskills aufgeteilt ist. Die jeweiligen Gruppentalente also etwa PKW und LKW können jeweils höchstens den doppelnden Wert des Haupttalents, maximal jedoch 100, besitzen. Der jeweilige Haupttalent kann immer dann genutzt werden wenn der entsprechende Einzeltalent nicht vorhanden ist. Zusätzlich gelernte Einzeltalente ermöglichen zusätzliche Würfe.

Sondertalente

Jeder Charakter beherrscht bis zu sechs Talente besonders gut. Spieltechnisch sinkt der Schwierigkeitsgrad dieser Talente um einen Punkt, nicht jedoch unter Eins ab.

Dabei gilt das man entweder ein Haupttalent oder stattdessen zwei normale oder Gruppentalent lernen kann.

Jeder Held besitzt drei dieser Sonderskills so das entweder drei Hauptskills oder sechs normale Talente oder Gruppentalente gewählt werden können. Innerhalb dieses Rahmens kann der Spieler seine Verteilung frei wählen.

Für die Bestimmung der Sondertalente gibt es drei Möglichkeiten.

Zunächst einmal kann der Spieler ganz frei seine jeweiligen Sondertalente festlegen. Normalerweise

steht man dann irgendwann vor der Wahl ein Talent zu wählen weil es zum Charakter paßt oder weil es fürs Abenteuer nützlich ist. Um diese Zweifelsfälle klären zu können dient die folgende Tabelle.

Auf ihr wird mit zwei W10 gewürfelt. Alle Talente die bei oder unter diesem Ergebnis aufgeführt sind kann der Spieler auswählen, wobei für jedes zu wählende Talent erneut gewürfelt wird.

Für besonders eilige Spieler bieten sich noch die folgenden Aufzählungen an.

Hacker (Sonstiger): Hacken, Computer bedienen, Elektrotechnik, Programmieren in einer Sprache, Kryptologie und Umgang Institution

Soldat (Kämpfer): Schußwaffen, Waffenloser Kampf, Hubschrauber und Navigation

Reporter (Sonstiger): Professionell schreiben, Datensuche, Computer bedienen, Beschatten und Menschenkenntnis

Spezialisierungen

Eine Spezialisierung dient zur Perfektionierung eines Skills. Die jeweilige Spezialisierung kann höchstens doppelnd so hoch wie das allgemeine Skill, maximal jedoch 100, betragen. Auch eine Spezialisierung bietet wieder einen zusätzlichen Skillwurf.

Beispiel: Ein Schmetterlingsammler hat TIERE IDENTIFIZIEREN:50 er spezialisiert sich auf Schmetterlinge mit einem Wert von 100. Da sich unser Schmetterlingsammler besonders für Tagfalter interessiert, lernt er dieses Spezialgebiet mit 100 Punkten.

Wenn er jetzt eine Probe zum Identifizieren von Tagfaltern machen muß, würfelt er zunächst gegen seinen Wert in Tiere identifizieren. Geht dieser Wurf daneben kann er einen erneuten Wurf auf seine Spezialisierung Schmetterlinge ausführen. Gelingt ihm aufgrund von Modifikationen auch diese nicht, so kann er erneut, diesmal gegen seine Spezialisierung Tagfalter würfeln.

Körperliche Talente

6.Sinn (w*2): Das berühmte flauere Gefühl im Magen wird hierdurch simuliert. Nicht wenige Charaktere haben sich auf dieses Gefühl verlassen, und konnten eine Gefahr abwenden, die sie sonst nicht bemerkt hätten.

Aussehen (c*1): Die äußere Erscheinung des Charakters wird mit diesem Talent beschrieben. Dieses Talent wird häufig unterschätzt. Sobald man gezwungen ist, sich an einen Fremden zu wenden, kann das Aussehen sehr wichtig werden.

Beidhändigkeit (j4): Jeder Mensch ist entweder Links- oder Rechtshänder. Ist die eine Hand außer Funktion gesetzt kann man mit der anderen alle weiteren Handlungen ausführen. Allerdings erhält man dann einen Malus von 100-dieses Talent. Es ist auch mit einem noch so hohem Talentwert nicht möglich einen Bonus auf seine Handlungen zu bekommen.

Charme (n*1): Dieses Talent steht für die Ausstrahlung des Charakters. Charme hilft häufig dort weiter, wo einem die Argumente ausgegangen sind und die eigene Feuerkraft unterlegen ist.

Erfindungsgabe (w*2): Ist das wichtigste Talent bei mißlungenen Würfen. Denn dann bestimmt meist ein Wurf auf Erfindungsgabe ob man einen erneuten Versuch hat oder nicht.

Fingerfertigkeit (j*2): Dieses Attribut gibt an wie geschickt der Charakter mit seinen Fingern ist. Es gibt keinerlei Boni auf Talente die eine gewisse Fingerfertigkeit benötigen.

Geistige Schockresistenz (w*1/3) : Wenn Sie irgendwann einem Monster begegnen, trotzdem noch vernünftig handeln wollen sollten Sie dieses Talent dringend erhöhen.

Hören (c*1): Schon einige Charaktere haben nur deshalb überlebt, weil sie etwas hörten, daß nicht für sie bestimmt war. Lärm kann auch eine gute Waffe sein.

Körperkraft (c*1): Körperkraft wird immer dann benötigt, wenn der Verstand versagt. Alle Handwaffen und der eigene Boxhieb entwickeln ihre volle Wirksamkeit erst in Verbindung mit den entsprechenden Muskeln.

Rauschmittelkonsum (c*3) : Dieses Talent bestimmt nicht nur wann man vom Barhocker kippt, sondern auch ob man von einer Droge abhängig wird.

Reaktion (w*4) : Dieses Attribut bestimmt wie schnell man reagiert.

Riechen (c*1): Will man Parfüm genießen oder Nervengas rechtzeitig erkennen sollte man einen hohen Talentwert Riechen haben.

Schmecken (c*1): So mancher Herrscher und Vorkoster wäre noch am leben, hätte er das Gift in seiner Speise noch rechtzeitig geschmeckt.

Schmerz ertragen (w*3): Im Kampf bestimmt dieses Talent, ob man nach einem Treffer noch handlungsfähig bleibt.

Sehen (c*1): Dieses Talent beschreibt die Fähigkeit des Charakters, etwas zu sehen.

Sensibilität (c*2): Dieses Talent erschwert allen Taschendieben die Arbeit.

Bewegung

0-G Bewegung (j3): Wer in der Schwerelosigkeit nicht handlungsunfähig dahinkullern will muß dieses Talent besitzen. Wer unter 0-G Bedingungen kämpft, führt man am Anfang jeder Kampfrunde eine Probe auf 0-g Bewegung aus. Mißlingt diese Probe so hat man für diese Kampfrunde einen Malus auf alle Aktionen. Dieser entspricht dem mißlungenen Wurf - dem Talentwert.

Balancieren (j*2): Nicht nur für Hochseilartisten, sondern auch für Einbrecher ein wichtiges Talent.

Bodenfahrzeuge (j2): Auto, Gravgleiter, LKW, Luftkissenboot, Mechs, Motorrad, und Panzer

Fernsteuern (j2): Fernsteuern ermöglicht es ein Fahrzeug fernzusteuern. Hierzu wird das arithmetische Mittel zwischen dieser Grundklasse und dem Talentwert im jeweiligen Fahrzeug gebildet. Gegen diesen Wert werden dann alle Proben abgelegt.

Muskelfahrzeuge (j2): Fahrräder, Rollschuhe, Schlittschuhe und Skateboard

Luftfahrzeuge (j3): Drohnen, Jet, Propellermaschinen, Hubschrauber, Segelflugzeug, Raumschiff und Jetpack

Schiffe (j2): Ruderboot, Segelschiff und Motorboot

U-Boote und Unterwasserfahrzeuge (j4): Unterwasserschlitten, Forschungs-Uboot und Raketen-Uboot.

Fallschirmspringen (j2): Die bevorzugte Art militärische Sonderaufgaben zu beginnen sind riskante Absprünge. Wer darauf nicht vorbereitet ist wird der Erste (...am Boden) sein!

Free Climbing (j2): Klettern mit Ausrüstung ist eine Sportart, und ist als Sport zu lernen.

Laufen (j*1): Wenn man schwächer ist als seine Feinde sollte man schneller sein.

Prothesen bedienen (j3): Wenn man keine moderne und individuell angepaßte Prothese hat benötigt man diese Talent. Jedesmal wenn die Prothese gebraucht wird muß eine Probe abgelegt werden. Mißlingt diese so erhält man einen Malus. Dieser entspricht dem mißlungenem Wurf - dem Talentwert. Dieses Talent gibt auch mit einem noch so hohen Wert keine Boni auf Proben. Jede neue Prothese muß getrennt gelernt werden, wobei die Bonusregelung nicht gilt.

Springen (j*1): Wenn die Probe gelungen ist heißt das, daß der Springer heil gelandet ist. Bei einer mißlungen Probe kann man den Schaden durch eine Probe auf Fallen mindern.

Sport (j1): Alle möglichen Sportarten zählen unter dieses Talent.

Tauchen (j2): Dieses Talent gilt nur für das Tauchen mit speziellen Geräten. Will der Charakter ohne Gerät tauchen, so kann er entweder sein Talent TAUCHEN oder die Hälfte seines Talentwertes SCHWIMMEN verwenden.

Winden (j*1): Schmale Durchgänge und enge Röhren sind mit diesem Talent leicht zu überwinden. Der Spielleiter hat die Entscheidung darüber, ob ein Winden, überhaupt Sinn macht.

Kampf

Blockieren (j3): Mit diesem Talent ist es möglich, Nichtschußwaffen zu blockieren. Es ist ebenfalls möglich jemanden bei Schießen zu behindern. Ein Blockieren oder Behindern mit Hilfe eines Schusses ist unmöglich. Um festzustellen ob die Aktion erfolgreich war muß der Spieler einen Sammelwurf auf BLOCKIEREN durchführen. Gelingt dieser Wurf muß der Verteidiger eine Probe auf BLOCKIEREN + das Ergebnis des Sammelwurfes ablegen um seine Waffe zu befreien.

Dekontaminieren (j3): Das Reinigen von verstrahlten, vergifteten oder verseuchten Personen fällt unter dieses Talent. Eine erfolgreiche Probe verhindert, daß weiterer Schaden entsteht. Ist der Stoff bereits in den Körper eingedrungen, hilft kein Dekontaminieren.

Fahrzeugtaktik (j4): Dieses Talent ersetzt das Talent TRUPPEN KOMMANDIEREN, wenn man einen Truppenteil kommandiert, der hauptsächlich aus Fahrzeugen besteht. Das Talent FAHRZEUGTAKTIK muß für jede Grundklasse einzeln gelernt werden. Die einzelnen Talente geben untereinander keinen Bonus.

Gegenstände fangen (j1): Will ein Charakter einen Gegenstand in seiner Reichweite fangen, so muß er eine Probe auf dieses Talent durchführen. Wird der Gegenstand nicht oder nur unkontrolliert geworfen, so gibt es keinen Modifikator. Wenn der Werfer will, daß der Gegenstand gefangen wird, muß der Werfer einen Sammelwurf gegen NICHT WURFWAFFEN WERFEN

würfeln. Gelingt dieser, wird der Wurf des Fängers um das Ergebnis des Sammelwurfes einfacher. Wenn der Sammelwurf mißlingt, bekommt der Fänger einen Malus in Höhe von Sammelwurf - NICHT WURFWAFFEN WERFEN.

Soll der geworfene Gegenstand nicht gefangen werden, so führt der Werfer einen Sammelwurf auf das entsprechende Waffentalent aus. Beim Gelingen des Sammelwurfs wird das Fangen entsprechend schwieriger. Beim Mißlingen trifft der Werfer nicht.

Ortungssysteme bedienen (j2): Zum perfekten Bedienen der verschiedenen Ortungssysteme an einem Fahrzeug ist dieses Talent wesentlich.

Rüstungen tragen (j2): Das Tragen von schweren Rüstungen muß gelernt werden. Die jeweiligen Einzelskills sind unten aufgeführt. Bei Kämpfen zählt das Tragen einer schweren Rüstung als Nullaktion, siehe dort.

Raumanzug (j3): Wenn man sich in einem Raumanzug bewegt, muß der Spieler eine Probe ablegen. Mißlingt diese so erhält man einen Malus. Dieser entspricht dem mißlungenem Wurf - dem Talentwert. Fehler beim Bedienen eines Raumanzuges können Fehlfunktionen der Lebenserhaltungssysteme nach sich ziehen.

Kampfanzug (j+4): Das Betreiben eines Kampfanzuges erfordert langes Training, um nicht sich und andere schwer zu verletzen. Vor jeder Kampfunde muß der Spieler eine Probe durchführen.

Schutzbekleidung (j1): Das Tragen von spezieller Schutzbekleidung kann in verschiedenen Institutionen etwa der Feuerwehr und dem Militär gelernt werden.

moderne Rüstungen (j1): Das Tragen von Rüstungen ist auf Metrons Straßen ein essentielles Skill.

Rüstungen (j3): Mit diesem Skill ist das Tragen von Kettenhemden und Ritterrüstungen kein Problem.

Strategie (j4): Während der Taktiker in der Planung einer konkreten Schlacht gut ist, kann der Strategie entscheiden welche Schlachten

notwendig sind, und wie man die maximale Effektivität erreicht.

Truppen kommandieren (j4): Den Nutzen dieses Talent es finden Sie im Kampfsystem unter der Überschrift Massenschlachten.

Abwurfaffen (j4): Bomben und Biowaffen

Abschußaffen (j3): Raketen, Torpedo, Erdtorpedo und Feldschütze. Mit einem gelungenem Sammelwurf auf Feldschütze kann ein Feldschütze schwere Waffen einweisen. Der Bediener der schweren Waffe erhält einen Bonus in Höhe der Hälfte des Sammelwurfes. Ist der Sammelwurf mißlungen so erhält er einen entsprechenden Malus.

Schußaffen (j1): Armbrust, Gewehre, Handflammpatrone, Harpune, Kleinraketen, MG, MK, MP und Pistolen

einfache Schußaffen (j1): Blasrohr, Bogen und Zwillie

einfache Wurfaffen (j1): Bola, Bumerang, Dolch, Handgranaten, nicht Wurfaffen werfen und Speer

Speer und Schlagaffen (j1): Dolch, Einhandaffen, improvisierte Waffen, leichte Einhandaffen, leichte Zweihandaffen, Stichaffen, Würgeschlinge, Kettensäge, Netz, Peitsche und Zweihandaffen

schwere Waffen (j3): Mörser, Granatwerfer, Kanonen, Raketen, Katapult, Massenbeschleuniger, Raketenwerfer, Ballista, Fangstrahl und Wasserwerfer

Spezialaffen (j4): Kampfgase und Sprüher (Flammenwerfer)

Sprengtechnik (j3): Dieses Untertalent beinhaltet auch das Entschärfen von Sprengsätzen. Es ist möglich, daß ein Sprengsatz speziell gegen das Entschärfen abgesichert wurden. In diesem Falle

ist ein Wurf + dem gelungenen Sammelwurf des Bastlers÷2 nötig.

Waffenakrobatik (j3): Das stimmungsvolle Herumfuchteln mit einer Waffe kann man mit diesem Talent lernen. Dieses Talent sei allen Zirkusakrobaten und Leuten, die mit ihrer Waffe für Aufsehen sorgen wollen an das Herz gelegt.

Waffenloser Kampf (j2*): Unter dieses Hauptskill fallen alle Methoden des Kampfes ohne Waffen.

Beißen (j*): Unter dieses Talent fällt nicht nur das Beißen, sondern auch Kratzen, Spucken und alles das, was einen unfairen Kampf so richtig schön macht.

Boxen (j*):

Handkantenschlag (j*):

Ringen (j*):

Sprungtritt (j*3):

Tritt (j*2):

Würfe (j*):

Soziales

Bauchreden (j3): Die Kunst seine Stimme zu gebrauchen, ohne daß eine Mundbewegung zu bemerken wäre.

Benehmen (j1): Gutes Benehmen ist Gold wert. Zusätzlich faßt dieses Talent auch die Möglichkeit fremde Sitten zu bemerken und nach ihnen zu handeln. Darum erhält man mit einem Wert von mindestens 50 Punkten BENEHMEN einen 10 Punkte Bonus auf MENSCHENKENNTNIS.

Beschatten (j2): Jemanden unbemerkt zu verfolgen ist eine sehr nützliche Sache zur Informationsgewinnung.

Betteln (j3): Mit "Hasse mal ne Mark!" kommt man nicht sehr weit. Geschicktes vortäuschen von Behinderungen und eine strategische Platzauswahl füllen die Kasse.

Haushaltsführung (j1): Das ordentliche Führen einer Wohnung kann sehr lästig werden, wenn

man es nicht genau organisiert. Dieses Talent ermöglicht es Lebenshaltungskosten zu sparen..

Hobby (j variabel): Die 30 Punkte für dieses Talent sind nur in gewissen Grenzen frei zu verteilen. Hier können alle Fähigkeiten die nicht in Talente gefaßt sind gelernt werden. Zum Beispiel Rollenspielen oder japanische Teezeremonie. Man kann auch einige Talente als Hobby betreiben.

Mögliche Hobbytalente: Tanzen, Jonglieren, Klettern, Musik, Malen, Kochen, Schwimmen, Flirten, Sprache, Schauspielerei, Fahrzeug bedienen und Sport

Jonglieren (j2): Das kunstvolles Jonglieren bringt einem ab und zu Geld und Anerkennung ein. Pro Gegenstand mit dem jongliert wird, wird die Probe um zehn Punkte schwerer.

Kochen (j1): Die schmackhafte Zubereitung aller Arten von Speisen ist in diesem Talent zusammengefaßt. Dieses Talent gibt einen Bonus auf HAUSHALTSFÜHRUNG. Bekocht man ein Alien benötigt man auch noch Kenntnisse in XENOLOGIE.

Malen (j1): Nicht nur zu künstlerischen Zwecken, sondern auch für das Festhalten von Verdächtigen im Bilde ein praktisches Talent.

Menschenkenntnis (j1): Dieses Talent ermöglicht es einen Menschen nach seinem Äußeren und seinem Benehmen einzuschätzen. Dieses Talent gibt einen Bonus auf Schauspielerei.

Milieu (j3): Mit diesem Talent kann man alle Leute erreichen, die mit ihrem Beruf nicht im Telefonbuch stehen. Meuchler und Hehler sind hier zwei besonders gefragte Gruppen.

Einzelskills: Hehler, Hacker, Dealer, Mörder, Fälscher und Diebe

Musik (j1): Das Singen und Musizieren fällt unter dieses Talent. Während Singen keinen Bonus auf ein anderes Instrument ergibt, ist das bei Instrumenten durchaus möglich. Der konkrete Wert muß vom Spielleiter festgelegt werden.

Professionell spielen (j2): Falschspielen ist nur ein kleiner Teil dieses Talent. Das Einschätzen des Gegners und das geschickte Bluffen werden viel eher von diesem Talent abgedeckt.

Rhetorik (j2): Das Reden vor einer großen Gruppe will gelernt sein. Andere Leute von seiner Meinung überzeugen kann nicht nur für Politiker ein absolutes Muß sein. Versucht man RHETORIK in einer Fremdsprache so gilt ein Malus von 100-Talent in der Sprache, wobei kein Bonus erreicht wird. Ohne Sprachkenntnisse kann eine noch so überzeugende Rede nicht wirken.

Schätzen (j2): Dieses Talent ermöglicht es den Wert eines Gegenstandes einzuschätzen. Damit ist es für Händler absolut lebensnotwendig.

Schauspielerei (j2): Neben der klassischen Art im Theater kann man dieses Talent natürlich auch dazu nutzen einen anderen Charakter darzustellen. Dazu steht beiden Seite ein Sammelwurf zu. Anschließend wird die Erkennungschance nach: Sammelwurf MENSCHENKENNTNIS \times Vertrautheit mit der Person - Sammelwurf SCHAUSPIELEREI berechnet.

Sprache (j variabel): Esperanto hat sich immer noch nicht durchgesetzt. Sprachen geben untereinander keinen Bonus. Wenn eine Sprache eine Schrift benutzt, die der Charakter nicht beherrscht, muß diese extra gelernt werden.

Sprachen: Englisch (1), Russisch (2), Japanisch (4), Chinesisch (4) und Andere

Stimmen/Geräusche imitieren (j2): Tierstimmen waren schon immer ein beliebtes Verständigungsmittel. Das Nachahmen einer menschlichen Stimme erfordert wochenlanges Training. Bei einer mißlungenen Probe auf dieses Talent reicht eine einfache Probe auf HÖREN aus, um den Fehler zu erkennen. Bei einer gelungenen Probe muß man eine Probe auf TIERE IDENTIFIZIEREN + das Ergebnis des Talentwurfes ablegen um die Nachahmung zu erkennen. Entsprechend darf der Talentanwender einen Sammelwurf ausführen. Wenn es um das Erkennen einer menschlichen Stimme geht wird

ein Talentwurf auf HÖREN \times Vertrautheit mit der Person + Sammelwurf des Anwenders abgelegt.

Tanzen (j1): Für einen Offizier und Gentleman einfach eine Pflicht. Aber auch für einfaches Anbaggern verwendbar.

Taschendiebstahl (j4): Beim Taschendiebstahl wird ein Sammelwurf durchgeführt. Mißlingt die Probe gibt's Ärger. Gelingt sie, so führt der Bestohlene eine Probe auf SENSIBILITÄT + gelungene Probe auf TASCHENDIEBSTAHL aus. Personen die selbst Taschendiebe sind können diese Probe auch gegen ihr eigenes Talent ablegen. Das gleiche Verfahren gilt auch für das Anhängen von Wanzen.

Umgang/ Institution (j2): Das Wissen über den Aufbau einer komplexeren Organisation kann dabei helfen sich einzuschmuggeln oder einfach nur die richtigen Leute zu bestechen.

Verhandeln (j2): Feilschen gehört zur beliebtesten Tätigkeit vieler Händler. Aber auch vor Gericht kann kühles taktieren einige Jahre ersparen.

Verkleiden/ Schminken (j1): Ein wichtiges Talent für Schauspieler und Trickbetrüger. Bei Proben auf dieses Talent, die einem Betrug oder einer ähnlichen Tätigkeit dienen sollen, wird stets ein Sammelwurf durchgeführt. Will man eine Verkleidung durchschauen, so braucht man als erstes einen Grund dafür. Dann macht man entweder eine Probe gegen SEHEN+2 \times die Höhe des bestandenen Sammelwurfes. Oder eine normale Probe auf SEHEN, wenn die Probe nicht bestanden wurde. Hat man selbst dieses Talent, so kann man auch eine Probe + den bestandenen bzw. - dem nichtbestandenem Wurf aus.

Zaubern/ Zirkus (j2): Vom Kaninchen aus dem Hut bis zu Blumen aus dem Zauberstab bietet dieses Talent unerschöpfliche Möglichkeiten. Auf dieses Talent kann ebenfalls ein Sammelwurf durchgeführt werden. Um einen Trick zu durchschauen ist entweder eine Probe gegen

SEHEN+2×dem Sammelwurf oder eine Probe gegen dieses Talent+Sammelwurf notwendig.

Natur

Ackerbau (j2): Für viele Charaktere auf Fantasywelten ein Talent, das ihre Herkunft anzeigt. Für langfristig auf Inseln Gestrandete ein überlebenswichtiges Talent. Für alle anderen ein Partygesprächsthema das sicher noch einmalig ist.

Durchsuchen (j2): Zum Suchen von verlorengegangenen Kontaktlinsen, elektronischen Wanzen und Autobomben ist dieses Talent eine wesentliche Hilfe. Da sich das Suchen im Dschungel etwas von dem in der städtischen Tiefgarage unterscheidet ist dieses Talent noch weiter unterteilt. Wurde ein Gegenstand erfolgreich mit dem Talent VERSTECKEN verborgen so muß die Probe + den erfolgreichen Wurf auf Verstecken erfolgen.

Einzelskills: Urban (Stadt), Geräte, Fahrzeuge, Gebäude, Unterwasser, Dschungel/ Wald, Gebirge

Geographie (j3): Dieses Skill umfaßt nicht nur das Theoretische Wissen zur Erstellung von Landkarten sondern auch eine Reihe praktischer Fähigkeiten.

Einzelskills: Wettervorhersage, Navigation und Orientierung

Knoten binden (j1): Nur für spezielle Knoten oder Knoten die stark belastet werden ist eine spezielle Probe notwendig. Auch das lösen von Knoten, das Fesseln und das Entfesseln ist durch dieses Talent abgedeckt.

Fallen stellen (j2): Fallgruben, Schlingen und spanische Reiter kann man mit diesem Talent anlegen, nicht jedoch mechanisch komplexere Fallen. Jede Probe gegen dieses Talent wird als Sammelwurf ausgeführt. Um derartige Fallen zu bemerken ist eine Probe gegen SEHEN+2×der bestandene Sammelwurf notwendig. Wurde die Probe nicht bestanden, so legt der Spielleiter fest ob die Falle nicht funktioniert, oder die Falle nur sehr einfach zu bemerken ist. Man kann die Probe auch gegen FALLEN STELLEN+dem einfachen Sammelwurf würfeln.

Fischen (j1): Ein sehr entspannendes Talent, das gleichzeitig den Magen füllt. FISCHEN ist aber auch die Fertigkeit sich auf einem größeren Kutter in die Mannschaft einzufügen.

Verstecken (j2): Will man einen Gegenstand verstecken, so führt man einen Sammelwurf aus, der je nach Gegend noch vom Spielleiter modifiziert wird. Alle Einzelskills haben einen Schwierigkeitsgrad von 1.

Einzelskills: Körper, Urban, Wald, Meeresboden, Gebäude, Apparat

Reiten (j2): Die Fortbewegung auf einem Tierrücken kann eine große Erleichterung oder eine Qual sein. **Einzelskills:** Pferd, Elefant, Drachen, Kamel usw.

Schleichen (j2): Lautlose Fortbewegung kann Leben retten und Überraschungsangriffe möglich machen. **Gegend:** Unterwasser, Wald, Steppe, Urban und Eiswüste

Spuren lesen (j3): Die Verfolgung von flüchtendem Wild, oder ebensolchen Gegnern, erfordert dieses Talent. Dieses Talent umfaßt auch das Verwischen von Spuren.

Einzelskills: Wald, Unterwasser, Steppe und Urban

Das Spurenlesen im urbanen Bereich ist weniger das klassische Spurenlesen, sondern vielmehr das Verfolgen der nötigen Lebensäußerungen einer Person.

Tarnen (j3): Mit diesem Talent verschwindet man mehr oder weniger vollständig in der Landschaft. Auch dieses Talent ist in Gegenden aufgeteilt, wobei die Bonusregelung gilt.

Einzelskills: Urban, Wald, Gebäude und Steppe

Tiere treiben (j3): Ein wesentliches Talent für Cowboys.

Unterstand errichten (j2): Provisorische Unterstände zu errichten ist eine Kunst, die man beherrschen sollte. Nicht zuletzt da gute Unterstände auch gute Deckungen sind.

Überleben (j3): Wo finde ich in der Wüste Wasser oder in der Stadt ein warmes Plätzchen? Diese und andere wesentliche Fragen klärt man mit dieses Talent. Für verschiedenen Gegenden gilt die Bonusregel.

Einzelskills: Urban, Wald, See, Gebirge, Wüste, Eiswüste und Steppe

Handwerkliche und wissenschaftliche Talente

Anästhesie (j4): Das Menschen und Tiere vor einer Operation betäubt werden müssen ist bekannt. Das fachgerechte Bedienen moderner Nakoseapparate wird durch dieses Talent abgedeckt. Kommt es bei diesem Talent zu einem Fehlwurf und kann der Wurf wiederholt werden, so gilt die Erststichregel. Wobei jeder neue Wurf als eine Kampfphase gewertet wird.

Anthropologie (j3): Das generelle Wissen über ein anderes Volk kann interessant sein, um grobe Fehler im gegenseitigen Umgang zu vermeiden. Wenn man dieses Talent beherrscht, kann man bei anderen Charakteren interessante Ausnahmen im Verhalten festzustellen.

Archäologie (j3): Nicht nur das Wissen um die Geschichte, sondern vor allem das Wissen über Ausgrabungstechniken ist in diesem Talent zusammen gefaßt. Ab einem Wert von ARCHÄOLOGIE von 50 Punkten erhält man für archäologische Fragen einen Bonus von 25 Punkten auf GESCHICHTSWISSEN und GESETZESKENNTNIS.

Arzt (j4): Dieses Talent umfaßt alle ärztlichen Fertigkeiten, die nicht von einem Spezialtalent erfaßt werden. Dieses Talent umfaßt auch das Behandeln von Gifte Behandeln, Krankheiten Behandeln. Dieses Talent gibt einen Bonus auf das Talent TIERARZT.

Astronomie (j3): Das Wissen über ferne Sterne und Interessante Phänomene im Weltraum. Dieses Talent gibt einen Bonus auf das Talent

ORIENTIERUNG und "Navigation/ Planet und All". (s. dort)

Beruf: Dieses Talent ist nur aus rechnerischen Gründen aufgenommen worden. Entsprechend taucht es nicht auf dem Charakterblatt auf. Die entsprechenden Punkte können frei verteilt werden.

Bildauswertung (j4): Dieses Talent ermöglicht die Auswertung von Satelitenbildern, Falschfarbaufnahmen und normalen Fotos. Auf diese Weise erhält man Informationen, die einem ungeübten Beobachter entgangen wären.

Biologie (j2): Die Wissenschaft vom Leben.

Biomedizin (j4): Für die Charaktere dürfte wesentlich sein, daß mit Hilfe von Biomedizinern Implantate und moderne Prothesen angepaßt werden. Auch Techniken wie die künstliche Befruchtung oder der Embryonentransfer fallen in diesen Bereich.

Buchhaltung/ Geschäftsführung (j2): Das korrekte Erledigen der Buchhaltung fällt genauso unter dieses Talent wie das interpretieren vorgefundener Daten. Das Wissen über Steuertricks und das richtige Gründen und Führen einer Firma ist in diesem Talent zusammen gefaßt.

Chemie(j4): Dieses Talent umfaßt sowohl die Analyse von beliebigen Stoffen als auch deren Darstellung.

Chipentwurf (j4): Nicht der Entwurf von Kartoffelchips, sondern von Computerchips ist hier gemeint. Um dieses Talent nutzbringend anwenden zu können, sollte man noch ein paar Sachen besitzen. Einen Computer mit dem entsprechenden Spezialprogramm, um die Architektur des Chips grafisch festlegen zu können. Wenn man einen CPU programmieren will, benötigt man Assemblerkenntnisse um den Chip einen Befehlssatz zu geben. Diese Arbeit kann von einem anderen erledigen werden. Wenn man den Chip herstellen will braucht man noch eine Fabrikationsanlage.

Chirurgie (j4): Um eine komplexe Operationen vornehmen zu können braucht dieses Talent. Der Talentwert darf den Wert des Talents FELDDARZT höchstens um 10 Punkte übersteigen.

Cloning (j4): Neben dem konkreten Vorgang des Clonens umfaßt dieses Talent auch Wissen über Erbkrankheiten, Kenntnisse über den genetischen Code und Kenntnisse über die Regulation von Genen.

Computer bedienen (j1): Was nützt einem die Kenntnis vom Programmieren, wenn man den Ein-Ausschalter seines Computers nicht findet? Genau dieses Problem vermeidet man mit diesem Talent. Man lernt auch wie man zusätzliche Hardware anschließt und bedient.

Datensuche (j2): In vielen Medien sind interessante Informationen versteckt. Dieses Talent ermöglicht es diese Informationen zu gewinnen und zu nutzen. Bei Recherche in einem speziellen Bereich gibt es einen Bonus von 10% des für das Gebiet wesentliche Talentwertes.

Dressur (j3): Dieses Talent ermöglicht das Abrichten von Tieren für die Arbeit oder für den Zirkus. Dieses Talent muß für jedes Tier extra gelernt werden. Es gibt keine Boni.

Elektrotechnik (j2): Dieses Talent beinhaltet das Spezialwissen über ein gewisses Gebiet, allgemeine Prinzipien und Gesetze sowie den Umgang mit dem nötigen Handwerkszeug. Es ermöglicht die Reparatur elektronischer Geräte, ihre Modifikation und ihren Nachbau.

Einzel skills: Nachrichtentechnik, Cyberware und Prothesen, Computer, Sicherheits- und Überwachungsgerät, Energietechnik, Haushalt, Ortungssysteme, Fahrzeuge und Drohnen, Roboter, Anlagen- und Industrietechnik, Theorie und Waffen

Erste Hilfe (j1): Kleine Schnitt- oder Schußwunden flott selbst versorgt. Ein nützliches Talent für jeden Überlebenskünstler.

Fälschen/ Teil (j4): Falsche Papiere leicht gemacht, und viele andere Spezialitäten. Wenn Sie auch dazu neigen erst zu schießen und dann zu fragen sorgen neue Papiere dafür, daß sie nicht von jedem masakriert werden.

Einzel skills: Papiere, Gemälde, Geld

Feldarzt (j2): Für die etwas ernsteren Kampfschäden empfehlen wir einen guten Knochenbastler. Dieses Talent darf nie über den Wert für ERSTE HILFE +10 Punkte steigen.

Fotografie (j1): Bitte recht freundlich! Gleich kommt das Vögelchen! Auch das Erstellen professioneller Filme fällt unter dieses Talent.

Funken (j2): Dieses Talent eröffnet die Verbindungen in alle Welt.

Geologie (j4): Ein unverzichtbares Talent für Gold- und Erdölsucher. Man lernt auch den Umgang mit geologischen Instrumenten.

Geräte bedienen (j2): Eine Ausbildung an einem Gerät umfaßt das Ein- und Ausschalten des Geräts und seine Vorbereitung auf die gewünschte Tätigkeit. Die Tätigkeit selbst kann auch von einem anderen Talent abgedeckt sein. Für die verschiedenen Geräte gilt untereinander die Bonusregel. Geräte, etwa ein Funkgerät, die schon von einem anderen Talent erfaßt sind fallen nicht unter dieses Talent.

Einzel skills: Alltag, Druckerpresse, Roboter, Kernreaktoren, Klimaanlage, Fusionsreaktoren
Wenn ein Charakter als Gerät ALLTAG lernt, kann er mit alltäglichen Geräten (z.B. Videorecorder usw.) umgehen.

Geräte konstruieren (j4): Mit diesem Talent kann man ein von einer Idee bis zur fertigen Konstruktion kommen. Wenn man eine komplexere Konstruktion weitergeben will muß man TECHNISCHES ZEICHNEN beherrschen. Zum Bau braucht man das entsprechende Talent.

Geschichtswissen (j2): Alles für den Historiker. Aber auch der ein oder andere Geisterjäger erfreut

sich an Horrorgeschichten aus der Geschichte der Menschheit.

Gesetzeskenntnis (j3): Alles ist strafbar, außer Sie beweisen das Gegenteil. Gerade wenn Sie am Rande der Legalität operieren, sollten Sie die Grenze zu ihren Gunsten beeinflussen können.

Glasblasen (j2): Ein stolzes Handwerk nützlich für jeden der im Labor arbeiten möchte. Mit diesem Talent ist auch das Glasschleifen möglich.

Hacken (j3): Jetzt wird's kriminell. Das Eindringen in fremde Datenbestände kann sehr lukrativ, aber auch sehr tödlich sein.

Holzbearbeitung (j2): Das Schnitzen, biegen oder in Form bringen von Holz.

Kriminalistik (j3): Das Anfertigen von Phatombildern und das Interpretieren von Fingerabdrücken sind einige der Möglichkeiten dieses Skills.

Kryptologie (j4): Das Wissen über die Verschlüsselung von Daten ist gerade in unserer unsicheren Zeit ein wertvolles Talent. Auch beim Brechen von Codes ist dieses Talent pures Gold wert.

Kürschnerei (j3): Das Vorbereiten von Pelzen und die Tierpräparation umfaßt dieses Talent.

Mathematik (j4): Die hohe Kunst zu beweisen das Hummeln nicht fliegen können. Und der dauernde Ärger mit dem brummenden Gegenbeweis. Natürlich auch für das Lösen von Gleichungen mit acht Unbekannten und y Variablen zu gebrauchen.

Metallurgie (j4): Die Herstellung von Metallen, etwa in einem Hochofen, fällt genauso unter dieses Talent wie die Herstellung neuer Legierungen.

Naturmedizin (j2): Das Wissen über Heilpflanzen kann im Notfall hilfreicher sein als ausführliche chirurgische Kenntnisse.

Navigation/ All (j4): Mitten von Nichts Irgendwas zu finden erfordert ein fundiertes Wissen. Ein Scheitern kann zu jahrhundertlangen Umwegen führen. Beherrscht man das Talent ASTRONOMIE, so erhält man einen Bonus in Höhe der Hälfte dieses Talentes aufgerundet, maximal jedoch 50 Punkte, auf dieses Talent. Der Bonus bleibt auch, wenn NAVIGATION/ ALL höher als 50 Punkte ist.

Pflanzen identifizieren (j2): Egal ob man Nahrung oder Heilpflanzen finden will, dieses Talent hilft einem weiter. Dieses Gebiet ist in verschiedene Gruppen unterteilt.

Gruppen: Schmuckpflanzen, Meerespflanzen, Heilpflanzen, Giftpflanzen, Färbepflanzen, Nährpflanzen und Pflanzen mit spezialisierten Tieren

Physik (j1): Die älteste Naturwissenschaft.

Professionell schreiben (j2): Die Berufsnotwendigkeit für jeden Reporter. Aber auch für Wissenschaftler gilt: Publiziere oder sterbe. Auch für Leute die ein Rollenspiel schreiben wollen wären ein paar Punkte bei diesem Talent nicht schlecht.

Programmieren (j2): Computer sind so dumm, daß man ihnen alles sagen muß. Die passende Programmiersprache hilft dabei. Die Sprachen geben untereinander keinen Bonus.

Sprachen: Hochsprache, I, HBCCI, DML, IIL, QRL, ARIC und Teach

Psychologie (j2): Auf den Spuren Freuds und seiner Schüler.

Psychoanalyse (j3): Das Identifizieren einer Geisteskrankheit wird mit diesem Talent möglich. Dieses Talent darf höchstens 10 Punkte höher sein als das Talent PSYCHOLOGIE.

Psychotherapie (j4): Nach der Analyse einer Geisteskrankheit kommt mit diesem Talent die passende Therapie. Dieses Talent darf höchstens

10 Punkte höher sein als das Talent PSYCHOANALYSE.

Schmieden (j4): Das Verarbeiten von Metall mit Hammer, Amboß, Zange und Bohrmaschine.

Schneidern (j2): Der Umgang mit Stoffen kann immer wieder nützlich sein.

Steinmetzarbeiten (j3): Der richtige Umgang mit Steinen. Das bezieht sich sowohl auf die künstlerischen Aspekte, als auch auf die ganz profanen Bauarbeiten.

Technik (j2): Die Mechanik einer Gerätegruppe kann hiermit durchschaut, verändert, und nachgebaut werden. Die Ersparnis beträgt hier bei ca. 30%.

Typen: Feinmechanik, Waffen, Cyberware und Prothesen, Sicherheits- und Überwachungstechnik, Ortungssysteme, Roboter, Fahrzeuge und Drohnen, Anlagen- und Industrietechnik und Schmuck

Technisches Zeichnen (j3): Ohne gute Pläne wird man wohl keine kreative Idee mehr umsetzen können.

Tierarzt (j4): Damit ihnen nicht alle Reittiere unter dem Hintern zusammenbrechen. Diese Talent ermöglicht das Behandeln aller auf einer Welt einheimischen Tiere. Man bekommt einen Bonus auf ARZT.

Tiere identifizieren (j2): Die Kenntnis von den verschiedenen Tieren unterteilt sich in verschiedene Tiergruppen. Bei den Gruppen gilt die Bonusregelung.

Gruppen: Raubtiere, schwimmende Meerestiere, Muscheln, Schnecken, Insekten, Säugetiere, Reptilien, Amphibien, Nutztiere, Gifttiere und Pelztiere

Töpfern (j2): Das Anfertigen von Tonwaren aller Art ist immer wieder nützlich und entspannend.

Tunnelbau (j4): Das Anfertigen längerer Tunnel erfordert einiges an Geschick. Dieses Talent

umfaßt auch das Bedienen entsprechender Maschinen sowie die entsprechende Statik.

Xenobiologie (j4): Das Behandeln von Lebensformen die nicht auf der Heimatwelt dieses Charakters vorkommen wird mit diesem Talent abgedeckt. Es muß jedes Volk einzeln gelernt werden. Die Bonusregelung gilt nicht.

Zahnmedizin (j4): Auch wenn kaum einer gerne zum Zahnarzt geht kann dieser Job eine wahre Goldgrube sein.

Die Grundausrüstung

Jeder Charakter besitzt am Anfang seiner Karriere eine gewisse Ausrüstung. Die genaue Ausrüstung wird ermittelt indem man einen W% Wurf ausführt, den Wurf halbiert und abrundet. Hat man auf der unten stehenden Tabelle den nötigen Wurf erreicht, so hat man eine 40% Grundchance den aufgeführten Gegenstand zu erhalten. Entsprechendes gilt für alle Gegenstände die einen niedrigeren Wurf erfordern.

Liegt der erforderliche Wurf um 10% niedriger als die erwürfelte Grundzahl, so steigt die Chance einen Gegenstand zu bekommen um 10%. Bei einer negativen Sache sinkt die Chance sie zu erhalten um 10%.

Gegenstände die auf dieser Tabelle erwürfelt wurden können für den angegebenen Wert verkauft werden.

Ausrüstungstabelle			
Typ	Kämpfer	Forscher	Sonstiger
5	Waffe	Fachbücher	Fernseher
10	Panzerung	Auszeichnung	Waffe
15	Waffenpflegeset	Computeranlage	Rüstung
20	Waffenreparaturset	Netzanschluß	Mediatower
20	Schalldämpfer	Spezialsoftware	Computeranlage
25	M-Feuerdämpfer	Zeitschriftenabo	Sportausstattung
30	Zielfernrohr	Laborkoffer	Campingset
35	1000 Schuß	Auto	1. Hilfskoffer
40	Auszeichnung	Anästhesieset	Rüstung
45	Computeranlage	Chirurgieset	Waffe
50	Auto	Labor	Auto
55	Bergsteigerset	Anästhesieset	Fahrzeug
60	Campingausstattung	Chirurgieset	Bergsteigerset
65	Survivalkit	Labor	Taucherset
70	Fallschirm	Wohnung	Zeitschriftenabo
75	Fahrzeug	Haus	Waffenreparaturset
80	schwere Waffe	Rüstung	Survivalset
85	Cyberware	Waffe	Cyberware
90	Wohnung	Cyberware	Wohnung
95	Haus	Lehrstuhl	Haus

Neben dieser Ausrüstung besitzt jeder Charakter eine gewisse Grundausrüstung.

Dazu zählen:

3×angemessene Kleidung, 3×angemessenes Schuhwerk, Mantel, Feuerzeug, Stift, Notizblock, Monatskarte, Waffen im Werte von 350 Credits, Portemonnaie mit 250 Credits, alle nötigen

Papiere, Tasche oder Koffer, Uhr, Funkgerät für 100 Credits und ein Radio

Im folgenden sind einige der aufgeführten Gegenstände noch einmal näher beschrieben.

Waffe: Man besitzt mindestens eine Waffe. Für die gewünschte Waffe kann man 4000 Cr ausgeben.

Munition: Man besitzt beliebige Munition im Werte von 3000 Cr.

Panzerung: Man besitzt eine beliebige Panzerung im Werte von 3500 Cr.

Fahrzeug: Man besitzt ein beliebiges Fahrzeug im Werte von 30.000 Cr.

Auto: Man besitzt ein Auto, Motorrad oder LKW im Werte von 28.000 Cr.

Auszeichnung: Man hat sich auf seinem Gebiet hervor getan. Im entsprechenden Kreis wird man bevorzugt Informationen erhalten.

Computeranlage: Man besitzt eine Standardcomputeranlage.

Erfahrungen

Nachdem die Spieler einen Charakter aufgestellt haben geht es in das erste Abenteuer. Und irgendwann in diesem Abenteuer werden die Charakter Erfahrungspunkte (EP) bekommen.

Die Erfahrungspunkte sind ein Maß für die Erfahrungen, die ein Charakter gemacht hat. Der Spielleiter verteilt diese Punkte für gutes Rollenspiel oder für besonders gelungene Aktionen des Spielers. Im Normalfall sollte der Spielleiter am Ende eines Abenteuers EP verteilen. Diese sind für die vielen kleinen Aktionen, die ein Spieler im Laufe eines Abenteuers macht. Je nach Länge und Art des Abenteuers können 50 bis ca. 200 Punkte verteilt werden.

Man sollte pfleglich mit ihnen umgehen und sie nicht nach dem Motto "es schützt nicht, es beseitigt keine Gegner und es liefert keine Informationen" einfach vergessen. Denn Erfahrungspunkte sind das wesentlichste am ganzen Abenteuer. Wie in vielen anderen Systemen kann man sich für Erfahrungspunkte zusätzliche Talente anschaffen. Man zahlt für zusätzliche Talentpunkte wie bei der Charaktererschaffung mit den Grundpunkten. Dabei ist nur zu beachten, daß einige Attribute

sich nur noch durch Cyberware, aber nicht mehr durch Erfahrungspunkte ändern lassen.

Das Lernen erfolgt normalerweise zwischen den Abenteuern. Jedem Spielleiter ist es selbst überlassen, ob die Charaktere vielleicht ein Talent auch während des Abenteuers lernen können. Auf meiner Hintergrundwelt lernt man alles in einem Simulator und es gibt keine Beschränkungen des Lernstoffs. Auf anderen Welten kann das anders aussehen. Um diesen Effekt zu simulieren kann man folgende Regel anwenden.

Die Spieler müssen sich ihre Lernchance erst erwerben. Entweder indem sie Erfahrungspunkte aufwenden und pro eingesetzten Erfahrungspunkte ihre Chancen das Talent lernen zu können um einen Prozentpunkt erhöhen. Oder indem sie Geld aufwenden um eine Lehrmeister zu finden oder ein Spielercharakter verpflichtet sich sie zu unterrichten. Ob man dieses Regel nun alle Talente anwendet oder nur auf einige bleibt dem Spielleiter überlassen.

Geld durch Erfahrung

Man kann seine Erfahrungspunkte zu Geld machen. Wobei man pro Erfahrungspunkt 250 Credits bekommt.

Erfahrung durch Geld

Umgekehrt kann man aus Geld auch Erfahrungspunkte machen. Diese Punkte können dann allerdings nur zum Lernen verbraucht werden. Das Verhältnis zwischen gekauften und der in Abenteuern erworben EP darf 1:2 nicht überschreiten. Jeder gekaufte Punkt kostet 500 Cr.

Würfe beeinflussen durch Erfahrung

Man kann mit Erfahrungspunkten Würfe verändern. Hierfür gibt es verschiedene Möglichkeiten:

{ Besitzt man ein Talent bereits und will nur sicherstellen, daß ein Wurf gelingt, so gibt man vor dem Wurf Erfahrungspunkte dafür aus. Das entsprechende Talent steigt dann für diesen einen Wurf pro EP um einen Punkt.

{ Besitzt man ein Talent noch überhaupt nicht, so zahlt man Erfahrungspunkte in gleicher Höhe wie

beim Erhöhen eines Talents und würfelt dann. So ausgegebene Erfahrungspunkte gestatten nur einen Wurf, und gelten nicht wie ein direktes Lernen des Talents.

{ Will man ein Attribut erhöhen, das eigentlich nicht mehr mit Erfahrungspunkte zu erhöhen wäre, so zahlt man pro Erhöhung zehn Erfahrungspunkte. Die Erhöhung gilt wieder nur für diesen einen Wurf.

{ Um die Chance, daß eine Waffe die eigene Rüstung nicht durchschlägt zu erhöhen sind fünf Punkte pro Punkt Reduktion zu zahlen. Besitzt diese Waffe eine Grundchance die Rüstung zu durchschlagen, so bleibt diese auf jeden Fall bestehen.

{ Besitzt man selbst nur einen Rettungswurf um der Waffenwirkung zu entgehen, so zahlt man 10 Punkte um die Chance um einen Punkt zu erhöhen. Die Chancen können nicht über 50% steigen.

{ Besitzt man eigentlich keinen Rettungswurf gegen eine Waffe, so zahlt man zusätzlich 100 Erfahrungspunkte für den Rettungswurf und dann 10 Punkte pro Punkt Rettungswurf. Dieser Wurf kann nicht auf über 25% steigen.

Training

Viele Dinge kann man trainieren. Man kann etwa Körperkraft durch Body-Building steigern. Training kann den ursprünglichen Wert in einem Talent noch einmal um 25 Punkte steigern. Dieses Training kann entweder unspezifisch für alle Aktionen gelten oder man kann ganz speziell für eine Aktion trainieren. In diesem Falle gilt der Bonus für das Training nur für diese eine geplante Aktion. Allgemeines Training und das Aktionstraining lassen sich kombinieren, so daß sich in diesem Falle ein 50 Punkte Bonus auf den Ursprungswert ergibt.

Die angegebenen Preise sind in keiner Form real, sondern sollen nur verhindern, daß die Spieler nur noch trainieren und keine Erfahrungspunkte für die Verbesserung ihrer Talente ausgeben.

Das Training hält normalerweise für ein Abenteuer vor. Innerhalb einer Kampagne kann der Spielleiter aber auch beschließen das Training nach einer gewissen Zeitspanne auslaufen zu lassen.

Trainingskosten	
Training	Preis pro Punkt
Fahrzeuggruppe	30
Einzelfahrzeug	20
Fahrzeug (Aktionstraining)	60
Laufen	2
Laufen (Aktion)	3
Balancieren	8
Balancieren (Aktion)	20
Körperkraft	5
Waffengruppe	25
Einzelwaffe	12
Waffen (Aktion)	20
ärztliche Operation	60
Drohne steuern	15
Drohne steuern (Aktion)	60
Hacken (Aktion)	200
Reaktion	80
Schmerzen ertragen	10

Beispiel: Ein Safeknacker will in eine Bank einbrechen. Der hat einen Talent wert SCHLÖSSER ÖFFNEN von 89. Der Bankräuber holt genaue Informationen über den Banktresor ein. Er trainiert SCHLÖSSER ÖFFNEN mit 25 Punkten. Danach trainiert er noch an einem baugleichen Tresor zusätzlich das Öffnen des Banktresors mit 15 Punkten. Wenn der Safeknacker jetzt in die Bank einbricht mach er die Probe gegen $89+25+15= 129!$

Die Proben

Der Spielleiter kann Proben von seinen Spielern verlangen. Wenn ein Spieler meint ein Talent könnte ihn bei einer Aktion weiterbringen kann er den Spielleiter fragen, ob er eine Probe ablegen soll. Alle Spieler und auch der Spielleiter sollten darauf achten, daß ein Spielabend nicht zu einer WÜRFELORGIE wird. Dieses Spiel ist ein Rollenspiel; man soll die Charakter spielen. Man legt eine Probe ab, indem man mit dem W% würfelt und die erwürfelte Zahl (\pm Boni oder Mali) mit seinem Talentwert vergleicht. Ist der Wurf höchstens so groß wie der Talentwert, so hat man die Probe bestanden. Wenn man eine höhere Zahl (\pm Boni oder Mali) würfelt geht die Probe daneben.

Geht eine Probe daneben, so entscheidet zunächst einmal der Spielleiter über die Konsequenzen.

Man kann drei verschiedene Auswirkungen einer mißlungenen Probe unterscheiden.

{ Das gewünschte Ergebnis wird nicht erreicht und die Probe kann nicht wiederholt werden. Wenn ein Charakter versucht sich durch eine Menschenmenge zu drängen, um den letzten Bus zu erwischen und seine Probe nicht besteht, dann ist der Bus eben weg. Und der Charakter wird sich zu Fuß auf den Weg machen müssen..

{ Das Ergebnis wird nicht erreicht und es kommt zu einer negativen Auswirkung. Ein Charakter versucht an einer Lichtschranke vorbei zu kommen. Der vom Spielleiter verlangte Wurf mißlingt, und der Alarm wird ausgelöst.

{ Das Angenehmste ist sicherlich, wenn der Spielleiter einen Fehlerwurf verlangt. Das bedeutet, daß ein Charakter sein Mißgeschick eventuell nocheinmal abwenden kann.

Der Fehlerwurf

Ein Fehlerwurf wird ausgeführt, indem man mit einem W10 würfelt und auf der unten gezeigten Fehlertabelle die Auswirkungen abließt.

Wurf	Reparatur	Soziales	Waffe	Sonstiges
1		Benehmen		
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10			Fehlschuß	

Diese Tabelle ist bewußt allgemein gehalten. Das erfordert aber auch das man sie flexibel handhabt.

Der Kampf

Dieses Kampfsystem strebt nicht nach dem größtmöglichen Realismus. Statt dessen orientiert

es sich an den typischen Kino oder Comichelden, die drei Gegner erledigen, bevor diese überhaupt reagieren. Gleichzeitig ist dieses System absolut tödlich. Denn Waffen dienen nun einmal zum Töten, Verstümmeln und Zerstören.

Die Kampfrunde

Eine Kampfrunde ist in diesem System in zehn Phasen aufgeteilt. Jede Phase entspricht etwa einer Sekunde. Innerhalb der Phase können die Charaktere ihre Aktionen ausführen. Jede Aktion benötigt eine gewisse Anzahl an Phasen bis sie ausgeführt ist. Viele Aktionen die über mehrere Phasen gehen kann man unterbrechen, um eine andere Aktion durchzuführen.

Eine Besonderheit sind die sogenannten Nullaktionen. Nullaktionen sind Aktionen, die über die komplette Kampfrunde ausgeführt werden. Fährt man zum Beispiel ein Auto, so macht man dies die komplette Runde lang, obwohl man gleichzeitig noch aus dem Wagenfenster feuern kann.

Die folgende Übersicht listet einige Aktionen mit den für sie nötigen Phasen auf. Unter dem Stichpunkt Stop ist aufgeführt ob man die Aktion abbrechen und später erneut beginnen kann.

Dauer von Aktionen		
Aktionen	Phasen	Stop
Aufheben	1	nein
Essen	4	ja
Gegenstand übergeben	4	ja
Magazin wechseln	3	ja
Modul wechseln	7	ja
Nachladen Magazin	3+ 1 pro Schuß	ja
Nachladen Patrone	1+ 1 pro Schuß	ja
Schießen	1	nein
Trinken	3	ja

Gliederung der Kampfrunde

Sobald jemand, der am Geschehen beteiligt ist die Absicht erkennen läßt seine Waffe zu gebrauchen, sollte der Spielleiter auf das Kampfsystem umschalten.

Am Anfang jeder Kampfrunde steht die **Ortungsphase**. In ihr können getarnte oder weiter entfernte Gegner wahrgenommen werden. Hierzu ist nur ein Wurf gegen die Ortungsmöglichkeiten der Apparatur gestattet. Will irgendein Beteiligter konkret nach Gegnern suchen, so ist diese eine gesonderte Aktion.

Danach werden die **Aktionen** festgelegt und die **Initiativen** ausgewürfelt.

Nun werden alle Bewegungen für die erste Bewegungsphase durchgeführt.

Danach werden die Proben aller **0-Aktionen** durchgeführt.

Nun werden die Aktionen der ersten Phase angesagt. Und zwar sagt der Beteiligte mit dem höchsten gelungenen Initiativwurf als letztes an.

Und zuletzt werden alle restlichen Aktionen dieser Phase ausgeführt. Wobei der Spieler mit der höchsten gelungenen Initiativwurf bestimmt, ob er anfangen oder als Letzter handeln will. Nun werden diese Schritte solange ausgeführt bis die nächste Kampfrunde beginnt.

Wenn ein Spieler feststellt, daß die von ihm angesagte Aktion nicht mehr sinnvoll ist, so hat er zwei Möglichkeiten. Er kann entweder auf diese Aktion verzichten, oder er kann es in der nächsten Kampfphase noch einmal probieren. Das darf jedoch nicht dazu führen, daß ein Spieler in einer Kampfphase zwei Aktionen hat. Aktionen die am Ende der Kampfrunde noch nicht ausgeführt worden sind verfallen.

Gerade am Anfang, mit unerfahrenen Spielern und einem unerfahrenen Spielleiter bremst dieses System. Wenn wirklich alle mitspielen kann man die Bewegung und die Ortung sicher auch mit dem klaren Menschenverstand regeln, aber eben nur wenn alle mitspielen, und im Zweifelsfalle die Spielleiterentscheidung akzeptieren. Ist dies nicht der Fall, oder es sind sehr viele Elemente in den Kampf verwickelt, so sollte man sich die Zeit nehmen. Den gerade bei einem relativ tödlichen Kampfsystem ist nichts ärgerlicher, als man nach Regeln eigentlich noch leben würde, aber aufgrund von Tempomacherei doch schon Tod ist.

Die Bewegung im Kampf

In diesem System kann sich jede Person unter normalen Umständen mit zehn Metern pro Sekunde bewegen.

Im Kampf kann man sich also in jeder Kampfphase um zehn Meter bewegen. Dabei laufen die Bewegungen in der Initiativreihenfolge ab. Der Spieler mit der höchsten Initiative bestimmt also ob er sich als erster oder als letzter bewegen möchte. Wobei zunächst alle Charaktere um einen Meter bewegt werden und dann eine neuer Durchlauf beginnt.

Die Bewegungsphase endet wenn kein Charakter sich mehr bewegen kann oder will.

Jede Bewegung im Kampf gibt für die Aktionen in der entsprechenden Kampfphase einen entsprechenden Modifikator (siehe Tabelle).

Bewegungen wie Gehen bei denen der erste Meter frei ist können natürlich nicht gratis miteinander gekoppelt werden. Es gilt der Modifikator der beim Punkt jeder weiterer Meter der zweiten Aktion aufgeführt ist.

Unter dem Stichpunkt Meter ist aufgeführt wieviel der zehn >Meter die zur Verfügung stehen eine konkrete Aktion kostet. Auf diese Art wird simuliert das man einfach langsamer schwimmt als läuft.

Der deckungslauf ist hier nur als Bewegung aufgeführt, seine Bedeutung im Kampf wird im übernächsten Kapitel erklärt.

Bewegungen		
Bewegung	Malus	Meter
Aufstehen	+30	3
<i>Deckungslauf</i>	+20	2
gehen	0	1
jeder weitere Meter	+10	1
jeder weitere (ohne Anlauf)	+40	5
Leiter benutzen pro Meter	+20	2
offenes Fahrzeug besteigen	+50	5
rückwärts gehen	0	1
jeder weitere Meter	+30	3
Schleichen	+25	2,5
Schwimmen 0 Meter	25	0
schwimmen 1 Meter	+25	3

Bewegungen		
Bewegung	Malus	Meter
jeder weitere Meter	+25	3
seitlich gehen	0	1
jeder weitere Meter	+20	1
springen 2 Meter	+15	5
jeder weitere (mit Anlauf)	+17	1
tauchen 1 Meter	+0	1
jeder weitere Meter	+20	5
treiben lassen	+20	spez.
Fahrzeug besteigen	50	5
Tür öffnen	20	2
Reittier besteigen	+50	5
hohes Reittier besteigen	+50	50
Wendung um 45 Grad	+0	0,25

Die Proben im Kampf

Die Initiative

Die Reihenfolge, in der die Spieler ihre Aktionen ansagen und durchführen wird durch einen Sammelwurf auf REAKTION bestimmt.

Dieser Sammelwurf wird wie eine normale Talentprobe modifiziert. Wird also für jede zusätzliche normale Aktion um zehn und für jede Nullaktion um 20 Punkte schwieriger.

Der Spieler mit dem höchsten bestandenen Wurf sagt als letztes an welche Aktion er in der Kampfphase ausführen möchte und sagt an ob er als Erster oder als Letzter handeln möchte.

Es empfiehlt sich die Initiative verdeckt würfeln zu lassen und bei mehrfachen Würfeln die Ergebnisse zu notieren. Den ansonsten werden die Spieler selbstverständlich auf geringes Risiko spielen. Weiß jedoch keiner wie der andere reagieren wird kommt man ans Zittern. Hierbei kann man, wie fast immer in einem Rollenspiel, gut fuschen. Die Spieler und auch der Spielleiter sollten sich bewußt sein, daß Rollenspiel erst durch Fehlschläge richtig lustig wird.

Beispiel: *Canon der Barbar trifft auf zwei Tempelwächter. Seine REAKTION beträgt 130, die der Tempelwächter 100. Canon beschließt mit vier Aktionen die Begegnung zu beenden. Jeder der Tempelwächter will mit zwei Aktionen diesen Dieb und Ketzer in die Hölle schicken. Nun wird die Initiative*

bestimmt. Canon's Spieler würfelt eine 45. Wegen vier angesagten Aktionen addiert er 30 Punkte und hat ein Ergebnis von 75. Canon's Spieler beschließt ein zweitesmal zu würfeln und erzielt eine 57. Er addiert und erreicht 132, leider zuviel. Nun würfelt der Spielleiter für die Tempelwächter. Er würfelt 72 und 92. Er ist mit den Ergebnissen zufrieden und verzichtet auf weitere Würfe, addiert jedoch noch 10 Punkte, da die Tempelwächter ja zwei Aktionen ausführen wollen. Die endgültigen Ergebnisse lauten also 82 und 102. Die Reihenfolge, in denen die Handlungen jetzt durchgeführt werden lautet, geordnet nach Ergebnissen 82, 102 und 132. Wobei 82 der höchste bestandene Wurf ist, und die nichtbestandenen Würfe mit dem niedrigsten Wert als erstes notiert werden. Canon wird nun also einen schweren Stand haben. Wird er diese Prüfung bestehen?
Verpassen Sie nicht die nächste Folge !!!

Angriff

Angriffe mit einer werden mit einer Talentprobe abgehandelt in die die im nächsten Kapitel aufgeführten Modifikatoren einfließen.

Abwehr

Die Abwehr ist eine Aktion die besondere Modifikatoren mit sich bringt. Zunächst einmal ist eine Abwehr eine normale Nullaktion. Zusätzlich zu allen anderen Modifikatoren gibt es aber noch einen fünfer Malus für jede zusätzliche Abwehraktion in der gleichen Kampfphase. Selbstverständlich steht einem eine Abwehr pro Kampfphase ohne zusätzlichem Modifikator frei.

Modifikatoren und Sonderregeln

Entfernungsmodifikator

Der offensichtlichste dieser Faktoren ist die Entfernung vom Ziel. Entsprechend wird diese Entfernung auch als erstes in den Modifikator für den Wurf eingerechnet. Die Höhe dieses Modifikators berechnet sich nach der Basisreichweite der Waffe. Innerhalb der Basisreichweite verdoppelt sich der Talentwert mit dieser Waffe. Darüber hinaus ergibt sich der Modifikator aus:

$$\text{Entfernungsmodifikator} = \frac{\text{Entfernung}}{\text{Basisreichweite}}$$

Der hierdurch erhaltene Wert wird abgerundet und auf den entsprechenden Wurf addiert.

Größenmodifikator

Der nächste Modifikator ist die Größe des Ziels. Bei der normalen Berechnung wird in diesem System von einem menschengroßem Ziel ausgegangen. Ein größeres Ziel ist entsprechend einfacher zu treffen. Und zwar werden pro zusätzlicher menschengroßer Fläche zehn Punkte zum Talentwert addiert. Die folgende Tabelle soll einen groben Überblick über die Größen der einzelnen Ziele geben.

Größenmodifikator	
Ziel	Modifikator
Pferd/ Seite	+20
Fahrzeug pro Grundkomponente	+50
Kopf	90
Arm	70
Bein	60
Bauch	80
Brust	80

Tempomodifikator

Ein weiteres Problem wenn man etwas treffen will, ist das relative Tempo des Ziels. Auch hier gilt wieder ein genereller Modifikator. Dieser ergibt sich aus der Geschwindigkeit des Ziels in Metern pro Sekunde×4. Auch dieser Wert wird abgerundet.

Der Entfernungsmodifikator und der Tempomodifikator sind die beiden grundsätzlichen Modifikationen die bei jedem Angriff zu beachten sind. Es gibt jedoch noch eine Reihe von anderen Aktionen, die eine Auswirkung auf den Modifikator haben können.

Weitere Modifikationen

Waffengröße: Wer mit Kanonen auf Spatzen schießt wird feststellen, daß es nicht so einfach ist zu treffen. Aus diesem Grund kommt es zu Modifikatoren. In der Tabelle wird angegeben womit der Waffenwert des Schützen multipliziert wird.

Modifikator der Waffengröße				
		Ziel		
		Person	Fahrzeug	Raumsch.
Waffe	Person	1	1¼	1¾
	Fahrz.	¾	1	1¼
	Raumsch.	¼	¾	1

Deckungslauf: Wenn sich ein Ziel bemüht, daß umgebende Gelände auszunutzen und sich dabei vorwärts bewegt spricht man von Deckungslauf. Ist ein entsprechendes Gelände vorhanden, so bringt jeder Meter Deckungslauf einen +25 Punkte Malus für den Angreifer. Ist das entsprechende Gelände nicht vorhanden, so sinkt der Malus auf +10 Punkte pro Meter.

Rundumschlag: Mit allen Waffen, mit denen nach dem Gegner geschlagen oder gestochen wird, ist ein Rundumschlag möglich. Bei einem Rundumschlag erhält man einen 50 Punkte Malus auf den Angriff und kann alle Gegner in einem Halbkreis angreifen. Für jeden Gegner wird die Probe zur Abwehr um 10 Punkte leichter. Nach einem Rundumschlag werden alle Abwehraktionen in der Kampfphase nur noch mit einem Viertel des Wertes ausgeführt.

Feuerstoß: Einige Waffen sind in der Lage einen Feuerstoß abzugeben. Also mehrere Kugeln auf einmal zu verschießen. Die entsprechende Zahl ist bei den Waffenbeschreibungen angegeben. Der Modifikator, den man auf diese Weise erreicht, richtet sich danach, was man erreichen will. Ein Feuerstoß auf ein angesagtes Ziel gibt einen Bonus von +10 Punkten für die erste Kugel. Dieser Bonus nimmt um 5 Punkte pro abgeschossener Kugel ab. Schießt man also etwa fünf Kugeln ab. So betragen die Modifikationen:

Feuerstoßmodifikatoren	
erste Kugel	-10
zweite Kugel	-5
dritte Kugel	±0
vierte Kugel	+5
fünfte Kugel	+10

Ein Feuerstoß, der dazu genutzt werden soll mehrere Ziele zu bekämpfen, wird mit anderen Modifikationen versehen. Der erste dieser Modifikationen ergibt sich aus der Zahl der Ziele. Pro Ziel ist ein +5 Modifikator einzurechnen. Der zweite berechnet sich daraus, wie weit die Waffe geschwenkt werden muß, um diese Ziele zu erreichen. Will man die Waffe hin und her schwenken um die maximale Anzahl von Kugeln auf wenige Ziele zu bringen, so zählt der gesamte Weg den man die Waffe hin und her schwenkt. Pro geschwenktem Meter sinkt die Chance für einen Treffer um 5 Punkte.

Leuchtspurmunition erleichtert das präzise abfeuern von Feuerstößen. Verwendet ein Schütze solche Munition, so sinken die Feuerstoßmodifikatoren um jeweils 5 Punkte. Auf fünf Schuß muß ein Schuß Leuchtspurmunition folgen, wenn man den Bonus ausnutzen will.

Ziel innerhalb der Basisreichweite: In diesem Fall wird der Talentwert des Anwenders verdoppelt.

Blindes Feuer: Feuert man auf ein Ziel, daß man selbst nicht sieht, so hat man nur noch 1/8 seines Talentwertes. Diese Regelung gilt natürlich nicht für Waffen, die durch einen Felschützen eingewiesen werden oder über ein Ortungssystem verfügen.

Zielen: Jede Kampfphase, in der man mit einer feuerbereiten Waffe zielt, ergibt einen Bonus von 10 Punkten. Mit verschiedenen Waffen kann man verschieden lang zielen. Um die maximale Zeit zu errechnen addiert man Schaden und Durchschlag der Waffe zusammen und teilt diesen Wert durch hundert. Der abgerundete Wert ergibt die Anzahl Kampfphasen, die man zielen kann. Mit nicht

Schußwaffen kann man nur gegen ein unbewegliches Ziel zielen.

Mit Fahrzeugwaffen und Raumschiffwaffen kann man während der Fahrt nicht zielen. Ansonsten kann man nur mit ihnen zielen, wenn sie vom Anwender selbst ausgerichtet werden können. Beispiele hierfür sind: Granatwerfer, Maschinenkanone und Panzerfaust.

aufgelegt schießen: Wenn eine Waffe auf eine Mauer oder ähnliches aufgestützt und abfeuert erhält man einen Bonus von +5 Punkten.

Deckung: Wenn man auf jemanden schießt, der sich in Deckung befindet gelten folgende Regeln:
{ Befindet sich das Ziel komplett hinter einer Deckung, so kann der Schütze versuchen die Deckung mit dem Schuß zu durchschlagen. Dabei gelten die Regel für blindes Feuer und durchschlagen von mehreren Zielen. Durch vier schwere Schäden ist die Deckung nicht zerstört, sondern nur einmal durchschlagen.

{ Befindet sich das Ziel nur teilweise in Deckung, so legt der Spielleiter den Malus des Schützen fest. Wenn nach einem Treffer eine Trefferzone getroffen wird, die hinter der Deckung liegt, so wird erneut auf die Trefferzontabelle gewürfelt. Schießt man aus einer Deckung muß der Spielleiter eventuell einen Modifikator für den Schützen festlegen.

Gebietsfeuer: Will man einen bestimmten Bereich durch anhaltendes Feuern sperren, so gelten folgende Regelungen.

{ Es ist nur noch dann ein Talentwurf notwendig, wenn das Talent mit dieser Waffe unter 10 Punkten beträgt.

Die Anzahl der abgefeuerten Kugeln durch den Bereich in m² des gesperrten Geländes ergibt die Wahrscheinlichkeit von einer Kugel getroffen zu werden.

Soll der Bereich höher als 2 m sein, so muß man die Trefferchance nocheinmal durch die Höhe teilen. Diese Chance sinkt, nachdem sie das erste Mal für einen konkreten Charakter genutzt wurde für diesen um 10 Punkte. Gegen diese Chance wird erneut gewürfelt, dieser Vorgang wird solange wiederholt bis die Chance 0% beträgt.

werden wie eine 10 behandelt, Ergebnisse unter eins wie eine eins behandelt.

Die Waffen

Im Laufe der Geschichte hat die Menschheit eine Vielzahl von Waffen entwickelt und eingesetzt. Und jeder Waffennarr wird ihnen unendlich lange Vorträge über die Vor- und Nachteile der einzelnen Waffen halten können. Um dieses System jedoch einfacher zu machen besitzen die Waffen hier nur zwei Werte.

Der erste Wert ist der **Durchschlagsfaktor**. Dieser Wert gibt an, wie wahrscheinlich es ist, daß eine Waffe eine Rüstung durchschlägt. Nach einem erfolgreichen Angriff wird der tatsächliche Durchschlagsfaktor berechnet und zwar nach:

$$\text{tatsächlicher Durchschlagsfaktor} = \frac{\text{Durchschlagsfaktor}}{\text{Rüstung}}$$

Gegen diesen tatsächlichen Durchschlagsfaktor wird dann gewürfelt um zu bestimmen, ob die Waffe die Rüstung durchschlagen hat. Bei dieser Berechnung können drei Sonderfälle auftauchen die im folgenden besprochen werden.

{ Das Ziel trägt keine Rüstung. In diesem Falle hat das Ziel trotzdem einen Wurf gegen 5% um nicht beschädigt zu werden. Wenn dieser Wurf nicht bestanden wird nimmt das Ziel automatisch Schaden. Es wird nicht noch gegen den Durchschlag der Waffe gewürfelt. Eine Ausnahme besteht nur dann wenn mit einer Waffe geschossen wurde die nicht in der gleichen oder einer höheren Kategorie wie das Ziel liegt und dadurch ein Durchschlag erreicht wird der kleiner als 5 ist. Also etwa mit einer Personenwaffe gegen ein Fahrzeug. In diesen Fällen wird trotzdem auf Durchschlag gewürfelt.

{ Der Durchschlagsfaktor der Waffe ist so hoch, daß der tatsächliche Durchschlagsfaktor über hundert liegt. Auch in diesem Fall hat das Ziel einen 5% Wurf um nicht beschädigt zu werden.

{ Die Rüstung des Zieles ist so stabil, daß der tatsächliche Durchschlagsfaktor Fünf oder weniger beträgt. In diesem Fall hat der

Waffenanwender einen 5% Wurf um die Rüstung zu durchdringen. Gleiches gilt auch, wenn die normale Chance der Waffe unter 5% abrutscht. Nicht allerdings wenn dieses Abrutschen dadurch geschieht das man auf ein Ziel der falschen Kategorie schießt

Schaut man sich nun die unterschiedlichen Waffen an, erkennt man sofort, daß diese Regelung noch nicht alles sein kann.

Den eine Waffe, wie eine Panzerfaust hätte hiernach, bei ähnlichen Rüstungswerte, die gleiche Chance wie eine Handwaffe gleichen Durchschlagswertes einen Menschen zu schädigen. Aus diesem Grunde sind die Waffen nocheinmal in drei große Kategorien eingeteilt.

Personenwaffen: Diese Waffen sind hauptsächlich gegen Personen gerichtet. Entsprechend gelten ihre Werte vollständig nur gegen Personen. Gegen Fahrzeuge eingesetzt, haben sie nur noch ein zehntel ihres Durchschlags- und Schadenswertes.

Personenwaffen haben bei Raumfahrzeugen nur noch 1/100 ihres Durchschlagfaktors und ihres Schadens. Abweichend von der original Regelung besitzen sie keine 5% Grundchance, die Rüstung eines Raumschiffes zu durchschlagen.

Fahrzeugwaffen: Waffen, die hauptsächlich gegen Fahrzeuge gedacht sind, richten bei diesen den normalen Schaden an. Werden sie gegen Personen eingesetzt multipliziert man ihren Durchschlagfaktor und ihren Schadenswert mit zehn.

Setzt man sie gegen Raumschiffe ein, so werden Durchschlagfaktor und Schaden durch zehn geteilt.

Raumschiffwaffen: Haben selbstverständlich gegen Raumfahrzeuge ihren normalen Durchschlagfaktor und Schaden. Gegen Fahrzeuge eingesetzt verzehnfacht sich die Werte bereits. Setzt man sie gegen Personen ein, so verhundertfachen sich die Werte. Personen die von einem Raumfahrzeug angegriffen werden, haben auch kein Anrecht mehr auf die 5% Grundchance für das nicht durchdringen ihrer Rüstung.

Spezialitäten

Durchschlagen von mehreren Zielen

Normale Kugeln können ein Ziel durchschlagen und bei einem weiteren Schaden anrichten. In diesem System ist dies unter der Bedingung möglich, daß ein Pojektil, das vier schwere Schäden, siehe unten, angerichtet hat noch einen positiven Schadenswert besitzt. In diesem Falle gibt es eine 40% Chance dafür, daß die Kugel weiterfliegt. Ob ein weiteres Ziel getroffen wird, wird über einen weiteren Trefferwurf bestimmt. Der Durchschlag dieses Schusses beträgt entweder die Hälfte ihres ursprünglichen Wertes, oder wird um die Rüstung des ersten Opfers $\times 2$ reduziert. Es gilt jeweils das Ergebnis, daß zum niedrigeren Durchschlag führt. Dann wird ganz normal wie bei einem normalen Schuß gehandelt.

Explosionsradien

Waffen bei deren Beschreibung angegeben wird, daß sie einen Explosionsschaden anrichten, schädigen Ziele auch außerhalb ihres direkten Zielgebiets. Es sind zwei unterschiedliche Arten von zusätzlichem Schaden möglich.

Druckschaden: Der Explosionsdruck einer Waffe wirkt sich in einem Gebiet aus, das durch ein Zehntel des Durchschlagfaktors, für Fahrzeuge berechnet, in Metern bestimmt wird. Druckschaden hat einen Durchschlag von 1/5 des Waffendurchschlags und einen Schadenswert von 50. Wobei die Kategorie der Waffe verwendet wird.

Splitterschaden: Splitter besitzen einen Durchschlagfaktor von 150 und einen Schadenswert von 50, für Personen. Diese Werte gelten für einen Radius der wie beim Druckschaden berechnet wird. Jedes Ziel innerhalb des Radius wird von W10 Splintern getroffen. Innerhalb ihres Radius treffen die Splitter mit einem Talentwert von 100. Splitter besitzen eine Basisreichweite von 6 cm. Ein getroffenes Ziel wird außerhalb des Radius nur noch von jeweils 1 Splitter getroffen. Splitter können wie primitive Schußwaffen mit einem Schild abgewehrt werden.

Der Schaden

Hier wird zunächst nur der Schaden beschrieben, der bei Personen angerichtet wird. Der Schaden der bei Fahrzeugen und Raumfahrzeugen angerichtet wird, ist im Kapitel Fahrzeuge beschrieben.

Es gibt in diesem System zwei unterschiedliche Schadensarten. **Schwerer Schaden** hat direkte Auswirkungen auf weitere Aktionen des Charakters und bringt Zuschläge auf alle Proben mit sich.

Leichter Schaden hat keine derartigen Auswirkungen, kann sich allerdings zu einem schweren Schaden aufaddieren. Es gilt das vier leichte Schäden einen schweren Schaden ergeben. Um nun den konkreten Schaden zu ermitteln bestimmt man auf der folgenden Tabelle wo man seinen Gegner getroffen hat.

Trefferzonentabelle	
Wurf	Zone
1	linkes Bein
2	rechtes Bein
3	linker Arm
4	linker Arm
5	rechter Arm
6	rechter Arm
7	Bauch
8	Bauch
9	Brust
10	Kopf

Diese Tabelle wirkt, auf den ersten Blick natürlich, sehr unrealistisch. Klar ist, daß alle Teile mindestens einmal getroffen werden können, aber warum werden ausgerechnet die Arme häufiger getroffen, als der sehr viel besser zu sehende Bauch. Hier tauchte beim Aufstellen der Regeln folgendes Problem auf. Schwere Bauchtreffer sind eine äußerst tödliche Angelegenheit, sie sollten aus diesem Grunde etwas seltener sein. Beintreffer sind relativ harmlos und Armtreffer bringen genau den richtigen Schuß Bedrängnis in die Situation. Und aus diesem Grunde wurde diese Tabelle aufgestellt so aufgestellt. Als nächste wird dann festgelegt

wieviel schwere Schäden das Körperteil erhält und ob es einen leichten Schaden gibt.

***Beispiel:** Elfriede hatte einen Einbrecher gehört und greift vorsichtig und leise zur Waffe. Danach zielte sie sorgfältig und ihn so mit ihrer Pistole sauber getroffen. Der Einbrecher war ungepanzert. Elfriede benutzte eine normale Pistole mit einem Durchschlagswert von 50. Dem Einbrecher, als ungepanzertem Ziel steht ein 5% Wurf zu um keinen Schaden zu nehmen, mit einer 76 hat er allerdings keine Chance. Der Wurf auf die Trefferzonentabelle ergibt eine zehn und damit einen Kopfschuß. Jetzt ermittelt man wieviel schwere Schäden die Pistole anrichtet. Dazu würfeln man gegen den Schadenswert der Waffe. Der Schadenswert beträgt für die Pistole 40. Elfriedes Spieler wirft eine 19 und erzeugt damit einen schweren Treffer. Nun wird aber weiter gewürfelt. Der neue Schadenswert ergibt sich aus $40-19=21$. Gegen diesen Wert würfeln der Spieler erneut und erzielen eine 15, und damit den zweiten schweren Schaden. Dann wird gegen $21-15=6$ gewürfelt; der Spieler erzielen eine 12. Damit zeigt man zwar keinen schweren, aber einen leichten Schaden. Damit ist der Schadenswert der Waffe ausgereizt und es kann weiter gehen. Mit aller Wahrscheinlichkeit aber ohne den Einbrecher.*

Auf der folgenden Tabelle kann man nun ablesen welche Folgen die schweren Treffer auf ein Körperteil hat. Doch zuvor noch ein paar Erläuterungen zu dieser Tabelle.

Unter "Teil" sind die einzelnen Trefferzonen aufgeführt.

Unter "Modifikator" ist angegeben um wieviel schwerer alle weiteren Aktionen werden. Bei Treffern auf Kopf, Brust und Bauch bezieht sich der Modifikator wirklich auf alle Aktionen, bei Arm und Beintreffern nur auf Aktionen, die man mit diesen Teilen ausführt.

Für ein einzelnes Körperteil rechnen sich die einzelnen Modifikationen nicht auf. Zwei schwere Kopftreffer ergeben also einen Modifikator von +50 und nicht etwa einen von +85

Aber ein Charakter mit zwei schweren Kopftreffern und einem schweren Armtreffer, der diesen Arm einsetzen möchte hat einen Modifikator von +110. Wobei +60 vom schweren Armtreffer kommen und +50 von den beiden

schweren Kopftreffern, deren Modifikator ja auf alle Proben gilt.

Proben auf körperliche Attribute werden nicht mit diesem Modifikator versehen. So kann man also etwa immer noch genauso gut hören wie nach dem Treffer. Ausnahmen kann es etwa bei KÖRPERKRAFT geben, wenn man etwa probiert mit einem kaputten Arm einen schweren Gegenstand zu heben. Zwar hat man noch die gleiche Körperkraft, aber durch die Verletzung kann man den Arm nicht vollständig belasten. Es gilt selbstverständlich, daß in diesen Fällen der Spielleiter entscheidet.

Unter "RW-Aktion" verbirgt sich der Wurf gegen SCHMERZ ERTRAGEN+dem angegebenen Modifikator, um zu verhindern, daß man statt die nächste Aktion auszuführen zunächst den Schmerz abklingen läßt. Tote Charaktere haben ausgelitten.

Das Kürzel "RW-O" zeigt einen weiteren Wurf gegen SCHMERZ ERTRAGEN+dem angegebenen Modifikator an, um zu verhindern, daß man ohnmächtig wird. Wenn man durch den angegebenen Modifikator keine Chance hat diesen Wurf zu bestehen oder die Chance unter 5% sinkt, so hat man eine 5% Grundchance den Wurf zu bestehen. Vor jeder neuen Kampfrunde kann der Charakter seinen Wurf wiederholen um aus seiner Ohnmacht aufzuwachen. Ein Charakter, der aus einer Ohnmacht erwacht erhält für diese Kampfrunde einen zusätzlichen Modifikator von +20, der in der nächsten Kampfrunde wieder verschwindet, da er noch ein wenig desorientiert ist.

Auch hier gilt: tote Charaktere haben ausgelitten.

Trefferzontabelle			
Schaden	Mali	Aktion	RW-O
1	+35	+40	+60
2	+50	+50	+70
3	+75	+60	+80
4	95	70	95
Brust			
Treffer	Mali	Aktion	RW-O
1	+15	+70	+70

2	+30	+75	+75
3	+55	+80	+80
4	75	65	75
Bauch			
Treffer	Mali	Aktion	RW-O
1	+25	+50	+50
2	+40	+60	+60
3	+65	+70	+70
4	85	80	80
Arm			
Treffer	Mali	Aktion	RW-O
1	+60/10 ¹	+30	10
2	+70/20	+40	20
3	+80/30	+50	30
4	90/40	+60	+40
Bein			
Treffer	Mali	Aktion	RW-O
1	+60/10 ²	+40	10
2	+70/20	+50	20
3	+80/30	+60	30
4	90/40	+70	40
¹ Der höhere Mali gilt für den normalerweise genutzten Arm oder für Aktionen die beide Arme benötigen. ¹ Der höhere Malus gilt für alle Bewegungsaktionen.			

Anmerkungen zu den Schadensarten

Die oben beschriebene Schadenstabelle ist sehr allgemein gehalten. Im folgenden werden einige Modifikatoren beschrieben. Die Modifikatoren sind eine Idee aber keine Mußregel.

Bei modernen und primitiven Schußwaffen, solange es sich um Personenwaffen handelt, ist es sehr unwahrscheinlich, daß ein Körperteil abgetrennt wird. Deshalb folgender Regelvorschlag:

Bei vier schweren Schäden ist das Körperteil nicht abgetrennt, sondern "nur" schwer geschädigt. Dies bedeutet, im ausgeheilten Zustand hat man Mali, als ob das Körperteil drei schwere Treffer erhalten hat. Vier schwere Schäden an Kopf, Hals oder Bauch führen weiterhin zum Tod.

Heilung

Die Heilungstabelle

In dieser Tabelle sind die grundlegenden Daten für die Behandlung von Verletzungen zusammengefaßt. Für alle möglichen Treffer sind hier folgende Informationen vorhanden.

Arzt: In dieser Spalte ist angegeben welches Talent der behandelnde Arzt benötigt.

Zeit: Hier ist angegeben wie lange der Verletzte ohne Behandlung bleiben kann. Innerhalb dieser Zeit ist kein Überlebenswurf (s.U.) notwendig.

Tod: Über die hier angegebene Prozentchance muß ein Charakter würfeln um nicht seinen Verletzungen zu erliegen. Dabei bezieht sich die höhere Zahl auf Verletzte die ohne ärztliche Hilfe bleiben und die Niedrigere auf Verletzte die schon stabilisiert (s.u.) sind.

Wurfzeit: Hier ist der Abstand zwischen zwei Todeswürfen angegeben.

Heilung: Hier ist die Zeit angegeben die zum Auskurieren der Verletzung notwendig ist. Außerdem ist hier der Modifikator für die erfolgreiche Behandlung angegeben.

Heilungstabelle				
Kopf	1	2	3	4
Arzt	Feldarzt	Chirurgie	Chirurgie	Chirurgie
Tod	15/0	25/15	35/25	45/35
Zeit	30 m	15 m	5 m	10 s
Heilung	1 h + 10	1 d + 30	1 w + 50	1m + 70
Brust	1	2	3	4
Arzt	1. Hilfe	Feldarzt	Chirurgie	Chirurgie
Tod ¹	25	35	45	55
Zeit	1 h	0,5 h	15 m	5m
Heilung	1 d +5	1 w + 15	2 w + 25	3 w + 35
Bauch	1	2	3	4
Arzt	Feldarzt	Feldarzt	Chirurgie	Chirurgie
Tod	15/10	25/20	35/30	45/40
Zeit	15 m	10 m	5 m	1 m
Heilung	1 w + 5	2 w + 25	3 w + 45	4 w + 65
Arme	1	2	3	4
Arzt	1. Hilfe	1. Hilfe	Feldarzt	Chirurgie
Tod	0/0	0/0	0/5	5/10
Zeit	/	/	2 h	1 h
Heilung	2 d	1 w + 10	10 d + 20	1 m + 30
Beine	1	2	3	4
Arzt	1. Hilfe	1. Hilfe	Feldarzt	Chirurgie

Tod	0/0	0/0	0/5	5/10
Zeit	/	/	1 h	0,5 h
Heilung	2 d	4 d +5	2 w +15	1 m +25
1 Es gibt keinen Bonus für die Stabilisierung. Entweder wurde ein lebenswichtiges Organ getroffen oder es wurde eben nicht getroffen.				

Verhinderung des Todes durch Verletzungen

Um nur zu verhindern, daß der Schaden zum Tod führt ist eine normale Probe auf das nächstniedrigere Talent erforderlich. Verletzungen die einen chirurgischen Eingriff erfordern würden, können durch eine Probe auf FELDARZT behandelt werden. Verletzungen die einen Feldarzt erfordern würden, können mit ERSTER HILFE behandelt werden.

Mißlingt diese Probe so ist ein sofortiger Todeswurf + der Modifikation zur Behandlung der Verletzung fällig.

Zusätzliche Verletzungen

Nimmt man mehr als die in der Tabelle angegebenen vier Schäden, so ändern sich die Angaben wie unten angegeben.

Arzt: Die Probe steigt um 10%.

Zeit: Die jeweilige Zeit sinkt um ein Zehntel.

Tod: Die jeweilige Todeschance steigt um 10%.

Wurfzeit: Die Wurfzeit sinkt um ein Zehntel.

Heilung: Die jeweilige Heilungszeit steigt um ein Zehntel.

Bonus für höher Qualifizierte

Für alle Arten der Behandlung gilt, daß Behandelnde, die höher qualifiziert sind, einen Bonus bekommen. Wenn die Verletzung einen Feldarzt erfordern würde, aber von einem Chirurgen behandelt wird, so erhält der Chirurgen einen Bonus der die Hälfte seines Talentes CHIRURGIE aufgerundet beträgt. Einen entsprechenden Bonus erhält auch ein Feldarzt der eine Verletzung behandelt die ERSTE HILFE erfordern würde.

Malus für Unterqualifizierte

Unterqualifizierte Personen erhalten einen Aufschlag von +45 Punkten pro Stufe. Wird eine Verletzung die einen Chirurgen erfordert, von einem Feldarzt behandelt, so wird dessen Probe um 45 Punkte schwerer. Bei der gleichen Probe und jemandem der ERSTE HILFE beherrscht beträgt der Aufschlag auf die Probe 90 Punkte.

Reduzierung der Behandlungszeit

Auf zwei Arten kann man die Behandlungszeit reduzieren. Man kann vom Arzt verlangen, daß er ein größeres Risiko eingeht. Pro zehn Punkte, die sich der behandelnde Arzt die Probe schwerer macht, sinkt die Behandlungszeit um ein Zehntel der angegebenen Behandlungszeit.

1 h = 6 m

1d = 138 m

1w = 16 h und 10 m

1 m (30 d) = 2 d und 9 h

Für die reine Behandlungszeit der jeweiligen Verletzung kann man ebenfalls ein Zehntel der angegebenen Zeit rechnen. Nach dieser Zeit verbleibt man nur noch in ärztlicher Behandlung um dem Körper Zeit zur Regeneration zu geben.

Wer eine Behandlung vorher abbricht schleppt für den Rest der Behandlungszeit das Risiko mit sich herum das die Wunde wieder aufricht.

Für jedes Zehntel das man von seiner Behandlungszeit einspart schleppt man ein 10% Risiko, für das erneute aufbrechen der Wunde mit sich. Diese neue Wunde gilt als eine Verletzung die eine Stufe niedriger ist als die letzte mindestens jedoch eine 1 Verletzung.

Gegen den Wert für das Restrisiko wird gewürfelt wenn der Körperteil erneut getroffen wird oder einer extremen Belastung ausgesetzt wird.

Naturmedizin

Mit dem Talent NATURMEDIZIN ist es möglich natürliche Heilmittel effektiv einzusetzen. Dieses Talent bietet einen Ersatz für das Talent ERSTE HILFE. Soll nur das Verbluten verhindert werden so zählt dieses Talent wie das Talent FELDARZT. Es ermöglicht aber auch das Behandeln von

Krankheiten und Giften, hier wird das Talent allerdings halbiert.

Die Waffenliste

Die folgende Aufzählung beinhaltet die Daten, der verschiedenen Waffen in diesem System. Waffen die nicht aufgezählt werden, können aus den vorhandenen Daten schnell abgeleitet werden.

Folgende Daten werden für die einzelnen Waffen angegeben:

Art: Hier wird angegeben, ob die Waffe eine Personen-, Fahrzeug- oder eine Raumschiffwaffe ist.

Durchschlagsfaktor: Hier ist der Durchschlagsfaktor der Waffe angegeben. Wenn mehrere Datenreihen angegeben sind, so gelten diese für die verschiedenen Waffenarten.

Schadensfaktor: Destso höher der Schadenswert desto größer der Schaden den die Waffe anrichten kann.

Anfälligkeit: Hier ist eine Prozentchance angegeben gegen die gewürfelt wird wenn an der Waffe Fehler auftauchen könnten. Um derartige Fehler zu vermeiden ist ein Wurf über dieser Prozentzahl notwendig.

Größe: Hier wird angegeben wieviele Komponenten die Waffe beim Einbau oder Anbringen an einem Fahrzeug verbraucht. Sind mehrere Werte angegeben, so beziehen sich dieses auf die verschiedenen Waffenarten.

Dauer: Bei Waffen, die über einen längeren Zeitraum Schaden anrichten können, ist hier die Anzahl an Kampfphasen angegeben.

Preis: Hier ist der Preis für die Waffe angegeben.

Basisreichweite: Die Basisreichweite ist in Kapitel "Der Angriff" erklärt.

Munition: Hier ist der Preis für einen Schuß mit der entsprechenden Waffe angegeben, das Gewicht von 100 Schuß und die Anzahl von

Schüssen die Waffe ohne zusätzlichen Platzbedarf aufnehmen kann. Handwaffen werden mit einem vollen Magazin geliefert.

Bereitmachen: Hier ist angegeben, wie lange es dauert die Waffe kampfbereit zu machen, wenn man sie normal mit sich führt. Zusätzlich ist angegeben, wie lange das erneute Laden der Waffe dauert.

Antimateriewerfer

Art: Fahrzeugwaffe (Raumschiffwaffe)

Durchschlagsfaktor: speziell

Schaden: 300

Anfälligkeit: 30

Größe: 4 (45)

Radius in m = $\sqrt[3]{\text{Sprengkraft in Kilotonnen}}$

Basisreichweite: 14 m (140 m)

Preis: 2.000.000/90.000 Cr

Bereitmachen: 2 Kampfrunden

Diese Waffe ist auf meiner Hintergrundwelt nicht erhältlich. Mit ihr wird Antimaterie an ein gegnerisches Fahrzeug gebracht. Schutzfelder werden von dieser Waffe in doppelter Höhe ihres Schadenwertes angegriffen. Die Waffe hat eine 50% Chance auf die Rüstung des Ziels zu treffen, alle anderen Ergebnisse werden durch die Treffertabelle bestimmt. An diesen Zonen verursacht die Waffe ihren angegebenen Schaden. Antimaterie und Materie setzen sich sofort zu Energie um, entsprechend ist kein Rettungswurf gestattet.

Armbrust

Art: Personenwaffe

Durchschlagsfaktor: 150

Schaden: 80

Anfälligkeit: 20

Preis: 900 Cr

Basisreichweite: 2,5 m

Munition: 3 Cr/ 3 kg/ 1

Bereitmachen: 3 Kampfphasen

Aufgrund der Erfindung der Armbrust, wurden die ersten Abrüstungsgespräche geführt. In diese Kategorie fallen nur tragbare Armbrüste. Der einzelne Bolzen kann als improvisierte Waffe mit 1/10 der angegebenen Werte verwendet werden.

Entsprechend kann er auch verbessert werden. Das Spannen einer Armbrust benötigt eine Kampfrunde.

Atombomben

Art: speziell

Durchschlagsfaktor: speziell

Schaden: speziell

Anfälligkeit: 5

Größe: 0,1/ 0,2/ 0,15 pro Kilotonne Sprengkraft

Basisreichweite: 15 m

Preis: Atombombe 20.000/2300 Cr

Wasserstoffbombe 30.000/5000 Cr

Bereitmachen: 10 Minuten= 60 Kampfrunden

Die Atombombe vernichtet in einem bestimmten Radius einfach alles. Dieser Radius beträgt:

Innerhalb einer Kugel mit diesem Radius haben nur Fahrzeuge mit mindestens 200 Punkten Raumschiffpanzerung, die auch gegen moderne Schußwaffen hilft, einen 5% Rettungswurf. Außerhalb dieses Radius steigt der Rettungswurf. Für Objekte mit einer Fahrzeugpanzerung alle vollständigen 10 Meter um 5%, bis er schließlich 100% beträgt.

An diese Zone schließt sich die Zone an, in der auch Ungeschützte eine Chance haben. Wobei auch diese Zone mit einer 5%-Chance beginnt und pro 10 Metern um 5 Prozent sicherer wird.

Objekte und Personen, die diesen Rettungswurf nicht bestehen sind vernichtet bzw. Tod.

Wenn nicht anders erwähnt, beziehen sich alle Angaben, die sich auf die Zone des Rettungswurfes beziehen, auf die Zone innerhalb derer Personen sicher sind.

Eine Atombombe hat noch eine Reihe anderer "Nebenwirkungen".

Innerhalb einer Kugel mit dem doppelten Radius der Vernichtungskugel wirkt sie wie die schwerste EMP-Waffe, siehe dort.

Außerdem geht von einer Atombombe Strahlung aus. Die verstrahlte Fläche kann der Anwender zum Teil mitbestimmen. Je weniger Boden durch die Explosion verdampft wird, desto weniger breitet sich die permanente Strahlung aus. Die kurzfristige Strahlung wird innerhalb der Zone freigesetzt für die ein Rettungswurf notwendig ist, 100% inklusive, und hat einen Durchschlag von 40000 und entsprechend einen Schaden von 400 Punkten. Diese Strahlung hat keine lange zeitliche Dauer, sie wird nur direkt nach der Explosion erzeugt.

Das langfristig verstrahlte Gebiet liegt innerhalb der Zone in der ein Rettungswurf von 50%, inklusive, notwendig ist. Dort beträgt die Strahlung 500- 1000- 1500, beziehungsweise 100, wenn die Bombe in der Luft explodiert.

Die Basisreichweite von Atombomben bezieht sich auf Abwürfe von einem Flugzeug aus. Bomben bis zu 10 Kilotonnen können noch von einem Menschen transportiert werden.

Die klassische Atombombe ermöglicht eine Sprengkraft bis zu 20000 Kilotonnen. **Wasserstoffbomben** ermöglichen eine Sprengkraft von bis zu 50000 Kilotonnen.

Neutronenbomben sind modifizierte Wasserstoffbomben. Sie werden normalerweise in der Luft eingesetzt. Sie senden besonders intensive Strahlung aus, so daß ihre kurzfristige Strahlung auf dem Boden innerhalb eines Bereiches wirksam wird, der der Zone bis zu einem Rettungswurf von 150%, inklusive, entspricht. Pro Stunde nimmt ihr Durchschlag um 2000 Punkte ab.

Atombomben verursachen einen sehr intensiven Lichtblitz. Sie wirkt innerhalb einer Zone die einem Rettungswurf von 50%, inklusive, entspricht wie eine Blendgranate mit einem Durchschlagsfaktor von 250 und einem Schaden von 200. Erleidet der Betroffene mehr als 8 schwere Schäden ist er Blind. Innerhalb einer Zone, die einem Rettungswurf von 25%, inklusive, entspricht entflammt alles brennbare Material. Diese Chance sinkt pro glatten 10 Meter Abstand um 5%.

Ballista

Art: Personenwaffe

Durchschlagsfaktor: 175

Schaden: 300

Anfälligkeit: 40

Größe: 5

Preis: 750/ 20 Cr

Basisreichweite: 3 m

Munition: 75 Cr/ 3500 kg/ 1

Bereitmachen: 60 Kampfrunden

Die Ballista ist eine große Speerschleuder. Zu ihrer Bedienung sind fünf Mann notwendig. Das Feuer bereitmachen einer Ballista verschlingt 600 Phasen (10 Minuten).

Jede Ballista wird mit einem Schuß Munition geliefert.

Betäubungsgewehr

Art: Personenwaffe

Durchschlagsfaktor: 50

Schaden: speziell

Anfälligkeit: 25

Preis: 200 Cr

Basisreichweite: 2m

Munition: 3 Cr+Preis des verwendeten Giftes/ 2,5 kg/ 2

Bereitmachen: 3 Kampfphasen

Mit einem Betäubungsgewehr werden Giftpfeile verschossen. Welchen Schaden diese anrichten hängt vom verwendeten Gift ab. Hierbei ist zu beachten, daß bei schwächeren Giften, siehe Giftbeschreibung, das Gift sich selbst auch nocheinmal gegen die körpereigenen Abwehrkräfte mit seinem Durchschlagswert durchsetzen muß.

Betäubungspistole

Art: Personenwaffe

Durchschlagsfaktor: 30

Schaden: speziell

Anfälligkeit: 20

Preis: 100/ 20 Cr

Basisreichweite: 0,3 m

Munition: 4 Cr+ Preis des verwendeten Giftes/ 2,5 kg/ 5

Bereitmachen: 3 Kampfphasen

Es gelten die gleichen Regeln wie bei einem Betäubungsgewehr.

Blasrohr

Art: Personenwaffe

Durchschlagsfaktor: 30

Schaden: speziell

Anfälligkeit: 5

Preis: 30/ 2 Cr

Basisreichweite: 1 m

Munition: 1 Cr+ den Preis des verwendeten Giftes/ 0,25 kg/ 5

Bereitmachen: 3/ 2 Kampfphasen

Es gelten die gleichen Regeln wie bei einem Betäubungsgewehr.

Blend- und Lärmgranaten

Art: Personenwaffe

Durchschlagsfaktor: 150

Schaden: 150

Anfälligkeit: 15

Preis: 45 Cr

Basisreichweite: $KÖRPERKRAFT \div 10 + 20$ cm

Munition: 100 kg

Bereitmachen: 2 Kampfphasen

Beide Granatenarten haben die Aufgabe einen Gegner solange zu irritieren bis er ungefährlich ist. Es hilft nur spezieller Blend- oder Lärmschutz.

Ihr tatsächlicher Durchschlag wird nach:

$$\text{Durchschlag} = \text{Durchschlagsfaktor} - 75 + \text{SEHEN}$$

berechnet. Jeder schwere Schaden, den der Gegner einsteckt erschwert jede seiner Aktionen um 100 Punkte. Jeder leichte Schaden erschwert jede seiner Aktionen um 25 Punkte. Pro Phase sinkt der Malus um 50 Punkte.

Bogen

Art: Personenwaffe

Durchschlagsfaktor: 135

Schaden: 110

Anfälligkeit: 40

Preis: 400 Cr

Basisreichweite: 2 m

Munition: 2,5 Cr/ 2 kg/ 1

Bereitmachen: 6/ 3 Kampfphasen

Die erste weitreichende Fernkampfswaffe überhaupt. Heutige Exemplare sind zu

gefährlichen Höchstleistungswaffen geworden. Für die von Bögen verschossenen Pfeile ist ein Explosionsaufsatz erhältlich, der den Schaden einer Handgranate verursacht. Die Basisreichweite eines derartigen Pfeils beträgt 3m, Kosten und Werte sind gleich denen entsprechender Handgranaten.

Zusätzlich kann der Pfeil selbst mit Sprengstoff gefüllt werden. Ein derartiger Pfeil richtet nur noch die Hälfte des Schadens der entsprechenden Handgranate an. Er reduziert die Basisreichweite nur auf 3,5 m. Der Preis berechnet sich nach den Kosten einer Handgranate mit dem doppelten Schaden und Durchschlag. Jeder Bogen wird mit einem normalen Pfeil geliefert. Der Pfeil selbst kann als improvisierte Waffe mit einem zehntel der angegebenen Werte benutzt werden.

Bola

Art: Personenwaffe

Durchschlagsfaktor: 90

Schadenswert: 45 (Fesseln)

Anfälligkeit: 5

Preis: 60 Cr

Basisreichweite: $(KÖRPERKRAFT - 40) \div 10 + 10$

Bereitmachen: 3 Kampfphasen

Eine Bola besteht aus Gewichten, die mit Seilen zusammengeknotet werden. Die Bola ist eine Wurfswaffe. Sie kann jedoch mit den gleichen Werten für Durchschlagsfaktor und Schaden auch als Handwaffe benutzt werden. Eine Bola kann zum Fesseln eines Gegners genutzt werden. Dazu muß der Gegner in einer Entfernung stehen die einen Wurf ermöglicht. Jetzt angerichteter schwerer Schaden gibt einen Malus von 25 Punkten beim Gebrauch des gefesselten Körperteils. Leichter Schaden gibt einen 8 Punkte Malus. Treffer auf Hals oder Kopf führen zu normalem Schaden. Wobei es dem Bolabenuer frei steht statt dessen erneut eine Trefferzone zu bestimmen. Dieser zweite Wurf ist das endgültige Ergebnis.

Bomben

Art: Fahrzeugwaffe

Durchschlagsfaktor: 50 pro Kilogramm

Schadenswert: 50 pro Kilogramm

Anfälligkeit: 15

Basisreichweite: 15 m

Preis: 200 Cr

Größe: 1 pro 20 kg

Bereitmachen: 10 Minuten= 60 Kampfrunden

Bomben sind ideale Waffe gegen schwer gepanzerte, stationäre Ziele. Die Basisreichweite bezieht sich auf Abwürfe von einem Flugzeug aus. Der Schaden einer Bombe ist normalerweise ein Explosionsschaden. Auf diesen Schaden kann man allerdings, ohne zusätzliche Kosten, auch verzichten

Bumerang

Art: Personenwaffe

Durchschlagsfaktor: 45 (60)

Schadenswert: 45 (65)

Anfälligkeit: 5

Preis: 20 Cr (30 Cr)

Basisreichweite: $(\text{Körperkraft}-40) \div 10 + 12$

Bereitmachen: 1 Kampfphase

Ein Bumerang ist ein Stück Holz, das zu einem Dreieck verarbeitet wurde. Es wird als Wurf-Waffe verwendet und kehrt zum Werfer zurück, wenn das Ziel nicht getroffen wird. Moderne Bumerangs bestehen nicht mehr aus Holz und besitzen die höheren Durchschlagsfaktoren und Schadenswerte.

Desintegratoren

Art: Personenwaffe

Durchschlagsfaktor: 150

Schaden: 400

Anfälligkeit: 30

Basisreichweite: 0,5 m

Preis: 1200 Cr

Bereitmachen: 1 Kampfphase

Der Desintegrator ist eine Energiewaffe, die auf meiner Hintergrundwelt nicht erhältlich ist. Pro Punkt Durchschlag oder Schaden werden zwei Punkte Energie verbraucht. Ein Desintegrator kann nur in seinem Durchschlagsfaktor und Schadenswert reduziert werden, jedoch nicht wie der LASER gesammelt abgeschossen werden.

Dolch

Art: Personenwaffe

Durchschlagsfaktor: 45

Schaden: 35

Anfälligkeit: 30

Preis: 30 Cr

Basisreichweite: $\text{KÖRPERKRAFT} \div 10 + 35 \text{ cm}$

Bereitmachen: 1 Kampfphase

Vom Überlebensmesser bis zum Taschenmesser reichen hier die Variationen. Werden diese Arten von Waffen speziell als Wurf-Waffen konzipiert, so steigt ihre Basisreichweite noch einmal um 15 cm. Werden Dolche mit einer hohlen Klinge versehen, etwa in der Form eines Giftdolches, so reduzieren sich ihre Werte um -10/-5.

Einhandwaffen

Art: Personenwaffe

Durchschlagsfaktor: 175

Schaden: 120

Anfälligkeit: 25

Preis: 400 Cr

Basisreichweite: $(\text{KÖRPERKRAFT}-40) \div 10 + 3 \text{ cm}$

Bereitmachen: 2 Kampfphase

Schwert und schwere Keulen sind typische Einhandwaffen. Diese Waffen können mit dem Talent NICHT WURFWAFFEN WERDEN auch geworfen werden.

Diese Werte gelten für ein Lebewesen, das eine Stärke von maximal 100 besitzt. Liegt die Stärke über diesem Wert, zieht man $\text{KÖRPERKRAFT}-100$ von den Waffenwerten ab, und sieht nach, ob man bereits die Werte einer leichten Einhandwaffe erhalten. Ist dies der Fall, so hat die Waffe die Basisreichweite einer leichten Einhandwaffe. Werden die Werte eines Dolchs erreicht, so gilt dessen Basisreichweite. Die tatsächlichen Werte dieser Waffe werden natürlich nicht beeinflusst.

EMP-Handwaffe

Art: Speziell

Durchschlagsfaktor: 50

Schaden: 200

Anfälligkeit: 45

Preis: 1200 Cr

Basisreichweite: 5 cm

Bereitmachen: 1 Kampfphase

Eine EMP-Waffe ist auf meiner Hintergrundwelt noch nicht erhältlich. Diese Waffe verursacht einen (E)lektro (M)agnetischer (I)mpuls, der alle Arten von elektrischen Anlagen schädigt. Jeder einzelne Schaden geht gegen ein anderes elektrisches System (Ortungssystem, Computer, Funk, Antrieb (auch Verbrennungsmaschinen) und so weiter). Die Schäden wirken sich dort, wie unter Ortungssysteme beschrieben, aus. EMP-Waffen werden nur durch spezielle EMP-Panzerung aufgehalten. Jeder Punkt Durchschlagsfaktor und Schaden kostet 10 Punkte elektrischer Energie.

EMP-Großwaffe

Art: Speziell

Durchschlagsfaktor: 75

Schaden: 300

Anfälligkeit: 55

Größe: 10

Preis: 25000 Cr

Basisreichweite: 30 cm

Bereitmachen: 1 Kampfphase

Die besonderen Regeln stehen unter EMP-Handwaffe.

Fangstrahlen

Art: speziell

Durchschlagsfaktor: speziell

Schaden: speziell

Anfälligkeit: 35

Größe: 3

Preis: 250000 Cr

Basisreichweite: 1 km

Bereitmachen: 1 Kampfrunde

Der Fangstrahl ist auf der von mir verwendeten Hintergrundwelt noch nicht entwickelt. Er zieht, wie eine Art gigantischer Staubsauger feste Materie an sich. Der angegebene Preis bezieht sich auf ein Fahrzeug mit maximal 10 Motorkomponenten für das Tempo. Pro zusätzlicher Motorkomponente besteht für das Fahrzeug eine 10% Chance dafür, daß das Fahrzeug aus dem Fangstrahl ausbricht. Ein Fangstrahl kann für beliebig viele Motorkomponenten ausgelegt sein, solange man ihn bezahlen kann. Jede Motorkomponente, die

überwunden werden muß, verbraucht 1500 Punkte elektrischer Energie.

Flammenwerfer

Art: Personenwaffe

Durchschlagsfaktor: 110

Schaden: 75

Anfälligkeit: 40

Preis: 100 Cr

Basisreichweite: 40 cm

Munition: 75 Cr für den Tank + 15 Cr pro Liter/1 kg=1000 ml/10 Liter

Bereitmachen: 3 Kampfphasen

Dauer: 2 Kampfphasen

Der Flammenwerfer erzeugt einen Feuerschaden, der nur durch eine entsprechende Rüstung abgefangen wird. Es wird ein ml pro Punkt Durchschlag oder Schaden benötigt.+50 ml pro 2 Kampfphasen Dauer.

Fuel-Air-Explosiv Bomben

Art: Personenwaffe

Durchschlagsfaktor: 65 pro Liter

Schadenswert: 120 pro Liter

Anfälligkeit: 35

Basisreichweite: 10 m

Preis: 300 Cr

Größe: 1 pro 20 Liter

Dauer: 6 Kampfrunden pro Liter

Bereitmachen: 10 Minuten= 60 Kampfrunden

Diese Bombe verspürt erst einen feinen Nebel einer brennbaren Flüssigkeit und zündet dann. Die Folgend sind verehrend. Diese Bombe erfaßt entsprechend ein Volumen. Das Volumen beträgt mindestens 8 m³. Durch diese Zahl werden der Durchschlagsfaktor und der Schadenswert geteilt um den realen Wert zu erhalten.

Gewehr

Art: Personenwaffe

Durchschlagsfaktor: 150

Schaden: 80

Anfälligkeit: 15

Preis: 300 Cr

Basisreichweite: 4 m

Munition: 15 Cr pro Magazin 3 Cr/ 10 kg/ 20

Bereitmachen: 3 Kampfphasen

Hier wird davon ausgegangen, daß es sich um ein Sturmgewehr handelt. Dies bedeutet, daß die jeweilige Waffe mit einem Feuerstoß fünf Schüsse und als Dauerfeuer sogar zehn Schüsse verschießt. Das ziehen eines Gewehrs benötigt 3 Kampfphasen. Das Aufmunitionieren verbraucht genausoviel Zeit, wie bei einer Pistole.

Gummischrot-Pistole

Art: Personenwaffe
Durchschlagsfaktor: 30
Schaden: 15
Anfälligkeit: 10
Preis: 100 Cr
Basisreichweite: 15 cm
Munition: 3 Cr/ 5 kg/ 5
Bereitmachen: 2 Kampfphasen

Gummischrot-Pistolen stellt die typische Polizeiwaffe dar. Sie ist eigentlich nicht dazu gedacht Schaden zu verursachen. Sondern sie nutzen aus, daß viele Leute den Widerstand aufgeben weil sie beschossen werden.

Granatwerfer 40 mm

Art: Personenwaffe
Durchschlagsfaktor: 200
Schaden: 100
Anfälligkeit: 10
Preis: 450 Cr
Basisreichweite: 3 m
Größe: 0.1
Munition: 60 Cr
Bereitmachen: 3 Kampfphasen

Dieser Granatwerfer wird in der Hand getragen. Es gibt auch die Möglichkeit ihn an ein Gewehr zu montieren. Es gibt sogar eine Variante die mit Dauerfeuer arbeitet. Aufgrund des Rückschlags ist diese aber nur an einem stabilen Standort zu betreiben. Diese Variante kostet zusätzlich 2000 Cr.

Harpune

Art: Personenwaffe
Durchschlagsfaktor: 60
Schaden: 50
Anfälligkeit: 15
Preis: 90 Cr
Basisreichweite: 70 cm
Munition: 5 Cr/ 2 kg/ 1
Bereitmachen: 2 Kampfphasen

Für Fische und Menschen gleichermaßen gut geeignet. Für Harpunen ist ein Explosivaufsatz erhältlich, der den Schaden einer Handgranate

anrichtet, und für den auch die entsprechenden Regeln gelten. Die Basisreichweite reduziert sich mit diesem Aufsatz auf 60 cm. Jede Harpune wird mit einem Schuß geliefert. Der Harpunenpfeil kann als eine improvisierte Waffe mit der Hälfte der Harpunenwerte angesehen werden.

Handflammpatrone

Art: Personenwaffe
Durchschlagsfaktor: 75
Schaden: 50
Anfälligkeit: 25
Preis: 50 Cr
Basisreichweite: 70 cm
Bereitmachen: 2 Kampfphasen
Dauer: 5 Kampfphasen

Mit Handflammpatronen wird eine brennende Masse auf das Ziel abgeschossen. Dies kann für den Angreifer insofern ein Vorteil sein, da einige Rüstungen nicht in der Lage sind gegen Feuerschäden zu schützen.

Handgranaten

Art: Personenwaffe
Durchschlagsfaktor: 100
Schaden: 75
Anfälligkeit: 5
Preis: 50 Cr
Bereitmachen: 2 Kampfphasen
Basisreichweite: KÖRPERKRAFT÷10+20 cm
Munition: 100 kg

Eine der klassischen Waffen für den Kampf in Schützengräben oder für den Straßenkampf. Der Schaden einer Handgranate ist normalerweise ein Explosionsschaden. Auf diesen Schaden kann man ohne zusätzliche Kosten auch verzichten

Ionenkanone

Art: Fahrzeugwaffe (Raumschiffwaffe)

Durchschlagsfaktor: 45

Schaden: 40

Anfälligkeit: 35

Preis: 45000 Cr (600000 Cr)

Basisreichweite: 100 m (800 m)

Größe: 6 (65)

Die Ionenkanone ist noch in der Entwicklungsphase und entsprechend noch nicht einsatzfähig. In ihr werden geladene Teilchen beschleunigt und so zum Schädigen ausgenutzt. Neben dem zu beschleunigendem Gas benötigt eine Ionenkanone auch noch elektrische Energie, in doppelter Höhe ihres Durchschlag- und Schadenwerts.

Jagdgewehr

Art: Personenwaffe

Durchschlagsfaktor: 80

Schaden: 75

Anfälligkeit: 15

Preis: 250 Cr

Basisreichweite: 5 m

Munition: 2 Cr/ 0,0001/ 5

Bereitmachen: 3 Kampfphasen

Das Jagdgewehr besitzt keinen Feuerstoß und auch kein Dauerfeuer, es kann jedoch damit ausgestattet werden. Aufgrund seiner hohen Basisreichweite und seiner im Vergleich zum normalen Gewehr geringeren Schadenswert und Durchschlagsfaktor ist es eher zur Jagd auf Lebewesen geeignet, die sich nicht wehren und rüsten.

Kanone

Art: Fahrzeugwaffe (Raumschiffwaffe)

Durchschlagsfaktor: 250

Schaden: 200

Anfälligkeit: 20

Größe: 3 (35)

Preis: 50000 Cr (150000 Cr)

Basisreichweite: 67 m (450 m)

Munition: 100 Cr/ 10 Tonnen/1 (500 Cr/ 110 Tonnen/ 1)

Bereitmachen: 1/ 2 Kampfrunden (8/ 1 Kampfrunde)

Waffen vom leichten Flakgeschütz bis zum überschweren Belagerungsgeschütz fallen in diese Kategorie. Der Schaden einer Kanone ist normalerweise ein Explosionsschaden. Auf diesen Schaden kann man ohne zusätzliche Kosten auch verzichten. Eine Kanone benötigt drei Mann um sie zu bedienen.

Katapult

Art: Fahrzeugwaffe

Durchschlagsfaktor: 80

Schaden: 60

Anfälligkeit: 40

Größe: 4

Preis: 1500 Cr

Basisreichweite: 3 m

Munition: 50 Cr/ 500 kg/ 1

Bereitmachen: 90 Kampfrunden = 15 Minuten

Das Katapult dient normalerweise zum Verschießen von schweren Gesteinsbrocken. Für diese Art von Munition gelten die angegebenen Werte. Ein Katapult erfordert sieben Mann zur Bedienung.

Kettensäge

Art: Personenwaffe

Durchschlagsfaktor: 100

Schaden: 100

Anfälligkeit: 15

Preis: 150 Cr

Bereitmachen: 5 Kampfphasen

Keine klassische Handwaffe, aber im Rahmen von schlechten Horrorfilmen eine immer wieder beliebte Waffe. Jeweils 20 Punkte Durchschlagsfaktor oder Schaden benötigen einen Punkt Treibstoff. Der Tank faßt 1000 Punkte.

Lasergewehr

Art: Personenwaffe
Durchschlagsfaktor: 30
Schaden: 25
Anfälligkeit: 40
Preis: 750 Cr
Basisreichweite: 8 m

Bereitmachen: 3 Kampfphasen

Die Werte einer Laserwaffe bezieht sich immer auf einen Schuß. Lasergewehre sind dafür ausgelegt die Energie von zwei 'Schüssen zu speichern und dann zusammen abzugeben. Durchschlag und Schaden werden bei einem solchen 'Doppelschuß' verdoppelt. Das Speichern zusätzlicher Energie dauert 0,1 Sekunden. Ein Einzelschuß kann ohne Ladezeit abgegeben werden. Nach einem 'Mehrfachschuß' muß eine Laserwaffe abkühlen. Die Abkühlzeit beträt Anzahl der abgegebenen Schüsse in Sekunden. Wenn man nicht wartet nimmt die Waffe Schaden. Der Schaden beträt $(20/25) \times$ nicht eingehaltene Wartezeit.

Laserkanone

Art: Fahrzeugwaffe (Raumschiffwaffe)
Durchschlagsfaktor: 90
Schaden: 60
Anfälligkeit: 30
Größe: 5 (55)
Preis: 30000 Cr (320000 Cr)
Basisreichweite: 140 m (1 km)

Bereitmachen: 1 Kampfrunde (2 Kampfrunden)
Wenn man die nötigen Energiereserven oder Generatoren hat bieten Laserkanonen eine exzellente Feuerkraft. Denn auch bei ihnen kann man den angegebenen Durchschlagsfaktor und Schaden mit einer beliebigen glatten Zahl multiplizieren um Durchschlag oder Schaden zu optimieren. Laserkanonen sind sowohl als Fahrzeug-, als auch als Raumschiffwaffen zu bekommen. In der Größe ist ein notwendiger Energiespeicher noch nicht mitgerechnet. Es gelten die gleichen Konstruktionsregeln, wie bei Laserhandwaffen, nur wird hier die Anzahl der nötigen Energiepunkte mit 10 multipliziert.

Lasernebelgranate Typ I

Art: variabel
Schutzfaktor: 300
Anfälligkeit: 5
Größe: 0,01 (0,1) [1]
Preis: 40 Cr (70 Cr) [150 Cr]
Basisreichweite: $KÖRPERKRAFT \div 10 + 20$ cm (5 m) [100 m]
Munition: 100 kg
Bereitmachen: 2 Kampfphasen

Der Nebel dieser Granaten schützt speziell gegen jede Art von Laserwaffen. Diese Granaten bilden eine Nebelwand, die einen Sichtfaktor von 0,1 besitzt.

Das Nebelfeld einer Personengranate hat einen Durchmesser von 5m, das einer Fahrzeuggranate von 10 m und das einer Raumschiffwaffe von 100 m. Diese Reichweiten können nocheinmal verdoppelt werden, wobei jeweils 10 cm zusätzlicher Reichweite 1 Cr bei Personengranaten, 5 Cr bei Fahrzeugwaffen und 10 Cr bei Raumschiffwaffen kosten.

Die Reichweiten und Größen bei Fahrzeug und Raumschiffgranaten beziehen sich auf spezielle Werfer.

Lasernebelgranate Typ II

Art: Variabel
Schutzfaktor: 125
Anfälligkeit: 5
Größe: 0,01 (0,1) [1]
Preis: 50 Cr (80 Cr) [160 Cr]
Basisreichweite: $KÖRPERKRAFT \div 10 + 20$ cm (5m) [100 m]
Munition: 100 kg
Bereitmachen: 2 Kampfphasen

Diese Art von Lasernebelgranaten hat einen geringeren Schutzfaktor, aber mit 0,9 auch eine sehr viel geringere Sichtbehinderung.

Die restlichen Regeln sind wie bei Typ I.

Laserpistole

Art: Personenwaffe
Durchschlagsfaktor: 10
Schaden: 5
Anfälligkeit: 20

Preis: 500 Cr

Basisreichweite: 1,2 m

Bereitmachen: 1 Kampfphase

Die besonderen Regeln und Erklärungen stehen beim Lasergewehr.

Laserschwert

Art: Personenwaffe

Durchschlagswert: 100

Schaden: 100

Anfälligkeit: 5

Preis: 1500 Cr

Basisreichweite: 10 cm

Bereitmachen: 1 Kampfphase

Diese Waffe ist auf der ursprünglichen Hintergrundwelt dieses Systems nicht erhältlich. Sie benötigt eine Energiequelle und wird zweihändig geführt.

leichte Einhandwaffen

Art: Personenwaffen

Durchschlagsfaktor: 90

Schaden: 60

Anfälligkeit: 5-45

Preis: Metall: 250 Cr, Kunststoff: 150 Cr, Holz: 80 Cr

Basisreichweite: $(\text{Körperkraft}-40) \div 10 + 7$ cm

Bereitmachen: 1 Kampfphase

Vom Knüppel bis zum Kurzschwert reicht die Variationsweite der leichten Einhandwaffen. Mit dem Talent NICHT WURFWAFFEN WERFEN können diese Waffen auch geworfen werden. Aber für eine gute Wurfaffe ist das immer noch kein Ersatz.

leichte Zweihandwaffen

Art: Personenwaffe

Durchschlagsfaktor: 80

Schaden: 50

Anfälligkeit: 5-40

Preis: Metall: 150 Cr, Kunststoff: 80 Cr, Holz: 60 Cr

Basisreichweite: $(\text{Körperkraft}-50) \div 10 + 3$ cm

Bereitmachen: 1 Kampfphase

Der Kampfstab ist in dieser Kategorie wohl die bekannteste Waffe. Auch diese Waffen können

mit dem Talent NICHT WURFWAFFEN WERFEN geworfen werden.

Luftgewehr

Art: Personenwaffe

Durchschlagsfaktor: 30

Schaden: 25

Anfälligkeit: 15

Preis: 100 Cr

Basisreichweite: 2m

Munition: 1,5 Cr/ 2 kg/ 10

Bereitmachen: 3 Kampfphasen

Das Luftgewehr ist eigentlich eine reine Sportwaffe, die nie zum Verletzen konzipiert wurde. Sie verschießt kleine Pfeile. Diese Pfeile können auch in Luftpistolen verwendet werden, dabei gelten allerdings die Werte der Luftpistole.

Luftpistole

Art: Personenwaffe

Durchschlagsfaktor: 15

Schaden: 15

Anfälligkeit: 15

Preis: 60 Cr

Basisreichweite: 0,3 m

Munition: 1,5 Cr/ 2 kg/ 5

Bereitmachen: 1 Kampfphase

Die Luftpistole ist als Sportwaffe konzipiert. Sie verschießt kleine Pfeile, die auch im Luftgewehr Verwendung finden.

Maschinengewehr

Art: Personenwaffe

Durchschlagsfaktor: 225

Schaden: 180

Anfälligkeit: 15 pro tausend Schuß ohne Laufwechsel

Größe: 0,5

Preis: 500 Cr

Basisreichweite: 8 m

Munition: 3 Cr/ 10 kg/ 100

Bereitmachen: 5 Kampfphasen

Eine relativ schwere Waffe, die sich gut dazu eignet große Gruppen zu bekämpfen. Ein Maschinengewehr kennt keine festen Feuerstöße, sondern feuert zwischen 1-20 Schuß pro

durchgezogenem Abzug ab. Wobei der Schütze bestimmt wieviel Schuß er abgeben möchte.

Maschinenkanone

Art: Fahrzeugwaffe

Durchschlagsfaktor: 50

Schaden: 30

Anfälligkeit: 10 pro tausend Schuß ohne Laufwechsel

Größe: 1

Preis: 1000/ 35 Cr

Basisreichweite: 10 m

Munition: 3 Cr/ 20 kg/ 100

Bereitmachen: 1 Kampfrunde

Sicher die leichteste Fahrzeugwaffe, gleichzeitig aber auch eine sehr tödliche. Eine Maschinenkanone kann zwischen 1-20 Schuß pro Feuerstoß abgeben, und so eine große Anzahl von Zielen bekämpfen.

Maschinenpistole

Art: Personenwaffe

Durchschlagsfaktor: 75

Schaden: 50

Anfälligkeit: 10

Preis: 250 Cr

Basisreichweite: 1 m

Munition: 2 Cr/ 7,5 kg/ 30

Bereitmachen: 1 Kampfphase

Maschinenpistolen sind kleine handliche Waffen, die immer größere Beliebtheit erlangen. Auch Maschinenpistolen können in einem Feuerstoß fünf und im Dauerfeuer zehn Kugeln pro Phase verschießen.

Massenbeschleuniger

Art: Fahrzeugwaffe (Raumschiffwaffe)

Durchschlagsfaktor: 150

Schaden: 100

Anfälligkeit: 5

Größe: 5 (25)

Preis: 75000 Cr, 800000 Cr

Basisreichweite: 500 m (1,5 km)

Munition: 150 Cr/ 200 kg /1 (150 Cr/ 2 Tonnen/ 1)

Bereitmachen: 1 Kampfrunde (3 Kampfrunden)

Die jeweiligen Werte sind die maximalen Werte. Diese Werte können jederzeit reduziert werden. Ein Massenbeschleuniger kann alleine bedient werden. Das Nachladen eines Massenbeschleunigers benötigt 3 Kampfphasen. Jeder Schuß verbraucht 1000 (2500) Punkte elektrischer Energie.

Mine

Art: Variabel

Durchschlagsfaktor: 100

Schaden: 150

Anfälligkeit: 5, Zünder: 5-25

Größe: 10 kg/200 kg/5 Tonnen

Preis: 50 Cr, 250 Cr, 2500 Cr

Gut verlegt sind Minen eine sehr heimtückische Waffe. Das eigentliche Verlegen bereitet keine Probleme. Das Tarnen dieser Aktion erfordert eine Probe auf SPUREN VERWISCHEN. Das Entdecken von Minen geht über das Talent SPUREN LESEN. Werden die Minen nicht über einen Menschen per Hand gezündet, so benötigen man einen Auslöser. Die folgende Tabelle zeigt einige mögliche Auslöser und ihre Preise pro Punkt an. Jeder Auslöser erreicht 90%.

Der Schaden einer Mine ist normalerweise ein Explosionsschaden. Auf diesen Schaden kann man, allerdings ohne zusätzliche Kosten verzichten.

Auslöser	Kosten pro Punkte
Wärmezünder	180
Trittzünder	45
Erschütterungszünder	90
Zugdrahtzünder	45

Molotow Cocktail

Art: Personenwaffe

Durchschlagsfaktor: 50

Schadenswert: 45

Anfälligkeit: 45

Dauer: 1 pro 100 ml

Basisreichweite: Körperkraft÷10+10 cm

Bereitmachen: 5 Kampfphasen

Preis: 45 Cr/ 100 ml

Ein Molotow Cocktail ist nichts anderes als eine Flasche mit einem brennbaren Material, die als Waffe geworfen wird. Trifft die Flasche auf das Ziel, so nimmt dieses Feuer Schaden. Molotow Cocktails gelten als eine improvisierte Waffe.

Mörser

Art: Personenwaffe (Fahrzeugwaffe)

Durchschlagsfaktor: 100

Schadenswert: 120

Anfälligkeit: 5

Größe: 0 (1)

Preis: 100 Cr, 1000 Cr

Basisreichweite: 2m (75m)

Munition: 50 Cr/ 0,25 kg/ 1 (200 Cr/ 20 kg/ 1)

Bereitmachen: 7 Kampfphasen/ 1 Kampfrunde
(4 Kampfrunde/ 8 Kampfphase)

Die Größe eines Personenmörser ist nicht etwa Null, weil er eine Person nicht behindert, ganz im Gegenteil. Er verbraucht aber in einem Fahrzeug, zusammen mit einer Person, keinen zusätzlichen Platz. Der Schaden eines Mörsers ist normalerweise ein Explosionsschaden. Auf diesen Schaden kann man, allerdings ohne zusätzliche Kosten, auch verzichten.

Monofilamentpeitsche

Art: Personenwaffe

Durchschlagsfaktor: 90

Schaden: 150

Anfälligkeit: 5

Preis: 400 Cr

Basisreichweite: 7 cm

Bereitmachen: 1 Kampfphase

Die Monofilamentpeitsche besteht aus einer einzigen Peitschenschnur die atomdünn ist. Auf der ursprünglichen Hintergrundwelt dieses Systems gibt es keine Monofilamentpeitschen.

Nadlergewehr

Art: Personenwaffe

Durchschlagsfaktor: 90

Schaden: 40

Anfälligkeit: 25

Preis: 300 Cr

Basisreichweite: 5 m

Munition: 1 Cr/ 2 kg/ 50

Bereitmachen: 3 Kampfphasen

Dieses Gewehr verschießt kleine Nadeln, die in einem Magnetfeld beschleunigt werden. Jeder Schuß erfordert 3 Punkte elektrischer Energie aus einem Akku. Diese Waffe kann 10er Feuerstöße und 20er Dauerfeuer schießen.

Nadlerpistole

Art: Personenwaffe

Durchschlagsfaktor: 50

Schadensfaktor: 20

Anfälligkeit: 25

Preis: 150 Cr

Basisreichweite: 1m

Munition: 1 Cr/ 2 kg/ 25

Bereitmachen: 1 Kampfphase

Diese Pistole beschleunigt kleine Nadeln mit 2 Punkte elektrischer Energie pro Schuß. Diese Waffe kann 5er Feuerstöße und Dauerfeuer verschießen.

Napalmbombe

Art: Personenwaffe

Durchschlagsfaktor: 60 pro Liter

Schadenswert: 80 pro Liter

Anfälligkeit: 30

Basisreichweite: 12 m

Preis: 250 Cr

Größe: 1 pro 20 Liter

Dauer: 10 pro Liter

Bereitmachen: 10 Minuten= 60 Kampfrunden

Napalmbomben verstreuen eine flüssige brennende Mischung über mindestens 4m². Der reale Schadenswert wird ermittelt, indem der Wert durch die Fläche geteilt wird. Gegen Napalm helfen nur Rüstungen, die gegen Feuer Schaden helfen. Bomben die auch im Wasser ihren Schaden anrichten sind für den zweiten angegebenen Preis zu bekommen.

Nebelgranaten

Art: Variabel

Sichtfaktor: 0,9-0,5-0

Größe: 0,01 (0,1) [1]

Preis: 30/ 10 Cr (2000/ 15 Cr) [8000/ 30 Cr]

Basisreichweite: Körperkraft÷10+20 cm (5 m) [100 m]

Bereitmachen: 2 Kampfphasen

Derartige Granaten sollen verhindern, daß man vom Gegner gesehen wird. Diese Granaten weisen einen Sichtfaktor auf, mit dem das Talent SEHEN des Charakters multipliziert wird. Dieser Faktor läuft von 0-0,9. Das Nebelfeld einer Personengranate hat einen Durchmesser von 5m, das einer Fahrzeuggranate von 10 m und das einer Raumschiffwaffe von 100 m. Diese Reichweiten können nocheinmal verdoppelt werden wobei jeweils 10 cm zusätzlicher Reichweite 1 Cr bei Personengranaten, 5 Cr bei Fahrzeugwaffen und 10 Cr bei Raumschiffwaffen kosten.

Die Reichweiten und Größen bei Fahrzeug und Raumschiffgranaten beziehen sich auf spezielle Werfer.

Panzerfaust

Art: Fahrzeugwaffe

Durchschlagsfaktor: 110

Schaden: 100

Anfälligkeit: 5

Größe: 2/ 0,5

Preis: 300 Cr

Basisreichweite: 4 m

Munition: 75 Cr/ 200 kg/ 1

Bereitmachen: 3 Kampfphasen/ 5 Kampfphasen

Eine etwas kräftigere Waffe, die entgegen ihrem Namen auch gegen See- und Luftziele effektiv eingesetzt werden kann. Die im Vergleich zu anderen Waffen hohe Größe soll simulieren, daß wegen des auftretenden Feuerschweifes viel Platz benötigt wird. Dieser Feuerschweif trifft zu 100% alle Personen die sich hinter dem Schützen befinden. In einem Meter Abstand trifft der Schweif zu 90% und so weiter. Der Durchschlag des Schweifes beträgt 75 und er hat einen Schadenswert von 100. Dieser Schaden ist Feuerschaden und kann nur von entsprechenden Rüstungen abgehalten werden. Trifft der Feuerstrahl auf ein festes Hindernis so dritteln sich seine Werte. Jeweils ein Drittel betrifft das Hindernis, die linke und die rechte Seite. Jede Aufspaltung nimmt dem Feuerschweif 20% Trefferwahrscheinlichkeit. Der Schaden einer Panzerfaust ist normalerweise ein

Explosionsschaden. Auf diesen Schaden kann man allerdings ohne zusätzliche Kosten auch verzichten

Peitsche

Art: Personenwaffe

Durchschlagsfaktor: 30

Schaden: 35

Anfälligkeit: 15

Preis: 25 Cr

Bereitmachen: 2 Kampfphasen

Die Peitsche wird mit dem Talent EINHANDWAFFEN geführt. Außer ihrem normalen Schaden bietet sie noch einige interessante Möglichkeiten. Eine Peitsche kann einen Gegner in 2 Meter Entfernung noch treffen. Eine Peitsche kann wie eine Bola zum Fessel benutzt werden. Hierbei darf der Gegne höchstens einen Meter entfernt stehen. Treffer auf Hals und Kopf führen bei Anwendung einer Peitsche zu normalen Behinderungen durch das Fesseln.

Photonentorpedo

Art: Fahrzeugwaffe (Raumschiffwaffe)

Durchschlagsfaktor: 250

Schaden: 300

Anfälligkeit: 10

Größe: 4 (12)

Preis: 250000 Cr (2750000 Cr)

Basisreichweite: 750m (2km)

Bereitmachen: 1 Kampfrunde/ 1 Kampfrunde

Diese Waffe ist auf meiner Hintergrundwelt noch nicht erhältlich. Dieser Torpedo besteht aus einem Kraftfeld in dessen reine Energie gespeichert ist.

Pistole

Art: Personenwaffe

Durchschlagsfaktor: 75

Schaden: 60

Anfälligkeit: 25

Preis: 200 Cr

Basisreichweite: 0,6 m

Munition: 2 Cr/ 7,5 kg/ 10

Bereitmachen: 1 Kampfphase

Die Pistole ist eine kleine handliche Waffe. Ihr größter Vorteil liegt darin, daß sie nur selten

verboten wird. Das Ziehen einer Pistole verbraucht eine Kampfphase. Um eine Pistole ladefertig zu machen sind drei Kampfphasen notwendig. Jeder aufmunitionierte Schuß verbraucht eine Kampfphase.

Plasmagewehr

Art: Personenwaffe

Durchschlagsfaktor: 70

Schaden: 90

Anfälligkeit: 45

Preis: 1500 Cr

Basisreichweite: 3,5m

Munition: Tank 150 Cr + Akkupreis + 5 Cr pro Punkt Durchschlag oder Schaden

Bereitmachen: 3 Kampfphasen

Plasma besteht aus Gas, das so hoch erhitzt wurde, daß seine Atome auseinanderfallen. Entsprechend benötigt diese Waffe nicht nur pro Schuß Energiepunkte in Höhe ihres jeweiligen Durchschlags und Schadenwertes, sondern auch das nötige Gas. Der entsprechende Tank wird normalerweise auf dem Rücken angebracht. Er ist so groß, daß bisher keine Plasmapistolen hergestellt werden. Auch die Schüsse eines Plasmagewehrs lassen sich kombinieren. Hier setzt allerdings die Brennkammer für das Gas eine Grenze, bei maximal doppeltem Wert. Die Brennkammer maximal auf fünf Schüsse erweitert werden. Jede Erweiterung kostet 200 Cr.

Plasmakanone

Art: Fahrzeugwaffe (Raumschiffwaffe)

Durchschlagsfaktor: 70

Schaden: 90

Preis: 15000 Cr (200000 Cr)

Basisreichweite: 250m (500m)

Größe: 3 (13)

Bereitmachen: 1/ 8 Kampfunden (2/ 15 Kampfphasen)

Auch Plasmakanonen können aufgrund ihrer Brennkammer bis zu maximal dem Fünffachen ihres maximalen Durchschlags und Schadenwertes erzeugen. Zwei Schüsse können bei einer Standartwaffe gespeichert werden; jede Brennkammererweiterung kostet 1000 Cr beziehungsweise 2000 Cr.

Raketenwerfer

Art: Fahrzeugwaffe (Raumschiffwaffe)

Durchschlagsfaktor: 135

Schaden: 120

Anfälligkeit: 15

Größe: 2 (25)

Preis: 60000 Cr (200 Cr)

Basisreichweite: 100m (1km)

Bereitmachen: 1 Kampfrunde/ 2 Kampfrunden (1 Kampfrunde/ 1 Kampfrunde)

Munition: 300 Cr/ 5 Tonnen/ 1 (3500 Cr/ 7,5 Tonnen/ 1)

Bereitmachen: 1 Kampfrunde (6 Kampfrunden)

Diese Waffe verschießt ungelenkte Raketen, nach Art der sogenannten Stalinorgel. Gelenkte Rakete, oder Minen können auch verschossen werden. Die entsprechenden Raketen müssen dann allerdings noch konstruiert werden. In einem Raketenwerfer sind zehn Raketen, diese können im Schwarm verschossen werden, aber auch einzeln. Der Raketenwerfer verursacht normalerweise Explosionsschaden. Es ist allerdings ohne zusätzliche Kosten möglich, auf diesen Schaden zu verzichten. Das Nachladen erfordert fünf Mann.

Rammsporn

Art: variabel

Durchschlagsfaktor: +60

Schaden: +40

Anfälligkeit: 5

Größe: 1

Preis: 20 Cr (200 Cr) [1500 Cr]

Basisreichweite: 0 m

Ein Rammsporn unterstützt durch seine Wirkung einen Rammangriff eines Fahrzeugs. Die grundlegenden Schadenswirkungen kann man beim Fahrzeugkampf, unter dem Stichpunkt Rammen nachschlagen.

Scharfschützengewehr

Art: Personenwaffe

Durchschlagsfaktor: 200

Schaden: 100

Anfälligkeit: 60

Preis: 3000 Cr

Bereitmachen: 5 Kampfphasen, 3 Kampfphasen
Basisreichweite: 20 m

Das Scharfschützengewehr ist speziell für den Kampf auf große Entfernungen entwickelt. Will man diesen Bonus nutzen so erfordert ein Schuß tatsächlich vier Kampfphasen, wobei drei zum Zielen und eine für den Schuß benötigt wird.

Schlagring

Art: Personenwaffe

Durchschlagsfaktor: +15

Schaden: +6

Anfälligkeit: 5

Preis: 10 Cr

Bereitmachen: 1 Kampfrunde

Ein Schlagring verursacht nur im Zusammenwirken mit einer Boxenattacke eine Wirkung. Die beim Durchschlagsfaktor und beim Schaden angegebenen Werte werden zu den Werten der Boxenattacke addiert. Der Körperkraftbonus wird bei der gesamten Attacke nur einmal aufaddiert.

Schrotflinte

Art: Personenwaffe

Durchschlagsfaktor: 90

Schaden: 75

Anfälligkeit: 15

Preis: 150 Cr

Basisreichweite: 25 cm

Munition: 2 Cr/ 12 kg/ 2

Bereitmachen: 3 Kampfphasen

Die Schrotflinte hat eine Flächenwirkung. Um diese zu simulieren trifft eine Schrotflinte Ziele, die neben ihrem Hauptziel liegen, mit der Hälfte ihres Durchschlagsfaktors und Schadens, wobei die Werte abgerundet werden. Es werden jedoch höchstens Ziele getroffen, die sich maximal zwei Meter vom Primärziel entfernt befinden. Schießt man mit einer Schrotflinte daneben, so hat der Benutzer noch einen Wurf auf sein Waffentalent frei. Gelingt dieser mit allen Modifikatoren, so ist das Ziel als Nebenziel getroffen worden. Geht auch dieser Wurf daneben wurde das Ziel nicht getroffen.

Sprengstoffe

Sprengstoffe verursachen Personenschaden, ihr größter Vorteil besteht darin, daß sie in beliebiger Menge zum Einsatz gebracht werden können. Wird er zum Aufbrechen eines Tresors verwendet, so werden alle Sprengstoffdaten durch die Quadratmeterzahl geteilt und dann der normale Schaden ermittelt. Pro schweren Schaden werden 10 cm Schichtdicke abgetragen.

Die folgende Tabelle gibt einen Anhaltspunkt über die Schadenswirkungen der kleinsten Menge Sprengstoff, etwa 1 g.

Sprengstoff	Durchschla g	Schaden	Preis
Nitroglyzerin (l)	2	1	5
Dynamit (s)	1,5	0,5	6
Plastiksprengstoff (s)	3	2	10

Der obigen Tabelle kann man den Aggregatzustand des Sprengmittels entnehmen: l= liquid (flüssig) und s= solid (fest). Durch das richtige Anbringen der Sprengladungen kann der Schaden der Sprengladung vervielfacht werden. Hat der sprengende Charakter ausreichend Zeit, sich intensiv mit dem zu sprengenden Objekt zu beschäftigen, so verzehnfachen sich nach einer bestandenen Probe auf das Talent SPRENGTECHNIK der Durchschlagsfaktor und der Schaden der anschließend angebrachten Sprengladung.

Für Sprengstoffe sind verschiedene Zünder erhältlich. Die folgende Tabelle listet ein paar der gebräuchlichsten auf.

Zünder	Preis
Funkzünder	siehe Funkgerät
Zündschnur pro Meter	1
Drahtzünder pro Meter	3

Stichwaffen

Art: Personenwaffe

Durchschlagsfaktor: 75

Schaden: 45

Anfälligkeit: 25

Preis: Metall: 180 Cr, Kunststoff: 90 Cr, Holz: 40 Cr

Basisreichweite: (Körperkraft-40)÷10+8 cm

Bereitmachen: 1 Kampfphase

Degen, Rapier und Florett sind bekannte Waffen dieser Kategorie. Dolche und Messer fallen nicht unter diese Kategorie.

Tigerklaue

Art: Personenwaffe

Durchschlagsfaktor: +16

Schaden: +20

Anfälligkeit: 10

Preis: 40 Cr

Bereitmachen: 2 Kampfphasen

Kleine Klingen, die versteckt in der Faust getragen werden und bei einem Schlag freigelegt werden bilden eine Tigerklaue. Der Durchschlag und Schaden werden auf die durch Boxen erzielten Werte addiert.

Vibrowaffen

Art: Personenwaffe

Durchschlagswert: +45

Schaden: +60

Preis: ×25 Cr

Basisreichweite: -30 cm mindestens jedoch 1 cm
Jede Klingenwaffe kann auch als Vibrowaffe gebaut werden. Bei einer derartigen Waffe wird die Klinge in schnelle Sägebewegungen versetzt. Dadurch kommen die zusätzlichen Werte zustande. Diese Sägebewegungen kosten elektrische Energie, und zwar rechnet man Durchschlagswert und Schaden der konkreten Waffe zusammen und teilt ihn durch zwei. Dieser Wert ergibt den Energiepunkteverbrauch pro Angriff.

Wasserwerfer

Art: Personenwaffe

Durchschlagsfaktor: 45

Schaden: 75

Anfälligkeit: 15

Preis: 500 Cr

Basisreichweite: 87 cm

Bereitmachen: 5 Kampfphasen

Größe: 1

Munition: Tank 75 Cr 1 Cr pro Liter/ 1 kg/ 50 Liter

Eigentliche keine richtige Waffe, sondern ein Mittel zur Bekämpfung von Demonstrationen. Der verschossene Wasserstrahl kann auf ein Gebiet verschossen werden. Durchschlagsfaktor und Schaden werden dann durch die entsprechende Oberfläche geteilt. Häufig dienen die Werfer nicht dazu direkten Schaden zu verursachen, sondern ein Reizmittel über eine große Menschenmenge zu verbreiten. Die Angaben zu den entsprechenden Reizmitteln findet man in dem Kapitel besondere Schäden unter dem Stichpunkt Gifte.

Wuchtgeschosse

Art: Personenwaffe

Durchschlagsfaktor: 25

Schaden: 30

Anfälligkeit: 15

Preis: 150 Cr

Basisreichweite: 30 cm

Munition: 4 Cr/ 50 kg/ 1

Bereitmachen: 2 Kampfphasen

Ein Wuchtgeschoss ist eine typische Polizistenwaffe. Sie soll dazu dienen Störer auf Distanz zu halten. Es ist doch erstaunlich wieviele Menschen ihre Meinung ändern, wenn sie beschossen werden. Diese Waffe kann auch Gummischrot verschießen.

Würgeschlinge

Art: Personenwaffe

Durchschlagsfaktor: Körperkraft

Schaden: 75

Anfälligkeit: 10

Preis: 40 Cr

Bereitmachen: 3 Kampfphasen

Die Würgeschlinge ist eine äußerst heimtückische Waffe, sie wird dem Gegner über den Hals gestreift, um ihn dann zu erwürgen. Aus diesem Grunde besteht jede Attacke mit einer Würgeschlinge aus mehreren Proben. Zunächst darf das auserkorene Opfer keine Ahnung über den bevorstehenden Angriff haben. Dann legt das Opfer einen Sammelwurf auf sein Talent 6.SINN ab. Gegen den erreichten Wert macht der Angreifer eine Probe gegen sein Talent

SCHLEICHEN. Mißling der Wurf auf den 6.SINN, so legt der Anwender der Würgeschlinge nur eine normale Probe auf SCHLEICHEN ab. Gelingt die Probe auf das Talent SCHLEICHEN, so macht der Anwender der Würgeschlinge nun seine normale Probe gegen sein Waffentalent. Mißlingt die Probe gegen das Waffentalent, so mißlingt der Angriff. Hat das Opfer noch eine Aktion zur Verfügung, so kann es jetzt außer der Reihe einen Angriff gegen den Anwender der Würgeschlinge starten.

Die Attacke der Würgeschlinge ist immer gegen den Hals des Gegners gerichtet. Ein normaler Mensch ist also nach vier schweren Treffern Tod. Allerdings werden alle, durch den Treffer anfallenden Würfe mit einem Modifikator von +20 Punkten pro erfolgtem schweren Treffer, mit der Würgeschlinge, ausgeführt. Ebenfalls 20 Punkte beträgt auch der Modifikator pro anfallendem schweren Treffer der Würgeschlinge. Der Angriff einer Würgeschlinge kann durch eine Probe auf das Talent ENTWAFFNEN abgebrochen werden. Bisher erlittene schwere Treffer regenerieren sich mit einer Rate von einem schweren Treffer pro Phase.

Zweihandwaffen

Art: Personenwaffe

Durchschlagsfaktor: 90-180-270

Schaden: 60-120-180

Preis: 1000/ 90 Cr

Basisreichweite: (KÖRPERKRAFT-100)÷10 cm

Bereitmachen: 4 Kampfphasen

Der Zweihänder ist eine typische Waffe dieser Kategorie. Diese Waffen sind so schwer, daß sie nicht mehr effektiv geworfen werden können. Besitzt ein Lebewesen eine menschliche KÖRPERKRAFT über hundert Punkten, so werden die Körperkraftpunkte über 100 von den Werten der Waffe abgezogen. Werden so die Werte einer Einhandwaffe erreicht, so gilt die Basisreichweite einer Einhandwaffe. Besitzt die Waffe so einen noch geringere Werte wird wie unter Einhandwaffen beschrieben weiter verfahren. Die tatsächlichen Werte der Waffe ändern sich natürlich nicht.

Zwille

Art: Personenwaffe

Durchschlagsfaktor: 45

Schaden: 40

Anfälligkeit: 10

Basisreichweite: 40 cm

Preis: 55 Cr

Munition: 1 Cr/ 0,0001/ 1

Bereitmachen: 4 Kampfphasen/ 3 Kampfphasen

Eine Waffe die sich bei radikalen Demonstranten einer gewissen Beliebtheit rühmen kann. Moderne Hochleistungszwillen sind tatsächlich mit einer Pistole vergleichbar. Benützt man keine reguläre Munition, sondern beliebige Steine, so reduzieren sich die Werte der Zwillen um -5/-1. Zwillenmunition kann wie eine normale Waffe verbessert werden.

Raketen

Raketen sind in einer Vielzahl von Variationen zu erhalten. Statt hier irgendwelche Beschränkungen für dieses System anzugeben, sind im folgenden Konstruktionsregeln angegeben.

Die Rakete besteht aus ein oder mehreren Grundkomponenten auf die einzelnen, für die Rakete notwendigen Teile, aufgebaut werden. Jede Grundkomponente trägt 10 Einzelkomponenten. In der folgenden Tabelle sind die Grundkomponenten, das Höchsttempo das mit ihnen erreicht werden kann und ihre maximale Rüstung aufgeführt.

Grundkomponenten	Höchsttempo (km/h)	Rüstung
Rakete	10000	75
Cruise Missile	1000	100
Torpedo	300	150
Erdtorpedo	50	200

Tempo

Die Geschwindigkeit die eine Rakete erreichen kann ist von ihrem Motor abhängig. Um den für die Rakete passenden Motor zu finden geht man folgendermaßen vor:

Man wählt einen passenden Motor aus der unteren Tabelle aus.

Dann berechnet man nach der Formel:

benötigte Einzelkomponenten = gewünschtes Tempo (km/h) ÷ 25 · Größe

wieviele Einzelkomponenten der Motor verbraucht. Um den Preis des Motors zu errechnen multipliziert man den angegebenen Preis anschließend noch mit den Grundkomponenten die dieser Motor antreiben soll.

Motor	Preis	Größe
Feststoffrakete	100	0,1
Düse	500	0,5
Verbrennungsmotor	150	1
Elektromotor	300	0,3
alle Flüssigkeiten	300	1,5
Schmelzer	750	2

Feststoffrakete: Hier wird eine feste Masse verbrannt, ein Motor im eigentlichen Sinne ist nicht vorhanden. Will man die Rakete mehrfach verwenden muß man den kompletten Motor neukaufen. Soll die Rakete auch außerhalb der Atmosphäre funktionieren so erhöht sich der Preis dieses Antriebs um 50 Cr.

Düse: Düsenantriebe sind Motoren im eigentlichen Sinne und erfordern entsprechend auch noch einen Tank. Sie funktionieren nur innerhalb der Atmosphäre.

Verbrennungsmotor: Ein ganz normaler Motor, wie er in jedem Auto vorhanden ist. Er wird wie dieser mit Benzin betrieben. Sollen auch andere Flüssigkeiten verbrannt werden, so erhöht sich der Preis wie unter alle Flüssigkeiten angegeben.

Elektromotor: Elektromotoren benötigen Akkumulatoren um zu funktionieren, sind dann aber in jedem Medium einsetzbar.

Schmelzer: Ein Schmelzer ist der einzige Antrieb für ein Erdschiff. Er schmilzt vorne Gestein oder saugt Lava ein und gibt sie an die Lavapumpe weiter. Es sei hier schon angemerkt das die einzigen "Motoren" die die gewaltigen Energien für diesen Vorgang liefern können Kernreaktoren, Fusionsreaktoren oder gar Antimaterieantriebe. Alle diese Komponenten werden im Kapitel Fahrzeugtuning beschrieben. Die dort genannten Preise müssen noch einmal verzehnfacht werden wenn sie in einen Erdtorpedo

gepackt werden, da die entsprechenden Reaktoren extrem verkleinert werden müssen.

Antrieb

Der Antrieb setzt die Leistung des Motors in eine verwertbare Bewegung um.

Für Feststoffraketen gibt es keinen gesonderten Antrieb. Hier ist einfach die Auslaßöffnung der Rakete entsprechend geformt.

Für alle anderen Antriebssysteme sind hier die Preise und der übliche Einsatzort genannt.

Der Preis muß noch mit der Anzahl der Grundkomponenten multipliziert werden.

Antrieb	Preis	Einsatzort
Lavapumpe	500	Erdtorpedo
Schraube	10	Torpedo
Wasserstahl	100	Torpedo

Lavapumpe: Eine Lavapumpe ist der einzige Antrieb für einen Erdtorpedo.

Wasserstrahl: Bei einem Wasserstrahlantrieb wird Wasser vom Bug aus dem Heck herausgepumpt. Dieser Antrieb bietet ein Höchsttempo von 200 km/h und eine 30 Punkte Tarnung vor Sonar. Dieser Bonus geht verloren wenn ein anderer als ein Elektromotor verwendet wird.

Reichweite und Basisreichweite

Die Reichweite einer Rakete hängt davon ab wieviele Einzelkomponenten dafür veranschlagt werden. In der folgenden Tabelle sind die verschiedenen möglichen Komponenten, entspricht etwa dem Tank eines Fahrzeugs, ihr Preis und die zusätzliche Reichweite pro Einzelkomponente angegeben. Der Preis muß noch mit der Anzahl der Grundkomponenten multipliziert werden.

Komponente	Preis	Reichweite
Feststoff	10	1 km
Flüssigtreibstoff	5	900 m
Akkumulator	30	50 m

Nuklearantriebe haben wie im Kapitel Fahrzeuge beschrieben wird eine praktisch unendliche Kapazität. Da ein Nuklearantrieb für ein Erdschiff die einzige Möglichkeit ist haben Erdtorpedos eine praktisch unendliche Reichweite.

Um jetzt die Basisreichweite der Waffe zu ermitteln rechnet man:

$$\text{Basisreichweite} = \text{die Reichweite der Waffe} \div 75$$

Steuersysteme

Ohne ein Steuersystem macht die gesamte Rakete keinen Sinn. In diesem Abschnitt werden zwei unterschiedliche Steuersysteme beschrieben.

Die erste Art steuert die Rakete während ihres Fluges.

Die zweite Art sorgt dafür das die Rakete ihr Ziel trifft.

Auch für die Steuersysteme hier wieder die allseits beliebte Tabelle. Diesmal nur mit Steuersystem und Preis, wobei der Preis wieder mit den Grundkomponenten multipliziert werden muß.

Steuersystem	Preis
Steuerdüsen	500
Steuerklappen	100
Lavardüsen	2000

Steuerdüsen: Sind tatsächlich kleine Düsen die für eine Richtungsänderung sorgen.

Steuerklappen: Steuerklappen sind für Wasser und Atmosphäre geeignet. Sie bestehen aus Platten die sich quer zur Rakete stellen und durch erhöhten Strömungswiderstand die Lenkung bewerkstelligen.

Lavadüsen: Sind das einzig verfügbare Steuersystem für Erdschiffe.

Zielsysteme

Derartige Systeme sorgen dafür das die Rakete ein bestimmtes Ziel trifft. Man unterscheidet zunächst einmal grob drei verschiedene Raketenkategorien.

kein Zielsystem: Bei derartigen Systemen übernimmt der Pilot die gesamte Steuerarbeit. Bei derartigen Raketen führt der Anwender eine ganz

normale Probe auf seinen Talentwert aus. Die Modifikatoren berechnen sich wie für jede andere Waffe auch.

nicht selbststeuernde Systeme: derartigen Systemen muß der Anwender die Rakete zwar weiterhin steuern, und legt damit eine normale Probe auf sein Talent mit allen Modifikatoren ab. Beim Steuern erhält er allerdings Hilfen von der Rakete aus. Derartige Hilfen sind normalerweise optische Systeme auf denen der Anwender H^{TM} as Ziel in einem Fadenkreuz halt\$ß"uß um das Ziel zu treffen. Ein derartiges System verbraucht eine Komponente auf einer Grundkomponente. Wieviel Bonus das Zielsystem dem Anwender gibt ist hinter dem Zielsystem angegeben. Derartige Zielsysteme geben einen Bonus von maximal 75.

selbststeuernde Systeme: Derartige Systeme steuern sich, wenn sie einmal abgefeuert wurden, vollkommen selbstständig. Der Anwender meldet nur noch an, daß er eine Anzahl von Raketen abfeuert, den Rest erledigen die Raketen von selbst. Nun gibt es gegen jedes System ein entsprechendes Gegensystem und diese sind häufig wirkungsvoller als das Zielsystem. Hier kann der Anwender solcher Raketen sein Können einbringen. Zunächst legt er dazu einen Sammelwurf auf sein Talent RAKETE ab, der ganz normal modifiziert wird. Besteht er ihn nicht, so ist die Rakete auf sich selbst angewiesen. Besteht er sie aber, so hat er Punkte in Höhe seiner gelungenen Probe zur Verfügung um den Zielsystemen durch sein Eingreifen einen zusätzlichen Bonus zu geben.

Die folgende Tabelle listet alle Zielsysteme, ihren maximalen Bonus und die Preise sowohl für ein 25% System als auch für jeden zusätzlichen Punkt Zielgenauigkeit auf.

Zielsystem	max. Bonus	Preis
Infrarot passiv	90%	375 (37)
Optik	50%	150 (5)
LASER passiv	90%	334 (10)
LASER aktiv	85%	1000 (100)
Radar passiv	80%	375 (45)
Radar aktiv	75%	750 (75)

Zielsystem	max. Bonus	Preis
Tecom	95%	1060 (50)
Trägheitslenkung	60%	500 (50)
Astronavigation	55%	910 (25)

Infrarot passiv: Dieses System steuert jede Wärmequelle an.

Optik: Der Anwender verfolgt durch eine Kamera den Flug der Rakete und steuert diese so ins Ziel.

LASER passiv: Dieses System steuert einen vom Ziel reflektierten LASER an. Entsprechend benötigt dieses System eine entsprechende Zielmarkierung.

LASER aktiv: Dieses System führt den notwendigen Laser selbst mit.

Radar passiv: Dieses System funktioniert auf Radarbasis wie das entsprechende LASER-System.

Radar aktiv: Dieses System funktioniert auf Radarbasis wie das entsprechende LASER-System.

TeCom steht für **Terrain Comparison**, also etwa Geländevergleichssystem. Es wird unter anderem bei heutigen Cruise Missiles angewendet. Hierbei wird die Gegend unter dem Flugkörper mit Radarhilfe, mit einer abgespeicherten Karte verglichen. Der Flugkörper erkennt Unterschiede und korrigiert seine Flugbahn selbstständig.

Trägheitsnavigation: Wenn die genaue Position des Abschusses und das genaue Ziel bekannt sind, so kann man, wenn das Tempo des Flugkörpers bekannt ist, mit Hilfe von Kreiseln die Richtung seiner Bewegung feststellen und anhand dieser Daten bestimmen wo sich der Flugkörper befindet.

Astronavigation: Derartige Systeme orientieren sich, indem sie ihre Position zu vorher einprogrammierten Sternen bestimmen.

Raketenabwehr

Einer Rakete die einmal ihr Ziel aufgefaßt hat kann man nur noch auf einem der folgenden Wegen entkommen. Man kann die Rakete über die Wendigkeit seines Fahrzeugs austricksen oder man kann sie vernichten bevor sie das Ziel erreicht.

ECM und ECCM-Maßnahmen

Unter ECM versteht man **Electronic Counter Methods** oder auf Deutsch elektronische Abwehrmaßnahmen. ECCM Systeme sind Systeme die diese Abwehrmaßnahmen unterlaufen. Jedes System verbraucht 0,1 Einzelkomponente. Der Preis der verschiedenen Systeme ist im Kapitel Ortungssysteme zu finden, und zwar steht er bei den Ortungssystemen als Tarnungspreis. Abweichend von der dortigen Regelung können beide Maßnahmen maximal 100 Punkte bringen. Ob das Zielsystem einer Rakete trotzdem anspricht errechnet sich nach:

$$\text{Wert des Zielsystems (maximal jedoch der alte Wert)} = \text{Bonus des Zielsystems} - \text{ECM} + \text{ECCM}$$

Raketen als Fahrzeugwaffen

Jeweils 10 Raketenkomponenten benötigen 1 Fahrzeugkomponente um mitgeführt zu werden.

Waffenloser Kampf

Der eigene Körper ist im Prinzip eine Waffe wie jede andere auch. Jeder erfolgreiche nicht abgewehrte Angriff bringt für den Angegriffenen einen Malus von 10 Punkten auf alle folgenden Aktionen der laufenden Kampfrunde mit sich. Dieser Malus gilt auch dann wenn eine Rüstung nicht durchdrungen wurde, Ausnahmen stellen die unten besprochenen Rüstungen dar. Den diese können einem Charakter eventuell sogar Schaden zufügen wenn sie nicht durchdrungen werden. Kampfanzug, Keramikpanzer, Metallpanzer und Powerarmor zählen zu den Rüstungen die bei einem nicht Durchdringen Schaden verursachen können.

Schlägt man gegen eine Rüstung dieser Art und durchdringt sie nicht so nimmt man den gleichen Schaden nimmt als hätte man selbst diesen Schlag abbekommen.

Wird eine Rüstung durchdrungen so wird ganz normaler Schaden verursacht und zusätzlich der 10 Punkte Malus erzeugt.

Die folgende Tabelle listet alle Arten des waffenlosen Kampfes mit Durchschlagsfaktor und Schaden auf. Für Durchschlagsfaktor und Schaden gilt das sie um die Körperkraft÷10 des Angreifers erhöht werden. Gleichfalls gilt für Werte über 100

das dieser Wert auch nach allen Modifikatoren besteht die Punkte die nach Talentwert-100-Modifikatoren verbleiben noch auf Durchschlagsfaktor und Schaden verteilt werden können.

Werte für den waffenlosen Kampf		
Kampftart	Durchschlag	Schaden
Beißen	10	10
Boxen	25	20
Draufspringen	60	50
Handkantenschlag	30	15
Kniestoß	25	20
Kopfstoß	20	15
Rammen	25	25
Ringem	15	15
Sprungtritt	50	40
Tritt	45	35
Würfe	35	35

Boxen

Boxen wird ebenfalls mit beiden Händen ausgeführt insofern kann auf eine Aktion Boxen hin entweder zweimal attackiert werden oder einmal attackiert und einmal pariert werden. Auch hier werden beide Würfe mit dem gleichen Modifikator durchgeführt. Boxangriffe können nur durch Talentwürfe auf Boxen oder Handkantenschläge pariert werden.

Draufspringen

Um einen Gegner so anzugreifen muß er zunächst einmal auf dem Boden liegen. Dann führt man eine Probe auf Springen aus. Gelingt diese Probe so nimmt der Gegner Schaden. Mißlingt er so nehmen beide Beine des Angreifers den bei Draufspringen angegebenen Schaden.

Kopfstoß

Diese Art des Angriffs kann durch Boxen und einen Handkantenschlag abgewehrt werden.

Ringem

Ein Charakter der erfolgreich gerungen wurde kann sich zunächst mit dem Talent GRIFFE

BRECHEN gegen den Erfolg seines Gegners wehren oder er kann den Schaden hinnehmen und eine Aktion starten zu der er seinen Oberkörper nicht braucht.

Der angegebene Wert für Durchschlagsfaktor und Schaden wird mit der Anzahl der erfolgreich gerungenen Runden multipliziert wenn das Opfer über keine oder nur eine Rüstung verfügt die der Angreifer, auch ursprünglich, durchdringen kann.

Hat er dazu keine Möglichkeit so kann er sein Opfer zwar blockieren aber nicht schädigen, er nimmt aber umgekehrt auch keinen Schaden.

Ist bei einer Ringenattacke einmal der Schadenswurf geglückt so nimmt das Opfer automatisch auch weiteren Schaden. Der Angreifer legt fest mit welchem Schaden, maximal seinen Höchstwert, der Angriff ausgeführt wird. Er kann so auch auf den leichten Schaden vollkommen verzichten.

Beim Sprungtritt hebt der Körper komplett vom Boden ab. Entsprechend kann mit jedem Fuß ein Gegner angegriffen werden. Die beiden Angriffswürfe werden mit dem gleichen Modifikator ausgeführt. Ein mißlungenes Aufkommen hat den unter "Würfe" geschilderten Schaden zur Folge. Einem Sprungtritt kann nur durch einen erfolgreichen Wurf auf das Talent Waffen ausweichen entgangen werden.

Sprungtritt

Beim Sprungtritt hebt der Körper komplett vom Boden ab. Entsprechend besitzt man drei Möglichkeiten mit einem Sprungtritt anzugreifen. Man kann den Gegner zweimal angreifen, wobei dieser Angriff als eine Aktion gilt.

Man kann zwei Gegner die nebeneinander stehen gleichzeitig angreifen. Auch dieser Angriff zählt als eine Aktion. Allerdings verringert sich der Durchschlagsfaktor bei dieser Angriffsart um 10 Punkte.

Oder man greift einen Gegner nur mit einem Angriff an wobei Durchschlags- und Schadensfaktor um 25 Punkte steigen.

Tritt

Ein Tritt kann durch Talentwürfe auf Tritt oder Kniestoß pariert werden.

Um auf einen Gegner zu springen muß dieser zunächst einmal auf dem Boden liegen. Dieser Angriff erfordert eine erfolgreiche Probe auf Springen ansonsten erleiden beide Beine Draufspringschaden. Diese Art von Attacke kann nur durch eine erfolgreiche Probe auf Waffen ausweichen pariert werden.

Würfe

Ein erfolgreicher Wurf auf Fallen vermindert Durchschlags und Schadenswert um die Hälfte. Um einen Gegner überhaupt werfen zu können muß vorher eine Ring Attacke erfolgreich gewesen sein. Der Spielleiter kann den Schaden erhöhen oder erniedrigen falls es ihm vom Untergrund her angemessen erscheint.

Besondere Schäden

Eine Reihe von Schäden kann nicht einfach wie der Schaden durch eine Waffe gehandhabt werden. So etwa die Schäden durch Gifte, Krankheiten, Hitze, Ersticken, Kälte oder Radioaktivität. Diese Besonderheiten ergeben sich entweder aus einer anderen Schadensermittlung, anderen Heilungsraten oder sonstigen Besonderheiten. Im folgenden werden ein paar mögliche besondere Schäden vorgestellt. Das heißt nicht, daß es andere nicht gibt, sondern nur daß ich (ausnahmsweise) nicht ganz so destruktiv gedacht habe, wie andere Leute.

Hitze und Kälte

Längere Aufenthalte im Freien ohne entsprechende Bekleidung können zu schweren Erfrierungen führen. Die angenehme Temperatur ist für jedes Lebewesen sehr unterschiedlich. Für den Menschen beträgt diese Temperatur 21-37°C. Um zu ermitteln ob ein Lebewesen geschädigt wird berechnet man:

$$\text{Durchschlagsfaktor} = (\text{Temperatur} - \text{passende Toleranz}) \div 5$$

$$\text{Schadenswert} = \text{Durchschlagsfaktor} \div 5$$

Bei Kälteschaden wird der entsprechende Werte $\times 5$ genommen. Die passende Toleranz hängt davon ab ob Hitze oder Kälte wirkt. Für Kälteschaden nimmt man die niedrigste Temperatur, für Menschen 21°C, und für Hitzeschaden den höchsten Wert, für Menschen 37°C.

Wenn eine vorhandene Rüstung einmal durchschlagen wurde, wird mit den nächsten Angriffen automatisch Schaden erzeugt, solange keine Ruhephase eingelegt wird. Dafür gibt es auch keine 5% Grundchance für das Durchdringen einer Rüstung.

Kälteschaden bezieht sich auf den gesamten Körper. Es gibt sieben Stufen, wobei jede Stufe einem schweren Treffer entspricht.

Kälteschaden

In der **ersten Stufe** kommt es zu den üblichen Anzeichen von Kälte: Muskelzittern und blaue Lippen. Alle Aktionen werden um 10 Punkte schwieriger.

In der **zweiten Stufe** werden alle Aktionen um 40 Punkte schwieriger. Schmerz wird fast nicht mehr empfunden, so daß alle Würfe auf SCHMERZ ERTRAGEN um 80 Punkte einfacher werden.

In der **dritten Stufe** ist eine Probe auf SCHMERZ ERTRAGEN +40, ohne den 80 Punkte Bonus, notwendig um nicht in Bewußtlosigkeit zu versinken. Alle Aktionen werden um 60 Punkte schwieriger, wenn man nicht Bewußtlos ist.

In der **vierten Stufe** ist eine Probe auf SCHMERZ ERTRAGEN +80, ohne Bonus, notwendig um nicht ohnmächtig zu werden. Kann man danach noch handeln erhält man einen Malus von 60 Punkten .

In der **fünften Stufe** ist eine Probe auf SCHMERZ ERTRAGEN +100, ohne den 80 Punkte Bonus, fällig um nicht ohnmächtig zu werden. Wird man nicht bewußtlos, so sind alle Proben um 100 Punkte erschwert.

In der **sechsten Stufe** tritt normalerweise der Scheintod ein, um ihn zu verhindern ist eine Probe auf SCHMERZ ERTRAGEN+150, ohne den +80 Bonus notwendig. Besteht man diese, sind alle

Proben um 200 Punkte erschwert. Ein Retter muß eine Probe auf ARZT durchführen um festzustellen, daß der Charakter nicht Tod ist.

Die **siebte Stufe** bedeutet den Tod, wenn man nicht in eine Regenerationsbox kommt, bevor der nächste Schaden fällig ist. Um überhaupt Sinn in der Behandlung des steifgefrorenen Körpers zu sehen, bedarf es einer Probe auf ARZT+50.

Behandlung von Kälteschäden

Kälteschaden wird relativ schnell geheilt. Für die Heilung der ersten beiden Schadensstufen reicht ein Aufenthalt von einer Stunde innerhalb des vorgegebenen Toleranzrahmens aus um den Schaden zu beheben.

Die Behandlung kann abgebrochen werden, wobei sich die Heilungszeit verdoppelt, aber kein Rückschlag erfolgen kann. Die Mali bleiben bis zum Ende erhalten.

Ab der dritten Stufe steigt die notwendige Aufenthaltsdauer auf zwei Stunde pro Schadensstufe. Wird zusätzlich noch eine Behandlung mit einer Probe auf das Talent ARZT+Schadensstufe $\times 10$ eingeleitet, so reduziert sich die Behandlungszeit auf eine Stunde pro Schadensstufe.

In der sechsten Stufe ist eine Probe auf das Talent ARZT+80 notwendig um den Schaden zu heilen. Mißlingt diese Probe, so ergibt sich aus mißlungener Talentwurf-Talentwert die Chance, daß der Charakter an dieser Behandlung stirbt.

In der siebten Stufe ist eine Probe auf ein medizinisches Talent+80 notwendig um die Regenerationsbox erfolgreich zu bedienen.

Hitzeschaden

Hitze wirkt sich ebenfalls auf den ganzen Körper aus. Der Schaden erfolgt in sieben Stufen.

Die **erste Stufe** zeigt sich durch simples Schwitzen. Alle Handlungen werden um 5 Punkte schwerer.

Die **zweite Stufe** steigert diesen Malus auf +10 Punkte.

Und auch die **dritte Stufe** ist mit +15 Punkte Malus noch relativ harmlos.

In der **vierten Stufe** kommt es zu ernsthaften Auswirkungen. Erste Verbrennungen treten auf, und der Malus auf alle Proben beträgt 50 Punkte .

In der **fünften Stufe** ist eine Probe auf SCHMERZ ERTRAGEN+50 notwendig, um nicht bewußtlos zu werden. Der Malus auf alle Proben, wenn man nicht bewußtlos wird, beträgt 100 Punkte .

In der **sechsten Stufe** hat der Charakter einen Malus von 200 Punkten auf alle Proben.

In der **siebten Stufe** kann der Charakter schließlich nur noch durch verfrachten in eine Regenerationsbox gerettet werden. Nimmt er nach der siebten Stufe nocheinmal Schaden ist er Tod.

Behandlung von Hitzeschäden

Die ersten beiden Stufen werden schon durch verlassen der heißen Zone, zum Beispiel aufsuchen von Schatten, beseitigt. In der dritten Stufe benötigt man bereits eine Stunde Aufenthalt in einer um mindestens 10° C kälteren Zone um zu regenerieren.

Die Verbrennungen der vierten Stufe benötigen bereits einen Tag um abzuheilen. Aber schon eine Behandlung wie in der dritten Stufe reduziert den Malus um die Hälfte und sorgt dafür, daß man bei erneutem Schaden wieder in der ersten Stufe beginnt. Dieses Spielchen kann man beliebig oft wiederholen, allerdings addieren sich die 25 Punkte Malus von den Verbrennungen auf. Dieser heilt mit einer Rate von 25 Punkten pro Tag.

Die Verbrennungen der fünften Stufe erfordern eine ärztliche Behandlung durch eine Person, die ein ärztliches Talent besitzt. Diese Behandlung erfordert eine Woche Zeit. Ein Scheitern verlängert die Behandlung um einen Tag. Die Behandlung kann beliebig oft wiederholt werden. In der sechsten Stufe erfordern die Verbrennungen eine Probe auf ARZT +30 und einen Monat Zeit.

In der siebten Stufe ist bereits eine Probe+100 und 45 Tage Zeit notwendig um den Charakter zu retten. Mißlingt die Probe, so ist ein Wurf gegen mißlungener Wurf-Talentwert fällig. Mißlingt dieser Wurf, so ist der Charakter tot.

Die Behandlung kann abgebrochen werden. Wobei sich die Behandlungszeit verdoppelt und die Mali bis zu ihrem Ende bestehen bleiben. Es erfolgt kein Rückfall.

Krankheiten

Jede Krankheit besteht aus vier Phasen.

In der **Inkubationsphase** ist der Krankheitserreger bereits im Körper, aber noch ist die Krankheit nicht voll ausgebrochen. In dieser Phase können schon erste Symptome wie etwa Fieber auftauchen.

In der **Anfangsphase** kommt es zu den ersten typischen Krankheitsanzeichen. Ab dieser Phase kann mit dem Talent KRANKHEITEN BEHANDELN bereits eine konkrete Diagnose gestellt werden.

In der **akuten Phase** bricht die Krankheit voll aus. Diese Phase kann noch einmal unterteilt sein um den langsam immer schlimmeren Verlauf einer Krankheit zu simulieren.

In der **Endphase** kommt es dann zum Tod oder zum langsamen Ausheilen.

Für alle diese Phasen sollte man fünf Werte aufstellen. Den Modifikator, den der Charakter hat, wenn er trotz Krankheit handelt, den Wurf auf SCHMERZ ERTRAGEN um nicht handlungsunfähig zu werden, die Dauer der Phase, Angaben ob diese Phase schon mit einem bestimmten Wert zum Tode führen kann und Angaben wie schwierig Diagnose und Behandlung der Krankheit sind. In einer näheren Beschreibung müssen dann noch der Weg der Ansteckung und die Ansteckungswahrscheinlichkeit und eventuelle Besonderheiten, also etwa anschließende Resistenzen oder zurückbleibende Narben erwähnt werden.

Die Ansteckungswahrscheinlichkeit des Charakters senkt sich um:

Genwert³ (siehe Cyberware Organe) ÷ 10

Wundfieber

Inkubationsphase: 5W10 Stunden nach der Infektion kommt es zu Fieber und Schüttelfrostanfällen. Der Malus beträgt 15. Wird in dieser Phase mit Antibiotika behandelt so klingt die Krankheit ab.

Anfangsphase: In dieser Phase treten am betroffenen Körperteil grünblaue Schwellungen auf. Wird in dieser Phase mit Antibiotika behandelt heilt die Krankheit ab. Das Fieber nimmt zu und es gibt einen 40 Malus.

akute Phase: In der akuten Phase, die zwei Tage nach der Infektion beginnt, kommt es zum vollen Ausbruch der Infektion. Das verletzte Glied schwillt an und die Verfärbung nimmt zu. In dieser Phase ist das Glied nur noch mit einem 75 Malus zu verwenden. Auch in dieser Phase bringen Antibiotika die Krankheit noch zum Erliegen.

Endphase: In der Endphase die vier Tage nach der Infektion beginnt helfen nur noch Antibiotika oder eine Amputation. Ansonsten Steigert sich der Malus für den betroffenen Körperteil um 10 Punkte pro Tag. Beträgt der Malus über 100 so ist das Glied nicht mehr zu retten. Wird es immer noch nicht amputiert so gibt es pro Tag eine 25% Chance dafür das sich die Krankheit ausbreitet. Diese Chance sinkt pro Tag um 5%. Beträgt die Chance 0% so hat man die Krankheit überwunden. Breitet sich die Krankheit aus so spielt man sie nocheinmal durch. Wundfieber an Bauch, Hals oder Kopf endet ohne Behandlung tödlich.

Wundfieber ist im gesamten Verlauf einfach mit einer Probe auf KRANKHEITEN BEHANDELN-25 zu erkennen. Hilfsmaßnahmen wie aussaugen oder waschen der Wunde geben in der Anfangsphase eine 40% Chance für die erfolgreiche Behandlung der Krankheit. Danach ist eine solche Behandlung nicht möglich.

Verhungern und Verdursten

³Der Genwert gibt an, wie gut die körperlichen Abwehrkräfte mit einer Bedrohung fertigwerden.

Pro Tag ohne Nahrung erhöht sich die Chance, daß der Nahrungsentzug zu ernsthaften Auswirkungen führt, um 10%.

Hat der Hunger Auswirkungen, so werden pro Tag, der gehungert wird alle Proben um 5 Punkte schwieriger.

Nach einundzwanzig Tagen besteht pro weiterem Tag eine 10% Chance, daß der Charakter an Hunger stirbt. Ab dem 31 Tag hat man nur noch einen 5% Rettungswurf um nicht zu verhungern.

Pro Tag ohne Wasser gibt es eine 20% Chance, daß dieser Entzug zu Auswirkungen führt.

Kommt es zu Auswirkungen, so werden alle Proben pro Tag um 20 schwieriger. Liegt der Malus bei 100 Punkten, so besteht pro weiterem Tag eine 10% Chance für den Tod des Charakters. Beträgt diese Chance 100%, so gibt es für jeden weiteren Tag einen 5% Rettungswurf.

Hat man Nahrung oder Wasser nur eingeschränkt zur Verfügung, so sinken die Chancen, daß es zu Auswirkungen kommt.

$$\text{Chance für Auswirkungen} = \text{Grundchance} \div \text{Teil der Nahrung}$$

Alle Modifikatoren die noch keinen Todeswurf mit sich brachten verschwinden, sobald man das erste mal wieder normal Nahrung zu sich genommen hat.

Hat man jedoch bereits einen Todeswurf absolvieren müssen, so benötigt man pro Tag mit Wurf einen Tag Regeneration. Wird das nicht eingehalten, so sinken die Mali mit einer Rate von 5 pro Tag.

Strahlung

Um eine Wirkung zu haben, muß zunächst Strahlung an oder in den Körper gelangen. Dies ist dann der Fall, wenn der Durchschlagswert der Strahlung höher wird als der spezielle Rüstungsschutz. Der Durchschlagswert, um den die Strahlung steigt, wird pro Stunde festgelegt. Der Schaden, den die Strahlung anrichtet, errechnet sich aus dem aktuellen Durchschlagswert $\div 10$. Wobei der Schaden ebenfalls stündlich erzeugt wird. Der Schaden, den die Strahlung anrichtet wird stündlich ermittelt.

Bei der Strahlung gibt es vier Schädigungsstufen. Die Grenze für die jeweilige Schädigungsstufe steigt um den Wert:

$$\text{Genwert (siehe Cyberware Organe)} \div 10$$

Die **erste Stufe** ist erreicht, wenn der aufgenommene Schaden 100 Punkte beträgt. Auf dieser Stufe kann ein Arzt feststellen, daß man größeren Mengen Strahlung ausgesetzt war.

In der **zweiten Stufe**, die bei 200 Punkten Schaden erreicht wird, fühlt man sich ein wenig matter als üblich. Alle Proben werden um 5 Punkte schwieriger.

In der **dritten Stufe**, die bei 350 Punkten Schaden erreicht wird, kommt es zu dem bekannten Haarausfall, schweren Schäden am Verdauungssystem und nachlassen des Immunsystems. Entsprechend werden alle Proben um 30 Punkte schwieriger und die Chance eine Krankheit zu bekommen wächst um 10%. Gleichzeitig nutzt man nur noch 50% seiner Nahrung und der zu sich genommenen Flüssigkeit aus. Das wirkt sich so aus, als sei man auf beschränkte Rationen gesetzt (siehe Verhungern).

Die **vierte Stufe** beginnt ab 750 Punkten. Jeder Punkt Schaden über diesen Wert erhöht die Chance am Ende des Tages zu sterben um 1%. Beträgt dieser Wert 100%, so hat man am Ende jedes weiteren Tages einen 5% Rettungswurf um nicht zu sterben.

Pro Tag den man außerhalb einer verstrahlten Zone verbringt reduziert sich der Schaden, den man genommen hat um einen Punkt. Unterschreitet man dabei den Wert für eine Stufe, so reduzieren sich die beschriebenen Modifikatoren entsprechend.

Gifte

Ein Gift hat, wie eine normale Waffe, einen Durchschlagswert und einen Schadensfaktor. Unter Dauer ist angegeben wie lange das Gift in der Umgebung erhalten bleibt. Unter der Schnelligkeit ist angegeben wieviel Schadensstufen das Gift maximal pro Phase verursacht. Da Gifte

normalerweise gegen den gesamten Körper wirken hat man zwanzig Schadensstufen bis das Gift seine (vielleicht) tödliche Wirkung entfaltet. Der Durchschlagsfaktor eines Giftes wird um den Genwert (siehe Cyberware Organe) des Opfers reduziert.

Tränengas

Durchschlagsfaktor: 100

Schaden: 750

Dauer: 5 Kampfrunden

Schnelligkeit: 2

Preis: 5 Cr pro Anwendung

In den ersten 15 Stufen gilt, daß jede Stufe einen +10 Modifikator auf alle Aktionen bringt. Ein Rettungswurf gegen Ohnmacht ist nicht notwendig. Wohl aber ein Wurf gegen Schmerz ertragen + Stufe×5 um Handeln zu können. Jede Stufe über 15 bringt eine (Stufe-15)×1% Chance für einen tödlichen Ausgang mit sich. Tränengas wirkt äußerlich, so daß der Genwert den Durchschlag nicht beeinflusst. Niedriger dosiertes Tränengas hat entsprechend einen niedrigeren Schadenswert.

Pro Stufe benötigt man eine Pause von 1 Minute um ihre Auswirkungen zu überwinden.

Nervengas

Durchschlagsfaktor: 800-1000

Schaden: 1000-3000

Dauer: 1 Stunde-1 Monat

Schnelligkeit: 4-10

Preis: 100/ 0,1 Cr

Jede Stufe bringt eine 5% Chance für den Tod des Charakters mit sich, wobei die einzelnen Stufen addiert werden. Ebenfalls um Stufe×5 Punkte steigt der Malus auf alle Proben. Nervengas macht nicht ohnmächtig. Zur Heilung benötigt man zunächst einmal ein Medikament, das die direkten Wirkungen blockiert und anschließend ein Medikament zur Heilung der Schäden. Um die richtige Dosis für das erste Mittel zu finden ist eine der folgenden Proben zu bestehen: PHARMAZIE+30, ARZT+15 oder KAMPFGASE+10. Bei einer Fehldosierung nimmt man die Höhe der (Talentprobe-Talentwert)×10 als Durchschlags und Schadenswert des Gegenmittels. Das

Gegenmittel wirkt wie ein Nervengift mit Tempo 1. Das eigentliche Heilmittel hat keine Nebenwirkungen.

Betäubungsgift

Durchschlagsfaktor: 100-200-300

Schaden: 100-2000

Dauer: 0

Schnelligkeit: speziell

Preis: 20/ 0,3 Cr

Dieses Gift muß in den Körper eindringen. Pro Schadensstufe betäubt es das Opfer für 1 Kampfrunde. Die Wirkung des Giftes tritt nach 1-20 Kampfrunden ein. Erst nach dieser Frist ist das Opfer betäubt.

Stromschäden

Strom schädigt in diesem System zunächst einmal Personen. Klar ist natürlich, daß auch elektrische Geräte von starken Stromstößen geschädigt werden. Wird die Rüstung des Charakters durchschlagen, so beträgt der Schaden, der angerichtet wird:

Schaden= Durchschlagswert-Rüstung

Strom schädigt den Körper in vier Kategorien. Jeder schwere Schaden erhöht die Kategorie um eine Stufe.

Die **erste Stufe** ist der einfache Schlag. Der Modifikator kann bei dieser Art von Schaden in einem Bereich von +60-+89 schwanken. Der Modifikator gilt für die nächste Aktion, die der Charakter ausführt.

Die **zweite Stufe** zeigt sich mit Muskelverkrampfungen, Atemlähmung und Herzflimmern. Sie ist zu 5% tödlich. Außerdem steigt der Modifikator auf +120 Punkte an. Zusätzlich ist eine Probe auf SCHMERZ ERTRAGEN+80 notwendig um nicht ohnmächtig zu werden.

Die **dritte Stufe** läßt dem Charakter mit ihrer 50% Chance für Tod bereits kaum eine Chance. Auch das praktische Handeln ist mit +120 Punkten stark

behindert Der gleiche Modifikator gilt auch für die Probe auf SCHMERZ ERTRAGEN, um nicht ohnmächtig zu werden.

In der **vierten Stufe** bleibt es bei der 80% Chance für Tod. Allerdings baut sich diese nur mit 5% pro Tag ab. Auf alle Aktionen ist ein +180 Punkte Modifikator zu beachten. Der gleiche Modifikator gilt auch für die Probe auf SCHMERZ ERTRAGEN um nicht ohnmächtig zu werden.

Hat man in den ersten drei Kategorien überlebt, so braucht man pro Stufe eine Kampfrunde um sich zu erholen.

In der vierten Stufe ist ein entsprechend langer Aufenthalt in einer Klinik angebracht. Den unter dauernder ärztlicher Kontrolle kann man auf die Rettungswürfe verzichten. Der Modifikator verschwindet nach vier Kampfrunden. Die Überlebenschwürfe der vierten Kategorie sind jeweils nach vierundzwanzig Stunden abzulegen.

Beschleunigung

Wird ein Fahrzeug mit mehr als 60 m/s² beschleunigt, so nehmen alle Mannschaftsmitglieder und Passagiere Schaden mit zusätzlicher Beschleunigung÷10×5 als Durchschlag und zusätzlicher Beschleunigung×10 als Schaden.

Erstickungsschaden

Zwei Fälle sind hier zu unterscheiden. Entweder ein Charakter will nicht atmen, etwa um ein Giftgas nicht einzuatmen, oder es ist keine Atemluft mehr vorhanden.

Wenn die Charaktere überraschend einer derartigen Gefahr ausgesetzt werden benötigen sie einen +Wurf auf REAKTION um Luft zu holen. Je 10 Punkte bestandener Probe geben für eine Kampfrunde Atemluft.

Anschließend atmen die Charaktere wieder. Ist in der Umgebung der Charaktere keine Atemluft mehr vorhanden, so nehmen die Charaktere pro Kampfrunde einen schweren Schaden, können jedoch noch handeln. Anschließend haben sie einen 50 Punkte Malus auf alle Aktionen, solange sie nicht atmen. Pro Kampfrunde besteht eine 10%

Chance, daß ein Charakter ohnmächtig wird. Nach der Ohnmacht besteht pro Kampfrunde eine 20% Chance für den Tod des Charakters.

Ist die Atemluft der Charaktere zusätzlich noch vergiftet, so nehmen sie zusätzlich noch den entsprechenden Schaden, mit allen seinen Auswirkungen.

Erstickungsschaden regeneriert sich in einer Kampfrunde, solange man nicht ohnmächtig geworden ist. Pro Kampfrunde in der Charakter ohnmächtig war, ist eine zusätzliche Kampfrunde notwendig. Bestand bereits eine Chance für den Tod des Charakters, so ist eine Probe auf FELDARZT+20 notwendig, um ihm die Regeneration zu ermöglichen.

Vakuumschaden

Charaktere, die dem Vakuum ausgesetzt werden, nehmen pro Kampfrunde einen Angriff von Durchschlag von 50 und einen Schaden von 100 entgegen. Diese Werte werden mit der Anzahl der Kampfrunden multipliziert. Der Durchschlagsfaktor spielt keine Rolle, wenn die Charaktere durch einen geschlossenen Anzug geschützt sind.

Die Waffenverbesserungen

Waffentypen

Die bei den Waffenbeschreibungen gemachten Angaben beziehen sich auf eine Normwaffe. Aber von der Minipistole für die Handtasche bis zum Autostopper der Drogenfahndung gibt es ein breites Sortiment von Waffen. Diese Waffentypen sind im folgenden mit den notwendigen Modifikatoren aufgeführt. Wobei folgende Abkürzungen verwendet werden:

D: Durchschlagsfaktor, S: Schadenswert, BR: Basisreichweite, M: Schuß in der Waffe und P: Preis.

Die folgenden Beschreibungen sind auf Pistolen und ähnlich große Waffen ausgerichtet. Bei größeren Waffen ändert sich der Aufbewahrungsort nicht aber die Modifikatoren. Fahrzeugwaffen sind *nicht* nach diesem System zu modifizieren.

Mini

Die Mini ist eine Waffe für Dekolte oder Hosentasche. Sie ist die ideale Waffe für Oper oder Nobelrestaurant. Während größere Waffen in derartigen Lokalitäten abzugeben sind werden Mini Waffen normalerweise geflissen übersehen.

D:×0.5, S:×0.4, BR:×0.5, M:4 und P:×2.5

Klein

Kleine Waffen werden gerne an sicheren Orten mitgeführt, wenn man nicht leichtsinnig werden möchte. Sie passen mit Mühe in die Hosentasche und problemlos in die Kulturtasche.

D:×0.6, S:×0.5, BR:×0.6, M:8 und Preis:×5

Special

Die Special wurde als Polizeiüberlegenheitswaffe in Auftrag gegeben. Aber auch Waffenfreaks und Freiberufler haben das erweiterte Anwendungsspektrum der Waffe zu schätzen gelernt.

D:×1.5, S:×1.5, BR:×1.5, M:10 und Preis:×15

Commando

Die Commando entstand als militärische Waffe. Sie ist schwer und klobig und auf ein äußeres Drohpotential ausgerichtet. Das Fertigmachen einer Commandowaffe erfordert eine Kampfphase länger als angegeben. Ihr gewaltiger Rückschlag verdoppelt den Malus bei Feuerstößen oder Dauerfeuer.

D:×2, S:×2, BR:×1.5, M: 12 und P:×25

Commando Special

Ursprünglich als neue Überlegenheitswaffe geplant ist dieser Waffe kein großer Erfolg auf dem Markt beschieden gewesen. Sie besitzt die gleichen Nachteile wie die Commando und bis auf die angegebenen Veränderungen auch die gleichen Werte.

BR:×2 und P:×30

War Special

Waffen dieser Klasse sind als Fahrzeugstopper konstruiert. Sie besitzen alle Nachteile der Commando. Das Fertigmachen einer War Special dauert noch eine Kampfphase länger als bei der Commando angegeben. Die Kugeln der War Special sind so groß das sie besonders leicht abgelenkt werden. Insofern erhält jeder der mit einer War Special schießt seinen Talentwert×0.9 nehmen muß. Gliedmaßen die vier War Special

Schäden einstecken mußten sind normalerweise nur noch durch eine Prothese zu ersetzen.

D:×3, S:×3, BR:×3, M:15 und P:×100.

Feuerstoß und Dauerfeuer

Die nächste Verbesserung für alle Arten von modernen Schußwaffen und die Armbrust betrifft den Feuerstoß und das Dauerfeuer.

Oben angeführte Waffen, die diese Möglichkeit nicht besitzen können entsprechend umgerüstet werden. Diese Anpassung erhöht den Preis um das zweieinhalbfache. Die entsprechende Waffe schießt dann im Feuerstoß fünf und im Dauerfeuer zehn Schuß pro Phase ab.

Waffen, die diese Möglichkeit einmal besitzen, können noch weiter verbessert werden. Pro zusätzlichem Schuß, den die Waffe im Feuerstoß abgeben soll, wird nocheinmal der halbe Waffenpreis fällig. Die Anzahl der Schüsse im Dauerfeuer erhöht sich automatisch um zwei.

Für einige Waffen kann ich mir nicht vorstellen wie ein Dauerfeuer funktionieren soll. Hierzu zählen: Panzerfaust, Bogen, Kanone und Harpune. Ob ihr Spielleiter das total anders sieht erfahren sie nur bei ihm.

Bonus für perfekte Waffe

Wie praktisch alle gut gefertigten Werkzeuge können auch Waffen ihrem Anwender spezielle Boni bringen. Die gesamten Boni, die eine Waffe dem Anwender bringt dürfen 50 Punkte nicht überschreiten. Um den Preis, der für einen derartigen Bonus zu zahlen ist, zu errechnen nimmt man folgende Formel:

$$\begin{aligned} \text{Neuer Waffenpreis} = \\ (\text{gesamter Boni (max. 50 Punkte)} \\ + 1) \times \text{Waffenpreis} \end{aligned}$$

Waffen können Boni in folgenden Talenten bringen:

WAFFENTALENTE und Reduzierung der Anfälligkeit.

Zu beachten ist weiterhin, daß die Boni nicht eigenständig sind. Das heißt man benötigt mindestens ein Prozent in dem entsprechenden Talent um den Bonus nutzen zu können.

Rückstoßdämpfer

Ein Rückstoßdämpfer reduziert den Rückstoß der Waffe. Beim einzelnen Schuß ist die Waffe zwar angenehmer bringt aber keinen Spieltechnischen Vorteil.

Erst bei Feuerstößen zeigt ein guter Rückstoßdämpfer was er wert ist. In diesem Fall sorgt der Rückstoßdämpfer dafür das eine erhöhte Präzision der Schüße erreicht wird.

Folgende Ausführungen von Rückstoßdämpfern sind erhältlich:

Kategorie I kostet 250 Cr und sorgt für einen zusätzlichen +5 Bonus bei einem Feuerstoß und bei Dauerfeuer.

Kategorie II kostet 3750 Cr und bringt einen zusätzlichen +25 Bonus bei Feuerstößen und Dauerfeuer.

Kategorie III kostet 30.000 Cr und bringt einen +50 Bonus bei Feuerstößen und Dauerfeuer.

Zielhilfen

Alle modernen und älteren Schußwaffen können mit Zielhilfen versehen werden. Eine entsprechende Hilfe ermöglicht dem Anwender der Waffe bessere Ergebnisse zu erzielen.

Die konkrete Art der Zielhilfe hängt sehr von der Spielwelt und ihrer technologischen Möglichkeiten ab. Im weiteren sollen ein paar Vorschläge für die entsprechenden Bonusgruppen gemacht werden.

Die meisten Zielsysteme lassen sich nicht miteinander kombinieren.

Lasersucher: Eine derartige Zielhilfe projiziert einen Laserpunkt auf das Ziel. Diese Zielhilfe bringt auf maximal 150 Metern einen Bonus von 50 Punkten.

Ein Lasersucher kostet 250 Cr. Ein Lasersucher läßt sich bei schlechter Sicht (Nebel, Rauch etc.) nicht einsetzen.

Zielcomputer: Ein Zielcomputer ist an die entsprechenden Komponenten der Waffe gekoppelt. Er bringt einen Bonus von 50 Punkten auf den Schuß. Der Zielcomputer ist unabhängig vom Wetter und der konkreten Sicht auf das Ziel.

Ein Zielcomputer kostet 25.000 Cr. Sein Einsatz benötigt 3 Kampfphasen.

Zielfernrohr: Der Einsatz eines Zielfernrohrs erfordert freie Sicht auf das Ziel und eine Kampfphase Zielen. Anschließend bringt es den angegebenen Bonus. Dieser Bonus kann entweder normal genutzt werden oder nur zum Ausweiten der Reichweite der Waffe genutzt werden. Wird diese Option genutzt so kann zusätzlich noch der Bonus einer anderen Zielhilfe genutzt werden.

Bei einem Scharfschützengewehr ist bereits ein Zielfernrohr integriert so das ein zusätzliches Zielfernrohr keinen Sinn mehr macht.

Folgende Kategorien von Zielfernrohren sind erhältlich:

Hobbygerät: Ein derartiges Zielfernrohr kostet 200 Cr und bringt einen 10 Bonus.

Jagdzielfernrohr: Ein derartiges Zielfernrohr bringt einen 25 Bonus und kostet 850 Cr.

militärisches Zielfernrohr: Ein derartiges Zielfernrohr bringt einen 50 Bonus und kostet 2500 Cr.

Sportzielfernrohr: Dieses in Schützenkreisen beliebte Zielfernrohr bringt einen 75 Bonus und kostet 5000 Cr.

Scharfschützenzielfernrohr: Dieses Zielfernrohr bringt einen 100 Bonus und kostet 15.000 Cr.

Waffenstützen

einfache Waffenstütze: Diese einfache Metallstütze bringt Waffe einen Bonus von zehn Punkten. Diese Art von Waffenstütze kostet 50 Cr.

Waffenadapter: Ein Waffenadapter ist eine an Fahrzeugen angebrachte Waffenführungsschiene. Diese begrenzt zwar den Feuerbereich sorgt jedoch für einen 20 Punkte Bonus und kostet 125 Cr pro Meter.

Führungssitz: Diese für MK beliebte Anordnung besteht aus einem Sitz für den Schützen und einer vom Schützen bedienbaren Mechanik die für die Bewegung von Schütze und Waffe sorgt. Eine derartige Anordnung bringt einen Bonus von 50 und kostet 750 Cr.

Schalldämpfer

Waffen mit Lärmreduktion

Derartige Waffen sind von vornerein dazu konstruiert weniger Lärm zu produzieren. Für einen Preis von 60 Cr pro Punkt kann man diese Waffen bis zu einem Wert von 200 Punkten leiser machen. Für 100 Cr pro Zentimeter kann die Basisreichweite des Schalls verringert werden. Diese Reduktion kann maximal 1/4 der normalen Basisreichweite erreichen. Diese Maßnahmen können noch mit einem Schalldämpfer kombiniert werden.

Mündungsfeuerdämpfer

Das Mündungsfeuer einer Waffe kann auf 20 Metern am Tag mit einem Bonus von 150 auf SEHEN wahrgenommen werden, bei Nacht verzehnfacht sich dieser Wert. Die Basisreichweite beträgt 10 Meter. Der Mündungsfeuerdämpfer verringert diesen Bonus. Jeder Punkt Verringerung kostet 2 Cr. Es kann maximal eine Verringerung von 75 Punkten erreicht werden.

Waffen mit Sichtreduktion

Derartige Waffen sind normalerweise für den Nachtkampf vorgesehen. Für einen Preis von 25 Cr pro Punkt bieten sie eine Reduktion von maximal 200 Punkten. Für einen Preis von 150 Cr pro Zentimeter kann die Basisreichweite maximal geviertelt werden.

Gattlingwaffen

Die Gattling ist ein frühes Maschinengewehr. Dabei werden durch eine Kurbel oder einen Motor mehrere Läufe gedreht und hintereinander abgeschossen. Moderne Gattlingwaffen entwickeln mit diesem Prinzip eine furchterregende Feuerkraft. Maschinengewehr und Maschinenkanone sind die typischen Gattlingwaffen. Der Preis einer Gattlingwaffe berechnet sich aus dem Grundpreis der Einzelwaffe (mit Verbesserung) +10% mal der Anzahl der Läufe.

Waffenkombinationen

Man kann mehrere Waffen synchronisieren damit sie auf ein Ziel feuern. Jede einzelne Waffe muß für 20000 Cr auf die Synchronisation eingerichtet werden. Die zentrale Verschaltung kostet noch einmal 2000 Cr pro Waffe. Die eigentliche Synchronisation kann mit einer beliebigen Anzahl von derartig verschalteten Waffen erfolgen. Nur stationäre Waffensysteme, Waffensysteme an einem gemeinsamen Träger und Smartguns können synchronisiert werden. Nach einem Treffer wird eine Trefferzone ausgewürfelt und alle anderen Waffen treffen ebenfalls diese Zone. Das Synchronisieren benötigt 1 Phase für jeweils fünf Waffen. Das abfeuern aller synchronisierten Waffen erfordert nur eine Phase, und zählt als eine Aktion.

Waffenverbesserung von Laserwaffen

Es besteht die Möglichkeit eine Laserwaffe so aufzurüsten, daß sie **zusätzliche Energie** speichern kann. Diese Energie wird dann in einem Schuß abgegeben. Die Kosten belaufen sich auf 10 Cr pro 100 Energiepunkten. Pro Einheit wiegt eine solche Vorrichtung 0,5 kg.

Um die **Abkühlzeit** zu verkürzen kann man zusätzliche Kühlkörper installieren. Jeder Kühlkörper kühlt einen fünfer Sammelschuß. Er kostet 5000 Cr und wiegt 0,5 kg. Mit einer Kühleinheit kann man z.B. zwei Doppelschüsse oder einen Fünfer abfeuern, ohne daß eine Wartezeit entsteht.

Als dritte Möglichkeit kann man Laserwaffen mit einem **beweglichen Lauf** ausstatten. Mit einem beweglichen Lauf hat der Schütze die Möglichkeit in eine andere Richtung zu schießen ohne sich zu drehen.

Die Munitionsarten

Alle angegebenen Schäden sind Schäden von normaler Munition. Aber in nichts ist der Mensch erfinderischer als beim Umbringen seiner Artgenossen. Entsprechend gibt es andere Munitionsarten.

Signalmunition

Um derartige Munition zu verwenden ist ein spezieller Aufsatz erforderlich der 75 Cr kostet. Die entsprechende Munition kostet $\times 1.5$ fache des normalen Munitionspreises. Diese Munition verursacht allerdings Feuerschaden. Bei schweren Waffen kann man auch ohne Aufsatz Gefechtsfeldbeleuchtung verschießen.

Dum-Dum Geschöß

Bei diesen Geschossen wird die Spitze der Patrone angeschnitten. Beim Auftreffen auf ein Ziel geht die Spitze auseinander und verursacht eine große Wunde. Eine Waffe mit Dum-Dum Geschossen hat keine Chance ein gepanzertes Fahrzeug oder Raumfahrzeug zu beschädigen. Dum-Dum Geschosse können mit einer Probe auf FEINMECHANIK-10 oder eine Probe auf MECHANIK/ WAFEN-40 einfach selbst hergestellt werden.

Durchschlag: $\times 0.8$ **Schaden:** $\times 1.1$ **Preis:** $\times 1.1$

Hochgeschwindigkeitsgeschosse

Hochgeschwindigkeitsgeschosse schlagen im Inneren des Ziels um und erzeugen so eine Wirkung wie Dum-Dum Geschosse.

Durchschlag: $\times 0.4$ **Schaden:** $\times 2$ **Preis:** $\times 2.5$

Hollow Point Geschosse

Bei Hollow Point Geschossen ist die Spitze hohl, dadurch verformt sich das Projektil beim Aufschlag.

Durchschlag: $\times 0.8$ **Schaden:** $\times 1.5$ **Preis:** $\times 1.5$

Panzerbrechende Geschosse

Panzerbrechende Geschosse sind besonders schwer und erhalten so zusätzliche Einschlagskraft.

Durchschlag: $\times 2$ **Preis:** $\times 10$

Explosions Munition

Diese Projektile sind dafür gedacht Fahrzeugpanzerungen zu durchschlagen. Sie bedienen sich dabei einer Sprengladung die Durchschlag und Schaden des Geschosses zu neuen Höchstleistungen treibt.

Durchschlag: $\times 2$ **Schaden:** $\times 2$ **Preis:** $\times 100$

Gummischrot

Gummischrot kann außer mit Schrotgewehren nur mit besonders ausgestatteten Waffen verschossen werden.

Durchschlag: $\times 1$ **Schaden:** $\times 0.1$ **Preis:** $\times 0.6$

gedämpfte Munition

Munition dieser Art produziert weniger Lärm. Die Reduktion, die auch zusätzlich zum Schalldämpfer erreicht werden kann, beträgt 50 Punkte. Die Munition kann zusätzlich noch sichtreduziert werden.

Preis: $\times 1.2$

sichtreduzierte Munition

Das Mündungsfeuer derartiger Munition ist reduziert. Die Munition kann auch noch schallgedämpft werden. Ein Mündungsfeuerdämpfer dämpft noch zusätzlich.

Preis: $\times 1.2$

Verbesserung von schwere Waffen

anderer Sprengstoff

Je nach verwendeten Sprengstoff kann die Effektivität der Waffe sich in einer recht großen Spanne ändern. Der entsprechende Wert kann je nach Sprengstoff von 0,1-5 reichen. Jeder Wert über 1 erhöht den Munitionspreis um 2 Cr.

mehr Sprengstoff

Die Werte einer Waffe können um maximal 50 Punkte durch zusätzlichen Sprengstoff gesteigert werden. Jeder zusätzliche Punkt Schaden oder Durchschlagsfaktor kostet 5 Cr. Diese Verbesserung verändert noch nicht das Kaliber der Waffe.

Kartuschen

Diese Art ist nur für Fahrzeug- und Raumschiffwaffen erhältlich. Mit ihr wirkt die

Waffe nur noch gegen Personen, hat zum Ausgleich aber auch einige Vorteile.

Vom Ausgangspunkt des Treffers her hat diese Art von Waffe einen 10 m Radius, indem Personen von Splintern mit dem vollen Durchschlagsfaktor und Schaden angegriffen werden. Pro weiterem Meter verliert die Munition allerdings $\frac{1}{4}$ ihres normalen Durchschlags und Schadenwertes pro weiterem Meter.

Verbesserung von primitive Waffen

anderes Metall

Je nach Metall kann sich die Effektivität einer Waffe ändern. Die Spanne reicht hier von 0,1-3. Wobei jeder Wert über 1 den Preis der Waffe um 40% erhöht, aber auch die Werte der Waffe pro Wert über 1 um +20/+10 steigen.

Sägeklinge

Klingen die Form einer Säge haben gibt es in zwei unterschiedlichen Fassungen. In der Form der normalen Säge steigt der Durchschlagsfaktor der Waffe um 10 Punkte. In der Form von Widerhaken steigt der Schadenswert der Waffe um 15 Punkte. Eine Sägeklinge erhöht den Waffenpreis um 30%.

Die Personen-Rüstungen

Bei so vielen destruktiven Mitteln ist es gut, wenn man sich auf seine Panzerung verlassen kann. Ein Mensch hat sieben Zonen an denen er Rüstung tragen kann: Kopf, Hals, linker Arm, rechter Arm, Bauch, linkes Bein und rechtes Bein. Die Preise sind für ein Körperteil und einen Rüstungspunkt angegeben.

Obwohl die Füße nicht als gesonderte Trefferzone aufgeführt worden sind, kann man sich gegen Waffen oder Fallen auf die man treten kann mit stabilem Schuhwerk schützen. Die entsprechenden Schuhe kosten 150 Cr + halben Rüstungspreis×Punktzahl. Auch die Hände können auf diese Weise speziell geschützt werden, bei ihnen beträgt der Grundpreis allerdings nur 30 Cr. An diesen speziellen Orten können Rüstungen häufig mehr behindern als bei der jeweiligen

Rüstung angegeben. Die genauen Modifikatoren legt der Spielleiter fest.

Behinderungen durch Rüstungen

Für jede Rüstung ist unter der Bezeichnung *Behinderung* angegeben wieviel Punkte dieser Rüstung man ohne Nachteil tragen kann. Trägt man schwerere Rüstungen zu gibt es Mali auf die Talentproben beziehungsweise Mali auf den Wurf für RÜSTUNGEN TRAGEN. Der Malus pro Punkt Rüstung ist in einer Klammer unter dem Punkt Abzug angegeben.

Werden mehrere Rüstungen übereinander getragen so werden ihre jeweiligen Mali aufaddiert.

Zusätzlich zu diesem Malus gibt es für jede zusätzliche Rüstung noch einen 25 Malus.

Kombinierte Rüstungen

Kombiniert man mehrere Rüstungen so addiert sich ihr Rüstungswert nicht auf sondern der Angreifer würfelt für jede Rüstung einzeln ob sie durchschlagen wird.

Schaden durch den Aufprall von Waffen

Eigentlich wird bei diesem System der Schaden, der durch den heftigen Aufschlag etwa einer Kugel auf die Rüstung verursacht wird nicht beachtet. Sollte man darauf Wert legen, so gilt folgende Regelung. Personenwaffen die durch eine Rüstung aufgefangen werden verursachen Schaden in Höhe von $\frac{1}{10}$ ihrer ursprünglichen Werte, wenn sie mit diesen Werten einen Durchschlag erzeugen. Fahrzeugwaffen verursachen ihren normalen, angegebenen Schaden, diesen allerdings als reinen Personenschaden. Raumschiffwaffen verursachen ihren vollen Schaden als Fahrzeugschaden.

Bei Fahrzeugen verursachen Personenwaffen keinen Schaden, Fahrzeugwaffen ihren normalen Schaden als Personenschaden und Raumschiffwaffen ihren vollen Schaden als Fahrzeugwaffen.

Gegen Raumschiffe verursachen Fahrzeugwaffen ihren normalen Schaden als Personenwaffen und Raumschiffwaffen ihren normalen Schaden÷10.

Beschleunigungsschutz

maximale Punktzahl: speziell

Preis: 1000 Cr

Behinderung: Komplett (0)

Fahrzeuge die eine höhere Beschleunigung als 60 m/s² besitzen sollten entsprechenden Schutz für Besatzung und Passagiere besitzen. Jeder Punkt Schutz ermöglicht die Fahrzeugbeschleunigung um 10 m/s² zu erhöhen ohne die Personen zu gefährden. Jeder Punkt Schutz kostet 1000 Cr pro Person. Diese Art Schutz ist in ein Fahrzeug integriert und behindert nicht.

Blendschutz

maximale Punktzahl: 200

Preis: 2 Cr

Abzug: Behinderung (0)

Diese Panzerung bietet Schutz vor Blendgranaten. Diese Rüstung ist als Brille oder Visier ausgeführt.

EMP-Schutz

maximale Panzerung: 25

Preis: 200 Cr

Behinderung: 5 (4)

Diese Panzerung schützt nur gegen den EMP, der Cyberware schädigt.

Feuerschutz

maximale Punktzahl: 100

Preis: 5 Cr

Behinderung: 50 (1)

Diese Panzerung schützt speziell gegen Brandschaden. Gegen andere Schäden ist sie nutzlos.

Gummipanzer

maximale Punktzahl: 30

Preis: 3 Cr

Behinderung: 10 (1)

Der Gummipanzer bietet Schutz gegen alte Handwaffen, alte Schuß- und Wurfwaffen, chemischen Waffen (wie abnehmende Panzerung) und biologische Waffen (wie abnehmende Panzerung). Er bietet außerdem mit einem Drittel

seines Wertes Schutz gegen moderne Schußwaffen.

Kampfanzug

maximale Punktzahl: 200

Preis: 8000 Cr

Behinderung: 200 (0)

Der Kampfanzug schützt vor allen Schäden außer EMP-Schäden. Ein Kampfanzug hat integrierte Systeme, die den Träger unterstützen. Entsprechend bekommt der Träger eines Kampfanzuges folgende Talente von seinem Kampfanzug: FELDARZT (nur auf Proben die auf den Träger wirken), REAKTION, KÖRPERKRAFT, SCHMERZ ERTRAGEN, SEHEN, TARNEN, alle waffenlosen Kampffarten, SPRINGEN und LAUFEN. Der Boni berechnet sich für jedes Körperteil extra nach:

Bonus=

Punktzahl am Körperteil ÷ 4

Diese Boni zählen auch, wenn man das Talent eigentlich nicht besitzt. Besitzt man dieses Talent, so addiert sich der Boni zu diesem Talentwert hinzu.

Kampfpanzer

maximale Punktzahl: 100

Preis: 2100 Cr

Behinderung: 75 (2)

Diese Panzerung hilft gegen alle Schäden, außer EMP-Schäden.

Keramikpanzer

maximale Punktzahl: 75

Preis: 20 Cr

Behinderung: 25 (1)

Moderne Keramik bietet Schutz vor primitiven und modernen Waffen und waffenlosen Angriffen.

Kevlar

maximale Punktzahl: 50

Preis: 10 C

Behinderung: 50 (0)

Kevlarpanzerungen helfen gegen Schußwaffen, Hitze, Kälte, primitive Handwaffen und waffenlose Angriffe.

Körperpanzerung

maximale Punktzahl: 50

Preis: 1250 Cr

Behinderung: 50 (0)

Diese Art von Rüstung wird in den Körper integriert. Sie hilft gegen Schußwaffen, primitive Handwaffen und waffenlose Angriffe. Für die Integration in den Körper ist eine biomedizinische Operation notwendig.

Kunststoffpanzer

maximale Punktzahl: 75

Preis: 30 Cr

Behinderung: 50 (2)

Der Kunststoffpanzer bietet Schutz vor modernen und primitiven Schußwaffen und waffenlosen Angriffen.

Laserpanzer (fest)

maximale Punktzahl: 25

Preis: 80 Cr

Behinderung: 5 (1)

Der Panzer hilft nur gegen Laserwaffen. Der feste Laserpanzer wird im Gegensatz zum schmelzenden Laserpanzer wie eine normale Panzerung gehandhabt.

Laserpanzer (schmelzend)

maximale Punktzahl: 100

Preis: 20 Cr

Behinderung: 75 (1)

Der Panzer hilft nur gegen Laserwaffen. Jeder Punkt Panzerung kann einen Punkt Durchschlag eliminieren verschwindet dann aber.

Lärmschutz

maximale Punktzahl: 200

Preis: 2 Cr

Behinderung: 200 (0)

Diese Panzerung bietet Schutz vor Lärmgranaten.

Lederpanzer

maximale Punktzahl: 60

Preis: 5 Cr

Behinderung: 40 (1)

Gegen moderne Schußwaffen bietet die Lederpanzerung nur ein Drittel des angegebenen Wertes. Gegen Handwaffen, altmodische Schuß- und Wurfaffen und selbstverständlich gegen waffenlose Attacken hilft sie mit ihrem vollen Wert.

Metallpanzer

maximale Punktzahl: 150

Preis: 83 Cr

Behinderung: 0 (0.75)

Die jeweilige Behinderung wird bei einem Wert über eins abgerundet.

Metallpanzer bieten Schutz gegen Handwaffen, alte Schuß- und Wurfaffen und waffenlose Schäden. Gegen moderne Schußwaffen schützen sie nur mit einem Drittel ihres Wertes.

Panzerglas

maximale Punktzahl: 200

Preis: 50 Cr

Behinderung: 0 (1)

Panzerglas wird gerne für Polizeischilder benutzt da es Panzerung und freie Sicht kombiniert.

Powerarmor

maximale Punktzahl: speziell

Preis: speziell

Behinderung: 0 (0)

Die Powerarmour stellt einen kleinen Mech dar. Entsprechend wird sie nach den Fahrzeugkonstruktionsregeln konstruiert. Allerdings gilt ihre Panzerung als Personenpanzerung. Innerhalb der Powerarmour kann dann noch eine normale Personenpanzerung getragen werden. Für die Konstruktion wird der Preis der Fahrzeugpanzerung durch zehn geteilt.

Raumanzug

maximale Punktzahl: speziell

Preis: 2500+ Cr

Behinderung: Wie der entsprechende Rüstungsschutz. Der Raumanzug gilt nicht als Kombirüstung.

Ein Raumanzug schützt zunächst gegen Vakuum. Für diese Aufgabe reicht der 2500 Cr Anzug. Da es unnutz wäre sich gegen Vakuum zu schützen und dann zu ersticken oder gesotten zu werden, hat man die Anzüge etwas anders gestaltet. Der Raumanzug schützt gleichzeitig mit 200 Punkten gegen Hitze und Kälte und wie 50 Punkte Kevlar. Für 5000 Cr kann der Anzug mit Steurdüsen versehen werden. Jede halbe Stunde Bewegung erfordert einen Treibstofftank von 10 Litern der 30 Cr kostet. Lebenserhaltungssysteme und Klimatisierung werden über eine Nabelschnur von einem Mutterfahrzeug geregelt, daß die entsprechenden Systeme besitzt, siehe Fahrzeugtuning.

Schutz vor chemischen und biologischen Waffen (abnehmend)

maximale Punktzahl: 220

Preis: 10 Cr

Behinderung: 40 (0.5)

Diese Panzerung bietet nur Schutz vor biologischen und chemischen Waffen. Der Punktwert der Panzerung nimmt allerdings pro Stunde um 10 Punkte ab. Die Rüstung kann für 1/10 ihres Preises wieder regeneriert werden.

Schutz vor chemischen und biologischen Waffen (permanent)

maximale Punktzahl: 220

Preis: 500 Cr

Behinderung: 60 (0.5)

Die Panzerung bietet nur Schutz vor biologischen und chemischen Waffen. Sie muß nach Gebrauch dekontaminiert werden.

Schutz vor Kälte und Hitze (abnehmend)

maximale Punktzahl: 1000

Preis: 5 Cr

Behinderung ab: 501

Diese Panzerung bietet nur Schutz gegen Feuer und Hitzeschaden. Sie ist in zwei Ausführungen zu bekommen. Die leichte Panzerung nimmt pro Stunde um fünf Punkte ab. Die schwere Panzerung nimmt pro Tag um fünf Punkte ab, kostet allerdings das fünffache. Die entsprechenden

Rüstungen schützen vor Schaden durch kurzfristiges Erhitzen mit ihrem vollen ursprünglichen Wert.

Schutz vor Strom

maximale Punktzahl: s.u.

Preis: 1 Cr

Behinderung ab: 10

Den einfachsten und effektivsten Schutz vor Strom bietet ein faradayscher Käfig. Dieser "Käfig" besteht aus einem leitenden Gitter das den ganzen Körper umhüllt. Er bietet einen totalen Schutz vor elektrischem Schaden. Er ist in folgenden Rüstungen schon fest eingebaut: Körperpanzerung, Kampfanzug und Kampfpanzer. In alle anderen Panzerungen ist er für 250 Cr einzubauen.

Die zweite Möglichkeit sich zu schützen besteht aus einem Isolator. Pro Punkt schützt ein solcher Panzer vor 2500 Punkten Stromschaden. Gummipanzer bietet einen 10 Punkte Schutz.

Stoffpanzer

maximale Punktzahl: 12

Preis: 3 Cr

Behinderung: 0 (0)

Der Stoffpanzer bietet Schutz gegen Handwaffen, altmodische Schuß und Wurfaffen, Hitze, Kälte und waffenlose Angriffe.

Strahlungsschutz/ abnehmend

maximale Punktzahl: 1000

Preis: 100 Cr

Behinderung ab: 251

Die Panzerung bietet nur Schutz vor Strahlung. Die Panzerung nimmt pro Stunde um 10 Punkte ab.

Schilder

Schilder sind Panzerungen die speziell für die Abwehr eines Angriffs gedacht sind. Sie können auf verschiedene Arten benutzt werden. Der Preis für ein Schild ist gegenüber, dem der Rüstung um 20% reduziert, da keine Arbeiten für die Anpassung an den Körper notwendig sind. Schilder können aus Leder, Metall, Gummi,

Keramik, Kunststoff, Kevlar, Stoff oder Laserschutz bestehen. Sie bieten maximal den Schutz den die entsprechenden Rüstungen bieten.

Schildattacke

Ein Schild kann zu einem Angriff benutzt werden. Sein Durchschlag beträgt ein Viertel seines Panzerwertes. Die restlichen Panzerpunkte geben seinen Schadenswert an, wie bei jeder Handwaffe gilt ein zusätzlicher Bonus auf Durchschlag und Schaden von 1/10 der Körperkraft des Anwenders.

Bewegliche Abwehr

Der Schild wird dazu benutzt einen gezielten Angriff abzuwehren. Dies kann auf zwei unterschiedliche Arten geschehen. Bevor der Wurf auf das Talent SCHILD zum Abwehren gelungen ist, entscheidet sich der Anwender, ob er mit dem Schild ablenken will oder den Schild als zusätzlichen Schutz verwenden will. Wird der Schild zum Ablenken, benutzt erhält man bei einer gelungenen Probe keinen Schaden. Bei einer mißlungenen zählt der Schutz des Schildes nicht zum Rüstungsschutz hinzu. Wird der Schild als zusätzlicher Schutz benutzt, berechnet sich der Rüstungsschutz des Schildes zum Rüstungsschutz des Körperteils hinzu. Mit einer beweglichen Abwehr ist es nicht möglich, moderne Schußwaffen an ihrem ruhigen Flug zum Ziel zu hindern.

Kauern

Hinter entsprechend großen Schilden kann man sich auch einfach verstecken. In diesem Fall ist kein Wurf das Talent Schild mehr notwendig, aber man kann auch nicht nach außen angreifen. Alle Angreifer müssen den Rüstungsschutz des Schildes+eventueller Körperrüstung überwinden.

Abwehr von Fernkampfangriffen

In diesem Falle addiert sich der halbe Rüstungsschutzwert des Schildes zum Wert AUSWEICHEN hinzu. Auch durch diese Abwehr zeigen sich Projektile aus modernen Schußwaffen unbeeindruckt.

Verbesserungen der Rüstung

Rüstungsklassen

Genauso wie Waffen lassen sich auch Rüstungen noch Leistungssteigern. Es hat sich ein System mit verschiedenen Schutzklassen eingebürgert, wobei folgende Abkürzungen verwendet werden.

V gibt den Multiplikator für den Rüstungswert an. P gibt den Preismultiplikator an. K gibt den Multiplikator an mit dem die Behinderung der Rüstung multipliziert wird.

Die Behinderung für das tragen mehrerer Rüstungen wird davon nicht beeinflusst.

Die Körperpanzerung wird üblicherweise nicht verändert. Eine leichtere Panzerung wäre nicht sinnvoll und eine schwerere ist aus medizinischen Gründen nicht zu konstruieren.

Leicht

Leichte Rüstungen sind darauf angelegt auch unter dem tiefst dekoltiertesten Abendkleid und der knappsten Badehose nicht aufzufallen.

Der Spielleiter entscheidet je nach der gewählten Kleidung ob die Rüstung den überhaupt schützt.

V:×0.25, P:×4 und K:×0.1

Geschäft

Diese Rüstung ist immer noch leichter als die übliche bietet aber einen besseren Schutz als leichte Rüstung.

V:×0.5, P:×10 und K:×0.25

Einsatz

Derartige Rüstungen werden bevorzugt von Polizisten und privaten Sicherheitsdiensten genutzt.

V:×2, P:×50 und K:×3

Angriff

Diese Rüstungen wurden für einen militärischen Einsatz und das Stürmen von Gebäuden konstruiert.

V:×3, P:×75 und K:×5

Tragekomfort verbessern

Diese Maßnahme halbiert die Behinderung die eine Rüstung mit sich bringt.

Der Preis für jeden einzelnen Punkt Rüstung wird mit folgenden Faktoren multipliziert:

× Behinderung pro Punkt Rüstung+1

- × 3 für die handwerklichen Arbeiten
- × einen flexiblen Faktor für besonders ausgefallene oder große Rüstungen.

Massenkampfsystem

Einführung

Gerade in großen Kampagnen wird es immer wieder zu großen Schlachten kommen deren Ausgang die Helden interessieren. Im folgenden soll ein einfaches System vorgestellt werden um derartige Schlachten zu simulieren.

Berechnung der Truppenstärke

Die Stärke der Truppe wird nach folgendem Verfahren bestimmt.

Als erstes bestimmen wir die Truppenstärke wobei jede einzelne Person 0,1 Punkte bringt.

Dann bestimmen wir die Bewaffnung der Truppe indem wir eine Standardbewaffnung für alle festlegen. Durchschlagsfaktor und Schadenswert dieser Waffe werden addiert und durch hundert geteilt. Dieser Wert wird jetzt mit der Anzahl der Truppen multipliziert und ergibt den endgültigen Wert.

Als nächstes stellen wir die Standardpanzerung der Truppe auf. Dieser Wert wird durch 100 geteilt und mit der Anzahl der Leute multipliziert.

Nun werden alle drei Werte addiert und ergeben die Truppenstärke.

Bestimmung des Kampfausganges

Um den Ausgang einer Schlacht zu bestimmen legen alle Kampfparteien einen Sammelwurf gegen TRUPPEN KOMMANDIEREN ihres Kommandanten+ihre Truppenstärke ab. Die Differenz zwischen dem höherem bestandenen oder niedrigerem nichtbestandenen und dem niedrigeren nichtbestandenen oder höherem nichtbestandenen Wurf wird vom Wert des Verlierers abgezogen. Der Gewinner verliert 1/10 abgerundet dieses Wertes.

Der Kampf ist zuende wenn einer der Kommandanten nur noch seinen Wert TRUPPEN KOMMANDIEREN besitzt oder eine Seite aufgibt.

Fahrzeuge

Fahrzeuge haben in diesem System zwei Funktionen. Sie erhöhen die Basisreichweite der Truppen und erhöhen die Truppenstärke.

Basisreichweite: Normalerweise Besitzen Truppen eine Basisreichweite von 0. Das bedeutet sie sind nur auf einem vorher definierten Schlachtfeld einsetzbar. Bei modernen Waffen kann dieses Schlachtfeld zwar groß sein aber ist immer noch begrenzt. Fahrzeuge erhöhen diese Basisreichweite um:

Basisreichweite in Metern= Reichweite beim
gewünschten Tempo in km/100

Truppenstärke: Außerdem erhöhen sie die Truppenstärke. Dabei wird die Truppenstärke indem man wie bei Fußtruppen vorgeht aber bei der Berechnung der Werte nicht durch 100 sondern durch 10 teilt. Jedes Fahrzeug hat eine Basistruppenstärke von 1 erfordert jedoch 10 Soldaten die nicht mehr in die Truppenstärke eingerechnet werden.

Kommandiert man eine Truppe mit Fahrzeugen so ersetzt das Talent FAHRZEUGTAKTIK das Talent TRUPPEN KOMMANDIEREN.

Strategie

Dieses Talent gibt einen Bonus von 1/10 des Talentwerts auf die Truppenstärke. Dieser Bonus kann, wenn man mehrere Truppenteile kommandiert, auf verschiedene Truppen aufgeteilt werden.

Man kann aber auch einzelnen Truppen einen Malus verpassen und die so gewonnenen Punkte einer anderen Truppe als Bonus zuteilen. Diese Umschichtung ist nur bis zur Höhe des Talentwerts möglich.

Ortungssysteme

Besonders bei weitreichenden Waffen ergibt sich häufig das Problem, daß man ein Ziel zwar bekämpfen könnte, es aber nicht sehen kann. Um dieses Problem zu lösen gibt es grundlegend zwei Methoden. Erstens kann man eine andere Person

in die Nähe des Ziels postieren, und sich über Funk Anweisungen geben lassen, bis das Ziel getroffen wurde.

Die andere Möglichkeit besteht darin, sich auf die Technik zu verlassen, und sich ein entsprechendes Ortungssystem zu besorgen. In der folgenden Aufzählung sind folgende Daten aufgeführt:

Basisreichweite: Wie bei den Waffen teilt man die Entfernung des zu ortenden Objektes durch diese Reichweite um den Aufschlag auf die Probe auf das Talent ORTUNGSSYSTEME zu erhalten.

maximale Reichweite: Diese Basisreichweite kann das System maximal erreichen. Hinter diesem Wert ist der Preis für die Erhöhung der Grundreichweite angegeben.

Preis: Soviel zahlt man für ein System das 25 Punkte Ortung in einer Richtung bietet. Hinter diesem Grundpreis ist der Preis für die Erhöhung der Ortungswahrscheinlichkeit angegeben, der Maximalwert beträgt 250.

Flächenpreis: Soviel zahlt man um die Ortung in einer weiteren Fläche mit 25 Punkten zu ermöglichen. Die möglichen Richtungen sind in der Zeichnung angegeben, oft muß man auch oben oder unten beachten.

Größe: Soviel Einzelkomponenten verbraucht das Ortungssystem für eine Richtung. Eine Größe von 0 bedeutet, daß keine Einzelkomponente verbraucht wird.

Tarnung: Zu jedem System gibt es ein entsprechendes Tarnsystem, das maximal 200 Punkte Schutz bietet. Hier ist der Preis für das Grundtarnsystem aufgeführt. Diese ermöglicht eine Tarnung von 25 Punkten. Dahinter findet sich der Preis für eine Erhöhung der Tarnung um einen Punkt.

Reichweite: Ein Tarnsystem tarnt ein Objekt in jede Richtung. Soll ein Objekt mehrere Objekte tarnen, so muß die Reichweite erhöht werden. Die maximale Reichweite beträgt 1 km. Hier ist der Preis für diese Verbesserung in Cr pro Maßeinheit angegeben.

Größe: Hier ist die Größe für das Tarnsystem angegeben. Eine Größe von 0 stellt kein unendlich

kleines System da, sondern nur eins, das keine Einzelkomponente verbraucht.

Bewegung (Bio)

Basisreichweite: 11 cm

maximale Reichweite: 133 cm/ 100 Cr pro cm

Preis: 5000/ 1000 Cr

Flächenpreis: 5000 Cr

Größe: 1

Tarnungspreis: 1000 Cr

Reichweite: 1 Cr pro cm

Größe: 0

Jedes Lebewesen sendet durch seine Nervenimpulse ein schwaches elektrisches Feld aus. Dieses System fängt dieses Feld auf. Dieses System arbeitet rein passiv.

Bewegung (Masse)

Basisreichweite: 1,5 m

maximale Reichweite: 13,5 m/ 1000 Cr pro m

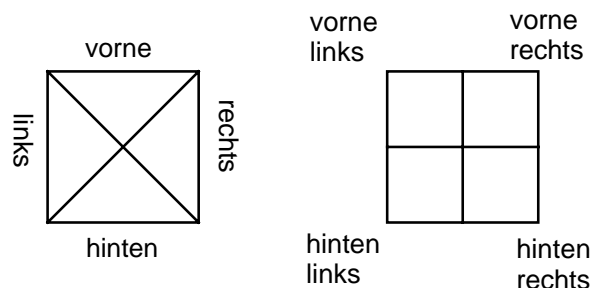
Preis: 7000/ 500 Cr

Flächenpreis: 0

Größe: 1

Tarnungspreis: 21000/ 1000 Cr

Reichweite: nicht möglich



Größe: 2

Dieses System nutzt die Erschütterung aus, die jedes Fahrzeug mit Bodenkontakt erzeugt.

Erdradar

Basisreichweite: 133,4 m

maximale Reichweite: 266,8 m/ 1000 Cr pro m

Preis: 20000 Cr/ 3000 Cr

Flächenpreis: 20000 Cr

Größe: 3

Tarnungspreis: 15000/ 1000 Cr

Reichweite: 1500 Cr pro m

Größe: 2

Das Erdradar wird wie ein normales Radar eingesetzt. Es ist allerdings für die Bedingungen im Inneren der Erde ausgelegt.

Magnetanomalie

Basisreichweite: 14 m

maximale Reichweite: 140 m/ 10000 Cr pro m

Preis: 25000/ 500 Cr

Flächenpreis: 1000 Cr

Größe: 0,1

Tarnungspreis: speziell

Reichweite: speziell

Größe: 0

Jedes eisenhaltige Material verändert das Erdmagnetfeld. Diese Veränderung wird durch dieses System aufgenommen. Dieses System ist ein rein passives, aufnehmendes System. Bei der Tarnung muß man alles eisenhaltige Material ausschalten. Hiermit steigt der Preis pro verbrauchter Einzelkomponente um 200 Cr. Dann kann diese Objekt überhaupt nicht mehr erfaßt werden.

Radar

Basisreichweite: 667 m

maximale Reichweite: 267 km/ 500 Cr pro m

Preis: 10000/ 1500 Cr

Flächenpreis: 7500 Cr

Reichweite:

Größe: 1

Tarnungspreis: 8000/ 850 Cr

Reichweite: 100 Cr pro m

Größe: 1

Radar arbeitet mit elektromagnetischen Wellen. Diese Wellen werden durch moderne Tarnsysteme entweder geschluckt, oder so geändert, das eine Interpretation der Daten nicht mehr möglich ist.

Sicht

Basisreichweite: 4 (2) m

maximale Reichweite: 8 (4) m/ 50 Cr pro m
(1000 Cr pro m)

Preis: 0/ 2 Cr (2500/ 8 Cr)

Flächenpreis: 100 Cr (1500 Cr)

Größe: 0 (0,1)

Tarnungspreis: 200/ 10 Cr (1000/ 300 Cr)

Reichweite: unmöglich

Größe: 0

Hier ist das gute alte Sehen gemeint. Alle Verbesserungen beziehen sich auf die entsprechenden optischen Systeme. Die Preise für UV und IR Sicht sind als jeweils zweite Preise angegeben.

Sonar

Basisreichweite: 533 m

maximale Reichweite: 1066 m/ 5000 Cr pro m

Preis: 100000/ 2000 Cr

Flächenpreis: 0

Größe: 1

Tarnungspreis: 5000/ 500 Cr

Reichweite: 10000 Cr pro m

Größe: 1

Ein Sonar sendet Schallwellen aus. Diese werden von festen Gegenständen reflektiert, und ermöglichen so eine Ortung.

Schwenkbare Antennen

Wenn man sich einmal eine Radaranlage auf einem Flughafen betrachtet so wird man bemerken das sich die Antenne dieser Anlage bewegt. Entsprechendes ist natürlich auch bei Fahrzeugen möglich. Besitzt man ein schwenkbares Ortungssystem so kann man sich die Ortungszone aussuchen, kann jedoch immer nur eine Zone betrachten.

Soll sich die Antenne permanent drehen so legt man von der Leistung der Anlage ausgehend zwei Werte fest, indem man die Punkte darauf verteilt.

Der erste Wert gibt an wie häufig sich die Antenne dreht. Gegen diesen Wert wird gewürfelt um festzustellen ob eine spezielle Trefferzone gerade abgedeckt wird.

Der zweite Wert bestimmt ob das System ein Objekt ermittelt.

Fahrzeuge

Die Konstruktion von Fahrzeugen unterscheidet sich kaum von den Regeln zur

Raketenkonstruktion. Auch hier baut man sich sein Fahrzeug aus einzelnen Grundkomponenten zusammen. Jede dieser Grundkomponenten kann zehn Einzelkomponenten tragen. Die genauen Preise der Grund und Einzelkomponenten sind in den Preislisten zu finden. In diesem Kapitel sollen nur die einzelnen Komponenten besprochen werden.

Grundkomponenten

Jede Grundkomponente kann zehn Einzelkomponenten tragen. Bleiben nach beendeter Konstruktion noch freie Einzelkomponenten übrig so kann man sie entweder noch verwenden, oder man läßt sie ungenutzt. In diesem Falle wird das Fahrzeug etwas Preiswerter. Und zwar für jede nichtausgenutzte Einzelkomponente um ein zehntel der entsprechenden Grundkomponente. Bei der Auswahl der Grundkomponenten sollte man schon beachten welches Fahrzeug man konstruieren will. Den einzelne Fahrzeuge sind in diesem System im Tempo und in der Panzerung Grenzen gesetzt. Und auch der freundlichste Spielleiter wird ihrem dreihundert Mann Panzer vielleicht skeptisch gegenüberstehen, wenn er nicht in seine Kampagne paßt. Im folgenden werden die wesentlichen Grundkomponenten mit ihrer maximalen Panzerung und ihrer maximalen Geschwindigkeit. Selbstverständlich steht es allen Spielleitern frei diese wunderschöne Tabelle zu vergessen, zu verschlampen oder an jeder einzelnen Zahl herumzuwerken.

Grundkomponeten		
Fahrzeug	Höchsttempo	Panzerung
Erdschiff	50	250
Fahrrad	50	5
Helikopter	975	50
Jet	5.000	150
Kutsche	50	25
LKW	300	150
Mech	75	250
Motorboot	250	75
Motorrad	400	25
Panzer	150	250
PKW	400	75

Grundkomponeten		
Fahrzeug	Höchsttempo	Panzerung
Propellermaschine	975	150
Raumschiff	7500 ¹ 12g (10Lj)	250
Rennrad	125	1
Rennruderer	50	1
Ruderboot	25	25
Segelboot	50	25
Segelrennyacht	125	10
U-Boot	75	200
¹ Raumschiffe innerhalb der Atmosphäre sind auf 7500 km/h begrenzt. Im Raum können sie maximal um 12g pro Phase beschleunigen. Bei dem überlichtschnellem Flug können sie maximal zehn Lichtjahre auf einmal zurücklegen.		

Interne Struktur

Die Interne Struktur ist ein Maß für die Stabilität eines Fahrzeugs. Sie beträgt bei einem neuem Fahrzeug 100 Punkte. Durch Treffer oder Monate ohne Wartung geht Zahl herunter. Führt man jetzt Aktionen aus die das Fahrzeug belasten so würfelt man eine Probe gegen den Wert in interner Struktur. Besteht man diesen Wurf so ist alles in Butter. Besteht man ihn nicht so kann man das Fahrzeug nicht mehr betreiben. Interne Struktur kann ergänzt werden und kostet dann 1/5 des Preises einer Grundkomponente.

Motor

Der Motor bestimmt das Tempo welches das Fahrzeug maximal erreichen kann. Jede Motorkomponente ermöglicht ein um 25 km/h erhöhtes Tempo. Der endgültige Preis hängt zusätzlich noch von den angetriebenen Grundkomponenten und natürlich von den verbrauchten Motorkomponenten ab. Man ermittelt den endgültigen Preis indem man den Preis den man für die gewünschte Höchstgeschwindigkeit bezahlen würde mit der Anzahl der Grundkomponenten des Fahrzeugs multipliziert. Muskelgetriebene Fahrzeuge, Segelflugzeuge, Kutschen und Segelschiffe haben normalerweise keinen Motor. Ihre genauen Leistungen hängen

von den Personen, den Zugtieren oder dem Wind ab, denen/ dem sie ihr Tempo verdanken. Jeweils 10 Punkte Körperkraft liefern 25 km/h für eine halbe Grundkomponente, oder eine halbe Stunde Betriebszeit, Überzählige Körperkraft ermöglicht normalerweise kein höheres Tempo sondern entweder eine längere Fahrtstrecke oder den Antrieb von mehr Komponenten. Es wird hier davon ausgegangen dass noch normaler Treibstoff aus Erdölprodukten verbraucht wird. Will man einen anderen Motor einsetzen so sollte man sich das Kapitel Fahrzeugtuning anschauen. Die folgende Tabelle listet einige verschiedene Motoren mit ihren verschiedenen Preisen auf. Unter Größe wird verstanden wie groß die Motorkomponente im Vergleich zu einer normalen, auf Erdölverbrennung beruhenden, Komponente ist.

Motoren			
Motor	Preis	Faktor	v _{max}
alle Flüssigkeiten	3.000	0,5	250
Düse	5.000	0,75	7.500
Dampfmaschine Öl oder Kohle	1.000	0,5	75
Elektromotor	3.000	1	300
Gas	2.000	1	400
Ionen	10.000	--	--- ¹
Schmelzer	7.500	1	50
Verbrennungsmotor	1.500	1	400
Zweitakter	3.000	nur Kernspaltung	300

¹ Ionenantrieben können mit konstanter Beschleunigung arbeiten (0,1 m/s²). Da sie ohne Treibstoff arbeiten ist die Endgeschwindigkeit nur von der Betriebsdauer abhängig (unter Lichtgeschwindigkeit!).

Schmelzer: Der Schmelzer ist der einzige mögliche Motor für ein Erdschiff. Er ist nur durch einen Kernspaltungsreaktor, Fusionsreaktor oder Antimaterieantrieb zu verwenden. Der Schmelzer erfordert einen kompletten Reaktor oder Antrieb

für sich. Nutzt dafür aber alle Tankkomponenten aus.

Antrieb

Während der Motor für das Tempo sorgt, sorgt der Antrieb für die gewünschte Bewegung. Bei einem modernen Jet etwa sorgen die Düsen für das Tempo, aber die Tragfläche dafür dass der Jet in der Luft bleibt. Der Preis des Antriebs wird wieder mit den für die Fahrzeugkonstruktion notwendigen Grundkomponenten multipliziert.

Die folgende Tabelle listet die unterschiedlichen Antriebsarten auf, ihren Preis und die Fahrzeuge bei denen sie normalerweise zum Einsatz kommen.

Antriebssysteme		
Antrieb	Preis	Einsatzort
Airfoil	500	Motorboot
Ballon	200	Ballon
Hydraulik	1.000	Mech
Hovercraft	750	PKW, Motorboot, LKW, Panzer
Kette	150	LKW, PKW, Panzer
Kufe	100	Schneekatze
Lavapumpe	5.000	Erdschiff
Rad	100	LKW, PKW, Motorrad, Panzer
Rotor	1.000	Helikopter
Ruder	50	Ruderboot
Schraube	100	Motorboot
Segel	100	Segelboot
Tragfläche	750	Jet, Propellermaschine
Tragflügel	750	Motorboot
Wasserstrahl	1.000	Motorboot, U-Boot

Im folgenden werden die einzelnen Antriebssysteme vorgestellt. Alle Antriebe können natürlich kombiniert werden allerdings zahlt man hierfür entscheidend mehr. Jeder einzelne Antriebspreis wird mit der Anzahl der Antriebsarten multipliziert zudem wird eine zusätzliche Komponenten für die Steuerung der verschiedenen Antriebsarten benötigt.

Airfoil

Beim Airfoil Antrieb wird der sogenannte Bodeneffekt ausgenutzt der das Fahrzeug schweben läßt. Ab 20 km/h schwebt das Fahrzeug, darunter ist es nur auf einem flüssigen Medium einsetzbar. Pro 10 km/h weiterer Temposteigerung kann sich das Fahrzeug weitere 10 cm in die Luft erheben. Maximal können mit einem Airfoilantrieb 800 km/h erreicht werden. Gegen Bewegungsmelder die auf der Erschütterung beruhen bietet der Airfoilantrieb eine 20% Tarnung. Gleichzeitig verbraucht er allerdings auch soviel Treibstoff das eine Tankkomponente nur noch die Hälfte ihrer üblichen Betriebszeit reicht.

Hydraulik

Hydraulikantriebe werden bei Mechs verwendet, entsprechend sind bei ihnen alle Modifikatoren schon eingerechnet. Beine erlauben ein maximales Tempo von 75 km/h und sind nur auf festem Untergrund zu gebrauchen. Sie sind über Bewegungsmelder die mit Erschütterungen arbeiten leicht zu orten, so das alle entsprechenden Ortungssysteme einen 20% Bonus erhalten.

Hovercraft

Ein derartiger Antrieb beruht auf ein Luftkissen, das das Fahrzeug über den Boden hebt und einem Propeller.

Dieser Antrieb ermöglicht eine maximale Geschwindigkeit von 350 km/h. Auf ebenem Gelände gibt er einen Bonus von +50% auf Geländetauglichkeit. Allerdings ist dieser Antrieb auch sehr verletzlich. Bereits ein schwerer Treffer zerstört ihn. Der Antrieb verbraucht sehr viel Treibstoff so das alle normal ermittelten Werte halbiert werden.

Kette

Kettenantriebe werden bei Panzern verwendet, entsprechend sind bei ihnen alle Modifikatoren schon mitbedacht.

Ketten sind nur auf festem Grund zu verwenden. Das maximale Tempo beträgt 150 km/h. Fahrzeuge mit Kettenantrieb sind extrem

Geländegängig. Aus diesem Grunde erhalten sie einen 30% Bonus auf Geländegängigkeit.

Lavapumpe

Der Antrieb wird bei Erdschiffen verwendet, dort sind alle Modifikatoren bereits mitbedacht. Dieser Antrieb funktioniert wenn sich das Fahrzeug in festem Material befindet oder flüssiges Material zum Pumpen vorhanden ist. In einem flüssigen Medium hat er die gleichen Modifikatoren wie ein Wasserstrahlantrieb . In festem Medium ist sein Höchsttempo auf 50 km/h begrenzt.

Rad

Räder werden normalerweise für PKW, LKW und Motorrad benutzt. Bei derartigen Systemen kommen Boni oder Mali nicht zum tragen. Da ihre normalen Leistungsdaten bereits darauf abgestimmt sind.

Sie ermöglichen die Bewegung über Land.

Rotor

Rotoren werden bei allen Hubschraubern verwendet. Mit Rotoren können höchstens 975 km/h erreicht werden.

Schraube

Ein derartiger Antrieb ist an jedem Motorboot und U-Boot vorhanden. Entsprechend sind alle Modifikationen bei einem Motorboot oder U-Boot schon berücksichtigt.

Die Schraube funktioniert nur auf oder unter Wasser. Über Wasser kann man maximal 250 km/h unter Wasser maximal 75 km/h erreichen.

Tragfläche

Tragflächen werden normalerweise bei Flugzeugen aller Art verwendet, bei ihnen sind entsprechend auch alle Modifikatoren bedacht. Ihr Tempo ist auf 7500 km/h begrenzt.

Zu den Tragflächen gehören normalerweise auch kleine Räder. Diese erlauben ein Höchsttempo von 10 km/h und zählen nicht als zweiter Antrieb.

Tragflügel

Ein Tragflügelantrieb funktioniert nur auf dem Wasser. Er steigert die Höchstgeschwindigkeit die auf dem Wasser möglich ist auf 550 km/h.

Wasserstrahl

Der Wasserstrahlantrieb arbeitet mit Pumpen die ein flüssiges Medium bewegen. Ein derartiger Antrieb funktioniert entsprechend nur auf oder unter Wasser. Dieser Antrieb arbeitet besonders leise so das er eine 20% Tarnung gegen Sonar und einfaches Hören bringt. Die Höchstgeschwindigkeit allerdings auch nur 50 km/h.

Tank

Im Tank befindet sich der zum Betrieb des Fahrzeugs notwendige Treibstoff. Jede Tankkomponente beinhaltet den Treibstoff für drei Betriebsstunden. Wenn Strecke und Spielleiter es zulassen kann man das Fahrzeug also drei Stunden mit der Höchstgeschwindigkeit betreiben. Die angegebenen Preise sind noch mit der Anzahl der Grundkomponenten zu multiplizieren. Bestimmte Aktionen, wie etwa der Start eines Flugzeugs können so Treibstoffintensiv sein das sie eine oder mehrere Betriebsstunden verbrauchen.

Tanksysteme		
Tank	Kosten	Größe
Alkohol	100	2
Antimaterie	250.000	10
Erdöltreibstoffe	100	1
Gas	300	2
Kohle	0	5
Kernfusion	150.000	100
Kernbrennstoff	100.000	100
Strom	300	3
Überlichtantrieb (1Lj)	10.000	100
Wasserstoff	500	4

echte Betriebsstunden = Betriebsstunden $\cdot \frac{1}{4}$ der Grundkomponenten

Antimaterie

Jede Komponente erfordert zehn Fahrzeugkomponenten und kostet 250000 Cr. Dieser Antrieb ist auf meiner Hintergrundswelt noch nicht erhältlich. Der Antimaterieantrieb kann

praktisch unendlich lange in Betrieb bleiben. Mit ihm kann nur ein Elektromotor betrieben werden. Jeder schwere Treffer gegen diesen Antrieb vernichtet 1 Komponente des Antriebs und eine weitere Komponente des Fahrzeugs.

Jede Komponente Antimaterie liefert 900 Komponenten elektrischer Energie, die Umrechnung erfolgt wie unter Kernspaltung beschrieben.

Antriebe unter Luftabschluß

Ein normaler Motor benötigt Sauerstoff um seinen Treibstoff zu verbrennen. Will man einen derartigen Antrieb unter Bedingungen betreiben in denen kein Sauerstoff zur Verfügung steht so muß man ihn mitführen. Jede Tankkomponente erfordert bei einem Betrieb des Antriebs zehn Tankkomponenten Sauerstoff bei Betrieb mit Treibstoffen aus Erdöl. Für jede Tankkomponente Wasserstoff ist nur eine halbe Tankkomponente Sauerstoff notwendig. Der Sauerstoff kann natürlich auch aus dem Fahrzeug entnommen werden. Jede vorhandene Fahrzeugkomponente liefert eine halbe Tankkomponente Sauerstoff. allerdings ersticken so langsam aber sicher alle Personen an Bord.

Elektroantrieb

Hier ist der klassische Antrieb mit Hilfe von Akkumulatoren gemeint. Dieser bietet den Vorteil keine Abgase zu produzieren, leise zu sein und von Sauerstoff unabhängig zu sein. Ihr Nachteil liegt im hohen Gewicht der Akkumulatoren. Jede Tankkomponente verbraucht, aus diesem Grunde fünf Fahrzeugkomponenten.

Kernfusion

Jede Komponente erfordert zehn Fahrzeugkomponente. Jede Komponente kostet 150000 Cr. Jede Reaktorfüllung hält zwanzig Jahre. Danach kann sie für ein Viertel des Grundpreises wieder erneuert werden. Allerdings können nur Elektromotoren und Gasturbinen von einem Fusionsantrieb beliefert werden. Bei einem Treffer besteht eine 25% Chance dafür das Radioaktivität von 25 Einheiten freigesetzt wird

und zu ebenfalls 25% dazu das der Reaktor wie die schwerste mögliche Plasmakanone explodiert. Jede Komponente liefert 600 Tankkomponenten elektrischer Energie, die Umrechnung in Energiepunkten erfolgt wie unter Kernspaltung beschrieben.

Kernspaltung

Jede Komponente erfordert zehn Fahrzeugkomponenten. Jede Komponente kostet 100000 Cr. Allerdings kommt man mit einer Reaktorfüllung auch zehn Jahre aus, und kann alle Systeme betreiben. Allerdings sind nur Elektromotoren per Kernspaltung anzutreiben. Danach ist ein Viertel des Tankpreises notwendig um den Reaktor wieder betriebsbereit zu machen. Bei einem Treffer besteht eine 25% Chance für das Freisetzen von Radioaktivität. in der Höhe von 100 Einheiten auf. Bei einem derartigen Treffer sind schweren Schaden 50% des Tankpreises für die wieder Inbetriebnahme fällig.

Jede Komponente Kernspaltungsantrieb liefert 300 Tankkomponenten elektrischer Energie, jede Tankkomponente liefert 1000 Punkte elektrischer Energie.

Wasserstoff

Die Verbrennung von Wasserstoff zu Wasser ist extrem Energiereich. Da Wasserstoff jedoch auch bei sehr tiefen Temperaturen gelagert werden muß und spezielle Sicherheitsmaßnahmen erfordert verbraucht eine Tankkomponente vier Fahrzeugkomponenten. Jede Tankkomponente kostet 500 Cr Wasserstoff bietet aber auch die zehnfache Energiemenge. Entsprechend liefert eine Tankkomponente 30 Betriebsstunden. Bei einem schweren Schaden reagieren Wasserstofftanks allerdings so als hätten sie schon zwei Treffer abbekommen.

Steuereinheit

Das Steuersystem sorgt dafür das ein Fahrzeug in mehrere Richtungen lenkbar ist. Der Preis für das Steuersystem wird mit der Anzahl der benötigten Grundkomponente multipliziert. Die folgende

Tabelle zeigt die Preise für einige verbreitete Steuereinheiten auf.

Steuereinheiten	
Steuereinheit	Preis
Gewichtsverlagerung	0
Lenker	100
Lenkrad	300
Steuerdüsen	10.000
Steuerklappen	1.000
Steuerruder	400
verschiedene Beschleunigungen	300

Gewichtsverlagerung

Ein Fahrzeug allein durch die Verlagerung des Gewichts zu steuern, ist nur bei kleinen Fahrzeugen möglich. Maximal kann man so nur eine Grundkomponente steuern. Dafür verbraucht diese Art der Steuerung auch keine Fahrzeugkomponente und kann nicht getroffen werden.

Lenker

Mit einem Lenker kann man schon etwas größere Fahrzeuge steuern. So das mit diesem System maximal zwei Grundkomponenten gesteuert werden können. Diese Art der Steuerung ist aber bereits mit einem schweren Treffer vollkommen zerstört.

Lenkrad

Mit einem Lenkrad werden normalerweise Pkws und LKWs gesteuert.

Rotor

Der Heckrotor in Verbindung mit dem Verstellen des Hauptrotors steuert einen Hubschrauber. Das System wird bereits mit dem Hauptrotor erworben. Alle Treffer gegen das Steuersystem werden als Treffer gegen das Antriebssystem gewertet. Hubschrauber nehmen also bei einem Antriebstreffer den kombinierten Schaden von Antriebs- und Steuersystemtreffer.

Steuerdüsen

Diese Art der Steuerung ist für Raumschiffe notwendig. Über und Unterwasserschiffe können mit Wasserdüsen gesteuert werden die als System nur 5000 Cr kosten und einen Wert von 25% gegen eine Ortung mit Sonar geben. Erdschiffe werden mit Lavadüsen gesteuert die 20000 Cr pro Steuereinheit kosten.

Steuerklappen

Dieses Steuersystem ist das Standardsystem für Flugzeuge aller Art und U-Boote.

Steuerruder

Mit einem Steuerruder werden alle Arten von Überwasserschiffen gelenkt.

Verschiedene Beschleunigung

Eine altmodische Art einen Panzer zu steuern bestand darin das die beiden Ketten unterschiedlich stark angetrieben wurden. Diese Art der Steuerung bringt einen 10% Malus auf das Talent Fahrzeug bedienen und wird eigentlich nicht mehr verwendet.

Personenmodul

Ein Personenmodul bietet Platz für eine Person. Man unterscheidet, ob man eine Kabine haben möchte in der man leben kann oder man baut nur eine Sitzgelegenheit. Für eine Kabine muß man das dreifache zahlen und drei Einzelkomponenten einplanen. Es besteht die Möglichkeit, daß man Luxusversionen baut, die kosten minimal das 1,5-fache. Personen können auch in Frachträumen untergebracht werden. Hier zählt eine Person wie 200 kg. Hierdurch soll simuliert werden das sich leblose Teile entscheidend enger packen lassen als ein lebender Mensch. Bei einem Fahrrad, Rennrad, Motorrad besetzt keine Möglichkeit eine Kabine zu installieren. Bei einem Mech ist eine Kabine extrem schwer zu konstruieren, aus diesem Grund kostet eine Kabine im Mech 75000 Cr. In einem Raumschiff, Erdschiff oder U-Boot wird auf Wunsch auch ohne Mehrkosten eine Kabine eingebaut.

Kosten für Grundkomponenten und Personenmodule		
Fahrzeug	Grundkompo.	Personenmodul
Erdschiff	60.000	2.000
Fahrrad	150	50
Helikopter	8.000	1.500
Jet	20.000	2.000
Kutsche	1.000	100
LKW	5.000	150
Mech	10.000	750
Motorboot	7.500	100
Motorrad	2.000	100
Panzer	7.500	100
PKW	2.500	150
Propellermaschine	10.000	1.500
Raumschiff	100.000	2.000
Rennrad	250	100
Segelboot	5.000	100
Seglerennyacht	8.000	100
U-Boot	10.000	1.500

Frachtraum

Der Frachtraum kostet nur eine Komponente. Der folgenden Tabelle kann man entnehmen wieviel kg in eine Frachtkomponente der verschiedenen Fahrzeuge hineinpassen. Es ist klar das hier eigentlich das Volumen interessiert. Aber im allgemeinen läßt sich mit dem Gewicht besser rechnen. Bei speziellen Fragen wenden Sie sich bitte an ihren Spielleiter.

Frachtraum	
Fahrzeug	Frachtgewicht (kg)
Erdschiff	1.000
Fahrrad	10
Helikopter	50
Jet	150
Kutsche	50
LKW	250
Mech	25
Panzer	150
PKW	100
Propellermaschine	200
Motorrad	25

Motorboot	75
Ruderboot	50
Raumschiff	10.000
Rennrad	1
Rennruderer	25
Ruderboot	75
Segelboot	75
Segelrennyacht	5
U-Boot	1.000

Beschleunigung & Verzögerung

Jedes Fahrzeug besitzt einen Grundwert. Der erste angegebene Wert bezieht sich auf das Beschleunigen und der zweite auf das abbremsen.

Beschleunigung & Verzögerung	
Fahrzeug	Grundwert (m/s ²)
Flugzeug auf dem Boden	3/6
Erdschiff	1/7
Fahrrad	3/1
Helikopter	3/3
Jet	6/3
Kutsche	2/1
LKW	2/4
Mech	2/2
Motorboot	2/2
Motorrad	7/5
Panzer	3/7
PKW	4/5
Propellermaschine	4/3
Raumschiff ¹	20/20 (15/5)
Rennrad	4/1
Rennruderer	2/2
Ruderboot	1/0,5
Segelboot	Spielleiter
Segelrennyacht	Spielleiter
U-Boot	1/1

¹ Der erste Wert gilt für Operationen im All, der zweite innerhalb der Atmosphäre.

Der maximale Wert für das Verzögern beträgt auf dem Boden 10 m/s². Diese Grenze ist physikalisch bedingt. Die einzige Ausnahme ist gegeben wenn

ein Fahrzeug nicht wirklich bremst sondern nur seinen Antrieb umdreht. Auf diese Weise werden Schiffe, Erdschiffe und Raumschiffe im All normalerweise abgebremst. Auf diese Weise, und wenn sich das Fahrzeug nicht auf dem Boden befindet kann man bis zu 60 m/s² abbremsen. Über diesen Wert hinaus kann man selbstverständlich gehen. Man muß dann allerdings Schutzmaßnahmen für die Passagiere und Mannschaftsmitglieder treffen.

Der Wert von 60 m/s² gilt auch als der maximale Beschleunigungswert für alle Fahrzeuge, es sei den Schutzmaßnahmen für Passagiere und Mannschaft wurden getroffen. Der Preis für jeden zusätzlichen Punkt Beschleunigung oder Verzögerung beträgt 1000 Cr und ist Grundkomponentenabhängig. An dieser Stelle sei noch angemerkt das ein Flugzeug, zum Abheben ein Tempo von 69 m/s erreichen muß.

Wendigkeit

Viele gewagte Manöver fordern nicht nur Höchstleistungen des Piloten sondern auch ein entsprechend konstruiertes Gefährt. Beim Rangeln um die günstigste Position in einem Luftkampf etwa wird das wendigste Fahrzeug sich meist in der günstigsten Schußposition finden. Der Preis für die eventuell zusätzlich gewünschte Wendigkeit wird anschließend mit den Grundkomponenten des Fahrzeugs multipliziert. Die Wendigkeit des Fahrzeugs kann nicht über 100% gebracht werden. Das bezieht sich nur auf die Konstruktion und nicht auf den endgültigen Wert.

Wendigkeit	
Fahrzeug	Preis pro Punkt
Erdschiff	700
Fahrrad	100
Helikopter	90
Jet	200
Kutsche	500
LKW	500
Mech	450
Motorboot	250
Motorrad	150

Wendigkeit	
Fahrzeug	Preis pro Punkt
Panzer	100
PKW	200
Propellermaschine	10
Raumschiff	200
Rennrad	110
Rennruderer	70
Ruderboot	50
Segelboot ¹	200
Segelrennyacht	150
U-Boot	300
¹ Bei Segelbooten hängt die tatsächliche Wendigkeit auch noch vom passendem Wind ab.	

Sicheres Tempo

Das sichere Tempo zeigt an mit wieviel km/h ein Fahrzeug noch gefahren werden kann ohne das man einen Aufschlag auf die Probe für das Talent Fahrzeuge bedienen bekommt.

Sicheres Tempo	
Fahrzeug	sicheres Tempo
Erdschiff	25
Fahrrad	25
Helikopter	150
Jet	300
Kutsche	25
LKW	60
Mech	40
Motorboot	40
Motorrad	80
Panzer	50
PKW	80
Propellermaschine	250
Raumschiff	500 (2g)
Rennrad	30
Rennruderer	20
Ruderboot	10
Segelboot	20
Selgelrennyacht	30
U-Boot	50

Sonstiges

Außenlast

Bei allen Fahrzeugen kann man natürlich auch außerhalb des Fahrzeugs noch Komponenten anbringen. Pro Grundkomponente ist eine Außenkomponente möglich.

Anhänger

Es gibt zwei Möglichkeiten einen Anhänger an ein Fahrzeug zu integrieren. Entweder man rechnet direkt bei der Fahrzeugkonstruktion die zusätzlichen Einzelkomponenten ein oder man berechnet das neue Tempo nach folgender schöner Formel:

$$\text{Neues Tempo} = \frac{\text{altes Tempo} \cdot \text{neue Grundkomponenten}}{\text{alte Grundkomponenten}}$$

Ansonsten wird der Anhänger wie ein normales Fahrzeug konstruiert.

Treffertabelle

Zum Aufstellen der Treffertabelle nimmt man die Anzahl der Fahrzeugkomponenten als 90%, die ersten 10% werden von der internen Struktur eingenommen. Jetzt teilt man die Anzahl der Fahrzeugkomponenten durch 90 und erhält so die Anzahl der Fahrzeugkomponenten die einem Prozent entsprechen. Nun stellt man eine Tabelle auf W% Basis auf. Jedes Teil nimmt auf dieser Tabelle mindestens 1%. Hat man einem Fahrzeugbestandteil soviel Grundkomponenten zugesprochen das dieser mehrere Prozent einnimmt so setzt man den entsprechenden Wert ein. Erhält man einen Nachkommawert so wird abgerundet. Aufgrund dieser Regelung noch nicht verbrauchte Prozentpunkte können einer beliebigen Trefferzone zugeteilt werden.

Freitreffer

Auch Fahrzeuge verfügen wie Waffen über Freitreffer. Solange ein Fahrzeug Freitreffer besitzt reduziert jeder schwere Treffer die Anzahl von Freitreffern, erzeugt aber keinen sonstigen

Schaden. Die Anzahl der Freitreffer berechnet sich nach:

$$\text{Freitreffer} = \frac{\text{Grundkomponenten}}{10} \text{ (abgerundet)}$$

Rettungssysteme

Systeme die Personen in eine lebensfeindliche Umwelt absetzen können diese 1 Stunde lang unter diesen Bedingungen am Leben erhalten. Derartige Systeme sind dafür gedacht die Insassen eines Fahrzeuges, bei einer Beschädigung des Fahrzeuges zu retten. Hierbei gilt der Wert des Rettungssystems als Wurf um die Besatzung unbeschädigt aus dem Fahrzeug zu bekommen. Jeder Schaden am Rettungssystem steigt der Wurf um 25 Punkte. Jeder andere schwere Schaden steigt der Wurf um 5%. Personen die nicht mehr selbstständig handeln können haben noch einmal einen um 10 Punkte erhöhten Wurf. Das Rettungssystem wird normalerweise ausgelöst sobald die Personenkomponente drei schwere Treffer genommen hat. Am Steuerpult ist jedoch auch eine manuelle Auslösung vorhanden. Der Maximalwert für ein Rettungssystem beträgt 100 Punkte.

Rettungssysteme	
Fahrzeug	Preis pro Punkt und Person
Erdschiff	5.000
Fahrrad	150
Helikopter	1.500
Jet	1.000
Kutsche	100
LKW	100
Mech	100
Motorboot	300
Motorrad	150
Panzer	150
PKW	100
Propellermaschine	1.000
Raumschiff	5.000
Rennrad	200
Rennruderer	250

Rettungssysteme	
Fahrzeug	Preis pro Punkt und Person
Ruderboot	200
Segelboot	200
Segelrennyacht	200
U-Boot	3.000

Autopilot

Autopiloten sind neuronale Netze die speziell auf die Führung eines Fahrzeuges abgestimmt wurden. Neben der notwendigen Hard- und Software erfordern sie auch Anpassungen der Mechanik und Elektronik des Fahrzeuges. Die entsprechende Steuerkomponente des Fahrzeuges verteuert sich so um 20%.

Alle käuflichen Autopiloten sind mit einem Lernknebel versehen der verhindert das sich das neuronale Netz wie normal zusätzliche Fertigkeiten aneignet. Dieser Lernknebel kann wenn man die Sprache Teach als Programm besitzt und dann eine Probe auf das Talent Programmieren TEACH+200 gelingt umgangen werden.

Bei komplexen Aktionen, also etwa Kämpfe oder akuter Unfallgefahr wird der Wert des Autopiloten durch zwei geteilt und abgerundet. Auch ein noch so gutes Computerprogramm kann eben nicht alle Fälle abdecken.

Ein mit einem Autopiloten ausgestattetes Fahrzeug kann wenn es mit einer Buchse versehen wird und durch eine Person gesteuert wird die selbst eine Buchse besitzt durch die direkte Verbindung Mensch/ Fahrzeug gesteuert werden. In diesem Fall addieren sich die Werte des Piloten und des Autopiloten. Wobei der Malus bei kritischen Situationen entfällt. Den nun kann der Mensch die kritischen Entscheidungen treffen und der Computer für eine präzise Umsetzung dieser Befehle sorgen.

Autopilot	
Fahrzeug	Preis pro Punkt
Erdschiff	1.100
Fahrrad	250
Helikopter	750
Jet	500

Kutsche	750
LKW	150
Mech	200
Motorboot	100
Motorrad	200
Panzer	200
PKW	100
Propellermaschine	500
Raumschiff	1.000
Rennrad	300
Rennruderer	150
Ruderboot	100
Segelboot	150
Selgelrennyacht	200
U-Boot	750

Wie jede Software hat auch die Software des Autopiloten einen Geschwindigkeitsbedarf und eine Größe pro Punkt spezifische Anwendung. Der Geschwindigkeitsbedarf beträgt 6 und die Größe 5 (siehe Computerkapitel).

Autopiloten haben normalerweise ein 100 Punkte Betriebssystem und sind auf die maximalen Punkte Autopilot ausgelegt. Ein derartig vorbereiteter Computer kostet:

490 Cr für 700 Punkte Speicher + 4900 Cr für einen Tempo7 Prozessor = 5390 Cr.

Schadensauswirkung bei Fahrzeugen

Antrieb

Jeder Treffer auf den Antrieb macht alle Proben zur Bedienung des Fahrzeugs um 25% schwieriger. Pro erzieltm schweren Schaden besteht eine 25% Chance für einen komplett zerstörten Antrieb. Wobei einzelne Treffer addiert werden. Ohne Antrieb kann sich das Fahrzeug nicht mehr bewegen.

Fracht

Für die Fracht gelten die gleichen Regeln wie für Personenmodule.

interne Struktur

Die interne Struktur ist ein Maß für die Stabilität des Fahrzeugs. Sie reduziert sich von einem Grundwert von 100 mit jedem schweren Treffer um einen Punkt. Führt ein geschädigtes Fahrzeug Aktionen aus die eine Probe auf Fahrzeug bedienen notwendig machen, so würfelt man mit W100 gegen diesen Wert. wird dieser Wurf nicht bestanden so ist das Fahrzeug nicht mehr funktionstüchtig.

Motor

Jeder Treffer auf den Motor reduziert das Höchsttempo um 25%, wobei abgerundet wird. Gleichzeitig wächst pro erzieltm schweren Schaden die Chance das der Motor komplett zerstört wird um 25%.

Ortungssysteme

Jeder schwere Treffer auf ein Ortungssystem zerstört zu 25% Wahrscheinlichkeit das komplette Ortungssystem. Die Wirkungen mehrerer Treffer summieren sich. Auch wenn das System nicht zerstört wird reduziert jeder schwere Treffer die Fähigkeiten des Systems um 25%.

Munition

Bei einem Munitionstreffer besteht pro schwerem Schaden eine 10% dafür das die Munition explodiert.

Panzerung

Jeder schwere Treffer auf die Panzerung führt dazu das 1 Punkt Panzerung zerstört wird. Wo diese Panzerung zerstört wird, wird durch einen erneuten Wurf auf die Treffertabelle ermittelt.

Personenmodul

Jeder schwere Schaden an einem Personenmodul sorgt mit einer 25% Wahrscheinlichkeit für einen Schaden an einer Person. Die schweren Schäden eines Treffers addieren ihre Wahrscheinlichkeiten. Wird ein Personenschaden ermittelt so werden Durchschlags und Schadenswert der Waffe durch die Anzahl der vorhandenen Personen geteilt und dann entsprechend der Schaden ermittelt.

Rettungssysteme

Jeder schwere Treffer auf ein Rettungssystem führt zu einer 25% Reduktion der Rettungswahrscheinlichkeit. Die Wirkung mehrerer Treffer summiert sich. Wird ein System ausgelöst dessen Rettungswahrscheinlichkeit unter 0 liegt so kann das zu einer Schädigung der betreffenden Person führen. Hierzu wird der negative Wert mit -1 multipliziert und durch fünf dividiert. Dieser Wert mal vier ergibt den Durchschlag des Schadens. Nur dieser Wert ergibt seinen Schadenswert. Der Schaden gilt als Personenwaffe.

Steuersysteme

Jeder schwere Treffer auf ein Steuersystem erschwert die Bedienung des Fahrzeuges um 25%. Nach einem solchen Treffer ist sofort eine Probe gegen das Talent Fahrzeugsteuern+ dem neuen Malus fällig, die noch durch die 0 Aktion Fahrzeug lenken abgedeckt ist. Jeder schwere Treffer der durch eine Waffe hervorgerufen wird hat eine 25% dafür die Steuerung ganz auszuschalten. Wobei die Chancen von mehreren schweren Treffern addiert werden.

Tank

Jeder schwere Tankschaden sorgt mit einer 25% Wahrscheinlichkeit für die Explosion des Treibstoffs, wobei einzelne Treffer addiert werden. Ohne Treibstoff kann das Fahrzeug nicht mehr betrieben werden.

Auswirkungen von Tanktreffern		
Tank	DSF	SF
Erdöl	150	200
Alkohol	100	150
Gas	200	250
Ionen	---	---
Kernbrennstoff	speziell	speziell
Kohle	---	---
Strom	---	---
Überlichtantrieb	1.000	1.500
Wasserstoff	300	400

Waffen

Für Waffen bis zu einer Größe von 0,5 gelten die gleichen Regeln wie für Fracht und Personen. Für Waffen mit einer Größe über 0,5 gilt das für jeden erlittenen Schaden das Schießen mit dieser Waffe um 25% schwerer wird. Gleichzeitig gilt das pro erlittenem schweren Schaden eine 25% Chance für das komplette versagen der Waffe besteht. Die Panzerfaust gilt in diesem Sinne als Waffe mit einer Größe bis 0,5 da ihre Größe ja nur den Feuerschweif simulieren soll.

Waffen deren Größe zehn Grundkomponente oder mehr beträgt erhalten Freitreffer. Das heißt das sie eine gewisse Anzahl von Treffern aushalten ohne das es zu Schadenswirkungen kommt. Die Anzahl der Freitreffer berechnet sich nach:

$$\text{Freitreffer} = \frac{\text{Komponenten}}{10} \text{ (abgerundet)}$$

Panzerung für Fahrzeuge

Wie bei einer Person auch schützt eine Panzerung jeweils eine spezielle Fahrzeugkomponente. Um den Platzbedarf einer Panzerung zu berechnen teilt man folgende Formel anwendet:

$$\text{Bedarf an Einzelkomponenten} = \frac{\text{gewünschte Panzerung}}{\text{die maximale Punktzahl}} \times \text{geschützte Einzelkomponenten} \times \text{Größe}$$

aktive Panzerung

Eine aktive Panzerung besteht aus Sprengstoff der explodiert sobald er getroffen wird und damit die gegnerische Waffe hoffentlich zerstört. Für diesen Angriff berechnet man abhängig von der Menge des verwendeten Sprengstoffes die entsprechenden Durchschlags- und Schadenswerte.

Jede Einzelkomponente kann genausoviel Sprengstoff aufnehmen wie eine Frachtkomponente an Sprengstoff transportieren kann. Will man mit diesem Sprengstoff das komplette Fahrzeug schützen muß man nun noch den so errechneten Wert ÷ die Zahl der geschützten Fahrzeugkomponenten teilen.

Energieschilde

maximale Punktzahl: 100

Preis: 20000 Cr

Größe: 1

Energieschilde sind auf der von mir verwendeten Hintergrundwelt noch nicht entwickelt. Schilde verwenden ihre Energie dazu Waffen aller Art abzulenken. Alle Waffen werden zu diesem Zweck betrachtet als ob sie gegen ein Raumschiff feuern würden. Die dann auftretenden Durchschlagsfaktoren und Schadenswerte, muß das Schild abfangen. Jeder Punkt erfordert einen Schildpunkt der wiederum 100 Energiepunkte verbraucht.

Gefechtspanzer

maximale Punktzahl: 100

Preis: 750 Cr

Größe: 2

Der Gefechtspanzer schützt gegen alle Art von Schäden.

Gummipanzer

maximale Punktzahl: 100

Preis: 3 Cr

Größe: 1

Gummipanzer schützen gegen Personenwaffen. Und zwar gegen alle Arten von primitiven Waffen inklusive Schuß- und Wurfaffen und mit einem Drittel ihres Wertes gegen moderne Schußwaffen. Außerdem schützt er als schmelzende Panzerung gegen Laser und gegen Hitze und Kälte mit dem vollen Wert. Außerdem wirkt sie mit der Hälfte ihres Wertes als abnehmende Panzerung gegen Strahlung.

interne Panzerung

maximale Punktzahl: 100

Preis: variabel

Größe: speziell

Militärfahrzeuge sind normalerweise speziell für einen harten Einsatz gebaut. Alle verwendeten Bauteile sind massiver und besitzen entsprechend mehr interne Struktur. Eine entsprechend verbesserte Komponente kostet den 2,5 fachen Preis und ist 1,5 mal so groß.

Keramikpanzer

maximale Punktzahl: 100

Preis: 250 Cr

Größe: 1

Moderne Keramikmaterialien schützen gegen primitive und moderne Waffen. Gleichzeitig bieten sie einen abnehmenden Schutz vor Hitze, Kälte und Strahlung.

Laserpanzer (fest)

maximale Punktzahl: 300

Preis: 150 Cr

Größe: 2

Dieser Panzer schützt nur gegen Laserangriffe. Allerdings löst er sich nicht auf.

Laserpanzer (schmelzend)

maximale Punktzahl: 300

Preis: 50 Cr

Größe: 1

Dieser Panzer schützt nur gegen Laserangriffe. Jeder Punkt Panzerung fängt einen Punkt Durchschlag auf und ist dann zerstört.

Lederpanzer

maximale Punktzahl: 100

Preis: 5 Cr

Größe: 1

Lederpanzer schützen gegen Personenwaffen. Und zwar gegen alle Arten von primitiven Waffen inklusive Schuß- und Wurfaffen und mit einem Drittel ihres Wertes gegen moderne Schußwaffen. Außerdem schützt sie als schmelzende Panzerung gegen Laser und gegen Hitze und Kälte mit einem Zehntel ihres Wertes. Außerdem wirkt sie mit der Hälfte ihres Wertes als abnehmende Panzerung gegen Strahlung.

Metallpanzer

maximale Punktzahl: 50

Preis: 50 Cr

Größe: 5

Die klassische Methode etwas zu schützen besteht darin es in jede Menge Metall zu packen. Aus heutiger Sicht auch die ineffektivste Methode. Die

entsprechende Panzerung schützt gegen: Schußwaffen, Laser, allerdings als abnehmende Panzerung, siehe Laserpanzer und Strahlung.

Panzerglas

maximale Punktzahl: 200

Preis: 50 Cr

Größe: 1

Panzerglas schützt gegen Personenwaffen. Panzerglas wird für Scheiben benutzt da es Panzerung und freie Sicht kombiniert. Um freie Sicht aus einem Fahrzeug zu garantieren muß 25% der Panzerung aus Panzerglas bestehen. Bei einem Personentreffer besteht entsprechend eine 25% Chance dafür das nur das Panzerglas überwunden werden muß. Fahrzeuge die keine Panzerglaspanzerung besitzen benötigen ein Kamerasystem für 80.000 Cr um freie Sicht zu erhalten. Fahrzeuge die allein mit Glasscheiben ausgestattet werden, das verursacht keine zusätzlichen Kosten, bieten zu 25% bei einem Personentreffer keinen Schutz.

Fahrzeuge sind noch mit einer Panzerung die nur zu 5% aus Panzerglas besteht per Sicht zu steuern. Allerdings bringt jeder % Panzerung unter 25% Panzerung einen Malus von +1 auf alle Proben auf FAHRZEUG BEDIENEN.

Schlachtpanzer

maximale Panzerung: 200

Preis: 7500 Cr

Größe: 4

Der Schlachtpanzer bietet Schutz gegen alle Arten von Schäden, und er verbessert die Fertigkeiten des Fahrzeugs. Der Schlachtpanzer bietet eine Tarnung von Panzerung÷4 gegen alle Systeme wenn alle Komponenten geschützt werden. Pro 20 Punkte Panzerung besitzt die geschützte Komponente einen zusätzlichen Freitrefler.

Schutz vor biologischen und chemischen Waffen (abnehmend)

maximale Punktzahl: 100

Preis: 5 Cr/ 100 Cr

Größe: 1

Biologische und chemische Waffen wirken normalerweise gegen die Personen im Inneren eines Fahrzeugs. Auf diese Art von Panzerung bezieht sich der erste Preis. Und dann gibt es etwa noch Säuren die tatsächlich auch gegen das Fahrzeug wirken. Derartige Panzerung ist etwas teurer, was im zweiten Preis zum Ausdruck kommt. Die Panzerung nimmt pro Stunde in betroffenem Gebiet um 5 Punkte ab. Die Panzerung kann für ein 1/10 ihres ursprünglichen Preises wieder auf ihren vollen Wert gebracht werden. Diese Kosten entstehen beim Filterwechsel und ähnlichen Schritten.

Einige Fahrzeuge sind von vornherein komplett von dem sie umgebenden Medium abgeschlossen. Dazu zählen Erdschiffe und Raumschiffe. Diese Fahrzeuge werden von biologischen und chemischen Waffen die nur gegen Personen wirken sollen nicht betroffen.

Schutz vor biologischen und chemischen Waffen (permanent)

maximale Punktzahl: 100

Preis: 100 Cr/ 1500 Cr

Größe: 1

Biologische und chemische Waffen wirken normalerweise gegen die Personen im Inneren eines Fahrzeugs. Auf diese Art von Panzerung bezieht sich der erste Preis. Und dann gibt es etwa noch Säuren die tatsächlich auch gegen das Fahrzeug wirken. Derartige Panzerung ist etwas teurer, was im zweiten Preis zum Ausdruck kommt.

Einige Fahrzeuge sind von vornherein komplett von dem sie umgebenden Medium abgeschlossen. Dazu zählen Erdschiffe und Raumschiffe. Diese Fahrzeuge werden von biologischen und chemischen Waffen die nur gegen Personen wirken sollen nicht betroffen.

Schutz vor Hitze und Kälte (abnehmend)

maximale Punktzahl: 100

Preis: 5 Cr/ 80 Cr

Größe: 2

Diese Panzerung schützt nur vor Schaden durch Hitze oder Kälte. Hitze und Kälte wirken normalerweise gegen die Personen im Inneren

eines Fahrzeugs. Auf diese Art von Panzerung bezieht sich der erste Preis. Und dann gibt es noch Spezialfälle die tatsächlich auch gegen das Fahrzeug wirken. Ab 1000 Grad Celsius können ernsthafte Schäden am Fahrzeug entstehen. Ab -150 Grad Celsius kann auch Kälte einen entsprechenden Effekt haben. Aber schon ab -40 Grad Celsius kann es zum Versagen etwa des Anlassers kommen. Im letzten Falle besteht eine 40% Chance das wenn die Panzerung den Schaden nicht abfängt das Fahrzeug nicht gestartet werden kann. Hitzeschaden der ersten Art verursacht ganz normalen Schaden durch Schmelzen. Extreme Kälte ruft ihren Schaden normalerweise dadurch hervor das die belasteten Teile brechen. Panzerung die gegen derartige Schäden schützt ist etwas teurer, was im zweiten Preis zum Ausdruck kommt. Beide Arten von Panzerungen nehmen mit einem Wert von 5 Punkten pro Stunde ab. Wer einen permanenten Schutz haben will sollte sich unter dem Stichwort Fahrzeugtuning das Kapitel Lebenserhaltungssysteme durchlesen. Einige Fahrzeuge sind von vornherein komplett von dem sie umgebenden Medium abgeschlossen. Dazu zählen Erdschiffe und Raumschiffe. Diese Fahrzeuge werden von Hitze und Kälte die nur gegen Personen wirken sollen nicht betroffen. Erdschiffe besitzen ohne zusätzliche Kosten eine Panzerung gegen Hitze und Kälte von 1000 Punkten.

Stoffpanzer

maximale Punktzahl: 20

Preis: 3 Cr

Größe: 1

Stoffpanzer schützen gegen Personenwaffen. Und zwar gegen alle Arten von primitiven Waffen inklusive Schuß- und Wurfaffen. Außerdem schützt sie als schmelzende Panzerung gegen Laser und gegen Hitze und Kälte mit ihrem vollen Wert.

Strahlungsschutz (abnehmend)

maximale Punktzahl: 100

Preis: 100 Cr/ 2500 Cr

Größe: 1

Diese Panzerung schützt vor ionisierender Strahlung, Radioaktivität. Die Rüstung schützt zunächst einmal die Personen im Inneren des Fahrzeugs vor Schäden durch die Strahlung. Auf der anderen Seite jedoch verhindert es das Fahrzeugteile verstrahlt werden. Die Wahrscheinlichkeit für eine Verstrahlung beträgt 25% pro erreichter Schadensstufe, siehe spezielle Schäden. Derartig verstrahlte Fahrzeuge strahlen mit einem Wert der pro Schadensstufe 25% der maximalen äußeren Strahlung beträgt. Pro Schadensstufe wird die Probe auf das Talent Dekontaminieren, um das Fahrzeug zu entstrahlen um 40% schwieriger.

Fahrzeuggesteuerung

Grundlagen

Wie schon im Kampfsystem geschildert liegt vor jeder Kampfphase eine Bewegungsphase. In dieser Bewegungsphase bewegt sich das Fahrzeug mit der gewählten Geschwindigkeit vorwärts. Wie für einen Fußgänger auch gibt es noch eine Reihe von speziellen Manövern die lebensrettend sein können aber auch den Wurf auf das Talent FAHRZEUG LENKEN schwieriger machen. Im folgenden werden alle Manöver, an die wir gedacht haben vorgestellt und beschrieben.

Aufbauen von Kampfsituationen

Nach unserer Erfahrung verwendet man zum Aufbauen am besten Spielpläne mit Rechenkästchenmuster, wobei ein Kästchen einen Meter darstellt. Dieser Maßstab ist zwar nicht zum 25 mm Maßstab von üblichen Zinnminiaturen kompatibel bietet aber ausreichend Platz für alle Fahrzeugbewegungen. Wer das Brettspiel CAR WARS besitzt schon die idealen Bodenpläne und Modelle. Alle anderen behelfen sich mit Rechenheften und Pappmarkern.

Driften

Kurven

Als Beispiel sei hier eine Linkskurve beschrieben. Der Pilot bewegt sein Fahrzeug bis zu dem Punkt indem er die Kurve beginnen will. Dann bewegt er sein Fahrzeug in Richtung der linken vorderen Ecke. Nun wird gezählt wieviel Kästchen der Pilot auf diese Weise zurücklegt, bevor er sein Fahrzeug wieder geradeaus bewegt. Die schräg zurückgelegten Kästchen bestimmen die Schwierigkeit der Kurve (siehe Tabelle). Piloten die freiwillig eine engere Kurve beschreiben wollen können das tun.

Besteht der Pilot seinen Wurf nicht so führt er als erstes einen Fehlerwurf aus. Erreicht er eine Zehn so erleidet sein Fahrzeug einen Unfall (siehe Fahrzeuge als Waffe). Ansonsten legt er die maximale Anzahl an Kästchen zurück die für die von ihm, nach Wurf geschaffte Kurve, zurückzulegen ist. Schafft er keine der angegebenen Kurven so fährt er in dieser Runde die gesamte Strecke in Richtung der linken vorderen Ecke. Entsprechend werden alle anderen Kurven gefahren.

Wenden ist dabei nichts anderes als das Durchfahren zweier Kurven.

Fahrzeuge als Waffen

Gliederung der Kampfrunde

Sobald irgend jemand der am Geschehen beteiligt ist die Absicht erkennen läßt seine Waffe zu gebrauchen sollte der Spielleiter auf das Kampfsystem umschalten.

Am Anfang jeder Kampfrunde steht die Ortungsphase. In ihr können getarnte oder weiter entfernte Gegner wahrgenommen werden. Hierzu ist nur ein Wurf gegen die Ortungsmöglichkeiten der Apparatur gestattet. Will irgendein Beteiligter konkret nach Gegnern suchen so ist das eine gesonderte Aktion.

Danach werden die Initiativen ausgewürfelt.

Nun werden die Aktionen der ersten Phase angesagt. Und zwar so das der Beteiligte mit dem höchsten gelungenen Initiativewurf als letztes ansagt.

Danach werden die Proben aller 0-Aktionen durchgeführt.

Dann werden die Bewegungen ausgeführt.

Und zuletzt werden alle restlichen Aktionen dieser Phase ausgeführt.

Die zweite Phase beginnt mit der 0-Aktionsbewegung der Fahrzeuge. Und setzt sich dann fort. Nach der zehnten Phase beginnt alles wieder von vorne.

Gerade am Anfang mit unerfahrenen Spielern und einem unerfahrenen Spielleiter bremst dieses System. Wenn wirklich alle mitspielen kann man die Bewegung und die Ortung sicher auch mit dem klaren Menschenverstand regeln, aber eben nur wenn alle mitspielen, und im Zweifelsfalle die Spielleiterentscheidung akzeptieren. Ist das nicht der Fall oder aber es sind sehr viele Elemente in den Kampf verwickelt so sollte man sich die Zeit nehmen. Den gerade bei einem relativ tödlichen Kampfsystem ist nichts ärgerlicher als man nach Regeln eigentlich noch leben würde aber aufgrund von Tempomacherei doch schon Tod ist.

Durchschlags und Schadenswerte

Pro Grundkomponente hat ein Fahrzeug einen Durchschlag von 100 und einen Schaden von 75. Diese Werte sind selbstverständlich so zu behandeln, als ob sie, von einer Fahrzeugwaffe stammen. Pro 10 km/h die das Fahrzeug über seiner sicheren Geschwindigkeit fährt steigern sich diese Werte um 10/15. Pro 10 km/h unter dem sicheren Tempo reduzieren sich diese Werte um den gleichen Wert.

Abdrängeln

Auch das Abdrängeln kostet 1 m/s und erfordert, das das drängelnde Fahrzeug in das abgedrängte Fahrzeug fährt.

Beim Abdrängeln kommt es wesentlich auf die verbleibende Bewegung des abdrängelnden Fahrzeugs an. Aus dieser Bewegung berechnet sich als erstes ein Faktor mit dem der Unfallschaden des rammenden Fahrzeugs multipliziert wird. Dieser steigt pro Meter um 0,1 und kann höchstens eins betragen. Das abgedrängte Fahrzeug nimmt vollen Schaden, der Drängler nur die Hälfte. Alle restliche

Bewegung in Metern wird durch die Anzahl der Grundkomponenten geteilt und abgerundet. Um diese Anzahl an Metern bewegen sich die Fahrzeuge zur Seite. Wird ein festes Hindernis gerammt so nimmt der Drängelnde seinen Halben und der Abgedrängte seinen vollen Unfallschaden.

Rammen

Rammen ist nur dann möglich wenn das rammende Fahrzeug am Ende seiner Bewegung im zu rammenden Fahrzeug stehen würde. Das Rammen gilt als ein verbrauchter m/s.

Bei einem absichtlichen Rammen kann man einige Fälle unterscheiden. Rammen sich zwei Fahrzeuge frontal so addiert man ihr Tempo zusammen um das gefahrene Tempo für jedes der Fahrzeuge zu berechnen. Wird ein Fahrzeug von hinten gerammt so subtrahiert man das vom geramnten Fahrzeug gefahrene Tempo von dem des rammenden Fahrzeugs, das so berechnete Tempo kann nicht unter Null absinken, um das gefahrene Tempo beider Fahrzeuge zu berechnen. In diesem Fall nimmt das rammende Fahrzeug nur den halben Schaden, es wird gegen die Hälfte der angegebenen Werte gewürfelt. Beide Fahrzeuge bewegen sich noch weiter. Und zwar noch mit der Hälfte der noch nicht gefahrenen Meter des rammenden Fahrzeugs.

Das Rammen von der Seite wird im Prinzip genauso behandelt. Wenn eins der Fahrzeuge nach dem Rammen noch bewegungsfähig ist, also sein Antrieb nicht vollkommen zerstört wurde oder das Fahrzeug noch fallen bzw. sinken kann, wird als erstes die Bewegung des rammenden Fahrzeugs simuliert. Hierzu teilt man die noch verbleibende Bewegung in m/s durch die Grundkomponenten des geramnten Fahrzeugs. Um den entsprechenden Wert bewegen sich die Fahrzeuge in Richtung des rammenden Fahrzeugs. Kommt es zum Zusammenstoß mit einem Hindernis so nimmt das rammende Fahrzeug den halben Unfallschaden und das geramnte Fahrzeug den vollen Drängelschaden, siehe unten. Danach führt das geramnte Fahrzeug seine Bewegung durch, wenn es dazu noch in der Lage ist. Pro Meter Bewegung dreht sich das rammende Fahrzeug 1 Hexseite, so als ob es mit dem geramnten Fahrzeug Seite an Seite fahren wollte. Stehen die

Fahrzeuge parallel, und das rammende Fahrzeug müßte sich noch bewegen wird erneut die Hälfte des Unfallschadens für beide Fahrzeuge fällig. Allerdings wird dieser Schaden nicht mit dem Tempo verrechnet.

Schleudern

Kommt es zum Schleudern, etwa durch ein entsprechend ausgeführtes Rammmanöver oder durch den Untergrund, so bewegen sich die Fahrzeuge auf folgende Weise. zunächst einen Meter nach vorne und dann eine Hexseite nach links oder rechts, Situationsabhängig. Um das Fahrzeug wieder unter Kontrolle zu bekommen ist ein mindestens zweimal gelungener + Wurf notwendig.

Unfälle

Bei fehlgeschlagenen Würfeln gegen das Talent Fahrzeug bedienen sind manchmal Unfälle die Folge. Diese Unfälle werden mit den obigen Durchschlags und Schadenswerten berechnet.

Gelingt bei einem Unfall ein Sammelwurf gegen die Reaktion so kann dieser Schaden durch zehn geteilt werden.

Fahrzeuggtuning

Unter Fahrzeuggtuning werden alle Anpassungen verstanden die ein Fahrzeug in einer bestimmten Situation besser als ein anderes machen.

Aerodynamik

Besonders aerodynamisch geformte Fahrzeuge haben zwei verschiedene Möglichkeiten. Entweder ihre Höchstgeschwindigkeit wächst um 1 km/h pro Punkt oder pro 5 Punkte sparen sie Treibstoff in Höhe einer Tankkomponente. Jeder Punkt Aerodynamik kostet 5000 Cr. Die maximale Punktzahl ist 25.

Geländegängigkeit

In diesem System wird die Schwierigkeit ein Fahrzeug über ein bestimmtes Gelände zu bewegen in Prozent ausgedrückt. Normalerweise ist das der Aufschlag den man bei einer Probe auf

FAHRZEUGFÜHREN im jeweiligen Gelände zu beachten hat. Bei sehr gut mit Leit- und Rettungssystemen ausgestatteten Straßen kann dieser Malus aber auch zu einem Bonus werden.

Es sei den das Fahrzeug sei speziell für schwierige Gelände ausgelegt. Einige Antriebe bieten (siehe Unten) bieten bereits einen festen Bonus. Alle anderen Fahrzeuge können für 100 Cr pro Punkt bis zu einem Wert von 100% Geländetauglich gemacht werden. Das heißt aber nun nicht das man das Fahrzeug über jedes Gelände steuern kann. So kann in einem Wald weiterhin einfach kein Platz vorhanden sein.

Generatoren

Ein Generator verwandelt die Leistung eines anderen Motors in elektrische Energie. Jede beliebige Motorkomponente liefert 1000 Punkte elektrischer Energie. Ein Generator kann allerdings nur einen Teil dieser Energie tatsächlich nutzbar machen. Die minimale Umwandlung beträgt 10% und kostet 200 Cr. Der maximale Umwandlungswert ist 80% wobei jeder Punkt 15 Cr kostet. Der so errechnete Preis muß noch mit der Anzahl der Motorkomponenten multipliziert werden. Der Generator verbraucht eine Einzelkomponente.

Lebenserhaltungssysteme

Unter Bedingungen in denen ein Mensch nicht existieren könnte benötigt er speziellen Schutz. Soll ein Fahrzeug länger unter derartigen Bedingungen operieren so muß es dazu ausgestattet werden.

Pro Stunde verbraucht ein Mensch den Sauerstoff aus einer Fahrzeugkomponente. Ist kein Sauerstoff mehr vorhanden so geht es ans Erstickten.

Die einfachste Möglichkeit hier Abhilfe zu schaffen besteht aus Sauerstofftanks + Sammlern. Jede Komponente Sauerstofftank kostet 200 Cr und versorgt einen Menschen vier Stunden lang Sauerstoff. Für jeden Menschen ist ein Sammler notwendig. Der das ausgeatmete CO₂ auffängt. Ein Sammler kostet 100 Cr. Zehn Sammler verbrauchen eine Fahrzeugkomponente.

Bei größeren Fahrzeugen benutzt man gerne Pflanzen zur Regeneration der Luft. Das kann in der Form spezieller normalerweise mit Algen ausgestatteten Tanks geschehen oder durch entsprechende Parks. Jeder Algentank verbraucht eine Fahrzeugkomponente und versorgt einen Menschen mit atembare Luft. Jeder Algentank hat 100 Liter Inhalt und wird wie ein Bioreaktor, siehe Gentechnikkapitel betrieben. Speziell entwickelte Algen können den Wirkungsgrad der Tanks verdoppeln. Die Herstellung derartiger Algen geht wie im Kapitel Gentechnik unter dem Stichwort neue Eigenschaften beschrieben vor sich.

Parks werden nur auf sehr großen Schiffen eingerichtet. Jede Person erfordert vier Fahrzeugkomponenten an Park. Jede Fahrzeugkomponente Park erfordert 1/10 der Arbeitskraft einer Person. Auch die Pflanzen eines Parks können gentechnisch aufgewertet werden so das sich ihr Wirkungsgrad verdoppelt. Jede Fahrzeugkomponente Park kostet mindestens 1000 Cr um wirksam zu sein. Den Kosten nach oben ist keine Grenze gesetzt.

Betreibt man ein Fahrzeug an Standorten mit einer extremen Temperatur so sollte man noch für eine Klimatisierung sorgen. Die Kosten für eine derartige Klimatisierung belaufen sich auf:

Kosten=

$$5000 \times \text{maximale Temperatur über Toleranz}$$

Bei dieser Berechnung ist darauf zu achten das selbstverständlich nur die von den Personen normalerweise zu betretenden Komponenten derartig klimatisiert werden müssen. Bei Raumschiffen, Erdschiffen und U-Booten ist bereits eine entsprechende Klimatisierung vorhanden.

Springen

Wenn ein Fahrzeug Sprünge ausführen soll so sind die Weite des Sprungs, seine maximale Höhe und die Anzahl der Grundkomponenten von Interesse. Alle diese Faktoren werden addiert und mit 1000 Cr multipliziert um den Preis für das System zu erhalten. Das System erfordert eine Grundkomponente.

Transformation

Bevor Sie diese Option wahrnehmen sollten Sie mit ihrem Spielleiter Rücksprache halten. Denn genügend mir bekannte Spielleiter reagieren auf sich transformierende Riesendingsbums etwas seltsam. Hat ihr Spielleiter nun zugestimmt dann entscheiden sie zunächst einmal in welche Fahrzeuge sich ihr Exemplar verwandeln soll.

Dann zahlen Sie eine Grundkomponente von jedem dieser Fahrzeuge, benötigen Sie mehr Platz so zahlen Sie dafür den Preis der teuersten von ihnen benutzten Grundkomponente.

Nun legen Sie die Reihenfolge fest in der sich ihr Fahrzeug verwandeln soll. Zuletzt berechnen Sie den Preis ihres Fahrzeugs und multiplizieren ihn mit der Anzahl der benutzten Grundkomponenten. Haben Sie die fünffache Summe zur Verfügung so können Sie ihr Fahrzeug nicht nur in einer Richtung transformieren sondern auch in die entgegengesetzte Richtung.

Sollten Sie ein Krösus sein und nicht das fünffache sondern das zehnfache ihres Fahrzeugpreises zur Verfügung haben so kann sich ihr Fahrzeug sogar beliebig in die verschiedenen Fahrzeuge verwandeln.

Treffer auf eine Zone des Fahrzeugs die in der jeweiligen Transformation nicht gebraucht werden und diese betriebsunfähig machen verhindern eine Transformation in dieses Fahrzeug.

Die gleiche Regelung gilt auch wenn das Fahrzeug eine feste Transformationsreihe besitzt und eine dieser Stufen beschädigt ist.

Vakuumfestigkeit

Sobald ein Fahrzeug in den Weltraum vorstößt ist es von einem Vakuum umgeben. Um Passagiere und Fracht vor dessen Auswirkungen zu schützen müssen Fahrzeuge speziell gebaut werden. Diese Ausstattung kostet 10000 Cr pro Grundkomponente. Selbstverständlich können Komponenten wie etwa die Ortungssysteme dem Vakuum auch ungeschützt widerstehen.

Grundkomponenten mit diesem Schutz bieten auch einen absoluten Schutz vor biologische und chemische Waffen solange sie nicht die Außenwand des Fahrzeugs angreifen. Fahrzeuge die von vornherein gegen Vakuum geschützt

werden bieten diesen Vorteil uneingeschränkt. Fahrzeuge die im Nachhinein ausgestattet wurden versagen in einem Prozent der Fälle. Rettungskomponenten nützen in diesem Falle nur wenn sie für Raumschiffe ausgelegt wurden.

Ist an einem Teil das vor Vakuum geschützt wurde ein schwerer Schaden aufgetreten so wird normalerweise das gesamte Fahrzeuginnere dem Vakuum ausgesetzt. Für diesen Fall gibt es noch einmal einen speziellen Schutz etwa durch den Einbau von Schotts. Derartige Panzerung kostet 50 Cr pro Punkt und Teil. Sie kann maximal hundert Punkte betragen. Auch sie versagt in einem Prozent aller Fälle wenn sie nachträglich eingebaut wurde.

Wasserfestigkeit

Wenn ein Fahrzeug auf dem Wasser schwimmen soll oder gar unter Wasser operieren soll so erfordert das spezielle Anpassungen. Um ein Fahrzeug über Wasser funktionieren zu lassen muß es für 500 Cr pro Grundkomponente wasserdicht gemacht werden. Bei Komponenten für Schiffe, Raumschiffe, Erdschiffe und U-Booten ist diese Anpassung bereits erfolgt.

Unterwasserbetrieb

Fahrzeuge die Unterwasser agieren sollen müssen selbstverständlich noch einmal speziell angepaßt werden. Diese Anpassung kostet 1000 Cr pro Grundkomponente und macht das Fahrzeug bis zu einer Tiefe von 50m tauchfähig. Zusätzlich zu dieser Fertigkeit benötigt das entsprechende Fahrzeug noch eine U-Boot Steuerkomponente um seine Tauchtiefe regulieren zu können. Jeder weitere Meter Tiefe kostet 10 Cr pro Grundkomponente. Bei allen U-Boot, Raumschiff und Erdschiff Grundkomponenten sind diese Anpassungen bereits erfolgt. Auch ihre Steuersysteme sind schon entsprechend ausgelegt. Gleichzeitig können sie natürlich auch auf dem Wasser agieren. Schiffe die Unterwasser agieren können besitzen einen absoluten Schutz gegen biologische und chemische Waffen solange diese nicht das Äußere des Fahrzeugs angreifen.

Computer

Während auf den Straßen noch um Macht gekämpft wird, verteilt man im Netz bereits die Beute.

Das Netz unendliche weiten von Datenströmen, jedem zahlenden Kunden zugänglich, beladen mit der tödlichsten Ware die unsere Zeit kennt **INFORMATIONEN**.

Die Vorläufer des Netzes waren die großen Sendestationen. Bis diese aufgeben mußten, interaktive Spiele ließen die Einnahmen schmelzen. Neue Unternehmen übernahmen ihre Namen und schufen neue Methoden des Umganges miteinander. Und dann war es da das Netz, weltumspannend allwissend und umkämpft. Der Kampf im Netz wird mit vollkommen anderen Mitteln geführt als ein üblicher Straßenkampf. Kümmern wir uns also zunächst um die Waffen des Netzes.

Computersysteme

Für den Laien: Für dieses Spiel wird ein Computer vereinfacht dargestellt. Er besitzt zwei Bestandteile den sogenannten Speicher indem alles abgelegt wird mit dem der Computer arbeiten soll und dem Prozessor der im Speicher abgelegte Befehle abarbeitet. Dazu muß der Prozessor jederzeit "wissen" was in seinem Speicher ist. Je leistungsfähiger der Prozessor ist desto mehr Speicher wird er kontrollieren können. Die Speichergröße wird in diesem System nicht in den üblichen Bytes angegeben sondern in fiktiven Punkten. Klar ist weiterhin das je schneller der Prozessor ist desto weniger Zeit wird für eine Problemlösung benötigt.

Für alles gibt es eine technologische Grenze auch für die Prozessorleistung um diese Grenze herauszuschieben entwickelte man den Transputer. In einem Transputer arbeiten mehrere Prozessoren gleichzeitig an einem Problem. Um diese Arbeit zu koordinieren ist ein spezieller Prozessor notwendig.

Der Computerspeicher

Ein Computer kann eine beliebige Menge an Speicher ansprechen. Da der Prozessor aber mit

steigendem Speicherplatz immer teurer wird (su) sollte man sich vorher überlegen wieviel Speicher man wirklich benötigt. Der endgültige Speicherpreis berechnet sich nach:

Der Prozessor

$$\frac{\text{Speicherpunkte} \times \text{Prozessortempo}}{10} = \text{Speicherpreis}$$

Der Preis des Prozessor der natürlich auch benötigt wird setzt sich aus verschiedenen Komponenten zusammen. Als erstes wäre hier der Speicher genannt den der einzelne Prozessor ansprechen kann. Je mehr Speicher er kontrolliert desto teurer wird der Prozessor. Ein weiterer Punkt in der Berechnung des Prozessorpreises zeigt wie schnell der Prozessor ein Programm abarbeitet. Hier geht das Prozessortempo in den Prozessorpreis mit ein.

Die höchste Beschleunigung die ein Prozessor erzielen kann ist ein Faktor von zehn. Es gibt nur eine Ausnahme von der Regel und das sind alle Arten von Spezialprozessoren. So gibt es zum Beispiel spezielle Grafikprozessoren die nichts anderes können als Grafiken schneller und besser zu berechnen. Derartige Spezialprozessoren können eine Beschleunigung von bis zu elf erreichen.

$$\text{Prozessortempo} \times 1000 = \text{Prozessorpreis}$$

Geschwindigkeit des Computers

Das Prozessortempo sagt aber noch nichts darüber aus wie schnell ein Programm auf diesem Rechner abläuft. Um nun die tatsächliche Geschwindigkeit zu berechnen mit dem der Rechner ein Programm abarbeitet wird der Geschwindigkeitsfaktor (GF) für den Rechner bestimmt. Dabei addiert man zunächst den Geschwindigkeitsbedarf aller Programme s.U. zusammen und rechnet den GF anschließend nach folgender Formel:

$$GF = \frac{\text{Geschwindigkeit des Prozessors}}{\text{Geschwindigkeitsbedarf des Programms}}$$

Mit einem GF von 0,5 hat man gerade noch ein angenehmes Arbeitstempo. Liegt der GF darunter so wird das Programm schleichend langsam. Mit einem derartigen Tempo ist kein vernünftiges Arbeiten mehr möglich. Mit einem GF von 1 läuft das Programm angenehm. Mit einem noch höheren Tempo nimmt die Zeitersparnis permanent zu..

*Beispiel: Im folgenden berechnen wir die Kosten für einen norden Speicher den wir für unseren Rechner benötigen. Wir entscheiden uns für 1500 Punkte Speicher. Das Prozessortempo soll 3 betragen
Der Speicher kostet uns also $1500 \times 3 \div 10$ (Prozessortempo) = 450 Cr
Der Prozessor kostet uns 1500×3 (Prozessortempo) = 4500 Cr.
Der gesamte Rechner kostet also 4950 Cr.*

Spezialcomputer

Hier gibt es noch zwei Rechnertypen die sich zwar vom Preis nicht aber in der Leistung oder dem Aufstellen des Rechners von einem normalen Rechner unterscheiden. Beiden gemeinsam ist das ihr Zubehör dem gleichen Modifikator unterliegt.

Der **mobile Computer** ist für Menschen gedacht, die auch während ihrer Reise mit dem Computer arbeiten wollen. Ein derartige Rechner kostet 20% mehr als ein normaler Rechner.

Der **integrierte Rechner** wird in den Körper des Benutzers eingebaut. Ein derartige Rechner kostet das zehnfache des normalen Preises.

Sonderfälle

Außer den oben beschriebenen "normalen" Computern gibt es noch einige Spezialfälle. Im folgenden sollen drei dieser Spezialfälle vorgestellt werden.

I Transputer

In einem Transputer arbeiten mehrere Prozessoren zusammen an einem Problem. Vor allem bei Berechnungen wie sie etwa bei der Wetterprognose anfallen wird soviel gerechnet das hier ein einzelner Prozessor zu langsam wäre.

Zunächst bestimmt man bei der Konstruktion eines Transputers wieviel Prozessoren

zusammenarbeiten sollen danach bestimmt man die einzelnen Prozessoren wie beim aufstellen eines normalen Computers. Zu beachten ist das alle Prozessoren den gesamten Speicher ansprechen müssen und nicht etwa nur einen entsprechenden Bruchteil. Danach muß man noch einen Spezialprozessor aufstellen der die Koordination zwischen den einzelnen Prozessoren erledigt. Dieser unterscheidet sich in einem wesentlichen Punkten von anderen Prozessoren. Der Spezialprozessor muß eine um einen Punkt höhere Beschleunigung als alle anderen von ihm kontrollierten Prozessoren haben, also höchstens eine Beschleunigung von elf.

Die Beschleunigung eines Transputers ergibt sich aus der Addition aller vom Spezialprozessor kontrollierten Prozessoren und ist nach oben unbegrenzt.

II Neuronale Netze

In diesem Bereich muß man zwei Dinge unterscheiden. Auf der einen Seite gibt es die eigentlichen neuronalen Netze die eine spezielle Hardware darstellen und auf der anderen Seite Software die in sehr begrenztem Rahmen wie ein neuronales Netz reagiert. Während die Software tatsächlich unter dem Stichwort Software beschrieben wird hier die reine Hardware beschrieben.

Diese Hardware ist komplett von nur einem Programm in Beschlag genommen den sie wird vom Programm beeinflusst. Ein neuronales Netz das einmal mit einer bestimmten Aufgabe betraut wurde verbessert sich jedoch im Laufe der Zeit. Pro Woche in der mit der Hardware trainiert wurde kann ein Wurf gegen den Grundstock an Erfahrung durchgeführt werden. Ist dieser erfolgreich so erhält die Hardware einen zusätzlichen Punkt für ihre spezifische Aufgabe.

III Biocomputer

Ein Biocomputer besteht aus Zellen die wie ein Computer organisiert werden, um Aufgaben zu lösen. Er stellt im Prinzip einen Bioreaktor dar, wie er im Kapitel Gentechnik beschrieben wurde. Um einen derartigen Computer betreiben zu können werden Zellen von höheren Tieren oder

Menschen benötigt. Diese werden anschließend normal unter Kultur gehalten. Jeder Liter Kultur liefert 1000 Speicherpunkte. An eine passende Sensorik angeschlossen, siehe das Kapitel über Roboter, kann der Biocomputer jetzt wie ein Mensch tatsächlich lernen. Biocomputer werden von der sogenannten Turingbehörde überwacht damit sie nicht zu mächtig werden.

Die Software

Unter Software sind die sogenannten Computerprogramme zu verstehen. Diese Programme teilen dem Computer mit wie er auf das was sein Benutzer tut zu reagieren hat.

Das Betriebssystem

Das Betriebssystem ist für das Grundsätzliche zuständig. Ohne Betriebssystem weis der Computer nicht was er mit Disketten, der Tastatur oder dem Monitor anfangen kann.

Neben einem Betriebssystem das erst in den Computer geladen werden muß gibt es auch Betriebssysteme die schon fest im Computer installiert sind. Derart ausgestattete Computer sind zwar ausgezeichnet für einen schnellen Einsatz, büßen aber deutlich an Flexibilität ein.

Wesentlich für das Betriebssystem sind drei Faktoren: **spezifische Anwendung, Komfort und Sicherheit.**

spezifische Anwendung (Betriebssystem): Dieser Wert bestimmt wie gut das Betriebssystem seine Aufgabe bewältigen kann. Normale Hard- und Software ist für ein Betriebssystem zwischen 50 und 100 Punkten ausgelegt. In diesem Bereich arbeiten sie problemlos. Abweichungen führen dazu, daß gegen den Wert gewürfelt wird. Wird diese Probe bestanden so arbeitet das Betriebssystem mit dem Programm oder dem Zusatzgerät zusammen. Ansonsten muß man wohl umtauschen oder neuprogrammieren. Jeder Punkt Betriebssystem kostet 7 Cr. Das Betriebssystem hat einen Geschwindigkeitsbedarf von 1. Jeder Punkt Betriebssystem entspricht 1 Speicherpunkten.

Komfort: Dieser Wert hat zwei Bedeutungen. Bei herkömmlichen Computern zeigt er an wie sehr das Betriebssystem das Bedienen dieses Computers erleichtert. Arbeitet man mit einem Computer im Cyberspace so gibt dieser Wert einen Bonus auf die Talente Computer bedienen und Hacken. Der Komfortwert kann maximal hundert betragen. Die jeweiligen Boni ergeben sich indem man den Komfortwert durch zwei teilt und den erhaltenen Wert abrundet. Jeder Punkt Komfort kostet 5 Cr. Der GB ist 1. Jeder Punkt Komfort entspricht 4 Speicherpunkten.

Sicherheit: Auch dieser Wert hat wieder verschiedene Bedeutungen. Wird der Computer durch einen konventionellen Hacker angezapft so gibt sein Sicherheitswert an wie hoch der Aufschlag auf die abzulegende Probe ist. Bei Computern die im Cyberspace eingesetzt werden gibt dieser Wert an wieviel Punkte der Computer pro Kampfrunde für den effektiven Einsatz seiner Programme zur Verfügung hat. Jeder Punkt Sicherheit kostet 10 Cr. Das Programm kann maximal einen Sicherheitswert von hundert haben. Der GB beträgt 1. Jeder Punkt Sicherheit entspricht einem Speicherpunkt.

Mitgeliefertes Betriebssystem

Zu jedem Computer wird ein Betriebssystem mitgeliefert und zwar eins für Speicherpunkte des Computers×5 Credits. Statt dem Betriebssystem kann man auch andere Programme für dieses Geld beziehen. Man kann diese Summe durch eigenes Geld aufstocken, aber sie nicht in Bargeld umwandeln.

Programme

Neben dem Betriebssystem gibt es natürlich noch andere Programme die für die vielfältigen Aufgaben, die man mit einem Computer bearbeitet, benötigt werden.

Auch diese Programme bestehen wieder aus drei unterschiedlichen Faktoren.

Komfort: Dieser Wert zeigt an wie einfach das Programm zu bedienen ist. Dieser Wert gibt einen Bonus auf Computer bedienen. Um diesen Bonus

zu berechnen teilt man den Komfortwert durch zwei und rundet ab. Jeder Punkt Komfort kostet 5 Cr. Es können maximal 100 Punkte Komfort in einem Programm untergebracht werden. Jeder Punkt Komfort kostet 5 Cr, hat einen GB von 1 und erfordert 4 Speicherpunkte pro Punkt spezifischer Anwendung.

spezifische Anwendung: Dieser Wert zeigt an wie gut das Programm ist. Gegen diesen Wert ist ein Wurf fällig wenn man etwa eine Zeichnung mit dem Computer anfertigen möchte. Dabei gilt jedoch folgende Regelung. Der erzielte Wurf darf höchstens so hoch sein wie das entsprechende Talent. Ist aber entweder das Talent höher als die spezifische Anwendung oder umgekehrt die spezifische Anwendung höher als das Talent so werden die überzähligen Punkte durch zehn geteilt und abgerundet. Dieser Wert gilt als Bonus auf den niedrigeren Wert. Die unterschiedlichen Anwendungen kosten unterschiedlich viel. Jede spezifische Anwendung kann maximal einen Wert von hundert besitzen.

Preise für Standardprogramme		
Programm	Speicherbedarf pro Punkt	GB
Bildmanipulation	8	4
Chipdesign	10	5
Computer Aided Design	6	3
Datenfernübertragung	1	0,2
Dateiverwaltung	4	3
Desktop Publishing	5	4
Malprogramm	5	2
Kopierprogramm	1	0,2
Soundbearbeitung	3	1
Textverarbeitung	2	1

Preise für Standardprogrammen	
Programm	Preis pro Punkt
Bildmanipulation	100
Chipdesign	50
Computer Aided Design	11
Datenfernübertragung	1
Dateiverwaltung	7
Desktop Publishing	10

Malprogramm	8
Kopierprogramm	1
Soundbearbeitung	7
Textverarbeitung	5

Sicherheit: Dieser Wert gibt verschiedenes an. Als allererstes gibt er an wie schwierig es ist den Kopierschutz des Programms zu überwinden. Als nächstes dient er dazu festzustellen ob man an, vom Programm gesicherte Dateien, als Unbefugter gelangen kann. Hierzu ist ein Wurf gegen Computer bedienen + Sicherheit notwendig. Der maximale Wert für Sicherheit beträgt hundert. Jeder Punkt Sicherheit kostet 10 Cr.

Cyberspace Programme

Im Cyberspace hat man es nicht mehr mit normalen Programmen zu tun, etwa mit einer Textverarbeitung sondern mit Programmen die dazu gedacht sind Daten zu beeinflussen. Jede hier besprochene Fähigkeit ist eine spezifische Anwendung. Bei den Beschreibungen der Fähigkeiten ist auch beschrieben gegen welche andere Fertigkeit Proben auf die spezifische Anwendung ausgeführt werden. Der grundlegende GB für alle Cyberspaceprogramme beträgt 5. Der bei den Programmen angeführte GB wird zu diesem Wert hinzuaddiert. Jeder Punkt Cyberspaceprogramm erfordert 5 Punkte Speicherplatz.

Animieren: Ein derartiges Programm animiert Logos. Mit einem Punkt ist die Animation sehr grob mit hundert Punkten lebensecht. Jeder Punkt Animation kostet etwa 1-1000 Cr, je nach dem Erschaffer der Animation. Der GB beträgt 1.

Beobachter: Ein Beobachtungsprogramm das einmal in ein System eingeschleust wurde sammelt Informationen über das System. Vor allem stellt es fest wie häufig mit einer Virenüberprüfung festzustellen ist. Jeder Punkt Beobachten kostet 100 Cr. Der GB beträgt 2.

Bewegung: Ein derartiges Programm ermöglicht es animierte Logos selbstständig im Cyberspace

zu bewegen. Der Anwender schaltet die Logos nur einmal an. Jedes bewegte Logon verbraucht zehn zusätzliche Punkte. Ein Punkt Bewegung kostet 2 Cr. Der GB beträgt 0,2.

Biowarefilter: Dieser Filter stellt ein Programm dar der Signale identifiziert und abblockt die den Hacker schädigen wollen. Auch hier ist ein erfolgreicher Wurf + Signaltarnen notwendig um derartige Signale zu identifizieren. Jeder Punkt Biofilter kostet 500 Cr. Der GB beträgt 4.

Bruzzeln: Im Cyberspace ist der Hacker direkt über sein Gehirn mit seinem Computer verbunden. Ein Bruzzelprogramm nutzt das aus um das Gehirn des Hackers anzugreifen. Hierzu muß zunächst der Standpunkt des Hackers durch Verfolgen ausfindig gemacht worden sein. Danach müssen durch einen Wurf + Biofilter eventuell in die Hardware integrierte Filter überwunden werden. Derartige Programme können nur durch das Talent Hacken überwunden werden. Jeder Programmpunkt kostet 1000 Cr. Der GB beträgt 4. Beim Bruzzeln wird ein spezieller Schaden erzeugt. Die Schadensauswirkungen kennen vier Stufen.

In der ersten Stufe ist eine Probe +25 auf Schmerz ertragen notwendig um nicht ohnmächtig zu werden. Alle anderen Proben werden um 50 schwieriger.

In der zweiten Stufe steigert sich die Probe auf Schmerz ertragen auf +50 und der Malus beträgt nun 75.

in der dritten Stufe beträgt die Probe auf Schmerz ertragen bereits +100 und der Malus ebenfalls +100. Einige Programme brechen an dieser Stelle das Bruzzeln ab um den Hacker nicht zu töten.

In der vierten Stufe schließlich wird der Hacker getötet wenn man ihn nicht innerhalb einer Kampfrunde in eine Regenerationsbox überführt.

Die Schäden die durch Bruzzeln entstanden sind können mit dem Talent Biomedizin wieder geheilt werden. Alle Angaben zur Heilung findet man in der normalen Schadenstabelle unter Kopf als Trefferzone. Bruzzelschaden kann nicht nach einiger Zeit zum Tod führen.

Entschlüsseln: Die Aufgabe derartiger Programme besteht darin verschlüsselte oder verwirbelte Daten wieder zu rekonstruieren. Bei verschlüsselten Daten ist dazu ein Wurf plus Verschlüsseln notwendig. Bei verwirbelten Daten ist dazu ein Wurf + 4×die gelungene Probe auf verwirbeln notwendig. Jeder Punkt kostet 150 Cr. Der GB beträgt 3

Fangen: Derartige Programme sind in der Lage andere Programme in ihrem Speicher einzufangen, und dort die Ausführung des Programms zu behindern oder zu beenden. Die Wurf wird + die gegnerische Mobilität - 1÷4 der eigenen Mobilität abgelegt. Jeder Punkt fangen kostet 80 Cr. Der GB beträgt 1.

Hardware bruzzeln: Hier wird nicht wie beim normalen bruzzeln der Anwender sondern seine Hardware getroffen. Hierbei muß zunächst ein eventuell vorhandenes Filter überwunden werden. Indem ein erfolgreicher Wurf + Hardwarefilter abgelegt wird. Erst danach wird gegen diesen Wert wie einen Schadenswert gewürfelt. Leichte Schäden werden ignoriert, aber jeder schwere Schaden zerstört ein Viertel der Hardware. Pro schwerem Schaden besteht eine 25% Chance dafür das der Rechner ganz zerstört wird. Es kostet eine komplette Runde sein System zu reorganisieren und dann wieder die Arbeit aufzunehmen. Jeder Punkt Hardware bruzzeln kostet 800 Cr. Der GB beträgt 4.

Hardware Filter: Diese Filter stellen Programme dar die ankommende zerstörerische Signale identifizieren und abblocken. Zum Identifizieren ist ein erfolgreicher Wurf + Signaltarnen notwendig. Jeder Punkt Hardwarefilter kostet 250 Cr. Der GB beträgt 0,2.

Identifizieren: Ein derartiges Programm ist in der Lage grundsätzlich zu bestimmen welche Aufgaben ein Programm hat. Hierzu ist ein Wurf + den Wert Tarnen des anderen Programms notwendig. Mit einer zweiten derartigen Probe kann der genaue Aufbau des Programms ermittelt werden. Jeder Punkt kostet 25 Cr. Der GB beträgt 1.

Logon: Jedes Programm im Cyberspace benötigt ein Logon also eine kleine Grafik die der Anwender steuert. Das einfachste Logon verbraucht zehn Punkte und kostet nichts. Verwendet man darüber hinaus Punkte so wird die Grafik des Logon komplexer. Logos können über hundert Punkte verbrauchen. Die Preise sind sehr verschieden und reichen etwa von 1-1000 Credits. Ein Logon benötigt keinen zusätzlichen GB.

Mobilität: Das Tempo das ein Programm im Cyberspace entwickelt. Die Mobilität wird mit der Mobilität anderer Programme verglichen und gibt teilweise Boni auf andere spezifische Anwendungen. Jeder Punkt kostet 10 Cr. Der GB beträgt 0,1.

Panzer: Der Panzer eines Programms besteht aus unwesentlichen Daten. Diese müssen durch ein Zerstören Programm zunächst überwunden werden um das eigentliche Programm zu zerstören. Jeder Punkt Panzer kostet 5 Cr. Auch der Panzer bringt keinen zusätzlichen GB mit sich.

Schleichen: Ein Schleichenprogramm ist Cyberspace selbst nicht zu sehen sorgt aber dafür das alle Befehle im Cyberspace schwieriger verfolgt werden können. Da dieses vorgehen aber eine gewisse Zeit kostet in der die Programme unkontrolliert sind wird die Lenkung dieser Programme schwieriger. So das jetzt jeweils zwei Punkte Hacken einen Bonus von einem Punkt auf die praktische Anwendung bringen. Dafür ist das Signal dann aber auch entsprechend schwierig zu verfolgen. Jeder Punkt kostet 50 Cr. Der GB beträgt 2 Punkte.

Signaltarnen: Dieses Programm tarnt die Signale die von Bruzzelprogrammen ausgehen so das sie eventuell vorhandene Filter unterlaufen. Jeder Punkt Signaltarnen kostet 500 Credits. Der GB beträgt 2 Punkte.

Speicher: Programme die im Cyberspace Daten zu einem Anwender bringen sollen, müssen den nötigen Platz für diese lassen. Speicher kostet nichts. Beeinflußt aber das Tempo eines

Programms. Zusätzlicher Speicher bringt keinen zusätzlichen GB mit sich.

Tarnen: Tarnen hilft systemfremde Programme vor Virenabwehrprogrammen zu tarnen. Jeder Punkt kostet 20 Cr. Der GB beträgt 2.

Unterstand: Diese Programme stellen die Tarnung für Beobachter dar die ja außerhalb des Systems arbeiten müssen um nicht selbst jedesmal bei einer Viruskontrolle überprüft zu werden. Unterstände können im Gegensatz zu nur Beobachtern, nicht durch die Virenabwehr identifiziert werden, wenn diese im System sind. Jeder Punkt Unterstand kostet 50 Cr.

Verfolger: Derartige Programme verfolgen von welcher Stelle die Befehle kommen die an die eindringenden Programme gegeben werden geschickt werden. Hierzu ist ein gelungener Wurf + Schleichen notwendig. Ist diese Stelle entdeckt wird Alarm gegeben. Jeder Punkt kostet 60 Cr. Der GB beträgt 2.

Verschlüsseln: Beim ersten Eindringen von nicht autorisierten Programmen codiert ein solches Programm alle Daten so das sie nicht gelesen werden können. Jeder Punkt verschlüsseln kostet 90 Cr.

Verwirbeln: Auf besonderen Befehl sorgt ein derartiges Programm dafür das alle Daten des eigenen Systems unlesbar werden. Verwirbelte Daten sind eigentlich nicht mehr zu entschlüsseln. Jeder Punkt kostet 10 Cr. Der GB beträgt 3.

Virenabwehr: Dieser Programmteil überwacht alle einkommenden Daten und Programme ob sie Teile enthalten die nicht ins System gehören. Ist das der Fall so wird das Programm rausgeschmissen. Proben auf Virenabwehr werden immer + dem Wert Tarnen des jeweiligen zu erkennenden Programms ausgeführt. Jeder Punkt Virenabwehr kostet 20 Cr. Der GB beträgt 0,2.

Zerstören: Ein derartiges Programm zerstört Teile eines anderen Programms. Die Anzahl der zerstörten Punkte bestimmt sich nach der Höhe der

bestandenen Probe, wobei auch mehrmals gewürfelt werden darf. Ist das Ziel gepanzert so muß erst ein Wurf + die Panzerung gelingen. Jeder Punkt Zerstören kostet 50 Cr. Der GB beträgt 1.

Programmiersprachen

Programmiersprachen ermöglichen es den Computer zu programmieren, also selbst Programme zu erstellen. Es gibt eine Vielzahl von Programmiersprachen und man kann auch selbst wieder Programmiersprachen programmieren. Einige Programmiersprachen sollen hier vorgestellt werden.

ARIC: Der **All Races Instruction Code** ist eine Sprache die speziell entwickelt wurde um Programme für den Kontakt mit Außerirdischen zu schreiben. Sie eignet sich nicht für normale Nutzenanwendungen. Wird aber außer in der Xenologie selten zur Programmierung von Übersetzungsprogrammen genutzt.

Hochsprache: Eine Hochsprachen ähneln mehr an der menschliche Sprache. Da der Computer so aber mehr Übersetzungsarbeit hat ist sie etwas langsamer.

Cluster: Cluster nutzt den Rechner in den Zeiten in denen er eigentlich nichts macht. Wenn man also Anwendungen hat die man auch langsamer ablaufen lassen kann so kann man Cluster einen Teil des Hardwaretempo zusprechen. Hat man mehrere Rechner im Verbund so kann man das Hardwaretempo von alle Rechnern reduzieren und so zu extrem schnellen Programmen kommen.

DML: Die **Data Manipulation Language** wurde zur Programmierung von Viren geschaffen. Sie gilt in diesem Bereich als Spezialsprache.

HBCCI: Das **Human Body Control and Communication Interface** wurde geschaffen um Cyberware an den menschlichen Körper anzupassen. Sie ist in diesem Bereich nicht nur die Spezialsprache, sondern auch die einzige Sprache in der sich derartige Projekte verwirklichen lassen.

I: Injektion ist eine Sprache die zum durchbrechen von Sicherheitssystemen gebraucht wird. In diesem Fall gilt sie als Spezialsprache.

III: Die **Intelligence Interception Language** wurde geschaffen um Sicherheitssysteme zu programmieren. Sie gilt in diesem Bereich als Spezialsprache.

IQ: Dient zur Programmierung von neuronalen Netzen.

QRL: Die **Quick Reaction Language** wurde geschaffen um aus einer Vielzahl von Daten schnell die relevanten herauszufiltern.

Teach: Diese Sprache dient selten zum programmieren von neuronalen Netzen. Ihr Hauptanwendungsbereich liegt in der Programmierung von Biocomputern. In diesem Bereich kann sie von keiner anderen Sprache ersetzt werden und ist entsprechend eine Spezialsprache..

In der folgenden Tabelle sind der Geschwindigkeitsbedarf und der Speicherbedarf pro Punkt spezifischer Anwendung angegeben.

Programmiersprachen	
Sprache	Speicherpunkt pro Punkt
Hochsprache	3
ARIC	10
Cluster	5
DML	5
IQ	3
HBCCI	10
I	6
III	6
QRL	2
Teach	10

In der folgenden Tabelle sind die Preise für die verschiedenen Programmiersprachen angegeben.

Preise für Programmiersprachen	
Sprache	Kosten pro Punkt

Hochsprache	5,5
ARIC	750
Cluster	5
DML	250
IQ	6
HBCCI	1.000
I	500
IIL	500
QRL	80
Teach	500

Spezialsprachen sind speziell zur Lösung eines Problems entwickelt worden. Schreibt man ein Programm das mit solch einem Problem zu tun hat so tut man das mit einem Bonus von 50.

Programmieren

Wer selbst Software erstellen möchte benötigt das Talent Programmieren für eine Sprache, einen Computer und eine Programmiersprache. Aber schon hier kommen die ersten Probleme auf einen zu.

Die erste Entscheidung betrifft die sogenannte Mächtigkeit der Sprache. Also wieviel Punkte spezifische Anwendung diese Sprache hat. Der Maximalwert beträgt 100. Programme können von einem Computer auf den anderen übertragen werden wenn auf beiden Computern die gleiche Sprache läuft und die entsprechenden Sprachen entweder die gleiche oder die Sprache mit der das Programm laufen soll eine größere Mächtigkeit hat.

Hat man diese Hürde genommen so legt man einen Sammelwurf auf PROGRAMMIEREN ab. Für jeden Punkt bestandener Probe kann man fünf Punkte für sein Programm nutzen. Sprachen die speziell für die Bewältigung eines Problems geschrieben werden geben bei diesem speziellen Problem einen 50% Bonus. Bei anderen Anwendungen sind sie allerdings etwas schwächer so das sie hier einen 50% Malus bekommen.

Wenn mehrere Programmierer an einem langem Programm arbeiten so müssen sie 100 Punkte in den Programmteil stecken der dazu dient die einzelnen Teile miteinander zu verbinden. Im fertigen Programm sind diese Punkte anschließend nicht mehr zu finden.

Programmieren kostet Zeit und zwar berechnet sich die benötigte Zeit durch die Anzahl der Programmpunkte/10. So viele Tage ist der Programmierer voll mit seinem Programm ausgelastet. Wobei hier von einem zwölf Stunden Tag ausgegangen wird.

Bei einem Mißlingen der Probe auf PROGRAMMIEREN besteht pro Punkt um den die Probe mißlungen ist eine 1% Chance für einen Absturz des Programms. Gegen diese Chance wird jetzt direkt einmal gewürfelt

Compiler

Nun ist es lästig immer erst die Programmiersprache und dann das eigentliche Programm zu laden. Aus diesem Grunde wurden die sogenannten Compiler entwickelt. Ein Compiler sorgt in seiner einfachsten Form dafür das ein Programm ohne die Programmiersprache lauffähig ist. In der folgenden Tabelle sind alle derartigen Compiler mit ihrem Preis aufgeführt.

Compiler	
Programmiersprache	Preis
ADA	55
ARIC	50.000
Cluster	60
DML	250
HBCCI	10.000
I	500
IIL	500
IQ	60
QRL	80
Teach	5.000

Programmieren neuronaler Netze

Das programmieren von neuronalen Netzen erfordert Fachwissen im Bereich den das Netz bearbeiten soll. Bevor man an die Programmierung eines derartigen Netzes geht muß man einen Sammelwurf auf dieses Talent ablegen. Bis zu der so erreichten Höchstzahl darf man nun die spezifische Anwendung des neuronalen Netzes programmieren.

Programmieren von Biocomputern

Die gleiche Prozedur gilt im Prinzip auch für Biocomputer. Anschließend muß der Computer dieses Programm aber noch verarbeiten. Dazu legt der Programmierer im Vorhinein fest welche Sensoren angesprochen werden sollen, und wieviel Prozent des übermittelten Wissens jeder angesprochene Sensor mit sich führt. Der Computer führt nun für jeden angesprochenen Sensor einen Wurf durch. Besteht er diesen Wurf so hat er das vermittelte Wissen aufgenommen. Mißlingt dieser Wurf so wurde das Wissen nicht vermittelt.

Kopieren von Software

Das Raubkopieren ist ja schon heutzutage eine Plage und das hat sich nicht geändert.

Programme können gegen das Kopieren auf drei unterschiedliche Arten gesichert werden.

Ein Teil des Programms kann als Kopierschutz vorgesehen sein, dieser Programmteil kann noch einmal bis zu hundert Punkte betragen. Dieser Wert hat verschiedene Aufgaben. Bei einem normalen Kopiervorgang werden derartige geschützte Programme nicht mehr kopiert. Kopierprogramme bekommen diesen Wert als Malus verpaßt.

Die Daten können auch intern umgeändert werden auch diese Methode kann einen Malus bis zu 100% für das Kopiersystem bedeuten.

Und letztendlich kann zum Betrieb der Software noch eine Hardwareergänzung notwendig sein. Auch dieses Verfahren kann noch einmal einen Malus von bis zu 100% für das Kopierprogramm bringen. Dieser Kopierschutz kann durch eine Probe auf Elektronik Sicherheitstechnik oder Computerhardware + die Hälfte des Malus für das Kopierprogramm außer Kraft gesetzt werden. Die Hardware kostet 5 Cr pro Punkt Malus den die Hardware bringt.

Wenn das Kopierprogramm eigentlich keine Chance mehr hätte hat es immer noch eine 5% Chance das Programm zu kopieren. Gelingt dieser Wurf bei einem speziellen Punkt so gelingt das Kopieren immer wieder.

Hacken konventionell

Hacker und Hacken

Ein Hacker ist eine Person die unbefugt in ein Computersystem eindringt und dort Daten oder Programme kopiert oder verändert.

Unter konventionellen Hacken versteht man das Hacken wobei der Computerbenutzer ganz normal an einer Tastatur arbeitet.

Beim konventionellem Hacken benötigt man zunächst einmal Informationen. Um einen entsprechenden Informanten zu finden ist ein Sammelwurf auf MILIEU HACKER - Sicherheit des Systems nötig. Das Ergebnis des Sammelwurfes ÷ 10 ergibt die Chance das System ganz zu übernehmen.

Hacker sprechen einen speziellen Slang. Diesen beherrschen alle Hacker mit einem Wert von HACKEN-25%. Man sollte diesen speziellen Slang beherrschen, und ihn möglichst gut beherrschen um nicht aufzufallen.

Ist man selbst auf Informanten angewiesen so führt man zunächst einen Wurf auf ORIENTIERUNG (JEWEILIGE STADT) durch um einen Informanten zu finden. Dieser Informant besitzt die benötigten Informationen wenn ihm ein Sammelwurf auf DATENSUCHE - Sicherheit des Systems gelingt.

Die Systemsicherheit

Die Sicherheit eines Systems setzt sich aus verschiedenen Faktoren zusammen.

Betriebssystem: Beim Betriebssystem ist angegeben ob das Programm einen Faktor für die Systemsicherheit besitzt.

Hardwaresicherheit: Der Computer selbst kann das Manipulieren von Daten erschweren. Jeder Punkt Hardwaresicherheit kostet 15 Cr pro Speicherpunkt. Die Hardwaresicherheit kann maximal 100 Punkte betragen.

Programmsicherheit: Will ein Hacker eine Veränderung an Programmen oder Daten vornehmen so kommt der Sicherheitswert des Programms ins Spiel.

Äußere Sicherheit: Die einfachste Möglichkeit einen Computer vor Hackern zu schützen ist es den Computer einfach nicht ans Netz anzuschließen. Ein solcher Rechner kann nicht

von Außen erreicht werden. Andere Möglichkeiten sind spezielle Netze die nur einem kleinen Kreis Zugang bieten. Derartige Möglichkeiten kosten 30 Cr pro Punkt und Monat, wobei maximal 100 Punkte möglich sind.

Verschlüsselter Datenverkehr: Auf derartigen Systemen erkennt der Computer nur Informationen an die verschlüsselt worden sind. Auch hier kann die Sicherheit maximal 100 Punkte betragen. Das System entspricht dem Programm Verschlüsseln (siehe Cyberspaceprogramme).

Aufbau des Cyberspace

Einleitung

Immer komplexere Programme und Daten begannen mit der Zeit die Benutzer von Computersystemen zu überfordern. Hier half die Entwicklung des Cyberspace weiter. Durch eine spezielle Buchse wird der Benutzer an seinen Computer gekoppelt. Mit Hilfe eines speziellen Programms sieht er nun alle Computer, Zubehörteile, Programme und Daten als dreidimensionale Gegenstände vor sich. Um nun etwa Daten von einem Rechner auf einen anderen zu übertragen tippt man nicht mehr "copy a:Systema/Texte/Steuerakten to c:Systemb/Texte/Steuerakten opt TS" sondern nimmt einen Würfel (der die Daten darstellt) trägt ihn zu einem Wolkenkratzer (der den anderen Computer darstellt) klebt einen Top Secret Aufkleber auf den Würfel und hat sich viel Arbeit gespart.

Aufbau des Cyberspace

Der Cyberspace an sich erinnert an ein großes regelmäßiges Schachbrettmuster. Auf diesem Schachbrettmuster kann man nun verschiedene Dinge sehen. Da wären zunächst einmal die Programme und Daten die sich hier bewegen. Und dann die unbeweglichen Icons der an den Cyberspace angeschlossenen Computersysteme. Als nächste dürfte einem die Decke auffallen. Diese Decke die ebenfalls aus einem

Schachbrettmuster besteht stellt die Geschäftsebene des Cyberspace dar.

Geschäftsebene

Befindet man sich auf ihr unterscheidet sie sich in nichts von der allgemein zugänglichen Ebene. Zugriff zur Geschäftsebene erhält man nur durch einen entsprechenden Anschluß oder indem man sich von der öffentlich zugänglichen Ebene auf die Geschäftsebene hackt. Hierzu muß man zunächst den Großrechnerverband der Kommunikationsunternehmen überwinden der den Cyberspace aufbaut. Auf legale Weise ist das durch eine sogenannte Schleuse möglich. Allerdings benötigt man hier eine Codesequenz. Nun scheint nichts einfacher zu sein als ein Programm zu finden das diese Codesequenz besitzt es unter die eigene Kontrolle zu bringen und dann mit dieser Codesequenz in die Geschäftsebene zu kommen. Der Nachteil besteht darin das sich die Codesequenz mit jeder Kampfrunde ändert. Dieser Änderungsprozeß wird abgebrochen sobald das Programm behindert wird. Die Codesequenz gilt danach als mit einem Wert von hundert verwirbelt.

Die nächste Möglichkeit besteht darin sich in ein öffentlich zugängliches System eines Unternehmens zu begeben und dort eine Codesequenz zu erhalten indem man dringende Geschäfte vortäuscht. Viele kleinere Unternehmen können sich einen Anschluß an die Geschäftsebene nämlich nicht leisten. Wollen sie mit einem Großkonzern verhandeln so sind sie auf die Schleusen angewiesen. Um ein derartiges Anliegen vorzutäuschen ist eine Probe auf BUCHHALTUNG/ GESCHÄFTSFÜHRUNG notwendig. In diesem Fall erhält man aber meist ein von einem Firmenhacker kontrolliertes Kontrollprogramm mitgegeben, daß man zunächst überwinden muß.

Großrechnerkontrolle zur Geschäftsebene:

Typ: Großrechner

Prozessorgeschwindigkeit: 60

Hackerchance: 5%

Betriebssystem:

Sicherheit: 100

Sprache: IIL

Programme:

Allgemein:

Panzer: 100

Logon: 50

Mobilität: 100

Speziell:

2×Virenabwehr: 100

2×Fangen: 100

1×Verfolger: 100

1×Hardwarefilter: 100

1×Biowarefilter: 100

1×Hardwarebruzzeln: 100

Bei diesen Daten ist zu beachten das die hier angegebene Leistung natürlich nur den Bruchteil des Systems darstellt den der Rechner gegen einen Einzelnen unbefugten Eindringling ins Feld führt.

Die Hackerchance gibt die Chance an das die gewählte Eindringstelle von einem Konzernhacker überwacht wird. Diese Hacker benutzen die Systemhard- und Software und besitzen dadurch einen schon modifizierten Talentwert HACKEN von 150%.

Die Geschäftsebene ansonsten unterscheidet sich nicht von der normalen öffentlichen Ebene. Das Absteigen von der Geschäftssystemebene zur öffentlichen Ebene stellt kein Problem dar.

Aber auch die Geschäftsebene besitzt eine Decke. Diese wird von der staatlich/ militärischen Ebene gebildet.

Staatliche/Militärische Ebene

Diese ist zunächst einmal ganz normal wie die Geschäftsebene abgeschottet. Hat man diesen Teil einmal überwunden bekommt man es als nächstes mit der offiziellen Ebene zu tun. Wer nicht wirklich sehr gut ist sollte jetzt zurückstecken.

Großrechnerkontrolle zur staatlich/ militärischen Ebene

Typ: Großrechner

Prozessorgeschwindigkeit: 300

Hackerchance: 20%

Betriebssystem

Sicherheit: 100

Sprache: IIL

Programme:

Allgemein:

Panzer: 100

Mobilität: 100

Logon: 10

Speziell:

5×Verfolger: 100

5×Zerstören: 100

5×Fänger: 100

5×Virenabwehr: 100

2×Bruzzeln/ Signaltarnen: 100

2×Hardwarebruzzeln/ Signaltarnen: 100

1×Hardwarefilter: 100

1×Biowarefilter: 100

Auch bei diesem System ist hier nur angegeben was jederzeit gegen einen Eindringling zu Felde geführt wird.

Die hier tätigen Hacker haben einen Talentwert Hacken von 150% und nutzen die vorhandene Soft- und Hardware. Dadurch agieren sie mit einem modifiziertem Talent Hacken von 200%.

Aber auch in den staatlich/ militärischen Bereich gibt es Schleusen. Die Zugangcodes sind genau wie bei der geschäftlichen Ebene beschrieben gesichert.

Hier bedarf es aber schon eines korrupten Beamten um einen regulären Zugangcode zu erhalten.

Kampf im Cyberspace

Hacken im Cyberspace

Im Cyberspace kann natürlich nicht normal gehackt werden. Statt dessen wird mit speziellen Programmen gearbeitet. Im Cyberspace entscheidet nicht so sehr, wie gut die Informationen des Hackers, sind als vielmehr sein Computer und seine Programme, über Erfolg oder Mißerfolg seines Angriffs. Und ein Mißerfolg kann tödlich sein.

Initiative im Cyberspace

Die Initiative im Cyberspace ermittelt sich allein über das Tempo der einzelnen Gegner. Bei Hackern ist das ihr Talentwert HACKEN. Bei Rechnern ist das ihr Prozessortempo.

Anzahl der Aktionen im Cyberspace

Jedes Programm das man aktiviert hat kann pro Kampfrunde eine Aktion ausführen. Will ein Hacker mehrere Programme fahren so senkt sich sein Talentwert HACKEN pro Programm über einem um 10 Punkte.

Aktionen im Cyberspace

Danach wird wie bei den Beschreibungen der Cyberspaceprogramme angegeben gekämpft. Dabei ist zu beachten das wenn zwei gegeneinander stehende Programmteile gleichstark sind das angreifende Programm eine fünf Prozentchance hat sein Ziel zu erreichen. Hacker können Punkte ihres Talents HACKEN und Computer ihren Betriebssystemwert Sicherheit dazu verwenden ihre Programme effektiv einzusetzen. Jeder aufgewendete Punkt Hacken oder Sicherheit erhöht die spezifische Anwendung um einen Punkt.

Das Aufwenden von Hacken oder Sicherheitspunkten muß vor jedem Angriffswurf bekannt gegeben werden. Danach darf der Angegriffene entscheiden ob, und wenn ja, wieviele Punkte er aufwendet. Danach darf der Angreifer seinen Wert erneut erhöhen und so weiter. Bis der endgültige Wurf festliegt.

Computerzubehör

Neben dem eigentlichen Computer benötigt man noch einiges Zubehör ohne das der Computer sehr viel weniger komfortabel zu bedienen ist.

Speichermedien

Harddisk: Eine Harddisk ist ein Medium, das normalerweise fest in den Computer integriert ist. Die Daten werden auf magnetisch behandelten Scheiben gespeichert. Die maximale Größe ist drei Giga Byte⁴. Die maximale Geschwindigkeit ist 1,5

⁴Auch wenn es nicht richtig ist rechnen wir mit einem Faktor von 1000, richtig ist ein Faktor von 1024.

0
0 1 Giga Byte (GB) = 1000 Mega Byte
(MB)
0 1 MB = 1000 Kilo Byte (KB)
0 1 KB = 1000 Bytes
0 1 Byte = 1 Zeichen
0
0 Ein Speicherpunkt entspricht einer
komplett beschriebenen DIN A4 Seite bzw. 3,5 Kilo
Bytes.

Mega Byte pro Minute. Man kann auch noch einen Wechselrahmen erwerben dieser kostet 50 Cr pro Computer und Platte. Beim Transport von Festplatten muß vorsichtig vorgegangen werden, da eine Festplatte einen Sturz von einem Meter kaum überleben würde. Echte Wechselplatten (bei denen nur das Medium und nicht die ganze Platte entnommen wird) haben die Werte von CD-Laufwerken, es können aber Kapazitäten der Festplatte erreicht werden.

CD-Laufwerk: Die Laufwerke benutzen Platte, die ähnlich den heutigen CDs aufgebaut sind. Nur das auf diese Platten auch geschrieben werden kann. Es werden nur noch zwei Größen benutzt: 700 MB und 1,5 Giga Byte. Es können Geschwindigkeiten von 1 Mega Byte pro Minute erreicht werden. Der große Vorteil eines CD-Laufwerkes liegt in der Tatsache, daß das Medium einfach getauscht werden kann. Ein Medium kann problemlos mitgenommen werden und ist unanfällig gegen Schäden. Ein Medium kostet 50 bzw. 80 Cr. Laufwerke der niedrigen Kapazität kann auch auf einem großen Medium nur 700 MB schreiben und lesen.

Disketten: Eine Diskette ist ähnlich einer Harddisk aufgebaut, nur ist das Medium einzeln zu entnehmen. Die magnetische Scheibe ist in einem Kunststoffgehäuse untergebracht. Eine Diskette ist einfach in der Handhabung, aber empfindlich gegen Magnetfelder. Die Kapazitäten von Disketten sind 1,5 MB und 4 MB. Es können 750 KB pro Minute übertragen werden. Zehn Disketten kosten sieben bzw. 15 Cr. 1,5 MB-Laufwerke können auch nur 1,5 MB schreiben und lesen.

Bandlaufwerk: Ein Bandlaufwerk speichert die Daten auf Kassetten die den Audiokassetten ähnlich sind. Die Kapazität ist in Giga Byte-Schritten bis zehn Giga Byte zu erhöhen. Die Übertragungsrate liegt bei 700 KB pro Minute.

0 Eine Minute Fernsehbild mit Ton
entspricht 15 MB bzw. 4300 Speicherpunkten
0 Eine Minute Ton in Hifi entspricht 1
MB bzw 290 Speicherpunkten

Ein Band kostet 15 Cr pro GB. Hier gilt auch, daß ein Laufwerk die maximale Kapazität bestimmt. Über einer Kapazität von zehn Giga Byte wird eine Art Tonband benutzt. Dieses Tonband ist unhandlicher, aber dessen Kapazität ist nach oben hin unbegrenzt. Die Geschwindigkeit liegt bei nur noch 600 KB pro Minute und die Kosten für ein Band liegen bei 12 Cr pro GB. Die Bänder können von jedem Laufwerk mit maximaler Kapazität benutzt werden.

Speicherkarte: Speicherkarten sind mit elektronischen Bausteinen bestückt, die die Daten speichern. Die Daten werden mit Hilfe von Akkus erhalten. Die Übertragungsraten liegen bei fünf MB pro Sekunde. Das Laufwerk kostet 150 Cr. Eine Karte kann bis zu 100 MB speichern. Diese Karten kosten 100 Cr pro MB. Die Karte, nicht das Laufwerk, bestimmen die maximale Kapazität. Das wichtigste Zubehör stellen sicher die Speichermedien dar. Will man den Computer nicht in dauerndem Betrieb lassen oder mit ihm erstellte Texte an andere verschicken so benötigt man ein entsprechendes Speichermedium.

In der folgenden Tabelle ist sowohl der Preis pro Punkt gespeichertem Computerspeicher als auch die Geschwindigkeit verzeichnet mit der Informationen vom Computer gespeichert und wieder abgerufen werden können.

Drucker

Ohne einen passenden Drucker ist es nicht möglich Texte auf Papier zu bringen. Auch Drucker unterscheiden sich in der Informationen die sie pro Minute ausdrucken können. Die folgende Tabelle listet die verschiedenen Druckertypen ihren Preis und ihre Leistung in Speicherraum pro Minute auf. Wobei 1 Punkt dem Text einer DIN A4 Seite ergibt.

Drucker		
Typ	Preis	Leistung
Laserdrucker	1.500	6
Nadeldrucker	250	1
Tintenstrahldrucker	1.000	2
Typenraddrucker	400	0,5
Zeilendrucker	2.500	10

Schnittstellen

Schnittstellen verbinden den Computer mit allen Zusatzgeräten. Es gibt zwei genormte Arten von Schnittstellen. Die preiswertere kann nur Befehle an den Rechnerübermitteln. Hier lassen sich also Joysticks und die Tastatur anschließen. Diese Variante kostet 25 Cr.

Die teure Variante kann auch Daten vom Rechner nach außen Übertragen. Diese Variante kostet 100 Cr.

Modems

Mit einem Modem werden Informationen über ein Datennetz an fremde Rechner übertragen. Pro 100 Punkte Übertragungsgeschwindigkeit kostet ein Modem 50 Cr.

Cyberware

Einer der größten Fortschritte der Menschheit ist sicherlich die Verbindung zwischen Mensch und Maschine gewesen. Schon mit ihren heutigen, noch primitiven Möglichkeiten gehört Cyberware zu den begehrtesten Produkten unserer Zeit.

Einbau der Cyberware

Zum Einbau der Cyberware ist eine sehr komplexe Operation notwendig. Die entsprechenden Talentwürfe werden über den Wert Biomedizin abgehandelt. Ist keiner der Charaktere entsprechend begabt so fallen folgende Kosten an.

Operationen	
Typ der Operation	Preis
Grundlegende (60% Talent)	50.000
Talent bis 75% pro Punkt	2.000
Talent bis 100% pro Punkt	4.000
Talent über 100% pro Punkt	5.000

Die Dauer und Komplexität der Operation hängt vom zu operierenden Körperteil und zum Teil auch vom Implantat ab. Die folgende Liste zeigt die einzelnen Modifikatoren für die Operation.

Modifikator für Operationen	
Begründung	Modifikator

Modifikator für Operationen	
Begründung	Modifikator
Metabolismus verändern	100
Operation am Kopf	50
Operation am Auge	60
Operation am Bauch	20
Attribut erhöhen	10
Zielerfassung Dauer 10 Tage	-10
komplette Prothese Dauer 100 Tage	-40
Buchse Dauer 30 Tage	-50
Rüstung Dauer 10 Tage	-50

Den Verlauf der Operation kann man ganz normal wie bei Kampfsystem geschildert beeinflussen.

Talente erhöhen

Einige Talente lassen sich durch ein entsprechendes Implantat noch verbessern. Diese Verbesserung kann aber maximal noch einmal die Hälfte des unmodifizierten Attributwertes betragen. Zusätzliche Boni durch einen Kampfanzug werden dann anschließend berechnet. Alle angegebenen Kosten verstehen sich natürlich pro Punkt und ohne die nötige Operation.

Kosten für Talenterhöhung	
Talent	Preis
Hören	2.000
Körperkraft	1.000
Rauschmittelkonsum	5.000
Reaktion	10.000
Laufen	1.500
Springen	2.000
Riechen	3.000
Schmecken	3.000
Schmerz ertragen (preiswert ¹)	2.500
Schmerz ertragen ²	10.000
Sehen	5.000
Sensibilität/ Berührung	7.500

¹ In der preiswerten Variante werden die Nerven beschädigt. Entsprechend sinkt die Reaktion um* einen Punkt pro Punkt Verbesserung.

¹ In der teureren Variante nutzt man körpereigene Stoffe um den Schmerz auszuschalten. Entsprechend wird die Reaktion nicht beeinflusst.

Das Aussehen kann natürlich auch beeinflusst werden. Die Kosten belaufen sich auf 500 Cr pro Punkt. Es wird dabei allerdings nur eine normale chirurgische Operation notwendig.

Aufrüstung der Augen

Das Licht das wir mit unseren Augen wahrnehmen ist physikalisch betrachtet eine elektromagnetische Welle. Derartige elektromagnetische Wellen treten aber nicht nur als Licht auf sondern auch als: Gammastrahlung, Röntgenstrahlung, ultraviolettes Licht, infrarotes Licht, Mikrowellen und Radiowellen. Gammastrahlung stellt die energiereichste Strahlung dar während Radiowellen die geringste Energie besitzen. Der Punktwert eines solchen Implantats kann höchstens den Wert des Attributs Sehen betragen. Normalerweise kann man zwischen den verschiedenen Sichtweisen hin und herschalten legt man aber Wert darauf stets alle Informationen zu haben so wird die Sache extrem teuer. Jeder Punkt eines derartigen Implantats kostet dann eigentlicher Preis×gleichzeitig wahrnehmbarer Bereich in Cr. Die entsprechende Umrüstung kann auch nachträglich für einen entsprechenden Betrag erfolgen. Für die Schwierigkeit der Operation gilt das die Modifikatoren für eine Operation am Auge und am Kopf addiert werden. Die unten angegebenen Kosten verstehen sich natürlich als Kosten pro Punkt und ohne Operation.

Gammastrahlung/ Röntgenstrahlung

Für Spielzwecke reicht dieser Bereich bis zu einer Wellenlänge von 10^{-8} m. Da derartige Strahlung jedoch überall vorhanden ist kann man mit entsprechenden Implantaten nichts sehen sondern nur feststellen wo besonders viel Strahlung vorhanden ist.

infrarotes Licht

Schließt sich an das sichtbare Licht an und reicht für Spielzwecke bis zu einer Wellenlänge von 10^7

³m. Jedes Lebewesen strahlt die von ihm produzierte Wärme in diesem Wellenlängenbereich ab und ist damit auch im Stockdunklen sichtbar.

Radiowellen/ Mikrowellen:

Auch hier ist genügend künstliche Strahlung vorhanden so das man mit einem entsprechenden Implantat nur noch Intensitäten feststellen kann.

Restlichtverstärker

Ein Restlichtverstärker nutzt noch vorhandenes Licht aus.

ultraviolettes Licht

Überlappt sich schon etwas mit der Röntgenstrahlung und reicht bis zum sichtbaren Licht.

Verbesserung der Augen	
Art der Wahrnehmung	Preis
IR-Licht	2.500
Radio- und Mikrowellen	3.000
Röntgen und Gammastrahlung	1.000
UV-Licht	2.500
Restlicht	1.500

Augenkamera

Eine weitere nützliche Entwicklung ist die Augenkamera. Alles was mit den Augen wahrgenommen wird, kann mit Hilfe einer solchen Kamera aufgezeichnet werden. Die Kamera selbst kostet 80000 Cr. Die Bilder werden elektronisch gespeichert. Jedes Bild das gespeichert werden soll kostet 10 Computerspeicherpunkte zu je einem Credit. Soll mit der Kamera ein Film aufgenommen werden ist zu beachten das ein Film 24 Bilder pro Sekunde aufweist. Eine Minute Film kosten entsprechend 14400 Cr an Speicher. Eine Stunde Aufzeichnung kostet gar 86400 Cr für den Speicher. Die Kamera verfügt gleichzeitig auch über eine Tonspur, auf dieser können allerdings nur normale Geräusche aufgezeichnet werden. Das Pfeifen einer Hundepfeife etwa kann auf dieser Tonspur nicht aufgezeichnet werden.

Blendschutz

Plötzliche Hell/ Dunkel Übergänge nehmen einem kurzfristig die Sicht. Außer man hat Dämpfer die den Übergang erträglicher machen. Jeder Punkt Dämpfung kostet 100 Cr. Derartige Dämpfer können bis zu 100 Punkten ausgebaut werden.

Head-Up-Display

Eine große Hilfe für Piloten aller Art ist das Head up Display. Dabei werden alle wesentlichen Daten des Fahrzeugs auf die Schutzbrille projiziert. Der Pilot kann seine Augen also auf seinem Weg lassen und kann trotzdem alle wesentlichen Instrumente im Auge haben. Ein einzelnes Head-Up Display kostet 10000 Cr. Die Cybervariante kostet 80000 Cr Als Cyberware werden diese Informationen direkt in den Sehnerv eingeleitet und so ins Sichtfeld projiziert. Solche Daten können entweder von anderer Cyberware stammen oder durch Geräte die eine entsprechende Ausrüstung besitzen. Die Ausstattung um ein integriertes Head up Display anzusteuern kostet 20000 Cr. Die entsprechenden Daten werden durch eine entsprechende Buchse zum Display übertragen. Das normale Head-Up Display bringt einen Bonus von +5% die Cybervariante einen Bonus von +20% auf alle Fahrzeug bedienen Würfe.

Aufrüstung der Ohren

Auch für die Ohren gilt im Prinzip das gleiche wie für die Augen. Ihre Sinnesleistung ist auf einen kleinen Teil der möglichen Wahrnehmungen beschränkt. Und auch hier ist eine Verbesserung möglich.

Andere Frequenzen wahrnehmen

Mit der Verbesserung können alle Frequenzen wahrgenommen werden. Jeder Punkt Verbesserung kostet 3000 Cr. Die Verbesserung kann maximal bis zur Höhe des Attributs Hören betrieben werden.

Rekorder

Rekorder die alle wahrgenommenen Geräusche aufzeichnen kosten 50000 Cr. Jede Sekunde Gespräch erfordert 0,5 Punkte Computerspeicher.

Lärmschutz

Dämpfer gegen Lärmgranaten und tobende Kinder kosten 50 Cr pro Punkt. Der maximale Wert des Dämpfers kann hundert Punkte betragen.

Lautsprecher

Lautsprecher um die aufgezeichneten Geräusche auch direkt wieder abspielen zu können kosten in der Grundversion 20000 Cr. Derartige Abspielsysteme können aber auch zu Lärmwaffen umgebaut werden. Zu beachten ist das in diesem Fall der Anwender selbst kurzfristig nichts mehr hört.

Prothesen

Die moderne Fassung eines Holzbeins. Allerdings kann man die modernen Prothesen auch ohne große Übung benutzen. Die folgenden Preise verstehen sich pro Punkt Anpassung. Jeder Punkt Anpassung erhöht das Talent PROTHESEN BEDIENEN um den entsprechenden Wert. Ein Wert von hundert bedeutet eine totale Anpassung. Mit einem derartigen Wert braucht man keine Proben auf PROTHESEN BEDIENEN mehr ablegen, da man die Prothese wie seinen eigenen Körperteil gebrauchen kann.

Prothesen	
Art der Prothese	Preis pro Punkt
Arm	5.000
Bein	4.500
Fuß	1.500
Hand	2.000

Mit diesen Glied kann man zwar vollkommen normal handeln man kann aber nichts spüren. Will man dieses Handikap ausschalten so kann man der Prothese für 7500 Cr pro Punkt eine SENSIBILITÄT von maximal hundert Punkten verpassen.

Metabolismus ändern

Komplette Änderungen des Stoffwechsels sind wohl die kompliziertesten Anpassungen, die an einem Körper vorgenommen werden können. Da wäre als erstes die Anpassung des Körpers an chemische und biologische Waffen. Diese Anpassung kann maximal wie eine entsprechende Panzerung von tausend Punkten wirken. Um den Körper aber überhaupt auf diese Bewährungsprobe zu stellen muß eine eventuell vorhandene reale Rüstung aber zunächst einmal durchdrungen werden. Jeder Punkt einer derartigen Anpassung kostet 20000 Cr.

Strahlungsresistenz

Anpassungen des Körpers an Strahlung ist wohl das Radikalste das die Cybertechnik zur Zeit zu bieten hat. Auch hier wirkt die Anpassung maximal wie tausend Punkte der entsprechenden Rüstung. Die Kosten sind allerdings mit 200000 Cr pro Punkt minimal höher.

Fruchtbarkeitssteuerung

Dagegen erscheint die voll wählbare Fruchtbarkeit des Körpers für 100000 Cr geradezu geschenkt. Die Einstellung unfruchtbar ist jederzeit anwählbar. Das Einstellen von Wahrscheinlichkeiten benötigt 48 Stunden um gegenüber der letzten Einstellung voll wirksam zu werden.

Hitze- und Kälteresistenz

Um den Körper gegen Hitze oder Kälte anpassungsfähiger zu machen sind Kosten von 5000 Cr pro Punkt Anpassung zu zahlen. Eine derartige Anpassung kann maximal wie tausend Punkte der entsprechenden Rüstung wirken.

Organe

Der Handel und der künstliche Ersatz von Organen ist ein weit gefächertes Feld, auch für Kriminelle aller Art.

Wenn man seine eigenen Organe verkaufen will sollte man zunächst einmal für 5000 Cr einen Gentest vornehmen lassen um seinen Marktwert zu ermitteln. Dieser Wert wird für den Charakter mit einem W100 Wurf bestimmt. Erreicht man

eine hundert so wird erneut gewürfelt, der Maximalwert beträgt zweihundert Punkte. Diese Angabe bestimmt entscheidend sowohl das Interesse des Händlers das mit einem direkten W% Wurf gegen den Genwert ermittelt wird und den Preis den man erreichen kann. Beträgt der Genwert 50% oder darunter so kann man maximal 50% des angegebenen Organpreises erreichen. Von 51%-100% erreicht man maximal den entsprechenden Prozentwert. Liegt der Genwert über 100% so steigen die erzielbaren Preise entsprechend.

Der größte Verlust den man erleiden kann stellen wohl komplette Gliedmaßen dar. Man kann sich entweder eine entsprechende Prothese anpassen oder aber sich ein entsprechendes Körperteil kaufen. Die Gliedmaße muß sich an den Körper des Empfängers anpassen lassen. Hierbei darf maximal ein unterschied von zehn Punkten im genetischen Wert bestehen, in diesem Falle ist die Operation sofort möglich. Ansonsten muß eine Abstoßungsreaktion verhindert werden. Diese Maßnahmen kosten pro Punkt unterschied im genetischen Wert 1000 Cr. Im Einkauf kosten Gliedmaßen um die 100000 Cr. Verkauft man seine so erhält man selten mehr als 50000 Cr. Selbstverständlich muß die normale Operation noch bezahlt werden.

Herz

Ein Organ das man schon in alten Zeiten durch ein entsprechendes Kunstorgan oder ein Spenderorgan ersetzen konnte ist das Herz. Ein natürliches Herz kostet gegen 80000 Cr. Verkauft man seines so erhält man knappe 40000 Cr. Auch hier gilt das die Herzen genetisch weitgehend übereinstimmen müssen. Ein Kunstherz kostet 1000 Cr pro Punkt Zuverlässigkeit. Gegen diesen Wert wird gewürfelt wenn etwa bei einer Bauchverletzung die Möglichkeit besteht das künstliche Herz versagt, was zum Tod des Benutzers führt. Die maximale Zuverlässigkeit beträgt 150 Punkte.

Lunge

Eine künstliche Lunge, früher auch eiserne Lunge genannt kann inzwischen ebenfalls transplantiert werden. Pro Lungenflügel zahlt man etwa 100000

Cr und bekommt etwa 60000 Cr. Die natürlichen Organe müssen selbstverständlich zueinander genetisch kompatibel sein. Eine künstliche Lunge kostet 2000 Cr pro Punkt Zuverlässigkeit. Die maximale Zuverlässigkeit kann 150 Punkte betragen.

Leber

Die Leber stellt sicher eins der komplexesten Organe des Menschen dar. Entsprechend hoch nämlich 700000 Cr ist der Preis für eine Leber, verkauft man seine kann man sicherlich noch 500000 Cr herauschlagen. Die Leber muß selbstverständlich genetisch kompatibel sein. Eine künstliche Leber kostet 10000 Cr pro Punkt Zuverlässigkeit. Die maximale Zuverlässigkeit der Leber beträgt 90. Versagt die Kunstleber so ist der Körper einer schleichenden Vergiftung ausgesetzt, die Werte von DSF:10 SW:20 pro Woche hat. Gegen eine derartige Vergiftung kann entweder ein geänderter Metabolismus, mit der Fähigkeit chemische und biologische Waffen abzuwehren oder eine Leberwäsche für 5000 Cr helfen.

Extremverdauung

Auch die Verdauung hat der Mensch unter seiner Kontrolle. An aller erster Stelle ist hier die totale Ausnutzung der Nahrung zu nennen. In einem derartigen Verdauungssystem werden auch die vom normalen Verdauungssystem nicht zu verwertenden Nährstoffe noch ausgenutzt. So das eine normale Tagesportion für zwei Tage reicht. Eine derartige Verdauung kostet 500000 Cr.

Verdauung von Schadstoffen

Als nächstes wäre dann die Anpassung an andere Nährstoffe zu nennen. Erdöl etwa besteht zu großen Teilen aus: Kohlenstoff, Wasserstoff und Schwefel. Alles Elemente die der Körper gebrauchen könnte, die aber in Form von Erdöl nicht nutzbar sind. Eine derartige Umstellung des Verdauungssystem kostet 1500000 Cr.

Kunstkiemen

Kunstkiemen ermöglichen das problemlose Atmen Unterwasser. Entsprechende künstliche Kiemen

kosten 200000 Cr. Für zusätzliche 50000 Cr kann man zwischen Kunstkiemen und Lungen frei wählen.

Buchsen und Talentersatz

Für alle die ihren Kopf dazu benutzen um Fahrzeuge oder Computerprogramme im Cyberspace zu steuern ist eine Buchse unumgänglich. Jede Einzelbuchse kostet 50000 Cr. Werden mehrere Buchsen Implantiert so muß dafür gesorgt werden das alle Buchsen korrekt angesprochen werden. Die hierfür notwendige Kontrolle kostet: implantierte Buchsen×20000 Cr. Mit derartigen Buchsen kann Software betrieben werden die ein Talent nachahmt. Während derartige Software für das Steuern von Fahrzeugen schon routinemäßig und in großen Stückzahlen hergestellt wird, ist sie für viele andere Talente nur schwierig zu erhalten. Zum Betrieb wird ein entsprechendes neuronales Netz in die Buchse gesteckt. Der tatsächliche Talentwert berechnet sich nach: Punkte spezifischer Fertigkeit (maximal 100)×Tempo=tatsächlicher Talentwert (maximal 100). Derartige neuronale Netze haben in der Software eine Sperre die weiteres Lernen des Netzes verhindert. Diese Sperre kann durch eine Probe auf das Talent PROGRAMMSPRACHE: TEACH+200 aufgehoben werden. Die Kosten pro Punkt spezifischer Fertigkeit variieren je nach Talent und der Höhe der spezifischen Fertigkeit. Die Preise für derartige Software liegt zwischen 100 Cr für einfachste Talente bis zu 3000 Cr für sehr komplizierte Talente.

Schußstabilität

Viele Teile des Körpers können den Belastungen denen sie durch einen Schaden ausgesetzt werden mit einer entsprechenden Ausrüstung besser überstehen. In der folgenden Aufzählung wird jede einzelne Trefferzone getrennt abgehandelt. Aufrüstungen die bei mehreren Trefferzonen wirksam werden auch bei allen beschrieben. Sie werden aber nur einmal bezahlt. Die einzige Ausnahme ist hier bei der Haut und Fleisch gegeben die für jedes Körperteil extra zu bezahlen ist. Bei jedem Teil wird der Anteil beschrieben den es als zusätzliche Trefferzone bringt. Beträgt

der Gesamtanteil einer Trefferzone 1, so hält diese Zone einen schweren Treffer mehr aus. Der erste schwere Treffer hat entsprechend keine Auswirkungen und macht auch keine Proben notwendig.

Kopf

Am Kopf kann zunächst einmal die Haut verbessert werden. Dieser Eingriff kostet 80000 Cr. Der Eingriff ist einmal möglich und bringt 1/8 an zusätzlichem schweren Treffer.

Spezielle **Blutzumischungen** sorgen dafür das Charakter weniger schnell verbluten und das innere Verletzungen weniger Schaden anrichten. Der Blutaustausch ist einmal möglich kostet 7500 Cr und bringt 1/8 an zusätzlichem schweren Treffer. Zusätzlich verblutet der Charakter nur noch wie unter dem nächstniedrigen Treffer angegeben. Die **Nerven** sind ein weiterer Punkt um menschliche Schwachstellen auszuschalten. Eine derartige Operation maximiert nicht nur die körpereigene Schmerzunterdrückung, sondern beschleunigt auch die Nervenregeneration. Der entsprechende Eingriff kostet 500000 Cr und kann einmal ausgeführt werden. Die Verbesserung bringt 1/8 zusätzlichen schweren Treffers.

Das eigentliche **Fleisch** kann selbstverständlich auch verbessert werden. Der Eingriff kann einmal ausgeführt werden und kostet 20000 Cr. Die Verbesserung bringt 1/8 zusätzlichen schweren Treffers.

Die **Schädelknochen** können als nächstes ersetzt werden. Der Ersatz kostet 15000 Cr und kann zweimal ausgeführt werden. Dieser Eingriff kann zweimal ausgeführt werden und bringt jeweils 1/8 zusätzlichen schweren Treffer.

Als nächstes kann das **Gehirn** noch speziell verpackt werden. Der Eingriff ist zweimal möglich und kostet 25000 Cr. Der Eingriff bringt 1/8 zusätzlichen schweren Treffer.

Bauch

Für den Bauch gelten die gleichen Verbesserungen an: **Blut, Knochen, Haut und Nerven** wie für den Kopf.

Zusätzlich können die **Organe** noch einmal eingepackt werden. Jeder Eingriff kostet 20000 Cr

und bringt 1/8 zusätzlichen schweren Treffers. Der Eingriff kann maximal 20 mal durchgeführt werden.

Arm/ Bein

Für Arme und Beine gelten die gleichen Verbesserungen für: **Blut, Haut, Knochen und Nerven** wie für Bauch und Kopf. Zusätzlich kann eine **zusätzliche Hautschicht** eingefügt werden der Eingriff ist 4 mal möglich und bringt jedesmal 1/8 zusätzlichen schweren Treffer. Jeder Eingriff kostet 40000 Cr.

Gentechnik

Mit Hilfe der Gentechnik werden Organismen maßgeschneidert. So werden heute schon Bakterien zur Produktion von Arzneimitteln genutzt, aber auch militärische Anwendungen etwa von Krankheitserregern sind vorstellbar. Die eigentliche Entwicklung von Organismen wird in diesem System über das Talent Cloning abgehandelt. Da genetische Experimente normalerweise einige Zeit benötigen müssen die entsprechenden Kulturen gepflegt werden. Diese Pflege wird unter dem Talent Biokulturen versorgen gefaßt.

Die Grundlegende Probe um eine Bakterien oder Virenkultur zu verändern beträgt +0. An solchen Kulturen kann man zwar eine Änderung wahrnehmen aber sie macht noch keinen Sinn

Die Organismen

Je nachdem welchen Organismus man verändern will hat man unterschiedliche Dinge zu beachten. Im folgenden werden die Organismen in mehrere sehr grobe Gruppen unterteilt und ihre Vor- und Nachteile aus der Sicht der Gentechnik beschrieben. Unter jeder Beschreibung werden die spieltechnischen Daten angegeben die weiter unten erklärt werden.

Viren

Viren sind die einfachste Lebensform, so einfach das sie je nach Definition von Leben schon nicht mehr als Lebewesen angesehen werden. Sie bestehen aus einer Eiweißhülle und dem Programm für ihre Vermehrung. Viren haben in der Gentechnik entscheidende Vorteile. In ihnen sind nur wenige Daten gespeichert so das diese Daten häufig nicht erst mühsam selbst erforscht werden müssen sondern schon in entsprechenden Sammlungen nachgelesen werden können.

Viren nehmen schon von sich aus fremde DNA auf so das bei einem Virus keine speziellen Maßnahmen nötig sind um fremde DNA einzuschleusen.

Zu ihren größten Nachteilen gehört ihre beschränkte Größe. So kann man nur wenige

Informationen in ihnen unterbringen. Außerdem sind sie zu ihrer Vermehrung auf lebende Zellen angewiesen, die sie bei ihrer Vermehrung zerstören. Virenkulturen sind deshalb relativ schwierig anzulegen.

Das größte Problem ist aber das Viren sehr spezifisch sind. Das heißt sie befallen immer nur ein spezielles Lebewesen. Diese Spezifität zu unterlaufen ist ein extrem schwieriger Prozesse.

Entziffern: -50%

Clonen: /

Kultur: +20%

Größe: 10

Verteilung: 7/ 3/ 3/ 50%

Verbreitung: 1-10 m

Antibiotika: +50%

Hitze: +40%

Chemie: +30%

Filter: +75%

Bakterien

Im Vergleich zu Viren sind Bakterien schon extrem komplexe Lebensformen. Sie sind die einfachsten verwirklichten Zellen. Entsprechend sind die in ihnen gespeicherten Daten auch etwas komplexer so das man häufig auf eigene Forschungen angewiesen ist, wenn man sie verändern möchte.

Bakterien besitzen bereits Abwehrmechanismen gegen fremde DNA so das es schwieriger wird fremde DNA in Bakterienzellen einzuschleusen.

Bakterienkulturen sind leicht in großen Mengen herzustellen und einfach in der Pflege. Bakterien sind nicht sehr Wirtsspezifisch.

Entziffern: +20%

Clonen: +10%

Kultur: /

maximale Größe: 20

Verteilung: 12/ 8/ 2/ 10%

Verbreitung: 1-15 m

Antibiotika: +40%

Hitze: +20%

Chemie: /

Filter: +40%

Pilze

Pilzzellen sind extrem komplizierte Zellen. Sie beinhalten eine Vielzahl von Daten von denen die Mehrzahl noch nicht entschlüsselt ist.

Ihre Daten sind in einem Kern angelegt der sehr klein ist und entsprechend schwierig zu manipulieren ist.

In Kulturen sind sie schwieriger zu halten das sie im Vergleich zu Bakterien sehr spezielle Anforderungen an das sie umgebende Medium stellen.

Pilze sind wie Viren relativ Wirtsspezifisch. Ein Umstellen auf andere Wirte ist kompliziert.

Entziffern: +60%

Clonen: +50%

Kultur: +10%

maximale Größe: 40

Verteilung: 20/ 20/ 5/ 15%

Verbreitung: 1-5 m

Antibiotika: +100%

Hitze: -10%

Chemie: -20%

Filter: +10%

größere Tiere/ Pflanzen

Wir nähren uns dem Gipfel an Kompliziertheit. Die Datenanzahl von Tieren ist enorm. Über den Inhalt dieser Daten ist kaum etwas bekannt. Auch bei ihnen ist die eigentliche Manipulation aufgrund des kleinen Kerns schwierig. Gleichzeitig lassen sich allerdings auch eine Vielzahl von Informationen in ihn einbringen.

Kulturen dieser Zellen sind nur von Experten am Leben zu halten. Diese Zellen befallen normalerweise keine anderen Zellen so das sie sich unter normalen Umständen nur um sich kümmern. Will man aus den veränderten Zellen gar wieder Lebewesen ziehen stellt man sich einer der ultimativen Herausforderungen.

Entziffern: +100

Clonen: +100

Kultur: +100

maximale Größe: 100

Verteilung: 50/ 50/ 20/ 5%

Verbreitung: /

Antibiotika: +80%

Hitze: -100%

Chemie: -40%

Filter: -50%

Mensch

Für den Menschen gilt im Grunde das schon oben ausgeführte. Allerdings wird hier alles noch einmal eine Stufe komplizierter .

Entziffern: +120

Clonen: +110

Kultur: +100

maximale Größe: 100

Verteilung: 40/ 60/ 20/ 5%

Verbreitung: /

Antibiotika: +90%

Hitze: -100%

Chemie: -80%

Filter: -50%

Im weiteren sollen hier alle Angaben zu den einzelnen Zelltypen erläutert werden.

Entziffern

Bevor man daran geht einen Organismus zu verändern muß man zunächst einmal wissen wie seine Daten jetzt funktionieren. Die Angabe gibt an wie schwierig die Probe auf CLONEN ist um diese Daten zu erhalten.

Clonen

Unter Clonen versteht man das eigentliche Verändern der Daten. Auch hier ist wieder die Probe auf das Talent Clonen angegeben die für eine erfolgreiche Veränderung gelingen muß. Die Probe auf CLONEN wird als Sammelwurf ausgeführt. Vom Ergebnis des Sammelwurfs wird der angegebene Modifikator abgezogen. Auf diese Weise erhält man die Anzahl von Punkten die man zur Veränderung der Zelle verwenden kann. Normalerweise läßt man die Zelle einen Stoff produzieren der dann weiter verwendet wird. Die Chance diesen Stoff aus der Zelle zu erhalten kann maximal 100% betragen. Wird die Probe gegen diesen Wert nicht bestanden so wird im gegebenen Zeiträumen nichts produziert.

Kultur

Um Zellen zu erforschen und zu verändern muß man sie über längere Zeit lagern. Dieser Punkt an wie hoch die Probe auf das Talent CLONING

ausfallen muß um die Kultur am Leben zu erhalten. Diese Probe wird zweimal abgelegt. Und zwar das erste Mal wenn man die Zellen in Kultur bringt um ihre Information zu entschlüsseln und das zweite Mal nach dem Clonen, um die veränderten Zellen pflegen zu können.

maximale Größe

Die fiktive Angabe zeigt wie groß die Datenmenge im jeweiligen Organismus ist.

Verteilung

Diese vier Werte zeigen folgendes an. Der erste Wert zeigt wieviel Information benötigt wird um Lebenswichtige Zellfunktionen aufrecht zu erhalten. Der zweite Wert gibt an wieviel Information noch verändert werden kann. Gleichzeitig aber auch wieviel ganz neue Eigenschaften die Zelle aufnehmen kann. Der dritte Wert zeigt an wieviel zusätzliche neue Eigenschaften die Zelle noch aufnehmen kann. Die letzte Angabe zeigt die Wahrscheinlichkeit pro zusätzlicher Anlage an das die Zelle ohne intensive Pflege abstirbt. Gleichzeitig ist es ein zusätzlicher Aufschlag auf Kulturen versorgen.

Verbreitung

Hier ist angegeben um wieviel Meter pro Stunde sich die Zellen ausbreiten. Wie im Kapitel militärische Anwendung beschrieben kann man die Verbreitungsgeschwindigkeit noch erhöhen.

Antibiotika

Antibiotika sind Stoffe die zum abtöten, hauptsächlich von Bakterienzellen verwendet werden. Ihre Antibiotikaresistenz ist jeder Zelle angeboren. Sie wirkt als Rüstungsschutz gegen Antibiotika. Besonders empfindliche Zellen können auch einen negativen Rüstungsschutz haben. Jede Zellkultur hält einen schweren Schaden aus. Zellkulturen die ihre 5% Grundchance gegen einen chemischen Angriff erfolgreich wahrgenommen haben sind gegen dieses Antibiotika resistent geworden, und werden von diesem nicht mehr geschädigt. Die Antibiotikaresistenz kann wie jede Eigenschaft

aufgebessert werden, ist als Eigenschaft jedoch schon in der Zelle verankert.

Hitze

Hier ist der natürliche Rüstungsschutz der Zellen angegeben. Alle Zellen besitzen eine Hitze- und Kälte Toleranz von 0-37° Celsius. Alle Zellkulturen halten genau einen schweren Hitzeschaden aus. Zellen sind auf ihren persönlichen Rüstungsschutz angewiesen der 100 erreichen kann, ein höherer Wert steigert pro 10 Punkte die Resistenz um 1 Grad Celsius. Auch diese Eigenschaft ist schon in der Zelle erhalten.

Chemie

Hier ist angegeben wie hoch der Rüstungsschutz gegen Gifte ist. Zellen besitzen nur ihren natürlichen Schutz. So das sie höchstens einen Rüstungsschutz von 100 erreichen können. Alle Zellkulturen halten einen schweren chemischen Schaden aus. Alle Zellkulturen die ihre 5% Grundchance gegen eine Chemikalie erfolgreich wahrgenommen haben sind gegen diese resistent und werden von ihr nicht mehr geschädigt. Die Eigenschaft ist schon in der Zelle erhalten.

Filter

Der einfachste Schutz vor Zellen besteht darin sie nicht an sich kommen zu lassen. Der angegebene Wert zeigt an wie hoch der Schutz gegen biologische Waffen mindestens sein muß um vor der jeweiligen Zelle sicher zu sein. Wird dieser Wert erreicht so kann die entsprechende Zelle den Körper nicht erreichen. Wird er nicht erreicht so kommt die Zelle an den geschützten Ort. Es besteht trotzdem noch eine 5% Grundchance für das Wirken einer Panzerung, weil etwa zusätzlich noch chemische Mittel verwendet werden können. Die Eigenschaft ist schon in der Zelle erhalten.

Nutzung

Normalerweise werden Zellkulturen dazu verwendet chemische Stoffe zu produzieren. Ein Liter Zellkultur produziert normalerweise 1 Gramm gewünschter Substanz pro Tag. Bei besonders intensiver Betreuung produzieren die

Zellen mehr der gewünschten Substanz. Pro 10 Punkte über 100 beim Wert Zellkulturen wird 1 Gramm mehr Substanz produziert. Diese wird dann über eine normale Probe aus der Kultur gewonnen. Die Probe kann gegen CHEMIE oder CLONEN abgelegt werden.

Jede produzierte Substanz stellt eine neue Eigenschaft der Zelle dar. Pro freier Eigenschaft können maximal 100% erreicht werden. Will man diesen Wert übersteigen so braucht man dafür eine neue Eigenschaft. Verbraucht man diese nicht komplett so kann aber keine neue Eigenschaft mehr implementiert werden.

Pro Woche ist eine Probe auf Zellkulturen versorgen fällig. Mißlingt diese, und kann nach dem Fehlerwurf nicht korrigiert werden, so ist die Kultur eingegangen.

Militärische Nutzung

Zellen werden normalerweise in der Form von Bakterien und Viren zur biologischen Kriegführung genutzt. Entweder der Organismus produziert selbst ein Gift das dann auf den Menschen wirken kann oder der Organismus verursacht eine Krankheit. Im ersten Fall gelten die gleichen Bedingungen wie unter Nutzung angegeben im zweiten Fall muß eine Krankheit entwickelt werden.

Als erstes muß eine Ansteckungswahrscheinlichkeit festgelegt werden. Ein Punkt Ansteckungswahrscheinlichkeit verbraucht einen beim Clonen gewonnen Punkt. Die maximale Ansteckungswahrscheinlichkeit beträgt 200%.

Anschließend muß die Inkubationszeit festgelegt werden, also die Zeit die verstreicht bis die typischen Krankheitsphänomene auftauchen. Als Grundwert gelten hier zehn Tage. Dieser Wert ist durch nichts abgesichert und kann vom Spielleiter jederzeit geändert werden, aber man braucht nun einmal eine Basis. Jede Veränderung der Inkubationszeit kostet zehn Punkte pro Tag. Sinkt dieser Wert auf 0 so tritt die Krankheit nach W10 Stunden auf.

Nun stellt man die Ausbreitungsgeschwindigkeit auf. Dazu wählt man zunächst einen Wert aus den Vorgaben der entsprechenden Zellen aus. Pro 10 Punkte Ansteckungswahrscheinlichkeit über 100%

steigt dieser Wert um 10 cm. 10 cm Ausbreitungsgeschwindigkeit kosten 1 Punkt der beim Cloning gewonnenen Punkte.

Will man keinen einzelnen Menschen anstecken sondern einen größeren Landstrich verseuchen nimmt die Ansteckungswahrscheinlichkeit mit jedem Meter Verbreitung um die Hälfte ab. Dieses Absinken kann durch eine erhöhte Teilungsquote der Zellen wieder aufgefangen werden. Pro Punkt Ansteckungswahrscheinlichkeit auf den alten Wert zurück verbraucht man einen der beim Cloning gewonnenen Punkte.

Als nächstes bestimmt man den Schaden den die Krankheit anrichtet. Jeder Punkt Abzug kostet 0,5 Cloningpunkte, jeder Punkt Todeswahrscheinlichkeit kostet 5 Cloningpunkte. Stirbt der betroffene Charakter nicht so sinken alle Modifikatoren und Todeswahrscheinlichkeiten vom Wert des letzten Teils der akuten Phase bis sie wieder auf 0 sind.

Bioreaktoren

Zellkulturen aller Art werden in sogenannten Bioreaktoren gezogen.

Der Bioreaktor besteht aus einer Versorgungseinheit die für die richtigen Bedingungen in der Zellkultur sorgt nun dem Tank mit der eigentlichen Zellkultur. Pro Liter Tankinhalt kostet der Tank des Bioreaktors 10 Cr. Die eigentliche Versorgungseinheit ist teurer:

$$\text{Preis} = \text{Kapazität in Litern} \times 100 \times (\text{Pflgewert} + 1)$$

Der Pflgewert gibt an wie gut der Reaktor die Zellen von sich aus pflegt. Der maximale Wert beträgt 50. Dieser Wert wird zu dem Talent CLONEN versorgen hinzugerechnet.

Die von der Zellkultur verbrauchte Nahrung und die Energiekosten des Reaktors ergeben sich aus:

$$\text{Kosten} = (\text{Preis (des Reaktors)} + 10000) / 1000$$

Statt der wöchentlichen Probe auf CLONEN kann man den Bioreaktor auch Generalreinigen lassen. Diese Maßnahme kostet Kapazität in Litern \times 1000 Cr. Der Bioreaktor kann wie ein Fahrzeug

gepanzert werden. Seine Panzerung kann maximal 1000 Punkte betragen.

Roboter

In diesem Kapitel werden nur die menschlichen Roboter beschrieben, will man sich einen Roboter etwa in der Form eines Autos bauen so sei auf die Fahrzeugkonstruktionsregeln verwiesen. Damit ist schon klar das auch Roboter aus einer oder mehreren Grundkomponenten bestehen, die man anschließend aufrüstet. Wenn es nicht speziell erwähnt wird gelten die gleichen Regeln wie für ein beliebiges Fahrzeug.

Gleiches gilt für die Panzerung, auch hier gelten die Angaben die bei den Fahrzeugkonstruktionsregeln zu finden sind.

In der folgenden Tabelle sind die verschiedenen Bauteile eines Roboters aufgeführt. Sie gelten hier nur für menschliche Roboter.

Ein Roboter mit einer Grundkomponente ist menschengroß.

Komponenten für Roboter			
Komponente	Preis	Abhängig	Inhalt
Grundkomponente	2.000	Nein	---
Motor	1.500	Ja	---
Tank 20 Liter	100	Nein	---
Steuereinheit	200	Ja	---
Hydraulikantrieb	100	Ja	0,5
angetriebener Finger	100	Nein	0,1
Bauch	---	Nein	5
Brennertank 2000 Punkte	75	Nein	0,5
Schneidbrenner	750	Nein	1
Gewehr	400	Nein	1
Magazin 50 Schuß	50	Nein	0,5
Injektionsfinger	50	Nein	F
Kneiffinger 2 St	100	Nein	F
Stauraum 5kg	0	Nein	1

Unter der Überschrift Abhängig ist verzeichnet ob das jeweilige Teil einen grundkomponentenabhängigen Preis besitzt. Unter Inhalt ist entweder verzeichnet wieviel Inhalt ein Teil, also etwa ein Arm, aufnehmen kann oder wieviel Inhalt das entsprechende eingebaute Teil besitzt. Hier wird von menschengroßen Robotern ausgegangen. Jede zusätzliche Grundkomponente

Der Sprung in eine neue Welt

macht den Roboter etwas größer. Maximal können 10 Grundkomponenten verwendet werden. Alles darüber hinaus wird nach den Regeln für einen Mech konstruiert.

Roboter besitzen Freitreffer und eine Treffertabelle wie ein Fahrzeug.

Roboter die mehr als einfache Tätigkeiten ausführen sollen benötigen die entsprechenden Sensoren. Die folgende Tabelle listet die verschiedenen Sensoren und ihren Preis pro Punkt auf. Die maximale Anzahl an Punkten beträgt 100.

Sensoren für Roboter		
Sensor	Preis pro Punkt	Kürzel
Akustik	900	A
Geruch	2.000	G
Optik	1.000	O
Schmecken	2.000	S

Das größte Problem eines Roboters besteht in der Software. Die folgende Tabelle listet mögliche Programme auf. Alle diese Programme haben einen GB von 8 und benötigen 5 Punkte pro Punkt spezifischer Anwendung. Die Software reagiert ausgezeichnet bei Standardsituationen. Bei Situationen die nicht dem Standard entsprechen reduziert sich ihr Punktwert um die Hälfte. Unter Mechanik ist angegeben ob spezielle mechanische Komponenten vorhanden sein müssen und unter Sensor ob und wenn ja welcher Sensor benötigt wird.

Software für Roboter				
Software	Wi sse n	Preis	Mech	Sensor
Fingerfertigkeit	50	750	Ja	O
Gesichtsausdruck interpretieren	50	900	Nein	O
Gefühle zeigen	75	500	Ja	---
Sprechen	100	400	Ja	---
Sprache	90	500	Nein	---
0-G-Bewegung	80	1.000	Ja	---
Balancieren	75	300	Ja	---
Fahrzeug lenken siehe die Regeln für Autopiloten				
Fallschirm springen	50	1.000	Ja	O
Klettern	75	450	Ja	O

Laufen	75	200	Ja	---
Reaktion	50	2.000	Nein	O
Schwimmen	75	400	Ja	---
Sport	50	500	Ja	A/ O
Springen	75	350	Ja	---
Tauchen	50	250	Ja	---
Blockieren	50	600	Ja	O
Dekontaminieren	100	800	Ja	speziell / O
Fallen	75	400	Ja	speziell
Festhalten	50	600	Ja	O
Fremdparieren	50	600	Ja	O
Gegenstände fangen	25	1.000	Ja	O
Griff brechen	100	550	Ja	---
Sprungtritt	50	700	Ja	O
waffenloser Kampf				
-Bein	75	100	Ja	O
-Arm	75	100	Ja	O
Waffe zerstören	50	1.000	Ja	O
Waffe modern	100	400	Ja	O
Waffen archaisch	50	1.000	Ja	O
Waffe ausweichen	100	1.000	Ja	O
Waffenakrobatik	50	800	Ja	O
Benehmen	75	400	Ja	A/ O
Beschatten	25	1.000	Ja	A/ O
Haushaltsführung	100	500	Ja	A/ O
Jonglieren	100	600	Ja	O
Kochen	75	400	Ja	S/ G/ O
Malen Kunst	25	1.500	Ja	O
Malen	50	700	Ja	O
Menschenkenntnis	25	500	---	A/ O
Musik	50	400	Ja	A
Schätzen	50	900	Ja	A/O
Tanzen	50	600	Ja	O
Taschendiebstahl	25	800	Ja	O
Zaubern/ Zirkus	25	800	Ja	A/ O
Ackerbau	50	600	Ja	O
Durchsuchen	25	700	Ja	O
Fallen stellen	50	600	Ja	O
Fischen	50	400	Ja	O
Knoten binden	50	700	Ja	O
Reiten/ Tier	50	800	Ja	O
Schleichen/ Gegend	25	1.000	Ja	O
Spuren lesen/ Gelände	25	1.000	Ja	O
Tarnen	50	600	Ja	A/ O

Tiere treiben	25	800	Ja	A/ O
Unterstand bauen	75	400	Ja	O
Überleben	25	1.000	Ja	A/ O
Verstecken	50	750	Ja	A/O
Anästhesie	75	1.000	Ja	A/ O
Arzt	25	900	Ja	A/ O
Biomedizin	25	2.000	Ja	A/ O
Chemie	50	1.000	Ja	A/O
Chipentwurf	100	1000	Ja	O
Chirurgie	25	1.500	Ja	O
Cloning	25	800	Ja	O
Datensuche	25	1.000	Ja	---
Elektrotech./Gebiet	50	500	Ja	O
Erste Hilfe	50	800	Ja	A/ O
Fälschen	75	2.000	Ja	O
Feldarzt	50	900	Ja	O
Fotografie	50	500	Ja	O
Funken	75	400	Ja	A
Gerät bedienen Preise vom Gerät abhängig				
Autopilot				
Gesetzeskenntnis	25	800	---	---
Glasblasen	50	600	Ja	O
Holzbearbeitung	50	500	Ja	O
Kürschnerei	50	600	Ja	O
Naturmedizin	25	900	Ja	A/ O
Technik/Gebiet	50	600	Ja	A/ O
Metallurgie	75	500	Ja	A/ O
Pflanzen identifizieren	25	1.000	Ja	O
Psychoanalyse	25	1.000	---	A
Psychologie	25	1.000	---	---
Psychotherapie	25	1.000	---	A
Schneidern	50	600	Ja	O
Schmieden	50	500	Ja	O
Steinmetz	50	500	Ja	O
Technisches Zeichnen	100	800	Ja	O
Tiere identifizieren	25	1.000	Ja	O
Töpfern	50	500	Ja	O
Tunnelbau	50	800	Ja	A/ O
Zahnmedizin	50	1.000	Ja	A/ O

Spezialroboter

Derartige Roboter sind kleine Automaten die mit primitiven Sensoren versehen einfachste Aufgaben ausführen. Hierzu definiert man Bedingungen und Handlungen die mit Anweisungen verbunden

werden. Die Handlung gehe mit der Anweisung links, würde den Roboter linksrum im Kreis laufen lassen. Wenn er gegen ein Hindernis stoßen würde, würde er versuchen weiter zu laufen.

Spezialroboter werden normal wie jeder Roboter auch konstruiert. Jede Grundkomponente sorgt für eine Größe von ca. 30×10×10 cm. Jede einprogrammierte Handlung kostet 500 Cr. Jede einprogrammierte Bedingung kostet 1000 Cr. Jede einprogrammierte Anweisung kostet 400 Cr.

Im folgenden werden einige Bedingungen, Handlungen und Anweisungen aufgeführt. Bei der gewählten Bedingung muß durch entsprechende Sensoren sichergestellt sein das der Spezialroboter sie wahrnehmen kann. Der Roboter arbeitet die einzelnen Befehlssätze als Liste ab. Wenn wir unserm obigen Beispielspezialroboter also noch den Befehlssatz gehe rechts gönnen, so geht er erst dann rechts wenn es links nicht mehr weiter geht.

Bedingungen: Warm, kalt, hell, dunkel, tiefer, höher, größere Konzentration, laut, leise

Handlung: gehe, tauche, fliege, bleib stehen, explodiere

Anweisung: Links, rechts, oben, unten

Häuser

Häuser werden in diesem System, wie könnte es anders sein, konstruiert. Auch hier gibt es wie bei den Fahrzeugen eine Grundkomponente die zehn Grundkomponenten trägt.

Bei der Konstruktion eines Gebäudes muß man darauf achten wie viele Stockwerke das Haus besitzen soll, den die Anzahl der Stockwerke übernimmt hier die Funktion der Grundkomponenten als Preismodifikator.

Es stehen verschiedene Grundkomponenten zur Auswahl die sich in ihrem Preis und in ihrem individuellen Rüstungsschutz unterscheiden. Der angegebene Rüstungsschutz, gegen Personenwaffen, gilt für alle Seiten, den Boden und das Dach des Hauses, nicht jedoch für Fenster und Türen. Steht man vor dem Problem das man das Haus nicht detailliert aufgestellt hat so gilt ein zehntel des normalerweise erreichten Rüstungsschutzes, mindestens jedoch ein Punkt.

Grundkosten für Häuser	
Grundkomponente	Preis
Betonhaus	2.500
Blechhaus	250
Eishaus	5
Erdhaus	50
Holzhaus	100
Metallhaus	10.000
Stahlbetonhaus	3.000
Steinhaus	3.000

Im folgenden ist der Rüstungsschutz verschiedener Baumaterialien aufgeführt. Alle Angaben beziehen sich auf einen Zentimeter. Alle Teile eines normalen Hauses gelten als mit 30 cm bedeckt. Will man dickere Wände so rechnet man mit folgender Formel:

Preis=
gewünschte cm -30× Preis der Grundkomponenten

Rüstung für Häuser	
Baumaterial	Rüstungsschutz
Beton	4
Blech	1
Eis	0,5
Erde	1,5
Holz	1-2
Stahlbeton	8
Stein	4
Ziegel	3

Der Rüstungsschutz eines Hauses kann durch eine entsprechende Fahrzeugpanzerung noch erhöht werden. Wobei der Platzbedarf wie bei einem Fahrzeug berechnet wird.

Elektrik

Soll das Haus elektrifiziert werden so ist eine Hauskomponente pro Etage dafür vorzusehen.

Fahrstuhl

Ein Fahrstuhl verbraucht eine Hauskomponente pro Stockwerk.

Heizung

Auch eine Heizung die das Haus auf angenehme Temperaturen bringt kostet eine Hauskomponente pro fünf Bewohnern.

Sanitäranlagen

Soll das Haus mit Toilette und Waschgelegenheiten ausgestattet sein so ist eine Hauskomponente pro fünf Bewohnern erforderlich.

Treppe

Eine Treppe verbraucht eine halbe Hauskomponente pro Stockwerk.

Wohnraum

Jede Hauskomponente die als Wohnraum bezeichnet wird bietet 5 m² Platz. Hat man als Dach ein Spitzdach so halbiert sich die Wohnfläche auf der obersten Ebene um 50%.

Kosten für Häuser	
Teil	Preis
Elektrik	500 pro Grundkomponente
Fahrstuhl	600 pro Stockwerk
Heizung	800 pro fünf Einwohner
Sanitäranlagen	750 pro Grundkomponente
Treppe	0
Wohnraum	1.000

Drogen

Für einige Menschen ist die Welt nur noch mit Drogen zu ertragen, andere machen mit ihnen das große Geschäft. Und nicht zuletzt können sie eine Waffe darstellen.

Dar es eine Vielzahl von unterschiedlichen Drogen gibt werden im Folgenden die wesentlichen Aspekte einer Droge aufgeführt.

Kochen: Hier wird angegeben wie schwer es ist die Droge herzustellen. Die meisten Drogen können mit dem Talent CHEMIE dargestellt werden. Vor dem Wurf wird bestimmt wieviel Portionen Droge man mit dieser Probe herstellen möchte.

Abhängigkeit: Hier ist ein Prozentwert angegeben. Dieser gibt die grundlegende Chance an von dieser Droge abhängig zu werden. Von diesem Wert wird noch 1/10 des Wertes RAUSCHMITTELKONSUM abgezogen. Benutzt man die gleiche Droge mehrmals pro Tag so addieren sich diese Werte auf.

Wirkungsdauer/ Abbau: Hier ist eine Prozentzahl angegeben. Gegen diese Zahl wird wie gegen den Schadenswert einer Waffe gewürfelt. Jeder gelungene Wurf erhält die Wirkung eine Stunde lang. Der zweite Wert gibt an um wieviel % der erste Wert pro Stunde abnimmt.

Widerstand: Hier ist die Probe auf RAUSCHMITTELKONSUM zu finden die abzulegen ist um nicht die Wirkung der Droge zu spüren. Ist dort ein Festwert angegeben so wird gegen diesen gewürfelt. Hat ein Anwender ein Talent RAUSCHMITTELKONSUM über 100 so wird jeder % Wert über hundert von diesem Festwert abgezogen.

Turkey: Hier ist angegeben welche Auswirkungen es hat wenn man von einer Droge abhängig ist und diese nicht zur Verfügung steht.

Wirkung: Hier ist die konkrete Wirkung der Droge beschrieben.

Unverträglichkeit: Hier ist entweder eine Probe auf RAUSCHMITTELKONSUM oder ein Festwert verzeichnet. Wird die Probe bestanden oder höchstens der Festwert erreicht so verträgt der Anwender die Droge. Ist das nicht der Fall so kommt es zu den Auswirkungen. Bei Werten über 100% in Rauschmittelkonsum senkt sich der Festwert für jeden Punkt über 100% um ein Prozent ab.

Auswirkung: So wirkt sich eine Unverträglichkeit der Droge aus.

Gewöhnung: Hier findet man drei Werte. Der erste ist die Wahrscheinlichkeit mit der man sich an diese Droge gewöhnt. Der zweite gibt an um wieviel Prozent der Wert für den Abbau der Droge bei einer Gewöhnung zunimmt. Und der Dritte bestimmt um wieviel Punkte das Talent Rauschmittelkonsum für diese spezielle Droge steigt.

Entzug: Hier ist die Droge auf geistige Schockresistenz angegeben um sich von der Droge

zu lösen. Um diese Probe überhaupt ablegen zu können benötigt man einen entsprechenden Therapieplatz.

Im folgenden sollen einige Drogen detailliert vorgestellt werden.

Alkohol

Kochen: CHEMIE -50

Abhängigkeit: Bei der Alkoholabhängigkeit kommen zu viele Faktoren zusammen. Insofern überlassen wir die genauen Regelungen dem Spielleiter.

Wirkungsdauer/ Abbau: Die Wirkung von Alkohol berechnet sich nach:

Gramm Alkohol ÷ 0,5 × Drogenresistenz. Setzt man statt der Drogenresistenz den Wert 0,55 ein so erhält man die tatsächliche Formel für Personen mit normalem Gewebe. Der errechnete Wert ist der Promillegehalt. Pro Promille über 0,3 werden alle Proben um 10% schwieriger. Pro Stunde baut man 0,1 Promille ab.

Widerstand: +5 pro Promille über 0,3

Turkey: Die Person wird gereizt, unzufrieden und neigt zu Depressionen. Ein Süchtiger würde für seine Droge fast alles tun.

Wirkung: Die Proben werden ab 0,3 Promille schwieriger

Unverträglichkeit: 0

Auswirkung: ---

Gewöhnung: 40/ 5/ 5

Entzug: 10×+10

Preis: stark variierend

Alkoholgehalt einiger Getränke	
Getränk	Alkoholgehalt (Gramm)
0,2 l Bier	7
0,25 l Apfelwein	10
0,15 l Weiß-Rotwein	12
0,1 l Sekt	10
0,1 l Portwein	15
0,1 l Sherry	14
0,1 l Wermut	13
0,02 l 20% Likör	3,2
0,02 l 32% Korn	5
0,02 l 38% Cognac	6

Alkoholgehalt einiger Getränke	
Getränk	Alkoholgehalt (Gramm)
0,02 l 43% Whisky	7
0,02 l 47% Gin	8

Balloon

Kochen: CHEMIE+30

Abhängigkeit: 15%

Wirkungsdauer/ Abbau: 1 Stunde

Widerstand: 20

Turkey: Der Betreffende ist Blind und wird von Krämpfen heimgesucht solange er die Droge nicht erhält.

Unverträglichkeit: 20

Auswirkung: Blindheit während der Wirkungsdauer

Gewöhnung: 50/ 5/ 5

Entzug: +50

Preis: 125 Cr

Balloon ist ein Happy Hour für Arme.

Happy Hour

Kochen: Chemie+110

Abhängigkeit: 10%

Wirkungsdauer/ Abbau: 100/ 100

Widerstand: +100

Turkey: Der Betreffende wird danach trachten seine Droge zu erlangen. Allerdings kann er nach einer Probe auf GEISTIGE SCHOCKRESISTENZ-50 noch bestimmen was er zur Erlangung der Droge bereit ist zu tun.

Wirkung: Man hat ein angenehmes Gefühl von Leichtigkeit und Freiheit.

Wirkung: Die Droge ruft angenehme Halluzinationen hervor.

Unverträglichkeit: 5

Auswirkung: Normalerweise wird einem fürchterlich übel.

Gewöhnung: 1/ 1/ 0

Entzug: +10

Preis: 250 Cr

Happy Hour ist die klassische synthetische Unterhaltungsdroge. Sie ist frei erhältlich.

M1-Breaker

Kochen: CHEMIE+40

Abhängigkeit: 35%

Wirkungsdauer/ Abbau: 1300/ 90+W10

Widerstand: 5

Turkey: Heldensyndrom s.U.

Wirkung: Der Wert Schmerz ertragen steigt um zweihundert Punkte. Zugleich gilt nur noch der Modifikator des ersten schweren Treffers auf ein Körperteil.

Unverträglichkeit: +10

Auswirkung: Man wird für die Wirkungsdauer der Droge katatonisch.

Gewöhnung: +100/ 0/ 0

Entzug: 7x+70

Preis: 100/ 6000 Cr

M1 war eine militärische Erfindung um Soldaten stets kampfbereit zu halten. Soldaten denen mitten in einem Gefecht die Droge vorenthalten wurde oder deren Spender leer war pflegten Selbstmord zu begehen indem sie wild gegen den Feind vorstürmten. Im soldatischen Slang nannte man das "Held werden". Nach unbestätigten Presseberichten sollen einige Kommandanten dieses Verhalten fest in ihrer Startegie eingeplant haben. Der zweite Preis ist der Schwarzmarktpreis den die Droge nach ihrem Verbot erzielte.

M2-Help

Kochen: CHEMIE+75

Abhängigkeit: 15%

Wirkungsdauer/ Abbau: 1300/ 50

Widerstand: 0

Turkey: Gräßliche Schmerzen bestimmen den Abhängigen. Besteht er eine Probe auf GEISTIGE SCHOCKRESISTENZ so kann er mit einem Malus von +25 noch vernünftig handeln. Besteht er diese Probe nicht so besteht pro Stunde eine 10% Chance Selbstmord zu begehen.

Wirkung: Alle Modifikatoren aufgrund von Verletzungen sinken um 40%

Unverträglichkeit: 15

Auswirkung: Die Wirkung tritt nicht ein.

Gewöhnung: 100/ 5/ 1

Entzug: +0

Preis: 500 Cr

Help ist der Breaker Nachfolger. M2 wurde der Öffentlichkeit als harmloserer M1 Nachfolger

verkauft. Tatsächlich war es nur ein Zwischenprodukt der Kriegsdrogenforschung.

M3 und M4

Koche: CHEMIE+400

Abhängigkeit: 10%

Wirkungsdauer/Abbau: 24 Stunden

Widerstand: 0

Turkey: Siehe die entsprechende Droge.

Wirkung: M3 gaukelt dem Körper vor genügend M1 oder M2 zu haben. M4 gaukelt dem Körper vor genügend M5 oder M6 zu haben. Damit wird nicht die Wirkung der Droge erreicht aber der Turkey verhindert.

Unverträglichkeit: Siehe die entsprechende Droge.

Auswirkung: Siehe die entsprechende Droge.

Gewöhnung: Es kommt nicht zu einer weiteren Gewöhnung.

Entzug: Siehe die entsprechende Droge.

Preis: 200 Cr

Beide Drogen wurde zunächst für abhängig gewordene Versuchstiere auf das Betreiben von Tierschutzvereinen hin entwickelt. Erst Veteranenvereinigungen drückten eine Zulassung auch als Humanmedikament durch.

M 5

Kochen: CHEMIE+300

Abhängigkeit: 11%

Wirkungsdauer/ Abbau: 1 Stunden

Wirkung: Das Attribut Schmerz ertragen steigt um 50 Punkte. Alle Modifikationen aufgrund von Treffern werden um 50 Punkte reduziert. Der Körper stellt sich extrem gut auf Verletzungen ein. Die Heilung geht so vonstatten als besäße man ein Talent Erste Hilfe von 50%. Dieser Wert gilt aber nicht als Bonus für andere Helfer.

Widerstand: 5

Unverträglichkeit: 10%

Auswirkungen: M5 wirkt wie ein Nervengas mit den minimalen möglichen Werten.

Gewöhnung: Probe+10%/ -5 Minuten/ +10

Entzug: 1×+70

Preis: 1000 Cr

Die erste ausgereifte militärische Droge. Heute eine der Standarddroge jedes besseren Kämpfers.

M6-Killer

Kochen: CHEMIE+400

Abhängigkeit: 20%

Wirkungsdauer/Abbau: 5 Stunden

Wirkung: Diese Droge beschleunigt alle Körperfunktionen. Entsprechend steigt die Reaktion um 50 Punkte.

Widerstand: 5

Unverträglichkeit: 10%

Auswirkung: Der Betreffende wird zum Berserker. Er greift jede Person an der nicht ein Wurf auf PHARMAZIE+30 oder SEHEN+40 und anschließend eine Probe gegen SCHLEICHEN+ Sammelnwurf des Berserkers auf SEHEN gelingt an. Bei Verbündeten hat er einen dreifachen +Wurf gegen GEISTIGE SCHOCKRESISTENZ um sie nicht anzugreifen.

Gewöhnung: Probe+10%/-5 Minuten/+10

Entzug: 1×+70

Preis: 900 Cr

M7-Zombimaster

Kochen: CHEMIE+250

Wirkungsdauer/Abbau: 5 Stunden

Widerstand: 5

Wirkung: Personen die eigentlich schon an einem Treffer gestorben wären, aber noch Bauch, Hals und Kopf an einem Stück besitzen können sich noch einmal ins Gefecht begeben. Gelingt dem Betreffenden eine Probe auf GEISTIGE SCHOCKRESISTENZ+75 so kann er vernünftig handeln andernfalls wird zur Mordmaschine die erst stirbt wenn Hals, Kopf oder Bauch acht schwere Treffer erhalten haben oder die Wirkungsdauer vorbei ist. Während dieser Zeit sind alle Werte des Anwenders halbiert.

Unverträglichkeit: 10%

Auswirkung: Tod unter heftigen Krämpfen

Gewöhnung: theoretisch Probe+100/-1 Stunde/+50 normalerweise hat der Anwender keine Chance zur Gewöhnung.

Entzug: Es liegen noch keine Ergebnisse vor. Der theoretische Wert liegt bei 1/10 des Attributs RAUSCHMITTELKONSUM, konnte aber bisher noch nicht in der Praxis verifiziert werden.

Preis: 150 Cr

Bisher kauft keiner dem Militär ab das diese Droge so funktioniert wie sie soll.

Wahnsinn

Einführung

Einige Ereignisse können eine verheerende Auswirkung auf den geistigen Zustand eines Charakters haben. Dieser kann sich so verschlechtern das es zu einem Schock oder zu einem Wahnsinn kommt.

Die genauen Ereignisse die derartige Schäden hervorrufen können erfragen Sie bitte bei ihrem Spielleiter.

Schock und geistige Zerrüttung

Tritt ein Ereignis auf das einen Schock oder einen Wahnsinn zur Folge haben kann so führt der Spieler einen Wurf auf GEISTIGE SCHOCKRESISTENZ+Modifikator aus um mit diesem Ereignis fertig zu werden. Wobei der Modifikator vom Spielleiter je nach Ereignis festgelegt wird.

Der Spielleiter entscheidet ob es bei einem mißlungenem Wurf zu einem Schock kommt, oder der Charakter eventuell wahnsinnig wird.

Bei einem Schock ist der Charakter für:

Runden =Wurf+Modifikator-Attributswert

nur beschränkt Einsatzfähig. Danach jedoch kann er normal handeln.

Entscheidet sich der Spielleiter dafür das der Charakter potentiell wahnsinnig werden kann so berechnet man wie bei Schock beschrieben. Die entsprechende Anzahl ergibt die Punkte die der Charakter an GEISTIGER SCHOCKRESISTENZ verliert. Rutscht der Wert unter 0 so ist der Charakter wahnsinnig geworden. Der Wert dieses Wahnsinns berechnet sich nach:

$$\text{Wert des Wahnsinns} = (\text{Wert GEISTIGE SCHOCKRESISTENZ} - \text{Wurf}) - 1$$

Die konkrete Art des Wahnsinns legt der Spielleiter fest Dieser Wahnsinn ist nicht dauernd

gegeben, sondern kommt nur bei Streßsituationen zum Tragen. Um zu ermitteln ob der Charakter in einer solchen Situation gewachsen ist würfelt der Spieler gegen den Wert des Wahnsinns.

Heilen von Wahnsinn

Ob der Charakter einen Psychologen akzeptiert, bestimmt der Psychiater über eine Probe auf CHARM. Besteht er diese Probe nicht so wird die weitere Behandlung um:

Erschwernis = Sammelwurf-CHARM

schwieriger. Nun führt der Psychiater eine Probe auf PSYCHOANALYSE+100-Wert des Wahnsinns aus um den konkreten Wahnsinn zu erkennen. Danach kann er sich an die konkrete Behandlung machen. Dazu führt er zunächst noch einen Sammelwurf gegen CHARM aus.

Danach führt er einen Sammelwurf auf PSYCHOTHERAPIE+ Wert des Wahnsinns-Sammelwurf auf CHARM aus. Besteht er diesen Wurf so wurde der Patient geheilt. Die Heilungsdauer beträgt eine Woche pro Punkt Wahnsinn.

Die Magie

Gibt es überhaupt Magie ?

Diese Entscheidung sollten Spielleiter und Spieler zusammen vor Beginn des Abenteuers abklären. Soll es im Prinzip Magie geben so ist jetzt noch festzulegen wie mächtig sie sein soll. Jede Welt hat einen Magiemultiplikator der zwischen 0 und 10 liegt und angibt mit welcher Zahl der Wert Magie auf dieser Welt zu multiplizieren ist um den realen Wert auf dieser Welt zu erhalten.

Wer kann Magie ausüben?

Im Prinzip kann jeder der einen Wert im Attribut MAGIE von mindestens eins hat Magie anwenden. Das Problem besteht meistens darin einen entsprechenden Spruch zu bekommen. Den auf den wenigsten Welten bekommt man die Magie in den Mutterschoß gelegt. Häufig wachen große Institutionen darüber wer welche Art von

Sprüchen lernt und ob er überhaupt Magie ausüben darf.

Bringt Magie Einschränkungen?

Es gibt weder bei Waffen, noch bei Rüstungen und auch nicht bei zu lernenden Attributen oder Talenten Einschränkungen von diesem System aus. Aber immer wieder legt man Magieanwendern Einschränkungen auf um ihre Macht einzuschränken. Wie stark diese überwacht werden und welche Strafen es für ihre Überschreitung gibt bestimmt der Spielleiter.

Wer beherrscht einen Spruch?

Im Prinzip kann jeder Charakter aus seinem Attribut heraus die Fertigkeit erwerben einen Spruch zu wirken. Dazu muß er eine Probe+10+Schwierigkeit des Spruches erfolgreich ablegen. Er verbraucht dazu soviel Tage wie der Aufschlag auf die Probe beträgt. Also hat jeder mit einem Attribut von mindestens 11 die Möglichkeit selbst einen Spruch zu entdecken. Auf allen Welten auf denen Magie anerkannt wird gibt es aber auch Institutionen oder Lehrer bei denen man die Sprüche lernen kann. Um einen Spruch zu lehren muß ein Wurf+5+halber Schwierigkeitsgrad des Spruches gelingen. Um ihn zu lernen ist ein Wurf+ der Schwierigkeitsgrad des Spruches notwendig.

Wie sieht ein Zauber aus?

Die Sprüche in diesem System sind nicht festgelegt sondern werden entwickelt. Die Schwierigkeit eines Spruches wird hierbei durch zwei Faktoren beeinflusst. Wie hoch ist das Talent Magie des Gegners und welche Auswirkungen hat der Spruch. Für diese beiden Faktoren sind in der folgenden Tabelle Beispiele angegeben. Will man etwas anderes beeinflussen so ist das natürlich möglich und muß dann vom Spielleiter entsprechend festgelegt werden.

Magiewerte	
Gegenstand/ Individuum	Talentwert
Baum	100

Magiewerte	
Gegenstand/ Individuum	Talentwert
Drachen	350
Edelmetall	300
Erde	125
Feuer	300
Gewicht	200
Glück	50
Holz	75
Luft	150
Metall	250
Pferd	25
Stein	150
Strahlung	2.250
Strom	200
Wasser	200

Spruchmodifikatoren	
Art der Magie	Modifikator
Aktion	25
Angriff einstellen	+0
Beleben	100
Bewegung pro m	20
Durchschlagsfaktor/ Punkt	1
Erschaffen	100
gefährliche Aktion	75
Heilen	-25
pro Attributspunkte	1
pro Talentpunkte	2
Schadensfaktor/ Punkt	1
Schutz	-10
Sinne beeinflussen	+Talentwert/ 10
Talent reduzieren	50

Wie wird gezaubert?

Um irgendwas durch Magie beeinflussen zu können muß man zunächst ein magisches Duell dagegen gewinnen. Dieses wird durchgeführt indem beide Parteien eine möglichst hoch bestandene Probe gegen ihr Attribut $MAGIE+Schwierigkeitswert$ des Zaubers+Modifikatoren ablegen, hierzu darf mehrmals gewürfelt werden. Danach wird der höchste bestandene Wurf genommen und von

diesem Wert der bestandene Wurf des Gegners abgezogen. Nicht bestandene Würfe zählen als 0. Das Ergebnis wird vom Attribut Magie desjenigen mit dem niedrigeren Wurf oder dem nichtbestandenen Wurf abgezogen.

Auf diese Weise wird solange gekämpft bis eine der beiden Seiten kein Attribut MAGIE oder gar einen negativen Wert in diesem Talent hat. Entweder tut das Opfer dann das was man von ihm erwartet, oder man hat seine restlichen Magiepunkte zur Verfügung um etwa eine Heilung durchzuführen.

Hat das Opfer das magische Duell gewonnen so kann es sich einen beliebigen Spruch aussuchen der auf den Angreifer wirkt. Allerdings darf der Modifikator dieses Spruches höchstens so hoch sein wie der vom Angreifer gewählte Modifikator. Auch danach kann man sich noch gegen einen Spruch stemmen allerdings nimmt man dabei wie weiter unten beschrieben Schaden.

Will man mit dem gleichen Spruch mehrere Gegner beeinflussen so wird das Duell gegen ihre gesammeltes Talent MAGIE durchgeführt. Will man verschiedene Gegner mit verschiedenen Sprüchen beeinflussen so muß man sein Talent MAGIE entsprechend der Gegner aufteilen. Und mit dem für den jeweiligen Gegner geltenden Wert das magische Duell ausführen.

Will man einen Zauber auf sich wirken lassen so gilt nur die Hälfte, abgerundet, des Attributwertes. Allerdings ist hier Vorsicht geboten den wenn der Angreifer einmal das magische Duell gewonnen hat so kann er, wenn er die entsprechenden Modifikatoren beachtet hat, jeden Spruch auf einen legen.

Wird der Talentwert für die Magie negativ so ist zu beachten das man Schaden nimmt.

Und zwar wird der negative Wert mit -1 multipliziert und durch zwei geteilt. Um Durchschlag und Schaden zu erhalten. Bei ungeraden Zahlen erhält der Durchschlag den höheren Wert. Gegen diese Werte wird dann wie mit einer normalen Personenwaffe gewürfelt. Einzige Ausnahme ist das der Schaden direkt gegen den Kopf geht und wie ein Bruzzelschaden gehandhabt wird. Gegen diesen Schaden gilt der Wert geistige Schockresistenz als Rüstung. Der

entsprechende Wert wird wie jede normale Rüstung genutzt.

Bei einem negativen Magiewert wird ein spezieller Schaden erzeugt. Die Schadensauswirkungen kennen vier Stufen.

In der ersten Stufe ist eine Probe +25 auf SCHMERZ ERTRAGEN notwendig um nicht ohnmächtig zu werden. Alle anderen Proben werden um 50% schwieriger.

In der zweiten Stufe steigert sich die Probe auf SCHMERZ ERTRAGEN auf +50 und der Malus beträgt nun 75%.

in der dritten Stufe beträgt die Probe auf SCHMERZ ERTRAGEN bereits +100% und der Malus ebenfalls +100%.

In der vierten Stufe schließlich wird der Magieanwender getötet wenn man ihn nicht innerhalb einer Kampfrunde in eine Regenerationsbox überführt.

Sprüche

Heilen

Modifikator: -25

Reichweite: Berührung

Nach gewonnen Duell würfelt der Angreifer gegen die restlichen Magiepunkte als ob er Schaden erzeugen wollte. Es gilt das jeder auf diese Weise erfolgreiche Wurf einen schweren Schaden heilt. Der letzte mögliche Wurf heilt wenigstens einen leichten Schaden.

Glück

Modifikator: +0

Dieser Spruch muß nicht speziell gelernt werden. Wenn der Spielleiter es zuläßt braucht auch das Talent Magie nicht modifiziert zu werden. Die nach gewonnen Duell zurückbleibenden Magiepunkte können wie Erfahrungspunkte genutzt werden. Mit der wesentlichen Einschränkung das sie nicht zum dauerhaften Lernen verwendet werden dürfen.