

Operation P9

Spieler Referenz



Bernd Haberstumpf

2019–2024

Zusammenfassung

Dieses Buch ist eine Rollenspielkampagne angelehnt an den Roman *c23 – Band 3, in abyssum* von *Ralph Edenhofer*. Die Geschichte spielt im 23. Jahrhundert im jovianischen System, also rund um den Planeten Jupiter. Vor 4 Jahren wurde das jovianische System durch die Mutantennation des Protektorats für die Helium-3 Gewinnung erschlossen. Seit einigen Wochen kommt es immer wieder zu gefährlichen Zwischenfällen ...

Inhaltsverzeichnis

Hintergrund	1	Bekannte Personen	10
Einleitung	2	Regelsystem	12
Das C23-Universum	3	Würfelwürfe	12
Humanoide Rassen	3	Der Charakter	16
Technologie	4	Die Helden	16
Waffen	6	Charakter Erschaffung	17
Institutionen	7	Rassenbesonderheiten	22
Das jovianische System	7	Kampf und Verletzungen	23
Kommunikation	9	Cyberkampf	26
Fortbewegung und Reisezeiten	9	Psychonauten	27
Raumschiffe	9	Raumkampf	27

Hintergrund

Operation P9 spielt im 23. Jahrhundert, um genau zu sein im Jahre 2213. Ein Großteil des Sonnensystems ist besiedelt. Nationalstaaten und transnationale Konzerne kämpfen um Vormachtstellungen und wertvolle Ressourcen wie seltene Metalle und das zur Energiegewinnung in großen Mengen benötigte HE-3. Für die schwere Arbeit auf Planeten fernab der Erde, auf Raumschiffen und Raumstationen wurden vor über einem halben Jahrhundert verschiedene künstliche Menschenrassen, im Volksmund Mutanten genannt, gezüchtet, die in Nährbottichen das Licht der Welt erblicken. Auf den Kolonien außerhalb der Erde sind die Mutanten ein gewohnter Bestandteil der humanen Gesellschaft. Doch auf der Erde regt sich der Widerstand. In der Europäischen Föderation werden Mutanten aus der Gesellschaft ausgestoßen und sollen in Lagern interniert werden. Einer Gruppe von Mutanten unterstützt durch Kampfmutanten aus dem erdnahen Orbit gelingt die Flucht auf die Raumstation Aurora. Von dort aus besetzen sie weitere Stationen im terrestrischen Orbit wie die Orbitalfestung Aegis und befreien Mutanten aus Lagern auf der Erde. Kurz bevor die Situation eskaliert, greift der *Transnationale Konzernrat*, der alle großen Konzerne im Sonnensystem vertritt, ein. Auf Luna wird eine Friedenskonferenz einberufen. Durch einen politischen Schachzug eines bis dahin weitgehend unbekanntem Unterhändlers der *Cynarian Corporation* mit Namen *Eric Vander-mool* gelingt es, das bisher weitestgehend unerschlossene jovianische System als neue Heimstatt der Mutanten zu gewinnen und die Schürfrechte für HE-3 auf dem Jupiter für Cynarian zu sichern. Unter der Führung des *Protektors Avengers* und der Oberkommandierenden der Streitkräfte *Blackheart* gründen die Mutanten auf dem Raumkomplex *Armageddon* das *Protektorat*, die erste eigenständige Nation der Mutanten. Zusammen mit der Cynarian Corporation gelingt es dem Protektorat in vier Jahren Arbeit die Errichtung einer florierenden Infrastruktur rund um den Jupiter. Aber der Erfolg und der Frieden sind trügerisch. Mächtige Konzerne wie die *United Space Industries USI*, die um ihr HE-3-Monopol fürchten muss, sind nicht untätig.

Einleitung

Die "Operation P9"-Kampagne stellt ein eigenes, einfaches Rollenspiel-Regelwerk bereit. Die Werte der im Kapitel "Personenverzeichnis" vorgestellten Akteure basieren auf diesem Spielsystem. Natürlich kann auch ein anderes geläufigeres System verwendet werden. Neben dem Regelwerk geben die folgenden Kapitel einen groben Überblick über den für das Spiel relevanten Teil des Universums.

REMARK

Die folgenden Kapitel können den Spielern zur Verfügung gestellt werden. Die Kapitel stehen auch als ein separates, online verfügbares PDF-Dokument, die "Spieler Referenz", auf <https://github.com/poldi2015/Plane9> für den Download bereit.

Das C23-Universum

Im 23. Jahrhundert sind weite Teile des Sonnensystems, der Mars, der Asteroidengürtel zwischen Mars und Jupiter, der Jupiter und der Saturn sowie deren Monde und Asteroiden, besiedelt. Gleichzeitig stellen Naturkatastrophen und Kriege das Leben auf der Erde auf eine harte Probe. Durch den Aufstieg der extraterrestrischen Kolonien im Sonnensystem haben transnationale Megakonzerne eine Vormachtstellung übernommen, während die Regierungen auf der Erde zunehmend an Macht verloren haben.

Die Geschichte in diesem Buch spielt auf den Monden und Raumstationen rund um den Jupiter, dem sogenannten jovianischen System. Hier arbeiten natürlich geborene Menschen Hand in Hand mit künstlich Gezüchteten, den sogenannten Mutanten, daran, die unerschöpflichen Helium-3-Ressourcen zu erschließen. Die kommenden Kapitel beschreiben die wichtigsten Errungenschaften des 23. Jahrhunderts und geben eine grobe Übersicht über das jovianische System.

Humanoide Rassen

Neben natürlich oder künstlich befruchteten Menschen hat es die Menschheit vor einem halben Jahrhundert geschafft, sogenannte Mutanten aus künstlich sequenziertem Erbmateriale zu klonen. Dieses Erbmateriale wurde auf das Leben außerhalb der Erde optimiert. Mutanten werden in Zuchtbottichen der großen Konzerne erzeugt, in Ausbildungskadern ohne eigene Eltern aufgezogen und für ihre spezifischen Aufgaben trainiert. Sie haben gräuliche Haut und keine Körperbehaarung. Mutanten stehen in einem leibeigenen Verhältnis im Dienst diverser Großkonzerne sowie des terrestrischen Militärs, aus dem sie sich unter bestimmten Umständen freikaufen können. Während sie auf der Erde angefeindet werden, sind Mutanten in den außerirdischen Kolonien ein natürlicher Teil der Gesellschaft.

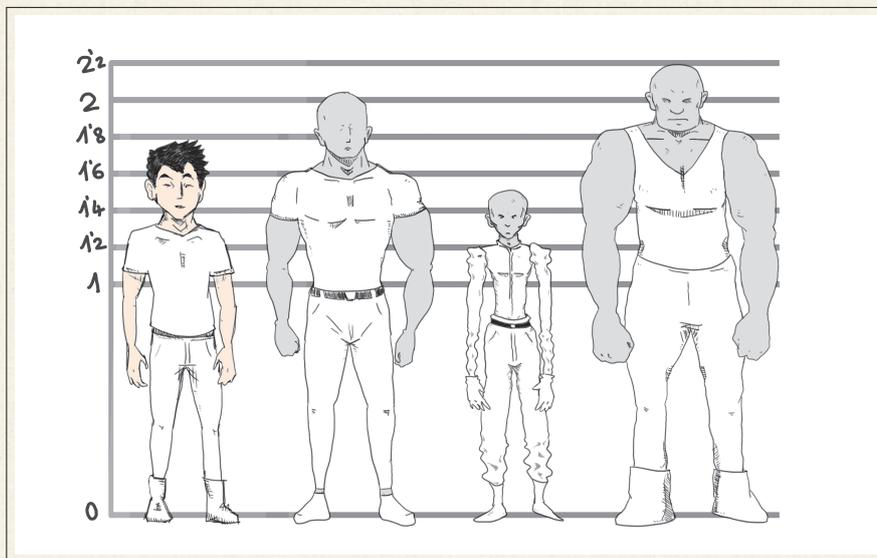
Im folgenden die relevanten Menschen und Mutantentypen.

Norms Natürlich geborene Menschen werden "Norms" genannt. Außerhalb der Erde spielen die menschlichen Nationalitäten keine nennenswerte Rolle mehr.

Pure Pure sind Menschen mit genetisch optimiertem Erbmateriale. Das genetische Material wird vor der Befruchtung von negativen Genomen gereinigt. Pures sind Kinder der Superreichen.

Spacer Spacer sind Menschen, Norms, die ihr ganzes Leben in der Schwerelosigkeit verbracht haben. Bei Spacern haben sich Knochenmaterial und Muskel so weit zurückgebildet, dass sie sich nicht mehr ohne Exoskelett unter der Schwerkraft auf der Erde oder dem Mars bewegen können. Dafür sind Spacer extrem geschickt in der Fortbewegung in Schwerelosigkeit.

Slags Slags werden durch Strahlung missgebildete Menschen genannt. Sie bilden den Bodensatz der humanoiden Gesellschaft.



Humanoide Rassen

Alpha-Mutant Alpha-Mutanten sind speziell für die Arbeit in den extraterrestrischen Kolonien konzipierte Mutanten. Sie sind deutlich kräftiger als normale Norms und besitzen einen stabileren, massigen Körperbau. Alpha-Mutanten zeichnen sich durch eine hohe Resistenz gegenüber kosmischer Strahlung aus und sind bestens an unterschiedliche Schwerkraftbedingungen angepasst. Sie sind an schwere Arbeiten unter gefährlichen Bedingungen gewöhnt und haben in der Regel einen gutmütigen Charakter.

Eta-Mutant Etas sind als Piloten und Personal für Raumschiffe konzipiert. Sie sind nur 1,35 bis 1,50 Meter groß und drahtig. Optimiert für Schwerkraftextreme und erhöhte kosmische Strahlung sind sie für den Einsatz auf Raumschiffen optimal angepasst.

Omega-Mutant Omega-Mutanten sind für den Einsatz als Infanteristen im Armeedienst gezüchtet worden. Sie sind zwischen 1,90 und 2,10 Meter groß. Ähnlich wie die Alpha-Mutanten sind sie extrem kräftig und verfügen über eine nahezu unzerstörbare Konstitution. Omega-Krieger werden von klein an für den Kampf ausgebildet, besitzen umfassende taktische Erfahrung und sind im Umgang mit allen Waffensystemen geschult. Im Kampf haben die restlichen Rassen kaum eine Chance gegen einen Omega-Kämpfer. Omega-Krieger haben zumeist eine niedrige Aggressionsschwelle und ein Heldenkomplex.

Technologie

Im Folgenden ein kleiner Auszug aus den spezifischen Technologien des 23. Jahrhunderts. Ideen für weitere Technologie können aus anderen near Future Rollenspielen übernommen werden.

ComLink Ein ComLink wird zur drahtlosen Verbindung mit dem ComNetz genutzt. Das ComLink ist entweder als Mobilgerät mit Augmented Reality (AR)-Brille oder als Headware verfügbar.

ComNetz Ein ComNetz ist auf den meisten menschlichen Siedlungen etabliert. Das ComNetz ist eine virtuelle Computerwelt und Kommunikationsinfrastruktur. Man verbindet sich per

ComLink mit dem ComNetz. Über Augmented Reality (AR) werden Informationen und Steuerelemente in das audiovisuelle Zentrum der Teilnehmer eingeblendet. Das ComNetz wird für Kommunikation, Informationsbeschaffung, Finanztransfers, Gerätesteuerung usw. genutzt. Um tiefer in das Netz einzutauchen und in einer voll sensorischen virtuellen Realität zu leben, wird eine kabelgebundene Verbindung über eine Datenbuchse benötigt.

Cyberware Als Cyberware werden technische Körpermodifikationen wie ComLinks, Kontrollmodule oder künstliche Gliedmaßen bezeichnet.

Kontrollmodul Das Kontrollmodul ist die Ankopplungszentrale für artifizielle Systeme an das Gehirn. Es ermöglicht, Augmented Reality (AR)-Signale in das Sehzentrum und das Hörzentrum einzuspielen. Darüber hinaus lassen sich über reine Gedanken Geräte steuern oder vollständig sensorisch in die virtuelle Realität des ComNetzes eintauchen.

Credcard Eine Credcard ist das Pendant zum ehemaligen Papiergeld. Eine vorher aufgeladene Karte kann an einen Zahlungsempfänger übergeben werden oder es kann per ComLink Geld von einer Credcard transferiert werden. Credcards sind ein anonymes Zahlungsmittel.

Datenbuchse Eine Datenbuchse ist eine am Hinterkopf verbaute Kabelschnittstelle zum Kontrollmodul.

Fusionstriebwerk Fusionstriebwerke bilden den Hauptantrieb von Raumschiffen. Sie nutzen Kernfusion mit HE-3 als Brennstoff und Wasser als Treibmasse.

Headware Mit dem Gehirn verbundene Hardware, wie ein ComLink, die im Kopf implantiert ist.

ID-Chip Menschen und Mutanten werden durch einen im Arm unter der Haut implantierten ID-Chip identifiziert. Der ID-Chip dient als Pass oder zur Autorisierung von Zahlungen. Mittels Near-Field-Communication (NFC) kann ein Lesegerät auf den ID-Chip zugreifen.

Magnetstiefel Magnetische Stiefel dienen dazu, in Schwerelosigkeit auf einem Raumschiff oder einer Station zu laufen.

Magschlossknacker Die meisten Türen im 23. Jahrhundert besitzen einen elektronisch gesicherte Schließsysteme. Ein Magschlossknacker ist der "Dietrich" für solche Schlösser.

PAN Als PAN (Personal Area Network) wird die Summe der persönlichen Geräte im Körper und außerhalb des Körpers bezeichnet, die mit dem Gehirn über ein Kontrollmodul verbunden sind.

Omni-Slate Eine tragbare Workstation mit neuronaler Kopplung und Anbindungspunkten für externe Steuerungseinheiten.

Psychonauten Psychonauten sind Personen, die über eine kabelgebundene Verbindung das Gehirn einer anderen Person infiltrieren können. Dieser Gehirnschscan erlaubt es, Gedanken, Erinnerungen und Gefühle des anderen zu erforschen. Da es sich um eine bidirektionale Verbindung handelt, erfährt auch der Gescannte etwas über den Psychonauten. Ein Gehirnschscan ist gefährlich und kann zum Gehirntod der gescannten Person führen.

Raumanzug Im 23. Jahrhundert haben sich Raumanzüge zu Tauchanzügen ähnlichen Bodysuits entwickelt, die unter normaler Kleidung getragen werden können. Raumanzüge schützen vor Druck- und Temperaturunterschieden. Zusammen mit Druckluftkanistern und Gesichtsmasken ermöglichen sie den Aufenthalt im Weltall.

Talentchip Talentchips erweitern den Träger über das Kontrollmodul um neue geistige und physische Fähigkeiten.

Waffen

Im Folgenden ein Auszug aus den im 23. Jahrhundert gebräuchlichen Waffen.

Bolzenpistole Eine Bolzenpistole ist eine halbautomatische elektrisch betriebene Faustfeuerwaffe. Sie arbeitet üblicherweise nach dem Prinzip einer Railgun. Eine Railgun beschleunigt Hochgeschwindigkeitsprojekte entlang von zwei unter Strom gesetzten Führungsschienen.

Gaußkanone Eine Gaußkanone ist ein Waffensystem, das auf Raumschiffen zum Einsatz kommt. Über mehrere Spulen werden Projektile in einem elektrischen Feld beschleunigt. Eine Gaußkanone verschießt mit hoher Feuerrate Hochgeschwindigkeitsprojekte und gilt als die durchschlagskräftigste Feuerwaffe im Sonnensystem.

Servopanzer Ein Servopanzer ist ein Exoskelett mit starker Panzerung, eingebautem Raumanzug, Sensorik, Waffenplattformen und einem Jetpack. Er wird von Omega-Infanteristen eingesetzt.

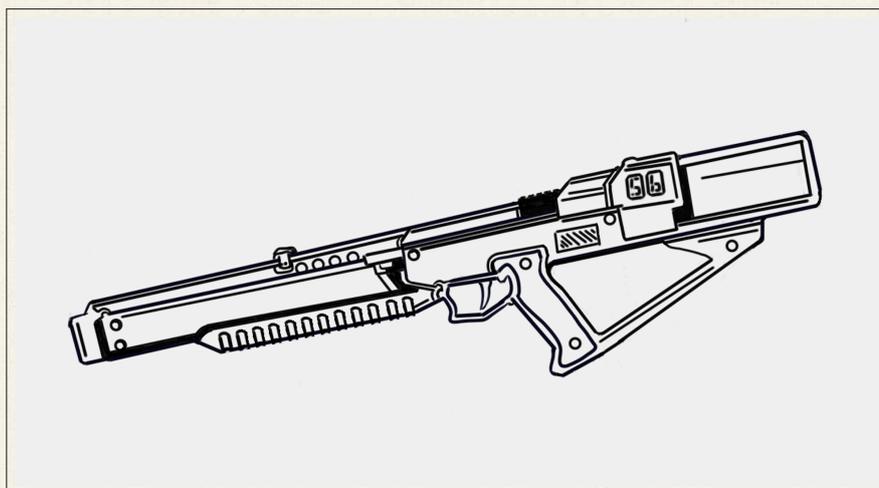
Multigun Eine Multigun ist in den meisten Fällen eine große Bolzenpistole, die es ermöglicht, zwischen penetrierenden Projektilen und Schockmunition umzuschalten. Ein Schockmunitionsprojektil stößt beim Aufschlag einen kurzen starken Stromimpuls ähnlich einem Taser aus.

Plasmaschleuder Eine Plasmaschleuder ist eine Infanteriewaffe, die von Omega-Mutanten in einem Servopanzer zusammen mit einem Rückentank getragen wird. Die Plasmaschleuder verschießt hochenergetisches Plasma, das nahezu alles durchbrennen kann.

Railgun Ein Railgun-Gewehr, kurz Railgun, ist eine vollautomatische langläufige Version einer nach dem Railgun-Prinzip funktionierenden Faustfeuerwaffe. Railguns werden auch auf Schiffen zur Verteidigung gegen anfliegende Geschosse genutzt.

Raketenwerfer Raketenwerfer sind eines der Hauptwaffensysteme von Raumschiffen.

Vibroklinge Eine Vibroklinge ist eine durch hochfrequente Vibration extrem scharfe Klinge.



Railgun

Institutionen

Cynarian Corporation Die Cynarian Corporation ist der zweitgrößte Konzern im Sonnensystem mit Hauptsitz auf dem Mars. Cynarian wird durch ein Direktorium aus drei Personen geleitet. Cynarian gelang es durch geschickte Verhandlungen, HE-3-Schürfrechte auf dem Jupiter für sich und das Protektorat zu sichern.

Europäische Föderation Die Europäische Föderation umfasst die ehemaligen Nationalstaaten Europas. Sie ist eine Quasi-Demokratie, regiert durch die technokratische Partei. Auf Druck der Öffentlichkeit hat die Europäische Föderation Mutanten als illegale Einwanderer klassifiziert und interniert sie seitdem. Ortsansässige Konzerne wurden aufgefordert, Mutanten aus dem Dienst zu entlassen. Die Europäische Föderation betreibt eine Raumflotte im erdnahen Orbit und zwei Orbitalfestungen, von denen eine zeitweise vom Protektorat eingenommen wurde.

Das Protektorat Das Protektorat ist die Mutantennation, die sich, nach dem Verbot von Mutanten in Europa, gegründet hat. Es wird auf ziviler Seite von Protektor Avenger regiert, der sich als Widerstandsführer etabliert hat. Auf militärischer Seite wird das Protektorat von Lord Marshal Blackheart geführt, die zusammen mit weiteren Omega-Soldaten von den Streitkräften der Europäischen Föderation zum Protektorat übergelaufen ist.

Shigano-Kombinat Das Shigano-Kombinat ist ein Konzernkonglomerat auf dem Mars, spezialisiert auf die Züchtung von Mutanten. Es bietet ebenfalls ein hochentwickeltes Spektrum an Cybertechnologie an. Das Shigano-Kombinat entstand aus einer Abspaltung vom Japanischen Kaiserreich.

Transnationaler Konzernrat Der Transnationale Konzernrat ist der oberste Gerichtshof der transnationalen Konzerne. Er entscheidet über wirtschaftliche und militärische Fragen, die die Konzerne betreffen.

United Space Industries USI Die USI ist der größte extraterrestrische Konzern im Sonnensystem mit Hauptsitz auf Luna. Die USI besitzt eine Monopolstellung für die HE-3-Gewinnung im Saturnsystem und den Abbau seltener Erze im Asteroidengürtel. Die USI wird von dem Patriarchen McLean geführt.

Vereinte Nationen Die Vereinten Nationen sind das oberste Gremium der Nationalstaaten im Sonnensystem. Das Shigano-Kombinat strebt eine Mitgliedschaft an. Das Protektorat ist ebenfalls noch kein Mitglied.

Das jovianische System

Als jovianisches System bezeichnet man den Jupiter und seine Trabanten. Das jovianische System umfasst über 70 Himmelskörper. Im Folgenden sind die für die Geschichte wichtigen Monde und Stationen beschrieben.

Armageddon Raumkomplex Der Raumkomplex ist eine Raumstation im Lagrange-Punkt L4 von Kallisto, etwa 1,9 Millionen Kilometer von Kallisto entfernt. Armageddon ist das Herz des Protektorats. Das aus stillgelegten Frachtern, Containern und Habitaten zusammengesetzte und in Rotation versetzte Ringhabitat gehört zu den größten Stationen im Sonnensystem. Armageddon beherbergt neben den Wohnvierteln des Protektorats auch eine Niederlassung der Cynarian Corporation sowie die Verwaltung des Protektorats. Der Name der

Station stammt von einem Club in einem Flüchtlingslager auf der Erde, in dem die Rebellion der Mutanten begann.

Fenris Die Fenris-Raumstation ist der Flottenstützpunkt der Protektoratsflotte. Sie umkreist den Jupiter in einem etwas niedrigeren Orbit als Kallisto, mit einem Abstand von 1 Million Kilometern. Zum Zeitpunkt der Ereignisse ist sie etwa 1 Million Kilometer von Kallisto entfernt.

Hellgate Hellgate ist eine Minenkolonie auf dem nur wenige Kilometer durchmessenden jupiternahen Mond Adrastea, der sich in einem Orbit von 130'000 Kilometern (halbe Mond-Erde-Entfernung) innerhalb des Strahlungsgürtels des Jupiter bewegt. Hellgate ist tief in den Mond eingegraben. Hellgate beherbergt eine Cynarian HE-3-Raffinerie zur Erstveredelung des auf dem Jupiter gewonnenen Rohgases.

Jupiter Der Jupiter ist der größte Planet im Sonnensystem. Als der fünfte Planet im Sonnensystem ist er der erste der äußeren Planeten jenseits des Asteroidengürtels. Jupiter ist etwa 490 Millionen Kilometer von der Sonne entfernt und hat einen Radius von 70'000 Kilometern. Er besitzt die doppelte Masse aller anderen Planeten im Sonnensystem und hat eine Gravitation von 2,5 g. Jupiter ist ein Gasriese ohne feste Oberfläche und hat ein starkes Gravitationsfeld, das einen konstanten Partikelstrom aus geladenen Teilchen auf den Planeten lenkt. Dieser Partikelstrom stellt eine tödliche Gefahr für Mensch und Maschine dar. Der Jupiter besitzt wie der Saturn Ringe.

Kallisto Kallisto ist der äußerste der vier großen Jupitermonde, etwa 1,9 Millionen Kilometer oder 6 Lichtsekunden vom Jupiter entfernt (fünfmal so weit wie der Mond von der Erde). Der Mond bewegt sich außerhalb des Strahlungsgürtels. Kallisto ist der einzige Mond mit nennenswerten Siedlungen. Einige der Siedlungen, wie die Hauptstadt Valhalla, existierten bereits vor dem Eintreffen des Protektorats und beherbergen ein buntes Konglomerat aus Glücksrittern, Sekten auf der Suche nach Abgeschiedenheit, Verbrechersyndikaten und Piraten. Kallisto ist nicht Teil des Protektorats. Da sich jedoch über 500'000 Mutanten auf Kallisto angesiedelt haben, betreibt das Protektorat eine kleine Garnison zur Wahrung der öffentlichen Sicherheit beim Raumhafen in Valhalla. Valhalla ist tief in die Eisfläche des Mondes eingegraben und umfasst mehrere zivile Stadtbezirke. Offiziell wird Valhalla durch mehrere Institutionen regiert, doch das Luna-Syndikat, das lokale Verbrechersyndikat, das sich im ehemaligen USI-Sektor Bredablik eingenistet hat und das lokale Fusionskraftwerk betreibt, hat im zivilen Teil der Stadt das Sagen. Ein Flug zwischen Kallisto und dem Jupiter dauert in der Regel zwei Tage.

Nike Nike ist die ehemalige Cynarian-Raumstation Neu-Grøning. Nach dem Erhalt der HE-3-Schürfrechte auf dem Jupiter wurde Neu-Grøning vom Mars zum Jupiter geschleppt und in den stabilen Orbit am Lagrange-Punkt L5 von Kallisto gebracht. Ursprünglich als Forschungsstation konzipiert, beherbergt das Ringhabitat nun die lokale Verwaltung der Cynarian Corporation sowie mehrere High-Tech-Firmen und Forschungslabore von Cynarian und anderen Konzernen.

Kommunikation

Das jovianische System verfügt erst seit der Besiedlung durch das Protektorat über eine nennenswerte Infrastruktur. Aufgrund des rasanten Aufbaus haben jedoch viele Einrichtungen einen provisorischen Charakter und sind auf das Notwendigste beschränkt. Dies gilt auch für die Kommunikations- und Informationssysteme. Während auf Erde und Mars ein gut ausgebautes ComNetz nahezu überall im System Informationen bereitstellt, ist ein vollständig ausgebautes ComNetz im jovianischen System nur in Konzernsektoren und beim Militär verfügbar.

Im jovianischen System betreiben die einzelnen Monde und Stationen meist autonome Kommunikationssysteme, die nur teilweise mit den anderen Siedlungen und Anlagen gekoppelt sind. Ein ComNetz existiert nur zwischen den Monden und Stationen der Cynarian Corporation. Weitere Kommunikation zwischen Monden und Stationen erfolgt über Einzelverbindungen, die von Satelliten rund um den Jupiter bereitgestellt werden. Diese Verbindungen ermöglichen nur die Kommunikation und den Austausch von Nachrichten zwischen Personen. Da die Stationen und Monde oft mehrere Millionen Kilometer voneinander entfernt sind, muss mit einer Kommunikationsverzögerung von mehreren Sekunden gerechnet werden.

Aufgrund des ständigen unkontrollierten Zustroms von Flüchtlingen, Glücksrittern und neuen Firmen stehen kaum verlässliche Informationen zu Einzelpersonen sowie ansässigen Institutionen und Unternehmen zur Verfügung.

Fortbewegung und Reisezeiten

Große Unternehmen wie Cynarian, das Protektoratsmilitär und die Protektoratsadministration betreiben, soweit erforderlich, eigene Shuttleflotten innerhalb des Systems. Auch einige wenige Privatpersonen besitzen eigene Shuttles. Der Großteil der Flüge zwischen den Jupitertrabanten wird jedoch von Transportunternehmen und Shuttle-Besitzern bereitgestellt. Flüge werden am einfachsten am Raumhafen der jeweiligen Station gebucht. Die Reisen im jovianischen System dauern in der Regel je nach Position der Monde und Stationen zwischen 1 und 2 Tagen.

Raumschiffe

Folgende Klassen von militärischen Raumschiffen sind gebräuchlich.

Jäger, Jagdbomber Jäger und Jagdbomber sind Raumschiffe mit kurzer Reichweite, mit ein oder zwei Mann Besatzung. Jäger und Jagdbomber sind für den Raumkampf oder oft auch für den Atmosphärenkampf ausgelegt. Jäger und Jagdbomber sind mit Gaußkanonen und Raketen bewaffnet. Bekannte Jagdbombertypen sind Lancer-Kanonenboote, Valkyrie und Cobra-Jagdbomber.

Korvette Eine Korvette ist ein mit einem starken Antrieb und leichter Bewaffnung ausgestattetes Kriegsschiff mit einer Länge von bis zu 90 Metern das auch interplanetar operieren kann. Eine Korvette hat üblicherweise 5-10 Besatzungsmitglieder und kann bis zu 10 Passagiere

aufnehmen. Eine Korvette ist meist mit Gaußkanonen, automatischen Railguns als Abwehrbewaffnung und gelegentlich auch mit Raketen ausgestattet. Korvetten haben oft einen Hangar für ein Shuttle oder einen Jäger.

Fregatten Eine Fregatte ist der Korvette ähnlich, ist aber mit einer Länge von über 150 Metern deutlich größer und besitzt neben ähnlichen Waffensystemen einen Hangar für bis zu fünf Jäger.

Schlachtkreuzer Ein Schlachtkreuzer ist ein interplanetares Großkampfschiff mit einer Größe von über 300 Metern, das mit allen möglichen Waffensystemen ausgestattet ist, Platz für Infanterieeinheiten und einen Hangar für Jäger bietet.

Flottenträger Ein Flottenträger ist ein bis zu 500 Metern langes Kampfschiff zur Aufnahme von Jäger Staffeln und Infanterieeinheiten in Kompaniestärke.

Folgende Raumschiffe spielen für die Geschichte eine Rolle.

Flottenträger Donar Die Donar ist einer der beiden Flottenträger und Flaggschiff des Protektorats unter dem Kommando von Lord Commander Steeler.

Flottenträger Martell Die Martell ist der zweite Flottenträger des Protektorats unter dem Kommando der Eta Espina.

HeM03-Mine HeM03 ist eine HE-3 Mine auf dem Jupiter. Sie wurde durch einen Unfall zerstört.

HeM05-Mine HeM05 ist eine HE-3 Mine auf dem Jupiter. Sie konnte nach einem Attentat gerettet werden.

Kreuzer Hyperion Die Hyperion ist ein leichter Kreuzer im Dienst von der Cynarian Corporation.

Fregatte Isamu Die Fregatte Isamu ist ein Schiff des Shigano-Kombinats.

Kreuzer Pendragon Die Pendragon ist der Kreuzer des Protektorats.

Bekannte Personen

Commander Lockheed Commander Lockheed ist der Kommandant der Protektoratsgarnison auf Kallisto, Valhalla. Er ist ein Omega-Soldat.

Colonel Scholz Colonel Scholz ist der Sicherheitschef der Cynarian Corporation im jovianischen System.

Dr. Petrova Dr. Petrova ist die technische Leiterin der HE-3-Minen für die Cynarian Corporation auf dem Jupiter.

Direktor Eric Vandermool Vandermool ist der Direktor der Cynarian-Zweigstelle im jovianischen System. Vandermool ist ein Pure.

Espina Espina ist die Kommandantin des Flottenträgers Martell. Sie ist eine Eta-Mutant.

Hato Hato ist ein Omega-Krieger und Leibwächter von Protector Avenger. Er ist ehemaliger Angehöriger des Shigano-Kombinats.

Kriegsmeister José »Toro« Alvarez Toro ist der Ausbilder der Jagdverbände des Protektorats. Er ist ein Spacer.

Lord Commander Grendel Grendel ist der Kommandant der Fenris Station. Er ist ein Omega-Soldat.

Lord Commander Steeler Steeler ist der Kommandant des Flottenträgers Donar. Er ist ein Omega-Soldat.

Lord Marshal Blackheart Blackheart ist die Oberbefehlshaberin der Protektoratsstreitkräfte. Sie ist eine Omega-Kriegerin.

Nemesis Nemesis ist der Pate des Luna-Syndikats auf Kallisto. Er trägt den Titel "Der Duke von Valhalla". Er ist ein Slag-Cyborg.

Protector Avenger Protector Avenger ist der Präsident des Protektorats. Er ist ein Alpha-Mutant.

Rhino Rhino ist der Administrator von Armageddon. Er ist ein Alpha-Mutant.

Sarana Sarana ist Mitglied des Shigano-Kombinatsrates.

Seraph Seraph ist der Flugleiter des Jägerverbands auf der Hellgate-Minenkolonie. Er ist ein Eta-Mutant.

Staatssekretär Luc Duval Luc Duval ist Staatssekretär der Europäischen Föderation.

Thunderbolt Thunderbolt ist der Adjutant von Blackheart. Er ist ein Omega-Krieger.

Regelsystem

Die Rollenspielregeln in diesem Buch sind auf den narrativen Charakter des Plots ausgelegt. Es handelt sich um ein W6 Würfelsystem bei dem fünf Würfel pro Spieler ausreichen. Würfel legen dabei nicht die Eigenschaften eines Charakter im Detail fest oder beschreiben das Ergebnis einer Aktion, sondern speisen lediglich einen Zufallsfaktor ein. Das Ergebnis einer Aktion oder auch eines Ereignisses legt der Spielleiter unter Berücksichtigung des Würfelergebnisses selbst fest. Das Regelsystem ist in Teilen inspiriert durch das Rollenspiel "Blades in the Dark".

Würfelerwürfe

Der Erfolg einer *Aktion* wird, wie beschrieben, durch Würfel beeinflusst. Das Würfelergebnis bestimmt, wie erfolgreich eine Aktion gewesen ist. Würfelerwürfe werden mit einem bis fünf W6-Würfeln durchgeführt, wobei das höchste Würfelergebnis, beziehungsweise die höchsten Würfelergebnisse zählen.

Es wird zwischen den folgenden Schwierigkeitsgraden unterschieden: "*Alltagswurf*", "*Einfacher Wurf*", "*Risikowurf*" und "*Vergleichender Wurf*".

Alltagswurf

Ein "Alltagswurf" kann bei einer alltäglichen Situation zum Einsatz kommen. Eine alltägliche Situation ist z.B. eine Suche im ComNetz. Bei einem Alltagswurf werden drei Würfelergebnisse unterschieden:



bis



Die Aktion ist fehlgeschlagen, oder dem Ausführenden ist möglicherweise sogar ein Missgeschick unterlaufen.

Die Aktion hat Erfolg.

Die Aktion hat einen herausragenden Erfolg.

Beispiel

Rondra ist auf der Suche nach Informationen in einer einschlägigen Diskothek. Sie begibt sich erst einmal auf die Tanzfläche. Der Spielleiter entscheidet sich für einen Alltagswurf. Rondra würfelt:

-  Rondra rempelt mehrere Discobesucher an und gerät damit ins Visier der Türsteher.
-  bis  Rondra tanzt ungezwungen und kann dabei andere Discobesucher ansprechen.
-  Rondra legt eine beeindruckende Performance aufs Parkett und erregt das Interesse des Barmanns Bruno, der ihr nur allzu gerne Antworten auf ihre Fragen gibt.

Einfacher Wurf

Ein "Einfacher Wurf" beeinflusst das Ergebnis einer nicht alltäglichen Herausforderung. Folgende Würfelerggebnisse werden unterschieden:

-  Die Aktion ist fehlgeschlagen und hat negative Auswirkungen.
-  bis  Die Aktion hat keinen Erfolg.
-  bis  Die Aktion hat einen Teilerfolg.
-  Die Aktion hat vollen Erfolg.
-   Die Aktion hat einen herausragenden Erfolg.

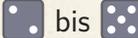
Beispiel

Hektor ist auf der Suche nach Informationen im Raumhafen von Valhalla. Er wird von dem Agenten Johnson beschattet. Der Spielleiter lässt den Spieler würfeln. Wird er den Agenten als solchen erkennen?

-  Der Agent rempelt Hektor unerkannt an und heftet ihm eine Nanowanze an den Overall.
-  bis  Hektor bemerkt nichts.
-  bis  Hektor bemerkt, dass er verfolgt wird verliert den Agenten aber zunächst wieder aus den Augen.
-  Hektor hat den Agenten entdeckt, ohne das dieser seine Entdeckung bemerkt hat.
-   Hektor hat den Agenten entdeckt und schafft es ihn auf eine falsche Fährte zu locken.

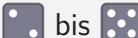
Risikowurf

Ein "Risikowurf" ist ein Würfelwurf, bei dem der Würfelnde geringe Chancen auf Erfolg hat. Folgende Würfelergebnisse kommen in Betracht:

-  Die Aktion ist fehlgeschlagen und hat negative Auswirkungen.
-  Die Aktion hat keinen Erfolg.
-  Die Aktion hat einen Teilerfolg erzielt.
-  Die Aktion hat einen vollen Erfolg.
-  Die Aktion hat einen herausragenden Erfolg.

Beispiel

In einem Raumgefecht erleidet Hektors Shuttle einen Schaden an der Steuereinheit und taumelt durchs All. Hektor beschließt, den Schaden an der Bordwand zu reparieren, und verlässt im Raumanzug das Innere des Schiffs. Der Spielleiter lässt würfeln:

-  Hektors Magnetstiefel verlieren die Haftung auf der Bordwand und er schlägt mit dem Kopf auf. Nun hängt er bewusstlos am Rettungsseil. Hoffentlich ist noch eine zweite Person an Bord, die ihn retten kann.
-  Hektor kann den Schaden nicht beheben.
-  Hektor schafft es, einen Teil der Steuereinheit notdürftig zu reparieren. Hoffentlich reicht es, das Schiff aus der Schusslinie zu bringen.
-  Hektor kann die Steuereinheit wieder in Betrieb nehmen.
-  Hektor repariert die Steuereinheit und koppelt sie gleich noch mit der Waffenkontrolle.

Vergleichender Wurf

Ein "Vergleichender Wurf" ist ein regulärer Wurf, bei dem die Anzahl der verfügbaren Würfel und der Schwierigkeitsgrad durch Aktionen eines "Gegners" negativ beeinflusst werden können.

Die Anzahl der Würfel, die für eine Aktion bereitstehen, wird durch die Anzahl der Würfel, die dem Gegner für seine Aktion zur Verfügung stehen, reduziert.

- Aktionswürfel +1 werden um die Anzahl der Würfel des Gegners reduziert.
- Resultat ≤ 0 erhöht die Schwierigkeit.
- Es wird mit mindestens einem Würfel gewürfelt.

Wenn weniger als ein Würfel übrig bleibt, wird mit einem Würfel gewürfelt und es erhöht sich die Schwierigkeit nach folgender Tabelle:

Schwierigkeit	wird	Schwierigkeit
Alltagswurf	→	Einfacher Wurf
Einfacher Wurf	→	Risikowurf
Risikowurf	→	Risikowurf

Anmerkung: Vergleichende Würfe kommen vor allem bei Kämpfen zum Einsatz. Im Kampf bedeutet dies, dass ein Charakter ohne Kampferfahrung gegen einen kampferfahrenen Gegner immer einen Risikowurf würfelt.

Beispiel

Hektor verfolgt den Agenten Johnson in den Raumhafen. Johnson ist sich der Gefahr bewusst und will sich der Verfolgung entziehen. Der Spielleiter entscheidet sich für einen Vergleichenden Wurf mit der Schwierigkeit Einfacher Wurf.

Reduzierte Würfel

Hektor stehen regulär zwei Würfel zur Verfügung. Dem Agenten stehen für sein Versteck auch zwei Würfel zur Verfügung. Hektors Würfelanzahl wird um einen Würfel reduziert (Hektors Würfel +1 minus Würfel des Gegners). Die Schwierigkeit erhöht sich nicht, da nach Abzug der gegnerischen Würfel immer noch ein Würfel zur Verfügung steht.

Erhöhte Schwierigkeit

Hektor stehen regulär zwei Würfel zur Verfügung. Der Agent ist ein Meister der Tarnung und hat drei Würfel zur Verfügung. Hektors Würfelanzahl würde auf null reduziert. Die Schwierigkeit, den Agenten zu entdecken, steigt auf Risikowurf. Hektor würfelt mit einem Würfel.

Kräfte Bündeln

Bei einer Aktion können mehrere Personen ihre Kräfte bündeln, um ihre Erfolgchancen zu erhöhen. Das Bündeln ist jedoch nur dann möglich, wenn die Spieler glaubhaft erklären können, wie sie gemeinsam eine Aktion ausführen.

Beim Bündeln einer Aktion werden die Würfel aller beteiligten Personen einschließlich Boni zusammen addiert. Die maximale Anzahl der Würfel ist auf fünf Würfel, ohne Boni auf drei Würfel begrenzt. Bei einem vergleichenden Wurf wird die maximale Anzahl an Würfeln *nach* Abzug der gegnerischen Würfel auf die maximal zulässige Anzahl beschränkt. Bündeln die Gegner ebenfalls ihre Würfel, wird die gebündelte Anzahl an Würfeln des Gegners abgezogen.

Beispiel

Hektor und Rondra versuchen, einen guten Preis für den Flug auf dem Frachter „Leviathan“ von Valhalla zum Mars auszuhandeln. Der Eigner Dudelwald und seine Frau Sandmann halten dagegen. Beide Gruppen nutzen die Fähigkeit Communication und bündeln ihre Kräfte. Hektor hat nur einen Würfel zur Verfügung, Rondra dagegen zwei. Die beiden Eigner haben jeweils einen Würfel zur Verfügung. Hektor und Rondra gehen also mit drei Würfeln ins Rennen, von denen ein Würfel abgezogen wird (die Eigner haben 1 + 1 Würfel minus ein Würfel zur Berechnung des Vergleichenden Wurfs). Damit können Hektor und Rondra zumindest mit zwei Würfeln würfeln.

Der Charakter

Die Fähigkeiten und Eigenschaften eines Charakters sind, neben den menschlichen Grundfähigkeiten, durch seinen Hintergrund und spezielle Stärken und Schwächen bestimmt.

Grundfähigkeiten Grundfähigkeiten sind Fähigkeiten die jeder Humanoiden mehr oder weniger beherrscht. Alles, wofür keine spezielle Ausbildung, kein spezielles ethnischer oder kulturelles Hintergrundwissen und keine speziellen Körpereigenschaften benötigt werden, fällt in diese Kategorie. Jeder der es bis ins All geschafft hat, kann lesen, schreiben und rechnen. Auch kann jeder eine entsicherte Feuerwaffe abfeuern. Alle Bewohner der außer terrestrischen Kolonien können sich miteinander irgendwie unterhalten. Gesprochen wird ein Kauderwelsch aus Englisch mit starken Einflüssen von Russisch, Chinesisch und Spanisch. Ausflüge mit einem Raumanzug ins All sind hingegen nicht selbstverständlich.

Aktionen in einer Grundfähigkeit werden mit **1W6** gewürfelt.

Hintergründe Hintergründe beginnen mit einer Kulturkreis entsprechender Muttersprache, fortgeführt durch Schulbildung und Profession mit entsprechendem Wissen und entsprechenden Fähigkeiten wie auch Kontakten. Der Hintergrund erweitert Grundfähigkeiten des Charakters individuell. Hintergründe werden ebenfalls mit **1W6** gewürfelt. Was ein Hintergrund im Detail umfasst, kann in einer Szene individuell durch den Spielleiter passend zum Spielverlauf bestimmt werden. Kann der Spieler aufgrund seines Hintergrunds glaubhaft darlegen, dass er eine Fähigkeit beherrscht, kann er diese auch anwenden.

Stärken Stärken beschreiben was ein Charakter besonders gut kann. Stärken erlauben es mit zusätzlich Würfeln zu würfeln.

Talente & Schwächen Talente sind besondere Eigenschaften wie eine fotografisches Gedächtnis. Schwächen können körperliche Gebrechen, Phobien, eine Sucht aber auch eine rachsüchtige Exfreundin sein. Sie können durch den Spielleiter oder auch vom Spieler eingesetzt werden, um dem Charakter mehr persönlichen Tiefgang zu geben.

Die Helden

In einer Rollenspielkampagne übernehmen die Spieler die Rollen eines Helden. Als Held treten die Charaktere aus der Masse der Normalsterblichen heraus. Helden können ausweglose Situationen meistern, denn sie haben *Glück*, mehr Glück als normale Personen.

Im Regelwerk wird das Glück durch Schicksalspunkt, FATE auf dem Charakterblatt repräsentiert, die während des Spiels ausgegeben werden können.

FATE

Schicksalspunkte werden nach jeder Szene wieder aufgefüllt. Das Ausgeben eines Schicksalspunktes, erlaubt es dem Spieler, einen oder mehrere **Würfel noch einmal zu würfeln oder alternativ einen Würfel zusätzlich** zu werfen. Ein Würfelwurf darf dabei allerdings maximal mit vier Würfeln, bei Anwendung von Waffen- oder Rüstungsbonus mit fünf Würfeln ausgeführt werden. Für jede Aktion darf nur maximal ein Schicksalspunkt ausgegeben werden. Für jeden ausgegebenen Schicksalspunkt wird ein Kästchen auf dem Charakterdatenblatt unter FATE abgestrichen.

Die Helden sind im Normalfall keine ungebildeten Tagelöhner. Sie besitzen eine gute Ausbildung, Kontakte und Ressourcen. Körpermodifikationen wie ein Kontrollmodul dürfen vorausgesetzt werden. Helden sind zumindest rudimentär mit dem Umgang eines Raumanzugs vertraut.

Helden sind zäh. Wie in einem Roman stehen Helden in jeder neuen Szene frisch auf der Matte, um die nächste Herausforderung zu meistern. Die Szenen in einer Geschichte sind meist so gestaltet, dass dazwischen Zeit vergeht und die Charaktere sich in einer sicheren Umgebung aufhalten können. So können sie sich erholen. Verletzungen, die ein Weiterspielen behindern oder unglaubwürdig machen, können in einer sicheren Umgebung geheilt werden. Die Medizin wird sich in den zukünftigen 200 Jahren stark weiterentwickelt. KI gestützte Autobots assistieren bei medizinischen Eingriffen oder führen Operationen selbst durch. Innere Organe lassen sich durch künstliche Organe ersetzen. Gezüchtete und künstliche Gliedmaßen lassen natürliche Gliedmaßen voll funktionsfähig ersetzen. Mikrobenkulturen erlauben, Verletzte zu stabilisieren.

Charakter Erschaffung

Die Fähigkeiten und Eigenschaften eines Charakters werden bei der Erstellung des Charakters festgelegt und auf seinem Charakterdatenblatt festgehalten. Das Charakterdatenblatt ist am Ende dieses Kapitel angehängt. Es kann auch separat im Internet heruntergeladen werden. Ein entsprechender Link findet sich unter Quellenangaben am Ende des Buchs. Charakterdatenblätter sind üblicherweise, wie auch bei diesem Regelsystem, in englischer Sprache verfasst.

Allgemeine Daten

Das Charakterdatenblatt beginnt mit allgemeinen Daten wie Name, Geschlecht (GENDER), Rasse (RACE), Alter (AGE), Talente und Schwächen (MERITS & FLAWS). Die verfügbaren Rassen sind im nächsten Kapitel beschrieben.

Das Diagramm zeigt ein rechteckiges Datenblatt mit abgerundeten Ecken und einer schwarzen Umrandung. Es ist in fünf horizontale Abschnitte unterteilt, die jeweils durch eine graue Linie getrennt sind. Die Abschnitte sind wie folgt beschriftet: 'NAME' (über den gesamten Abschnitt), 'RACE' (über den linken Teil), 'GENDER' (über den mittleren Teil) und 'AGE' (über den rechten Teil). Der unterste Abschnitt ist als 'MERITS & FLAWS' beschriftet.

Name, Geschlecht, Rasse und Alter können durch den Spieler frei gewählt werden.

Die Charaktere sind üblicherweise zwischen 30 und 50 Jahre alt. Ein deutlich niedriges oder deutlich höheres Alter kann negative Einflüsse auf körperliche Verfassung oder die Fähigkeiten des Charakters haben. Eine Einschränkung kann unter MERITS & FLAWS auf dem Charakterdatenblatt notiert werden.

Um die Charaktere darüber hinaus lebhafter zu gestalten, kann eine Schwäche, ein Flaw, für den Charakter festgelegt werden.

Hintergrund

Die auf S.16 eingeführten Hintergründe des Charakters werden im Feld BACKGROUND notiert. Die Hintergründe beschreiben den individuellen Lebensweg eines Charakters.

BACK
GROUND

Hintergründe sind jeweils einem der *Attribute* [B]ODY, [E]MPATHY und E[D]UCATION zugeordnet. Die einem Attribut zugeordneten Stärken, die sogenannten *Fähigkeiten*, beziehen sich immer auf entsprechende Hintergründe.

Das Attribut, auf das sich ein Hintergrund bezieht, wird in der Hintergrundbeschreibung unter BACKGROUND mit [B], [E] oder [D] ergänzt.

Beispiel

Bei einem Agenten der Cynarian Corporation findet sich z.B. der BACKGROUND „Cynarian Agent [E]“, wobei [E] das Attribut [E]MPATHY kennzeichnet. Stärken im Bereich des Attributs sind auf das Umfeld eines Cynarian Agenten beschränkt.

Attribute und Fähigkeiten

Die Stärken eines Charakters werden aufgeteilt nach den Attributen [B]ODY, [E]MPATHY und E[D]UCATION gruppiert. Die Attribute repräsentieren die Grundfähigkeiten des Charakters. Unter den Attributen sind die Stärken, die sogenannten *Fähigkeiten* des Charakters gruppiert. Jedem Attribut sind jeweils drei Fähigkeiten zugeordnet.

Neben einer Fähigkeit ist jeweils die Anzahl der Würfel notiert, die für eine Aktion zur Verfügung stehen. Für die Fähigkeiten eines Charakters stehen bis zu drei Würfel zur Verfügung, die durch die Boxen neben den Fähigkeiten festgehalten werden. Die erste bereits ausgefüllte Box neben jedem Attribut und jeder Fähigkeit symbolisiert, dass für beliebige Aktionen mindestens ein Würfel zur Verfügung steht.

Ein gefülltes Dreieck rechts neben einem Attribut zeigt an, dass für die darunterliegenden Fähigkeiten bis zu drei Würfel zur Verfügung stehen können. Bei Attributen mit leerem Dreieck stehen maximal zwei Würfel für eine Fähigkeit zur Verfügung. Bei Mutanten ist das Dreieck bei BODY ausgefüllt. Norms können frei zwischen EMPATHY und EDUCATION wählen.

Bei der Charaktererstellung können für Fähigkeiten insgesamt 6 Punkte vergeben werden. Für jeden ausgegebenen Punkt kann eine Box neben einer Fähigkeit ausgefüllt und damit ein zusätzlicher Würfel erworben werden.

Fähigkeiten

Die 9 Fähigkeiten beschreiben grob die Stärken eines Charakters. Inwieweit eine Fähigkeit auf eine Aktion anwendbar ist, liegt im Ermessen des Spielleiters. Die Fähigkeiten sind bewusst allgemein gehalten und können sich überschneiden. Der Spieler beschreibt zunächst die Aktion, die er ausführen will. Anschließend bestimmen der Spieler und der Spielleiter gemeinsam, welche Fähigkeit am besten anwendbar ist.

Die Fähigkeiten eines Charakters beziehen sich immer auf einen entsprechenden Hintergrund. Die Eigenschaft Dexterity eines Piloten ermöglicht es ihm, bei Flugmanövern zusätzliche Würfel zu werfen, während ein Schiffstechniker mit Dexterity seine Stärken bei der Reparatur und Modifikation eines Raumschiffs ausspielen kann.

Die folgenden Beschreibungen geben Beispiele für Anwendungsgebiete der Fähigkeiten. Sie sind jedoch nicht dazu gedacht, alle Anwendungsmöglichkeiten abzudecken.

Für das Attribut BODY, das die körperlichen Eigenschaften des Charakters darstellt, stehen folgende Fähigkeiten zur Verfügung:

[B]ODY	■	▽
Fight	■	□ □
Agility	■	□ □
Dexterity	■	□ □

Fight Fight findet im Nah- und Fernkampf Anwendung. Es umfasst nicht nur den Angriff, sondern auch die Verteidigung. Der Hintergrund bestimmt, in welcher Kampfarm und mit welchen Waffen ein Charakter ausgebildet bzw. geübt ist.

Agility Agilität umfasst Sportlichkeit, Fingerfertigkeit und die Nutzung aller Sinnesorgane. Agility kann im Kampf für eine Flucht, das Wegtauchen in eine Deckung, aber auch zum Ausweichen von Schlägen genutzt werden. Für das Ausweichen von Schlägen kann alternativ auch Fight genutzt werden.

Die Fingerfertigkeit bei Reparaturen überschneidet sich mit den handwerklichen Fähigkeiten, für die auch Dexterity genutzt werden kann.

Agility umfasst die Sinneswahrnehmungen Sehen, Tasten, Riechen und Fühlen. Es kann z.B. beim Durchsuchen von Räumen angewendet werden.

Dexterity Dexterity umfasst handwerkliche Fähigkeiten, die Bedienung von schwerem Gerät sowie die Steuerung von Fahrzeugen und Schiffen. Der spezifische Hintergrund des Charakters bestimmt die Ausprägung und Anwendungsbereiche dieser Fähigkeit.

Das Attribut EMPATHY, gruppiert alle sozialen Fähigkeiten des Charakters. Es stehen folgende Fähigkeiten zur Verfügung:

[E]MPATHY	■	▽
Knowledge	■	□ □
Communication	■	□ □
Investigation	■	□ □

Knowledge Knowledge beschreibt das Allgemeinwissen und den Überblick über das aktuelle Geschehen. Dieses Wissen ist in der Regel auf den Kulturkreis und den Werdegang des Charakters beschränkt. Beispielsweise hat ein auf dem Mars aufgewachsener Charakter nur begrenztes Wissen über die russische Geschichte, es sei denn, er hat sich gezielt damit beschäftigt.

Ein Charakter mit einem hohen Knowledge-Wert ist stets gut informiert und kennt die neuesten Entwicklungen, die für sein Umfeld relevant sind.

Communication Communication beschreibt die Kommunikationsfähigkeit des Charakters, also wie gut er mit anderen Personen interagieren kann.

Diese Fähigkeit umfasst, wie gut der Charakter andere einschätzen, sich in sie hineinversetzen und sie gegebenenfalls manipulieren kann.

Communication umfasst die Kontaktnetzwerke des Charakters. Ein hoher Communication-Wert erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass der Charakter jemanden kennt, der ihm bei einer Aufgabe helfen kann.

Investigation Investigation bestimmt, wie effektiv ein Charakter Nachforschungen anstellen kann. Diese Fähigkeit ermöglicht es ihm, Verborgenes zu entdecken.

Investigation findet sowohl in der realen als auch in der virtuellen Welt Anwendung.

Für das Attribut EDUCATION, das die Bildung und Fachkenntnisse des Charakters repräsentiert, stehen folgende Fähigkeiten zur Verfügung:

E[D]UCATION	■	▽
Technics	■	□ □
Medicine	■	□ □
Research	■	□ □

Technics Technics beschreibt das Wissen und Verständnis für technische Systeme. Je nach BACKGROUND kann das beispielsweise Raumfahrttechnik, Computertechnik oder Ähnliches umfassen.

Medicine Medicine beinhaltet medizinisches Wissen, einschließlich Pharmakologie und Drogenkunde.

Diese Fähigkeit umfasst Tätigkeiten als Arzt oder Sanitäter sowie das Verständnis für Abläufe in medizinischen Einrichtungen wie Krankenhäusern.

Die Anwendung dieser Fähigkeit ist abhängig vom medizinischen BACKGROUND des Charakters.

Research Research umfasst Forschungskompetenz in Fachgebieten, basierend auf seinem BACKGROUND, mit denen der Charakter vertraut ist.

Anmerkung: Wie die Beschreibungen zeigen, ist die Anwendbarkeit der Fähigkeiten des Attributs EDUCATION besonders abhängig vom BACKGROUND des Charakters. Die Fähigkeit Research kann beispielsweise nicht in allen wissenschaftlichen Bereichen angewendet werden, sondern nur in jenen, für die der Charakter ausgebildet wurde.

Beispiel

Die Gruppe flüchtet von einer Orbitalstation mit einem Wartungsshuttle, um sich auf einem Mond zu verstecken. Das Haupttriebwerk des Shuttles ist außer Betrieb. Um das Shuttle zu beschleunigen und auf die richtige Flugbahn zu bringen, wird ein Parabelflug geplant, der die Gravitation mehrerer Meteore in der Umgebung ausnutzt. Hierfür müssen alle Charaktere zusammenarbeiten:

Celine (Hintergrund Mathematikerin [D]) Celine berechnet mithilfe ihrer mit drei Würfeln ausgeprägten Fähigkeit Research eine Flugbahn.

Henk (Hintergrund Navigator [E]) Henk nutzt die von Celine berechnete Flugbahn, um mit seiner Fähigkeit Knowledge die Flugparameter zu bestimmen.

Tom (Hintergrund Shuttlepilot [B]) Tom, der Pilot, bringt mit seiner Fähigkeit Dexterity das Shuttle mit den Manöverdüsen aus dem Raumdock und folgt den von Henk bestimmten Flugparametern, um das Shuttle auf die richtige Flugbahn zu setzen.

Waffen

Im Bereich WEAPONS werden die Waffen eingetragen, die dem Charakter zur Verfügung stehen. Spielercharaktere verfügen üblicherweise über eine halbautomatische Handfeuerwaffe. Abhängig von der Profession des Charakters können zusätzliche Waffen zur Verfügung stehen. Die Auswahl der Waffen ist mit dem Spielleiter abzustimmen.

<u>WEAPONS</u>	BONUS
<input type="text"/>	▽△
<input type="text"/>	▽△

Eine Auswahl an Waffen, beschrieben auf S.6, steht zur Verfügung. Dort sind auch die speziellen Eigenschaften der Waffen notiert. Wie Waffen im Rahmen des Regelwerks gruppiert werden findet sich auf S.25.

Auf dem Charakterblatt sind neben jeder Waffe zwei Dreiecke angegeben. Bei Waffen, die schwer zu beherrschen sind, wird das nach unten zeigende Dreieck ausgefüllt. Bei einer solchen Waffe werden Angriffe mit einem Würfel weniger gewürfelt (*Malus*), jedoch mindestens mit einem Würfel. Bei Waffen, die eine erhöhte Trefferchance aufweisen, wird das nach oben zeigende Dreieck ausgefüllt (*Bonus*). Bei diesen Waffen wird mit einem zusätzlichen Würfel gewürfelt.

Körperpanzerung

Im Bereich ARMOR werden die dem Charakter zur Verfügung stehenden Körperpanzerungen und außergewöhnliche Kleidungsstücke wie individuelle Raumanzüge eingetragen.

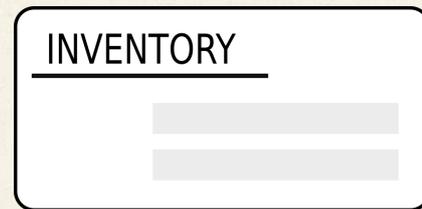
<u>ARMOR</u>	BONUS
<input type="text"/>	▽△
<input type="text"/>	▽△

Eine Auswahl an Körperpanzerungen ist auf S.26 gelistet. Dort sind auch die speziellen Eigenschaften der Panzerungen beschrieben.

Neben der Panzerung sind auf dem Charakterblatt zwei Dreiecke angegeben. Bei Kleidung, die den Charakter stark behindert und gleichzeitig unzureichenden Schutz bietet, wird das nach unten zeigende Dreieck ausgefüllt. Bei solch einer Kleidung steht für die Verteidigung ein Würfel weniger zur Verfügung (*Malus*). Bei Panzerungen, die den Charakter überdurchschnittlich gut schützen, wie z.B. ein Servopanzer, wird das nach oben zeigende Dreieck ausgefüllt. Bei einer solchen Körperpanzerung steht ein Würfel mehr zur Verfügung (*Bonus*).

Inventar

Im Bereich INVENTORY sind die persönlichen Habseligkeiten des Charakters aufgelistet. Zum Inventar zählen auch Körpermodifikationen wie Headware und modifizierte Gliedmaßen. Charaktere haben in der Regel ihre Ausrüstung dabei. Die Gegenstände unter INVENTORY sind diejenigen, die der Charakter üblicherweise bei sich trägt. Diese werden in Absprache mit dem Spielleiter und unter Berücksichtigung des Werdegangs des Charakters festgelegt.



Rassenbesonderheiten

Den Spielern stehen Norms, Alpha-Mutanten und Omega-Krieger zur Auswahl. Bezüglich dem Regelwerk gelten folgende Besonderheiten:

Norms Norms sind normale Menschen. Im Falle der Spielercharaktere handelt es sich normalerweise um Menschen mit einer Hochschulausbildung im zivilen oder militärischen Sektor. Ihr Stärken liegen in den Attributen EMPATHY und EDUCATION. In einem dieser Bereiche können bis zu zwei Punkte bei einer Fähigkeit vergeben werden. Die Charaktere haben in ihrer Vergangenheit möglicherweise hochwertige Körpermodifikationen durchführen lassen. Norms besitzen einen familiäreren Hintergrund, auch wenn der Kontakt abgebrochen sein mag.

Alpha-Mutanten Alpha-Mutanten sind in einer Zuchtfarm auf dem Mars als Arbeiter ausgebildet worden und haben keine Eltern. Sie gehören der Arbeiterklasse an. Sie sind handwerklich gut ausgebildet. Aufgrund ihres genetischen Zuchtmaterials sind sie größer, stärker und widerstandsfähiger als Norms. Bei körperlichen Tätigkeiten wie auch bei Körperbelastungen sollten diese körperlichen Besonderheiten bei den Auswirkungen von Aktionen berücksichtigt werden. Die Stärken der Alpha-Mutanten liegen damit auf dem Attribut BODY. Bei den entsprechenden Fähigkeiten können dadurch jeweils bis zu zwei Punkte ausgegeben werden.

Alphas werden als Teil der Zivilgesellschaft wahrgenommen und werden aufgrund ihrer meist umgänglichen Art im extraterrestrischen Umfeld freundschaftlich behandelt und als zuverlässig geschätzt.

Alpha-Mutanten sind im Normalfall mit dem Leben in Schwerelosigkeit vertraut. Alpha-Mutanten haben eine handwerkliche und meist eine logistische Ausbildung erhalten.

Sie haben innerhalb ihrer Zuchtreihe jeweils eine eigene Sprache entwickelt und können sich damit mit ihren "Artgenossen" aber auch anderen Alpha-Mutanten, unverständlich für Norms und Omega-Mutanten unterhalten.

Omega-Krieger Omega-Krieger sind entweder auf dem Mars oder in Zuchtfarmen im erdnahen Orbit aufgewachsen. Sie sind größer und widerstandsfähiger als Alpha-Mutanten und Norms. Bei allen körperlichen Aktionen und Folgen von Verletzungen müssen diese überlegenen Eigenschaften berücksichtigt werden. Ihre Stärke im Würfelsystem liegt wie bei Alpha-Mutanten im Attribut BODY. Hier können auf alle Fähigkeiten bis zu zwei Punkte vergeben werden.

Omega-Krieger werden von klein an auf den Krieg vorbereitet und ausgebildet. Nah- und Fernkampffähigkeiten sind vorauszusetzen. Omega-Krieger sind mit militärischen Körpermodifikationen ausgestattet. Omega-Krieger haben eine strategische und logistische Ausbildung für Krisensituationen erhalten. Sie sind für die mühelose Bewegung in Schwerelosigkeit vorbereitet. Sie haben auch eine medizinische Ausbildung als Sanitäter erhalten. Viele Omega-Krieger sind ausgebildete Piloten oder haben eine Ausbildung als Schiffskommandant absolviert.

Aufgrund ihrer genetischen Programmierung sind Omega Mutanten leicht reizbar und gehen schnell offensiv mit einer Provokation oder einer Bedrohung um. Sie unterliegen deshalb dem FLAW "reizbar". Von anderen Personen werden sie oft als Bedrohung wahrgenommen.

Omega-Krieger sind in den meisten Fällen Teil einer Armee, d.h. sie arbeiten als Soldaten oder Söldner. In den Wirren des letzten Jahrhunderts sind aber auch eine Reihe von Omega-Kriegern desertiert oder ihre Einheiten wurden aufgelöst.

Anmerkung: Eine komplette Übersicht über alle Rassen findet sich auf S.3.

Kampf und Verletzungen

Im Alltag eines Helden lässt sich eine Auseinandersetzung nicht immer friedlich lösen, und es kommt zum Kampf. In diesem Kapitel werden Kämpfe zwischen Personen und die Auswirkungen von Verletzungen beschrieben.

Eine Aktion in einem Kampf umfasst eine ganze *Kampfszene*. Eine solche Kampfszene kann z.B. ein Nahkampfgefecht, ein Schusswechsel oder auch ein Ausweichmanöver sein. Der Spieler beschreibt, wie er kämpfen möchte und welches Ziel er in der Kampfszene erreichen möchte: Möchte er einen oder mehrere Gegner mit Tritten zu Fall bringen, in Deckung hechten oder einen flüchtenden Gegner niederschießen?

Daraufhin wird gewürfelt. Kämpfe sind normalerweise **vergleichende Würfe** mit der Schwierigkeit **Einfacher Wurf**. Entschließt sich ein Charakter, seinen Gegner **anzugreifen**, würfelt er mit seiner Fähigkeit **Fight**. Beschränkt sich der Charakter auf **Verteidigung**, wird je nach Situation entweder mit **Fight** oder **Agility** gewürfelt. Auf **Agility** wird gewürfelt, wenn der Charakter einem Angriff ausweichen will.

Beispiel

Hektor und der Minenarbeiter Fury, ein kräftiger Alpha-Mutant, sind aneinander geraten. Fury schlägt zu. Hektor sieht sich unterlegen und versucht zu fliehen.

Fury würfelt auf Fight. Hektors wählt Agility. Beide haben zwei Würfel zur Verfügung. Im Rahmen eines vergleichenden Wurfs würfelt Fury mit einem Würfel und erzielt eine , Teilerfolg. Furys Schläge sind kräftig und gut gezielt, aber Hektor schafft es immer wieder, gekonnt abzutauchen, und steckt nur leichte Treffer ein.

Hektor versucht, sich aus dem Kampf zu lösen und die Flucht anzutreten. Er würfelt mit Agility, reduziert durch Furys Angriffswert Fight. Er würfelt ebenfalls mit einem Würfel und erzielt eine , Teilerfolg. Hektor bringt sich auf Abstand und entscheidet sich, Fury zu beruhigen.

Kampf mit mehreren Personen

Oft sind an Kämpfen mehrere Personen beteiligt. Wie bei anderen Aktionen können Angreifer oder Verteidiger ihre Kräfte bündeln, um ihre Erfolgchancen zu erhöhen. Das Bündeln wird auf *S.15*. Sowohl die Angreifer als auch die Verteidiger können ihre Würfel bündeln.

Nahkampf

Im Nahkampf treten Personen waffenlos oder mit Hieb- oder Stichwaffen gegeneinander an.

Im Folgenden sind einige spezielle Nahkampfsituationen beschrieben:

Fixieren Ein Angriff, um einen Gegner festzuhalten und bewegungsunfähig zu machen. Der Gegner ist dann kampfunfähig, kann sich jedoch möglicherweise in einer späteren Kampfszene befreien. Um einen Gegner zu fixieren, wird ein **voller Erfolg** benötigt. Ein Teilerfolg könnte bedeuten, dass der Gegner zwar nicht flüchten kann, aber noch nicht vollständig kampfunfähig ist.

Entwaffnen Dem Gegner eine Waffe zu entreißen oder sie ihm zu entwenden, erfordert einen **vollen Erfolg**. Ein Teilerfolg kann den Schaden des Angriffs verringern.

Schlägerei An einer Schlägerei können viele Personen beteiligt sein. Aufgrund der Enge, können jedoch immer maximal drei Personen ihre Angriffe bündeln.

Fernkampf

Fernkampf bezieht sich auf Angriffe mit Wurfaffen, Schusswaffen, Granaten und Plasmaschleudern. Der Angreifer würfelt mit der Fähigkeit Fight, um anzugreifen.

Folgende Besonderheiten müssen berücksichtigt werden:

Ausweichen Um einem Fernkampfangriff auszuweichen, muss der Verteidiger in der Regel bereits in Bewegung sein, Haken schlagen oder in Deckung hechten. Um auf einen Fernkampfangriff zu reagieren, wird mit der Fähigkeit **Agility** gewürfelt.

Duell Ein Angreifer, der eine Fernkampfwaffe nutzt, kann normalerweise anderen Angriffen kaum ausweichen. Um dennoch auf einen Gegenangriff zu reagieren, ist ein **Risikowurf** erforderlich.

Point-Blank Ein Angreifer, der einen Gegner ohne Deckung aus kurzer Distanz bedroht, hat leichtes Spiel. Er würfelt seinen Angriff mit einem **Alltagswurf**. Der Angegriffene kann entweder einen Nahkampf-Gegenangriff versuchen oder sich mit einer schnellen Bewegung aus der Schusslinie bringen, wenn ihm der Schütze Auge-in-Auge gegenübersteht. In diesem Fall würfelt er einen **Risikowurf** als Gegenreaktion.

Deckung Ein Verteidiger, der in teilweiser Deckung steht, ist schwerer zu treffen. Die Verteidigung erhält einen **Bonus** von einem Würfel, sofern die Rüstung diesen Bonus nicht bereits bietet.

Schaden

Bei Kämpfen und auch in anderen Situationen kann ein Charakter verletzt werden. Verletzungen werden nicht wie in anderen Rollenspielen durch Lebenspunkte festgehalten. Stattdessen bestimmt der Spielleiter basierend auf dem Angriff, der Verteidigung, der Panzerung sowie den Umständen, die zur Verletzung führen, welche Art von Verletzung der Charakter erleidet. Die Auswirkung einer Verletzung legt der Spielleiter fest.

Wird der Charakter im Kampf oder bei einer sonstigen Tätigkeit verletzt, wird unter DAMAGE die zugezogene Verletzung notiert. Es wird zwischen **leichtem** und **schwerem Schaden** unterschieden. Bei schweren Verletzungen ist ein Konstitutionswurf notwendig, damit der Charakter handlungsfähig bleibt. Werden schwere Schäden nicht behandelt oder setzt sich der Charakter weiterhin körperlicher Belastung aus, kann er ebenfalls handlungsunfähig werden. In diesem Fall können weitere Konstitutionswürfe erforderlich werden. Ein Konstitutionswurf ist in der Regel ein **einfacher Wurf** auf CONST.

Das Diagramm zeigt zwei übereinander angeordnete Kästen. Der obere Kasten ist mit 'DAMAGE' beschriftet und enthält einen horizontalen grauen Balken, der den Schaden darstellt. Der untere Kasten ist mit 'CONST' beschriftet und enthält zwei Würfelsymbole, die den Konstitutionswurf darstellen.

Schwere Verletzungen in Verbindung mit einem erfolglosen Konstitutionswurf können zum Tod führen. Die Verletzung muss sofort behandelt werden, andernfalls führt sie unweigerlich zum Exitus. Ein sterbender Charakter kann jedoch wiederbelebt werden. Die Medizin im 23. Jahrhundert ist, wie auf *S.16* beschrieben, weit fortgeschritten. Körpermodifikationen können dabei helfen, den Charakter am Leben zu halten. Ein Erste-Hilfe-Kit enthält Ausrüstung zur Wiederbelebung und Stabilisierung.

Kleine, Leichte, schwere und Betäubungswaffen

Im Rahmen des Regelwerks wird zwischen kleinen, leichten und schweren Waffen unterschieden.

Kleine Waffen Unter kleinen Waffen werden alle Nahkampfwaffen und Handfeuerwaffen verstanden. Alle Panzerungen im nächsten Kapitel auf *S.26* bieten effektiven Schutz gegen kleine Waffen.

Leichte Waffen Unter leichte Waffen fallen vollautomatische Gewehre wie Railguns und Handgranaten. Gegen leichte Waffen bieten Panzerungen, außer einem Servopanzer, nur begrenzten Schutz.

Schwere Waffen Unter schwere Waffen fallen Plasmaschleudern, Granatwerfer, Raketenwerfer und alle Fahrzeug-gestützten Waffensysteme. Auch ein Teiltreffer ist in den meisten Fällen fatal. Nur ein Servopanzer bietet Schutz gegen einen indirekten Treffer (Teilerfolg).

Betäubungswaffen Unter Betäubungswaffen versteht man Waffen, die einen Gegner außer Gefecht setzen, ohne ihn schwer zu verwunden.

Eine effektive Munition dieser Kategorie sind Schockprojekteile. Hierbei handelt es sich um nicht penetrierende Projekteile, die beim Aufprall auf das Ziel kurzzeitig einen starken Stromstoß abgeben, der zu Muskelkrämpfen, Bewusstlosigkeit und zum Ausfall von elektronischen Geräten wie Cyberware führen kann. Gegen Schockprojekteile bietet nur ein Servopanzer effektiven Schutz. Andere Panzerungen bieten nur begrenzten Schutz.

Anmerkung: Die hier verwendeten Begriffe entsprechen nicht den offiziellen Bezeichnungen der UN.

Panzerung

Um sich gegen Angriffe zu schützen, kommt Panzerung ins Spiel. Eine Panzerung schützt recht zuverlässig vor kleinen Waffen. Kritisch sind ungeschützte Körperteile.

Folgende Panzerungen kommen im C23-Universum zum Einsatz:

Schusssichere Weste und Helm Eine schusssichere Weste und ein Helm bieten bereits einen effektiven Schutz gegen kleine Waffen. Sie schützen den Torso und Teile des Kopfes effektiv vor Stichwaffen und Projektilen und bieten auch Schutz gegen stumpfen Waffen. Ein Treffer auf Weste und Helm hinterlässt Prellungen, verursacht jedoch keine größeren Verletzungen. Ein Treffer auf ungeschützte Körperteile erfordert einen **vollen Erfolg**.

Kampfanzug Noch besseren Schutz bietet ein Kampfanzug. Ein Kampfanzug schützt alle Teile des Körpers, aber er bietet auch keinen vollständigen Schutz vor kleinen und leichten Waffen oder Schlägen. Bewegliche Teile wie Gliedmaßen sind nach wie vor weniger gut geschützt. Nur ein **herausragender Erfolg** trifft ein schlecht geschütztes Körperteil.

Servopanzer Ein Servopanzer ist ein hydraulisch unterstütztes Ganzkörper-Exoskelett mit eingebautem Raumanzug und Waffensystemen. Treffer mit einer Nahkampfwaffe oder einer kleinen Waffe sind bei einem Servopanzer wirkungslos. Selbst die schwächer geschützten Körperteile bieten eine Schutzwirkung, die mit einer schusssicheren Weste vergleichbar ist.

Cyberkampf

Cyberkampf ist der Kampf im ComNetz. Ein Charakter kann sich in das ComNetz mittels eines stationären Terminals, eines Computers oder seines ComLinks einloggen. Weitaus effektiver ist jedoch das vollsensorische Eintauchen mittels eines Kontrollmoduls. Der Charakter taucht dann mit all seinen Sinnen in die virtuelle Realität des Datennetzes ein. Mittels Gedankenkontrolle lassen sich Befehle absetzen, und Informationen können über alle Sinnesorgane aufgenommen werden. Für diese Art des Einstiegs ins Netz ist eine breitbandige Kabelverbindung notwendig.

Zur Informationsbeschaffung oder Überwachung im Netz können Agentensysteme mit Aufträgen losgeschickt werden. Andere Systeme im Netz können über eine Cyberattacke, unterstützt durch Agentensysteme und Viren, angegriffen werden.

Auch das ComLink zusammen mit dem Personal Area Network (PAN) eines Netzteilnehmers oder das Kontrollmodul sind Systeme im Netz, die angegriffen werden können. Eingespeiste Viren können die Headware des Teilnehmers beeinträchtigen und dadurch Sinneswahrnehmungen beeinflussen, Hormoneinspeisungen einleiten oder künstliche Körperfunktionen stören. Firewallsoftware schützt alle Formen von Systemen im Netz vor Cyberattacken.

Eine Cyberattacke wird wie eine physische Attacke durch vergleichende Würfelwürfe durchgeführt. Cyberangriffe und das Programmieren von Viren und Agentensystemen werden mit der Fähigkeit **Technics** gewürfelt.

Psychonauten

Psychonauten, wie auf *S.4* beschrieben, können mithilfe spezieller Ausrüstung in das Gehirn einer anderen Person eindringen. Ähnlich wie beim Eintauchen in das ComNetz besteht dann eine vollsensorische Verbindung zwischen beiden Personen. Der Psychonaut "denkt" quasi im Gehirn des anderen mit. Zunächst dringt der Psychonaut in die oberflächlichen Gedanken des Hier und Jetzt ein. Danach kann er aber auch tiefer in das Unterbewusstsein vordringen, um Wissen und Gefühle zu erkunden. Der Psychonaut kann spezifische Informationen anfordern und nimmt diese ähnlich wie in einem Traum durch Bilder und Sinneseindrücke wahr.

Ein Gehirnschscan wird mit der Fähigkeit **Research** gewürfelt. Das Opfer des Gehirnschscans kann sich mit **Empathy** bei dem vergleichenden Wurf verteidigen. Ein angegriffener Psychonauten würfelt ebenfalls mit **Research**.

Ein Gehirnschscan ist sowohl für das gescannte Opfer als auch für den Psychonauten gefährlich. Wehrt sich das Opfer bei einem Tiefenscans und erzielt einen Misserfolg, kann sein Gehirn psychischen Schaden erleiden. Auf der anderen Seite ist die Gehirnverbindung bidirektional. Ein Misserfolg beim Scans kann dazu führen, dass das Opfer selbst Informationen aus dem Gehirn des Psychonauten erhält oder dass der Psychonaut psychischen Schaden nimmt.

Die Fähigkeit "Psychonaut" ist ein Merit, das in Absprache mit dem Spielleiter vergeben werden kann. Psychonauten sind in ihrer Fähigkeit ausgebildet. Der Psychonaut wird unter BACKGROUND als "Psychonaut[D]" vergeben.

Raumkampf

Bei einer Auseinandersetzung im Weltall können Kämpfe mit den auf *S.9* beschriebenen Schiffsklassen ausgefochten werden.

Den Charakteren stehen üblicherweise Fähren, Frachter oder eventuell auch eine Korvette zur Verfügung. Korvetten und Jäger sind mit Railguns oder Gaußkanonen ausgestattet, gelegentlich auch mit Raketen oder Torpedos. Mehrere Hundert Meter große Kriegsschiffe wie Fregatten, Schlachtkreuzer und Flottenträger sind mit Railguns, Gaußkanonen, Raketen und Torpedos bestückt. Railguns werden bei Schiffen größer als eine Korvette aufgrund ihrer hohen Feuerfrequenz primär als Verteidigungswaffen genutzt. Sonden können zur Aufklärung über große Entfernungen eingesetzt werden.

Technisch besteht ein Schiff überwiegend aus einem Fusionstriebwerk als Hauptantrieb, einer Reihe von Steuerungstriebwerken, einem Lebenserhaltungssystem und einer großen Anzahl von Sensoren.



Alle Systeme, bis auf Triebwerke, sind mit Redundanzsystemen ausgestattet. Da die Mannschaft im freien Raum komplett auf sich allein gestellt ist, können die meisten technischen Systeme eines Schiffes autonom repariert und ausgetauscht werden. Ein Weltraumspaziergang ist für die Crew eines Schiffes kein außergewöhnlicher Vorfall und kann auch bei hoher Fluggeschwindigkeit durchgeführt werden. Ein Großteil der Zeit befindet sich ein Schiff im Driftflug, d.h. mit ausgeschalteten Triebwerken. Es herrscht Schwerelosigkeit an Bord. Nur unbedingt notwendige Systeme sind aktiv. Der Reaktor des Haupttriebwerks kann innerhalb einer Minute hochfahren werden und bietet dann ein Vielfaches an Schub im Vergleich zu einem klassischen Raketenantrieb. Ein Fusionstriebwerk wie auch die Steuerdüsen benötigen Treibmasse, allerdings in deutlich geringerer Menge als bei heutigen Raketen.

Im freien Raum sind die Gegebenheiten viele Stunden vor einem Zusammentreffen einsehbar. Der taktische Computer des Schiffes zeigt alle über die Sensorik erfassten Daten in einer 3D-Ansicht an. Auf dem Display oder eingeblendet im Gehirn sind die aktuellen und prognostizierten Flugbahnen von Schiffen, Planeten, Monden und anderen Himmelskörpern einsehbar, sofern sie erfasst werden können.

Ein strategisches Planen von Raumkämpfen auf einem Schlachtplan wäre möglich. Ist der Kampf jedoch nicht der Fokus der Geschichte, sollten nur einige kurze Kampfszenen ausgespielt werden. Die Schiffskontrolle und die Kontrolle der Waffensysteme werden durch die Fähigkeit **Dexterity** abgebildet. Für notwendiges Fachwissen bei Reparaturen wird die Fähigkeit **Technics** herangezogen. Für Flugplanung und Raumkartografie wird die Fähigkeit **Knowledge** benötigt. Für einen Außenspaziergang würfelt man auf **Dexterity**.