STARFINDER

GRUNDREGELWERK

STARFINDER

Grundregelwerk



Starfinder Creative Director • James L. Sutter
Starfinder Creative Design Director • Sarah E. Robinson
Starfinder Design Leads • Robert G. McCreary und Owen K.C. Stephens
Starfinder Design Team • Logan Bonner, Jason Bulmahn, John Compton, Amanda Hamon Kunz, Jason Keeley, Stephen Radney-MacFarland, und Mark Seifter
Authors • Alexander Augunas, Judy Bauer, Logan Bonner, Jason Bulmahn, John Compton, Adam Daigle, Crystal Frasier, Lissa Guillet, Amanda Hamon Kunz, Thurston Hillman, Jason Keeley, Robert G. McCreary, Erik Mona, Mark Moreland, Jessica Price, Stephen Radney-MacFarland, F. Wesley Schneider, Amber E. Scott, Mark Seifter, Owen K.C. Stephens, James L. Sutter, und Josh Vogt
Starfinder Society Developer • Thurston Hillman

Cover Artist • Remko Troost
Interior Artists • Alexandur Alexandrov, David Alvarez, Rogier van de Beek, Leonardo Borazio, Tomasz Chistowski, Taylor Fischer, David Franco Campos, Sebastien Hue, Guido Kuip, Robert Lazzaretti, Mikaël Léger, Victor Manuel Leza Moreno, Setiawan Lie, Damien Mammoliti, David Melvin, Mark Molnar, Mirco Paganessi, Jose Parodi, Miroslav Petrov, Hugh Pindur, Roberto Pitturru, Pixoloid Studios (Aleksandr Dochkin, Nothof Ferenc, Gaspar Gombos, David Metzger, und Mark Molnar), Maichol Quinto, Pavel Rtishev, Connor Sheehan, Firat Solhan, Remko Troost, Leon Tukker, Ben Wootten, und Joshua Wright

Editor-in-Chief • F. Wesley Schneider
Pathfinder Creative Director • James Jacobs
Senior Developer • Robert G. McCreary
Organized Play Lead Developer • John Compton
Developers • Adam Daigle, Crystal Frasier, Amanda Hamon Kunz, Mark Moreland, Owen K.C. Stephens, und Linda Zayas-Palmer
Managing Editor • Judy Bauer
Senior Editor • Christopher Carey
Editors • Jason Keeley, Lyz Liddell, Elisa Mader, Brad Matteson, Adrian Ng, Joe Pasini, Lacy Pellazar, und Josh Vogt
Lead Designer • Jason Bulmahn
Senior Designer • Stephen Radney-MacFarland
Designers • Logan Bonner und Mark Seifter
Art Director • Sonja Morris
Senior Graphic Designers • Emily Crowell und Adam Vick
Project Manager • Jessica Price
Organized Play Coordinator • Tonya Woldridge

Publisher • Erik Mona
Paizo CEO • Lisa Stevens
Chief Operations Officer • Jeffrey Alvarez
Chief Financial Officer • John Parrish
Director of Sales • Pierce Watters
Sales Associate • Cosmo Eisele
Marketing Director • Jenny Bendel
Outreach Coordinator • Dan Tharp
Director of Licensing • Michael Kenway
Staff Accountant • Ashley Kaprielian
Data Entry Clerk • B. Scott Keim
Chief Technical Officer • Vic Wertz
Director of Technology • Dean Ludwig
Senior Software Developer • Gary Teter
Community & Digital Content Director • Chris Lambertz
Webstore Coordinator • Rick Kunz

Customer Service Team • Sharaya Copas, Katina Davis, Sara Marie Teter, und Diego Valdez
Warehouse Team • Laura Wilkes Carey, Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, und Kevin Underwood
Website Team • Christopher Anthony, William Ellis, Lissa Guillet, Don Hayes, und Erik Keith

Deutsche Ausgabe • Ulisses-Spiele
Originaltitel • Starfinder Core Rulebook
Redaktion • Mirko Bader
Übersetzung • Kai Großkordt, Ulrich-Alexander Schmidt
Lektorat und Korrektorat • Moritz Bednarski, Simon Burandt, Fabian Fehrs, Anne-Janine Naujoks-Sprengel
Layout •Nadine Hoffmann

Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US56000

Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with Starfinder.

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Game Content: All trademarks, registered trademarks, proper nouns (characters, deities, locations, etc., as well as all adjectives, names, titles, and descriptive terms derived from proper nouns), artworks, characters, dialogue, locations, plots, storylines, trade dress, the historical period called the Gap, the term skyfire, and the Drift (the official Open Game Content term for which is "hyperspace"). (Elements that have previously been designated as Open Game Content, or are exclusively derived from previous open game content, or that are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Game Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Starfinder Core Rulebook © 2017, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, and Pathfinder Society are registered trademarks of Paizo Inc.; Dead Suns Adventure Path, Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Legends, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Starfinder, the Starfinder logo, Starfinder Adventure Path, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.

INHALT

KAPITEL 1: ÜBERBLICK 4

KAPITEL 2: CHARAKTERERSCHAFFUNG 12
Übersicht 14
Attributswerte 18
Gesundheit und Reservepunkte 22
Gesinnung 24
Stufenaufstieg 26
Charakterthemen 28

KAPITEL 3: VÖLKER 38
Androiden 42
Kasathas 44
Laschuntas 46
Menschen 48
Schirren 50
Vesken 52
Ysokis 54

KAPITEL 4: KLASSEN 56
Agent 60
Aspirant 68
Gesandter 78
Mechaniker 86
Solarier 100
Soldat 110
Technomagier 118
Archetypen 126

KAPITEL 5: FERTIGKEITEN 130

KAPITEL 6: TALENTE 150

KAPITEL 7: AUSRÜSTUNG 164
Waffen 168
Rüstungen 196
Verbesserungen 208
Computer 213
Technische Gegenstände 218
Magische Gegenstände 222
Hybride Gegenstände 226
Fahrzeuge 228
Sonstiges 230

KAPITEL 8: TAKTISCHE REGELN 236
Kampfgrundlagen 240
Aktionen im Kampf 244

Verwundung und Tod 250
Kampfmodifikationen 253
Fortbewegung und Positionierung 255
Sinneswahrnehmung 260
Besondere Fähigkeiten 262
Boni und Mali 266
Effekte bestimmen 268
Zustände 273
Taktische Fahrzeugregeln 278

KAPITEL 9: RAUMSCHIFFE 288
Weltraumreisen 290
Raumschiffe erstellen 292
Beispiel-Raumschiffe 306
Raumschiffskampf 316

KAPITEL 10: MAGIE UND ZAUBER 328
Magie 330
Zauberliste des Aspiranten 336
Zauberliste des Technomagiers 338
Zauberbeschreibungen 340

KAPITEL 11: SPIELLEITEN 386
Abenteuer und Kampagnen 388
Umgebungen 394
Fallen 410
Leiden 414
Spielwertblöcke lesen 420

KAPITEL 12: HINTERGRUND 422
Chronologie der Paktwelten 426
Die Paktwelten 428
Jenseits der Paktwelten 462
Das Große Jenseits 470
Machtgruppen und Organisationen 472
Glaube und Religion 482
Gefahren 494

KAPITEL 13: PATHFINDER 498
Konvertieren 500
Völker 506
Glossar 512

INSPIRATIONEN 516

INDEX 518

CHARAKTERBOGEN 522

RAUMSCHIFFBOGEN 524







WILLKOMMEN IM STARFINDER-UNIVERSUM!

Erkunde fremdartige Ruinen bei der Suche nach vergessener Magie. Messe dich mit Konzern-Technomagiern und ihren Roboterarmeen in den schmutzigen Korridoren einer Raumstation. Greife einen von Drachen bemannten Angriffskreuzer mit deinem Raumschiff an, verteidige eine neue Kolonie vor gefährlichen fremden Raubtieren oder schließe den ersten Kontakt mit einem bis dahin unbekannten fremdem Imperium.

Egal ob deine Werkzeuge Lasergewehre, Servorüstungen, esoterische Magie oder einfach deine eigene Überzeugungskraft sind, ist das Starfinder-Rollenspiel ein Spiel über Helden, die Abenteuer um Abenteuer das Antlitz der Galaxis verändern.

LASS DIE TRIEBWERKE WARMLAUFEN!

Bei Starfinder spielen du und deine Freunde die Besatzung eines Raumschiffs, welches die Mysterien eines seltsamen Universums erkundet. Innerhalb dieses Rahmen gibt es aber keine Einschränkungen, welche Charaktere du spielen und welche Geschichten du erzählen kannst. Schließt du dich der Gesellschaft der Sternenkundschafter bei der Suche nach fremdartigen Technologien an oder suchst du als Konzernsöldner nach Ruhm und Reichtum? Vielleicht bist du ein Xenohüter, welcher die Lebensräume neuer Planeten beschützen will, ein gedankenlesender übersinnlich begabter Detektiv oder ein androidischer Attentäter mit einem magischen Schwert, der für eine dunkle Vergangenheit Buße leisten will. Wie auch immer deine Mission aussieht, du und dein Team müsst all eure Magie, eure Waffen und euren Verstand nutzen, um sie zu bewältigen. Doch am meisten benötigt ihr einander.

Ehe du nun aber deine Laserpistole umschnallst und ins Abenteuer abhebst, gibt es einige wichtige Dinge, welche du zum Leiten oder Spielen von Starfinder benötigst. Solltest du bereits Erfahrung mit Rollenspielen haben, kannst du die folgende Seite durchaus überspringen.

WAS IST EIN ROLLENSPIEL?

Starfinder ist ein Abenteuerrollenspiel (RSP); eine interaktive Geschichte, bei welcher ein Spieler - der Spielleiter - den Hintergrund und die Szenerie beschreibt und Herausforderungen präsentiert, während die anderen Spieler die Rollen von Science-Fantasyhelden übernehmen und versuchen, diese Herausforderungen zu überwinden. Indem die Spieler passend zu Persönlichkeit und Können ihrer Charaktere auf Situationen reagieren, helfen sie dabei, die Handlung zu erschaffen, da das Ergebnis jeder Szene (oder auch „Begegnung“) zur nächsten führt. Würfelwürfe, auf welche die Spielwerte addiert werden, liefern ein Zufalls- und Glückselement und bestimmen, ob Charaktere bei ihren Handlungen Erfolg haben oder nicht. Du kannst dir ein RSP als ein Theaterstück vorstellen - die Spieler sind die Schauspieler und der Spielleiter ist der Regisseur. Du musst aber kein talentierter Schauspieler oder Geschichtenerzähler sein, um das Spiel zu erzählen. Beschreibe einfach, was dein Charakter tun soll, und lass den Spielleiter und die Regeln den Rest erledigen!

Die Spieler

Ehe das Spiel beginnt, entwickeln die Spieler in der Regel die Hintergründe und Persönlichkeiten ihrer Charaktere. Es ist zwar möglich, dass ein Spieler mehrere Charaktere zugleich spielt, allerdings erschwert dies ihm auch, sich in eine Rolle hineinzufinden, so dass meistens mehr Spaß macht, wenn jeder Spieler nur einen Charakter hat. Die Spieler denken sich aber nicht nur Charakterkonzepte aus, sondern nutzen auch die Spielregeln, um die nummerischen Spielwerte ihrer Charaktere zu erstellen, welche die Fähigkeiten, Stärken und Schwächen ihrer Charaktere bestimmen. Kapitel 2 enthält umfassende Instruktionen zur Charaktererschaffung samt Verweisen zu den relevanten Regeln in anderen Kapiteln. Zu den Gründen, warum dieses Buch so umfangreich ausgefallen ist, gehört der Umstand, dass es eine Menge an optionalen Regeln enthält, mit denen du eine unbegrenzte Anzahl unterschiedlicher Charaktere erstellen kannst.

Im Laufe des Spiels beschreiben die Spieler, welche Handlungen ihre Charaktere ausführen. Manche Spieler lieben das Darstellen (oder „Rollenspielen“) der Ereignisse des Spiels, als wären sie ihre Charaktere, während andere die Handlungen ihrer Charaktere beschreiben, als würden sie eine Geschichte beschreiben. Mach das, was dir davon am besten gefällt!

Starfinder besitzt für viele sich innerhalb des Spieles ergebende Situationen Regeln, wie sie abgehandelt werden. Kommt es z.B. zu einem Kampf, erklären die Regeln in Kapitel 8, wie man angreift, sich verteidigt, sich bewegt usw. Dabei finden die Spieler alle zum Spielen nötigen Regeln in diesem Buch.

Der Spielleiter

Während die anderen Spieler ihre Charaktere für eine Spielrunde Starfinder erschaffen, obliegen dem Spielleiter die Handlung und die Hintergrundwelt. Der Spielleiter ist auch ein Spieler, doch um es einfacher zu halten, wird er in diesem und anderen Starfinder-produkten als der Spielleiter (oder SL) bezeichnet, während die anderen Spieler einfach als Spieler bezeichnet werden. Der Spielleiter muss die Situationen beschreiben, mit denen die Spieler im Rahmen der Handlung konfrontiert werden. Er muss berücksichtigen, wie die Taten der Spielercharaktere (oder SC) sich auf seine geplante Handlung auswirken könnten, und er muss die Regeln und Spielwerte der Herausforderungen kennen, welche er den Charakteren in den Weg stellt.

Viele Spielleiter leiten gern vorgefertigte Abenteuer mit weitestgehend vollständiger Handlung und bereits vorhandenen mechanischen Vorbereitungen. Der Starfinder-Abenteuerpfad erfüllt diese Bedürfnisse bestens. Andere Spielleiter denken sich lieber selbst Abenteuer aus. Und viele nutzen eine Mischung der beiden Methoden. Mit den Regeln in Kapitel 11 können Spielleiter bestimmen, welche Charaktere oder Kreaturen passende Gegner für die Spielercharaktere abgeben, wie sie mit Dingen wie Schwerelosigkeit und Umgebungsgefahren umgehen sollen und welche Beute die SC für ihre Taten erlangen könnten.

Im Spiel nutzen die Spieler Würfel und die Spielwerte ihrer Charaktere, um zu bestimmen, ob die Handlungen der SC gelingen oder scheitern. Der Spielleiter fungiert dabei als Schiedsrichter und hat das letzte Wort, ob etwas Erfolg hat. Er kann bestimmen, dass eine Regel nicht greift, wenn er mit ihrer Auslegung nicht einverstanden ist oder glaubt, eine bestimmte Regelinteraktion würde die Stimmung stören.

Unbegrenzte Abenteuer

Ein Rollenspiel wie Starfinder kann solange gespielt werden, wie der Spielleiter eine fortlaufende Handlung hat, die er gern mit den Spielern durchspielen möchte. Ein kurze und abgeschlossene Geschichte kann entsprechend nur ein paar Stunden beanspruchen, die Handlung könnte sich aber auch über Jahre hinziehen. Wenn Spielleiter und Spieler zum Spielen zusammenkommen, wird dies als Spielrunde bezeichnet - die meisten Spielrunden dauern mehrere Stunden. Spiele bestehen in der Regel aus mehreren zusammenhängenden Spielrunden, welche eine Geschichte bilden. Dies wird als „Abenteuer“ bezeichnet. Kurze Abenteuer, die in einer Spielrunde durchgespielt werden können, werden meistens als „One-Shots“ bezeichnet, während Spiele, die mehrere Spielrunden dauern oder aus miteinander verbundenen, aber jeweils abgeschlossenen Abenteuern bestehen, auch als „Kampagnen“ bezeichnet werden.



ÜBERSICHT
CHARAKTER-ERSCHAF-FUNG
VÖLKER
KLASSEN
FERTIG-KEITEN
TALENTE
AUSRÜS-TUNG
TAKTISCHE REGELN
RAUM-SCHIFFE
MAGIE UND ZAUBER
SPIEL LEITEN
HINTER-GRUND
PATHFINDER

WAS IST IN DIESEM BUCH?

Dieses Buch enthält alle nötigen Informationen, um als Spieler oder Spielleiter Starfinder zu spielen. Während manche Leute wahrscheinlich loslegen und mittels Kapitel 2 ihre Charaktere erschaffen wollen, möchten andere eventuell sich zuerst mit dem Hintergrund befassen, der in Kapitel 12 präsentiert wird.

Für Spieler, welche Charaktere erschaffen, enthält Kapitel 2 schrittweise den nötigen Prozess samt Verweisen zu den relevanten Kapiteln. Dem folgen Kapitel 3 mit Informationen zu den verschiedenen wählbaren Grundvölker und Kapitel 4 mit den Grundklassen, welche die Fähigkeiten und Fertigkeiten deines Charakters bestimmen. Kapitel 5-7 enthalten weitere Informationen zur Individualisierung der Fähigkeiten und der Ausrüstung deines Charakters, während Kapitel 10 Magie und Zauber für Charaktere mit einem übernatürlichen Element abdeckt. Schau dir ruhig einige oder alle dieser Abschnitte an, ehe du mit der Charaktererschaffung beginnst. Weitere Details findest du auf Seite 14.

Neben Informationen zur Charaktererschaffung enthält dieses Buch zudem die zum Spielen des Starfinder-Rollenspiels erforderlichen Regeln. Taktischer Kampf, Bewegung und damit verbundene Regeln sind ein wichtiger Teil von Starfinder; dies gilt auch für den Raumschiffskampf. Die entsprechenden Regeln findest du in den Kapiteln 8 und 9. Spieler sollten sich diese Kapitel im Vorfeld ansehen, wenn sie die Regeln erlernen. Spielleiter müssen sie verstehen, damit das Spiel ungebremst ablaufen kann und sie ihre Entscheidungen fällen können, ohne stundenlang nachzuschlagen.

Spielleiter sollten sich auch mit Kapitel 11 befassen, da dieses wichtige Regeln wie Umgebungen, Gefahren wie z.B. Fallen und Gifte, Anleitungen zum Erstellen von Begegnungen, Vorbereiten und Leiten von Spielrunden und mehr enthält. Ebenso sollten sie sich mit dem in Kapitel 12 vorgestellten Hintergrund auskennen. Spielleiter, welche mit dem Pathfinder-Rollenspiel vertraut sind und Elemente dieses Spieles für ihre Starfinder-Abenteuer übernehmen wollen, finden in Kapitel 13 die Anleitung, wie dies erfolgt.

Ansonsten benötigst du noch ein paar weitere Dinge, um Starfinder zu leiten und/oder zu spielen: Am wichtigsten sind ein vorbereiteter Spielleiter und Spieler mit Charakteren, die sie im Vorfeld erstellt haben (leere Charakterbögen findest du hinten im Buch). Ferner benötigst du wenigstens einen Bleistift und einen Satz unterschiedlicher Würfel. Wenn Würfel verwendet werden, kommen folgende Abkürzungen zum Einsatz: „W“ steht für Würfel, die Zahl dahinter für die Anzahl an Seiten (ein vierseitiger Würfel wird also mit W4 abgekürzt), während die Zahl vor dem W anzeigt, wie viele dieser Würfel zum Einsatz kommen. Du benötigst wenigstens jeweils einen W4, W6, W8, W10, W12 und W20, sowie einen Prozentwürfel (W%), um Zahlen von 1 bis 100 zu generieren (hierfür kannst du zwei zehnseitige Würfel verwenden - am besten von unterschiedlicher Farbe, damit du z.B. dem roten W10 die Zehnerstellen zuweisen kannst). Zudem benötigst du eine taktische Battlemap mit Feldern zu 2,50 cm und eine Raumschiff-Battlemap mit 2,50 cm Hexfeldern, sowie Spielsteine oder Miniaturen, um Charaktere und Raumschiffe zu repräsentieren.

Du bist dir nicht sicher, wo du anfangen sollst? *Starfinder Flip-Mat: Gelände* und *Starfinder Flip-Mat: Weltraum* enthalten die Karten, die du zum Spielen brauchst. Miniaturen und Pappaufsteller wie die Starfinder Grundregelwerk-Aufstellersammlung findest du bei ulisses-spiele.de, zusammen mit Würfeln und anderen Materialien.

EINIGE GRUNDKONZEPTE

Um das Maximum aus diesem Buch zu ziehen, solltest du mit mehreren wichtigen Begriffen und Abkürzungen vertraut sein. Diese werden im ganzen Buch verwendet und viele sind Standardbegriffe im Rollenspiel. Ein umfangreicheres Glossar findest du auf Seite 512.

1W6, 1W20 usw.

Dies sind Abkürzungen für Würfelwürfe und geben an, wie viele Würfel du verwendest, um eine Zahlenvariable zu bestimmen, z.B. den Schaden, den eine Waffe verursacht. Die erste Zahl sagt dir, wie

viele Würfel du verwendest, während die zweite die Art des Würfels bestimmt; sollte keine erste Zahl angegeben sein, verwendest du nur einen Würfel der fraglichen Art. Beispiel: „Würfle mit 2W8“ bedeutet, dass du zwei achtseitige Würfel verwendest. „Würfle mit einem W20“ heißt, dass du einen zwanzigseitigen Würfel nutzt. Manchmal wird auch verlangt, dass du einen W3 würfelst. Solltest du keinen dreiseitigen Würfel haben, kannst du einen W6 verwenden und dann ein Ergebnis von 1 oder 2 als 1 ansehen, ein Ergebnis von 3 oder 4 als 2 und ein Ergebnis von 5 oder 6 als 3.

Abkürzungen
Starfinder nutzt für viele Begriffe Abkürzungen, z.B. TP (Trefferpunkte), AP (Ausdauerpunkte) und RP (Reservepunkte). Du findest all diese Begriffe im Glossar ab Seite 512 erklärt.

Angriffswurf
Ein Angriffswurf ist ein Wurf mit einem W20 und repräsentiert den Versuch deines Charakters, eine andere Kreatur im Kampf zu treffen.

Begegnung
Eine Begegnung ist eine Situation, welche Charaktere mit einer Herausforderung konfrontiert. Dabei könnte es sich um Rollenspiel handeln, bei dem Informationen erlangt werden sollen, einen Kampf, eine Falle, ein Rätsel oder etwas anderes, was verlangt, dass die Spieler ihren Grips einsetzen oder die Spielwerte ihrer Charaktere nutzen. Charaktere erhalten in der Regel Erfahrungspunkte, wenn sie Begegnungen überstehen.

Erfahrungspunkte (EP)
Mittels Erfahrungspunkten verfolgst du, wie dein Charakter an überwundenen Herausforderungen wächst. Hat ein Charakter nämlich genug Erfahrungspunkte angesammelt, erlangt er eine neue Stufe (siehe auch Seite 26 zum Stufenaufstieg).

Grad
Auch dies ist Messmechanismus ähnlich wie „Stufe“ und wird für Computer, Raumschiffe, Zauber und ein paar andere Elemente verwendet.

Kampf
Unter „Kampf“ versteht man in der Regel den taktischen Kampf zwischen einzelnen Charakteren, welcher auf einer Battlemap mit Karoraster erfolgt und in Kapitel 8 umfangreich behandelt wird. Es kann sich aber auch um Raumschiffskampf handeln, bei dem eine Karte mit Hexfeldern zum Einsatz kommt; die Details für dieses System findest du in Kapitel 9.

Kreatur
Eine Kreatur ist ein aktiver Beteiligter an der Handlung oder in der Hintergrundwelt. Dies umfasst Spielercharaktere (SC), Nichtspielercharaktere (NSC) und Monster.

Modifikator
Ein Modifikator ist eine Zahl, welche auf Würfe wie z.B. Angriffswürfe, Rettungswürfe oder Fertigkeitswürfe addiert wird. Er kann positiv oder negativ sein.

Monster
Ein Monster ist ein Nichtspielercharakter. Im Allgemeinen sind Monster zu fremdartig oder zu unintelligent, um als Spielercharaktere in Frage zu kommen, oder eignen sich aus anderen Gründen nicht. Ein Monster könnte Freund oder Feind eines Spielercharakters sein oder eine beliebige andere Rolle erfüllen.

Nichtspielercharakter (NSC)
Ein Nichtspielercharakter wird vom SL kontrolliert; sein Zweck besteht darin, mit den Spielern zu interagieren und die Handlung voranzubringen.

Rettungswurf
Ein Rettungswurf ist ein Wurf mit einem W20, welcher für Versuche deines Charakters steht, einen schädlichen Effekt zu vermeiden oder zu reduzieren.

Rollenspiel
Mit „Rollenspiel“ wird das Beschreiben der Handlungen eines Charakters bezeichnet. Der fragliche Spieler spricht dabei oft in der Ich-Form aus der Perspektive des Charakters.

Runde
Im taktischen Kampf entspricht eine Runde 6 Sekunden. Jeder handlungsfähige Charakter kommt während einer Runde ein Mal zum Zug. Beim Raumschiffskampf besteht eine Runde aus drei Handlungsphasen, einer solchen Runde ist keine bestimmte Dauer zugewiesen.

Rüstungsklasse (RK)
Dieser Zahlenwert sagt aus, wie schwer es einem Gegner fällt, deinen Charakter im Kampf zu treffen. Ein Charakter besitzt zwei Rüstungsklassen: Energetische Rüstungsklasse (ERK) und Kinetische Rüstungsklasse (KRK).

Schwierigkeitsgrad (SG)
Dies ist der Zielwert, den eine Kreatur bei einem Wurf erreichen muss, um ein mit einer Handlung angestrebtes Ergebnis zu erreichen.

Spielercharakter (SC)
Dies ist ein Charakter, den ein Spieler kontrolliert.

Spielleiter (SL)
Der Spielleiter ist jener Spieler, welcher die Regeln auslegt, als Schiedsrichter fungiert und die diversen Elemente der Handlung und des Hintergrundes kontrolliert, vor dem die Spieler agieren. Seine Aufgabe ist es, für ein gerechtes und interessantes Spiel zu sorgen - letztendlich will er, dass die anderen Spieler ihre Ziele erreichen, ihre Charaktere dafür aber heldenhaft Gefahren trotzen und vielleicht so manche Rückschläge hinnehmen müssen.

Stufe
Die Stufe ist ein Maßstab für die relative Macht einer Kreatur oder eines Elements im Spiel. Der Begriff kommt in verschiedenen Bereichen zum Einsatz. Die Klassenstufe ist die Anzahl an Stufe, die ein Charakter in einer bestimmten Klasse besitzt. Die Charakterstufe ist die Summe aller Stufen, die ein Charakter in all seinen Klassen besitzt. „Stufe“ kann sich zudem auf die Stufe eines Gegenstandes, die Zauberstufe eines Charakters oder einen anderen Messmechanismus beziehen, welcher Teil des Regelgerüstes ist. Unter diesen Punkt fallen ebenso Lichtverhältnisse und die Einstellung von Charakteren, die in Schritten bemessen werden.

Trefferpunkte (HP) und Ausdauerpunkte (AP)
Ausdauerpunkte repräsentieren die Menge an Schaden, die dein Charakter ertragen kann, ehe er ernsthaft verletzt wird. Trefferpunkte wiederum repräsentieren, wie viel Schaden er dann noch einstecken kann, ehe er bewusstlos wird oder sogar stirbt. Erst wenn ein Charakter keine Ausdauerpunkte mehr hat, beginnt er Trefferpunkte zu verlieren; Ausdauerpunkte können um einiges leichter zurückerlangt werden als Trefferpunkte. Mehr hierzu findest du auf Seite 22.



Wurf

Ein Wurf erfolgt in der Regel mit einem W20 und wird möglicherweise von Spielwerten deines Charakters und/oder anderen Werten modifiziert. Die häufigsten Würfe sind Attributs- und Fertigkeitswürfe (welche bestimmen, ob dir eine Handlung gelingt), sowie Initiativewürfe (welche festlegen, wann du während eines Kampfes handelst).

EIN KLEINER ÜBERBLICK

Grundlegendes Verständnis der Starfinder-Spielregeln hilft dir, die Details der Regelmechanismen zu verstehen. Folgende Aspekte sind im Grunde allgegenwärtig:

Rollenspiel

Wenn du für deinen Charakter sprichst oder seine Handlungen außerhalb eines Kampfes beschreibst, betreibst du Rollenspiel. Dies könnte das Feilschen mit einem Händler sein, das Vortragen deines Planes, in eine Forschungseinrichtung einzudringen, oder auch nur ein Gespräch mit einem anderen Spieler, der ebenfalls seinen Charakter gerade spielt. Diese Situationen erfordern oft Fertigkeitswürfe, bei denen ein Spieler einen 20seitigen Würfel verwendet und seine entsprechenden Modifikatoren nutzt (siehe Kapitel 5 zu Fertigkeiten). Es können aber auch Zauber oder andere besondere Fähigkeiten zum Einsatz kommen. Manchmal mündet Rollenspiel in taktischen Kampf. Spielleiter sollten ihre Spieler zu Kreativität und Nachdenken beim Rollenspiel veranlassen, aber auch sicherstellen, dass ihre Handlungen Konsequenzen haben - man beleidigt z.B. keinen cholerischen Verbrecherboss vor dessen Leuten, wenn man nicht zum Kampf bereit ist...

Erkundungen

Starfinder ist in erster Linie eine Space Opera, so dass das Entdecken und Erkunden neuer Welten ein wichtiger Teil des Spieles ist. Dabei könnte der Schauplatz eine einzelne Raumstation, ein neuer und fremder Planet, ein fernes Sonnensystem oder auch die Weite des Weltalls sein. Jeder Aspekt des Rollenspiels kann dabei zum Einsatz kommen. Der SL ist immer dabei, um die neuen und spannenden Szenen zu beschreiben, welche die SC betreten und mit denen sie interagieren können. Kulturen, Umgebungen und andere Wunder und Gefahren können stark variieren, während die SC neue Orte erkunden. Das Hintergrundkapitel (Kapitel 12) kann Spielleitern dabei helfen, die Örtlichkeiten zu beschreiben, welche die SC bereisen, während die Regeln in Kapitel 11 erklären, wie lokale Gefahren in Verbindung mit Spielwerten und Fähigkeiten funktionieren.

Taktischer Kampf

Wenn die SC eine Kreatur oder einen Charakter konfrontieren oder von solchen angegriffen werden, beginnt ein taktischer Kampf. Hierbei bewegen sich Charaktere auf einer taktischen Battlemap, greifen an, wirken Zauber, nutzen andere besondere Fähigkeiten und verteidigen sich gegen ihre Gegner. Angreifen bedeutet in der Regel, einen 20seitigen Würfel zu verwenden, Modifikatoren auf den Wurf zu addieren und das Ergebnis mit gegnerischen Spielwerten, wie der Rüstungsklasse, zu vergleichen, um zu bestimmen, ob ein Ziel getroffen wird. Bei einem Treffer verursacht ein Charakter Schaden in Abhängigkeit von den verwendeten Waffen in Kombination mit seinen Spielwerten. Und natürlich kann der Gegner dasselbe mit den Charakteren machen! Die vollständigen Kampfregeln findest du in Kapitel 8.

Raumschiffskampf

Beim Kampf zwischen Raumschiffen steuern die SC ihr Schiff über eine Raumschiff-Battlemap und versuchen sich in die beste Position zu bringen, um den Gegner zu beschießen, ohne selbst getroffen zu werden. Die vollständigen Raumschiffskampfregeln findest du in Kapitel 9.

SPIELBEISPIEL

Owen der Spielleiter führt gerade fünf Spieler durch ihr aktuellstes Abenteuer. Rob spielt Kopupali, eine Damaya-Laschunta Mechanikerin mit ihrer Drohne VV-R9. Judy spielt Kostchek, eine Schirren-Gesandte, die gern mit Granaten wirft. Amanda spielt Petal, eine Ysoki-Technomagierin, die ständig bastelt und der beste Kumpel von James' brütender Vesk-Soldatin Obozaya ist. Der letzte im Kreis ist Crix, Jasons menschlicher Solarier, welcher ein egoistischer, futuristischer Fernsehstar ist.



Die fünf Helden haben einen Auftrag der AbadarCorp akzeptiert, einen uralten Tempel auf einer neu entdeckten Welt zu erkunden. Sie sollen eine mysteriöse Maschine mit zurückbringen, welche aufgrund der Erkenntnisse anderer im Zentrum des Tempels vermutet wird. Sie haben ferner Gerüchte vernommen, dass noch andere hinter dem Artefakt her sind...

SL Ihr befindet euch in einem langen, dunklen Gang, dessen Wände von fremdartigen Tentakelmotiven bedeckt sind. Am anderen Ende ist eine Tür.

Crix: Ich gehe vor, damit das Licht meiner Solarwaffe den Gang erhellen kann.

Petal: Uh, Crix? Dir ist schon klar, dass einige von uns im Dunkeln sehen können, oder? Dein Licht ist im Grunde ein riesiges „Komm und friss mich"-Zeichen.

Obozaya: Ich bin der stärkste Krieger, also steht mir die Ehre zu voranzugehen. Ich gehe zur Tür.

SL Beim Näherkommen siehst du, dass die Tür über einen komplexen Verschlussmechanismus aus Zahnrädern und Stachelauswüchsen besitzt.

Obozaya: Hier gibt es keine Ehre. Nur das Türschloss eines Feiglings.

Kopupali: Obo, ich kümmere mich darum. Ich schau mir das Schloss an und versuche, es zu knacken.

SL Klingt gut. Würfel mal für Technik.

Kopupali würfelt mit einem W20 - eine 12. Sie addiert ihren Fertigkeitsmodifikator für Technik von +9, so dass ihr Ergebnis 21 ist. Der SL schaut in seine Notizen, wo als Schwierigkeitsgrad des Schlosses SG 20 vermerkt ist. Dies bedeutet, dass Kopupalis Wert hoch genug ist, um das Schloss zu öffnen.

SL Du erkennst ein Muster bei den Runen und drückst drei von ihnen in der richtigen Reihenfolge. Die Tür gleitet zur Seite und eröffnet den Blick in eine neue Kammer.

Obozaya: *Jetzt* steht mir die Ehre zu! Ich gehe rein.

Der SL zeichnet eine große Kammer auf der Battlemap mit mehreren Nischen und einer weiterführenden Tür.

SL Obo, du siehst, dass die Kammer etwa 6 m hoch ist. Etwa auf halber Höhe befindet sich ein im Schatten liegender Balkon. In der Mitte des Raumes steht eine Statue, sie sieht aus wie ein riesiger Vogel mit Tentakeln statt Flügeln und drei grünen Edelsteinen als Augen. Neben hier liegt die Leiche eines Humanoiden in einer modernen Rüstung. Betritt auch der Rest den Raum?

Die Spieler beraten kurz und entscheiden dann hineinzugehen. Der SL fordert sie auf, Miniaturen auf der Battlemap aufzustellen, um ihre Positionen zu zeigen.

Kostchek: Ich schaue mir die Leiche an. Erkenne ich etwas?

SL Würfel mal für Biowissenschaften und Kultur.

Der Fertigkeitswurf für Biowissenschaften dient der Identifizierung der Kreaturenart der Leiche, während der Fertigkeitswurf für Kultur bestimmt, ob Kostchek die Kleidung oder andere kulturelle Merkmale zuordnen kann. Kostchek würfelt für jeden Wurf mit einem W20 und addiert ihre entsprechenden Modifikatoren. Ihr Ergebnis für Biowissenschaften ist 7 - nicht wirklich gut - und für Kultur 23. Der SL entscheidet, dass der erste Wurf misslingt, der zweite aber gelingt.

SL Ganz ehrlich - alle Säuger sehen irgendwie für dich gleich aus. Du kannst aber sagen, dass dieser offenbar erschossen wurde. Und du erkennst das Symbol auf seiner Rüstung - er gehörte der Himmelsfeuerlegion an!

Kostchek: Ich berichte den anderen. Glaubt ihr, der ist von der Konkurrenz?

Petal: Nee, die Legionäre plündern keine Tempel, das überlassen sie uns vom Fußvolk. Ich untersuche die Statue.

SL Ok, würfle bitte für Wahrnehmung.

Petal würfelt mit einem W20 - eine 12 - und addiert ihren Modifikator für Wahrnehmung von +3, um auf 15 zu kommen. Die Statue ist mit einer magischen Falle gesichert, welche Petal hätte bemerken und entsprechend das Auslösen vermeiden können, allerdings beträgt der SG für Wahrnehmung 20, so dass sie die Falle nicht bemerkt und auslöst. Die Falle ist so ausgelegt, dass beim ersten Mal, wenn sie von einer Kreatur berührt wird, Blitze aus den Augen der Statue schießen und der auslösenden Kreatur 2W6 Punkte Elektrizitätsschaden zufügen. Der SL würfelt 2W6 und erhält insgesamt 5. Die Falle erlaubt einen Reflexwurf zum Halbieren des Schadens - gelingt Petal der Rettungswurf, springt sie zur Seite und kann das Schlimmste verhindern.



ÜBERSICHT
CHARAKTERERSCHAFFUNG
VÖLKER
KLASSEN
FERTIGKEITEN
TALENTE
AUSRÜSTUNG
TAKTISCHE REGELN
RAUMSCHIFFE
MAGIE UND ZAUBER
SPIEL LEITEN
HINTERGRUND
PATHFINDER

SL Als du die Statue berührst, leuchten die Edelsteinaugen auf und ein geisterhaftes Kreischen erfüllt den Raum. Mach mal einen Reflexwurf!

Petal: Oh weh! Nicht schon wieder!

Petal würfelt mit einem W20 und erhält eine 6. Sie addiert ihren Reflexwurfmodifikator von +3 für insgesamt 9. Dies genügt leider nicht, da der SG des Rettungswurfes gegen die Falle 15 beträgt. Petal erleidet den vollen Schaden.

SL Grüne Blitze schießen aus den Kristallen und schleudern dich durch den Raum. Alle Haare deines Fells stellen sich senkrecht auf. Du erleidest 5 Punkte Elektrizitätsschaden.

Kopupali: Hübsche Frisur, kleine Ratte.

Petal: *Gemein!* Ich muss zu meiner Verteidigung sagen, dass die Edelsteine schön glänzen.

SL Ihr hört Geräusche aus dem gegenüberliegenden Korridor - jemand kommt angerannt. Plötzlich quillt ein halbes Dutzend Goblins in gepanzerten Schutzanzügen in den Raum!

Petal: Goblins? Jemand schickt *Goblins*, um das Artefakt zu finden?

Kopupali: Hey, AbadarCorp hat eine Ratte geschickt.

SL Zeit zum Kämpfen! Initiativewürfe, bitte.

Um die Reihenfolge zu bestimmen, wer wann im Kampf handelt, würfelt jeder Spieler mit einem W20 und addiert seinen Initiativemodifikator. Der SL tut dasselbe für die Goblins als Gruppe. Die Ergebnisse der Initiativewürfe bestimmen die Handlungsreihenfolge der diversen Beteiligten bis zum Ende des Kampfes. Der SL beginnt die erste Kampfrunde mit demjenigen, der den höchsten Initiativewert hat, und arbeitet sich dann bis zum niedrigsten durch. Obozaya hat eine 18, Crix eine 12, die Goblins eine 10, Kostchek eine 8, Kopupali eine 7 und Petal eine 3.

SL Obo, du bist zuerst dran.

Obozaya: Ich entferne die Sicherung meines Automatischen Zielgewehrs und feuere auf den mir nächsten Goblin!

Obozaya würfelt mit einem W20 - eine 13. Sie addiert ihren Bonus von +5 auf Angriffe mit dieser Waffe und kommt insgesamt auf 18. Da ihre Waffe Projektile verschießt und Stichschaden verursacht, richtet sich der Angriff gegen die Kinetische Rüstungsklasse des Goblin, welche 11 beträgt. Da das Ergebnis des Angriffswurfes gleich oder höher ist als die KRK des Goblins, ist es ein Treffer! Der SL lässt Obo den Schaden auswürfeln, mit 1W6 erhält sie eine 2 (den Waffenschaden) und addiert 3 aufgrund ihrer Waffenspezialisierung für insgesamt 5 Schaden.

SL Ihre Kugel durchlöchert die Schulter des Goblins, allerdings steht er danach immer noch.

Obozaya: Ahaha! Ich habe als erster Blut vergossen!

SL Crix, du bist dran!

Crix: Kopupali, sorg dafür, dass deine Drohne gute Aufnahmen von mir macht, wie ich nach vorn stürme und einen dieser bösen Goblin mit meiner Stellarklinge enthaupte! Die Fans lieben sowas!

Crix zählt die 1,50 m-Felder auf der Battlemap zwischen sich und dem nächsten Goblin. Die schnellste Route ist 2 Felder geradeaus und dann 2 Felder diagonal. Geradeausbewegungen kosten 1,50 m an Bewegungsrate pro Feld, diagonale Bewegungen kosten dagegen 4,50 m pro 2 Felder, so dass Crix insgesamt 7,50 m an Bewegungsrate benötigt. Da er über insgesamt 9 m Bewegungsrate verfügt, kannst sich in dieser Runde bis zum Goblin hinbewegen. Er würfelt zum Angreifen mit einem W20 und erhält eine 5. Da er eine Nahkampfwaffe verwendet, addiert er seinen Grundangriffsbonus von +3 und seinen Stärkemodifikator von +3 für insgesamt 11 - das reicht gerade so, um die KRK des Goblins von 11 zu treffen! Als nächstes würfelt er den Waffenschaden seiner Waffe (1W6) und addiert auch hier seinen Stärkemodifikator und dann seinen Bonus aus Waffenspezialisierung für insgesamt 11 Schadenspunkte.

SL Deine Klinge fährt durch die Rüstung des Goblins als bestünde sie aus Gelee! Er schaut kurz überrascht, dann bricht er zusammen und geht zu Boden.

Crix: Ich wende mich der Kamera zu, posiere mit meiner leuchtend-goldenen Klinge und flüstere meinen Erkennungsspruch: „So gut wie Gold!“

SL Werd‘ nicht übermütig, jetzt sind nämlich die Goblins an der Reihe. Da du gerade gezeigt hast, dass du eine Bedrohung darstellst, kommt der größte auf dich zu! Irgendwo ist ihm ein übergroßes Lasergewehr in die gierigen Fingerchen gefallen, mit dem nun auf dich zielt.

Der SL würfelt für den Angriff des ersten Goblins. Da dieser einen Laser verwendet, geht der Angriff gegen Crix‘ Energetische Rüstungsklasse. Der SL würfelt eine Natürliche 20 - einen Kritischen Treffer! Nun würfelt er den normalen Waffenschaden zwei Mal - 2W8 statt 1W8, wobei er 13 erhält, dann addiert er 1W6 Verbrennungsschaden (wobei er eine 2 würfelt). Crix erleidet 13 Schadenspunkte jetzt und die 2 Punkte Verbrennungsschaden jede Runde, bis das Feuer gelöscht wird.

SL Crix, dieser Laser trifft dich mitten in dein hübsches Gesicht. Du erleidest 15 Schadenspunkte. Die dekorativen Verzierungen deiner Rüstung schmelzen und fangen Feuer - du erleidet 2 weitere Schadenspunkte mit jeder weiteren Runde, solange du brennst. Stehst du eigentlich noch?

Crix schaut auf seinen Charakterbogen. Er hat 11 Ausdauerpunkte und 9 Trefferpunkte. Er zieht den Schaden zuerst von seinen Ausdauerpunkten ab, was ihn alle 11 kostet, dann zieht er die restliche 4 Schadenspunkte von seinen Trefferpunkten ab, so dass er am Ende 0 Ausdauer- und 5 Trefferpunkte übrig hat.

Crix: Uff! Das war knapp. Ich schrei: „Mein Gesicht! Mein schönes Gesicht!“

Kostchek: Halt durch, Crix - deine Fans brauchen dich!

Crix: Kostchek, sollte ich das nicht überleben..., dann sorg dafür, dass meine Haare liegen...



Charakter-erschaffung

2



SCHRITTWEISE CHARAKTERERSCHAFFUNG

Als Spieler des Starfinder-Rollenspiels musst du als erstes einen Charakter erschaffen. Dies ist die Figur, welche dich innerhalb des Spielhintergrundes darstellt. Daher liegt es an dir, ihren Hintergrund und ihre Persönlichkeit zu erschaffen. Bei der Charaktererschaffung greifst du aber auch auf die Spielmechanismen zurück, um das anfängliche Können des Charakters auf verschiedenen Gebieten und die besonderen Fähigkeiten zu bestimmen, welche er während seiner Abenteuer einsetzen kann.

CHARAKTERBOGEN(TEST!)

Trage bei jedem Schritt des im Folgenden präsentierten Charaktererschaffungsprozesses die erforderlichen Informationen auf deinem Charakterbogen ein. Du findest einen leeren Bogen am Ende dieses Buches, ebenso kannst du Bögen bei **ulisses-spiele.de** kostenlos herunterladen.

Die folgenden Anweisungen gehen davon aus, dass du einen Charakter der 1. Stufe erstellst. Diese Schritte folgen einer empfohlenen Reihenfolge, du kannst von dieser Reihenfolge aber nach Belieben abweichen.

Viele der folgenden Schritte weisen dich an, Felder deines Charakterbogens auszufüllen (siehe Seite 520-521). Beachte hierbei, dass der Charakterbogen so angelegt ist, dass man ihn leicht im Spiel nutzen kann, sein Aufbau aber nicht notwendigerweise für die Charaktererschaffung logisch ist - so sind mehrere Felder an der Oberseite für abschließende Details vorgesehen, welche du erst am Ende des Erschaffungsprozesses bestimmst.

Solltest du einen höherstufigen Charakter erschaffen, ist es dennoch eine gute Idee, hier anzufangen, ehe du dann ab Seite 26 mit den Instruktionen weitermachst, wie man Charakteren weitere Stufen verleiht.

SCHRITT 1: ERSCHAFFE EIN CHARAKTERKONZEPT

Welche Art von Science-Fantasyhelden möchtest du spielen? Ein guter Anfang, die Erschaffung eines Charakters zu beginnen, besteht darin, dir Gedanken über die Persönlichkeit deines Charakters zu machen. Überlege dir ein paar Details zu seiner Vergangenheit, aus welchen Motiven er ins Abenteuer auszieht und wie er dabei vorgeht. Wahrscheinlich blätterst du während dieser Überlegungen durch die Kapitel 3 und 4, um eine Vorstellung zu erhalten, welche Optionen dir an Völkern und Klassen offenstehen. Der Kasten auf Seite 15 liefert dir einen Überblick, daher solltest du mit ihm beginnen; die vollständigen Informationen zu Völkern findest du in den Kapiteln 3 und 13, während Kapitel 4 die Klassen vorstellt und du auf den Seiten 28-37 Charaktermotive findest. „Volk“ bezieht sich auf die Spezies deines Charakters - zur Auswahl stehen u.a. käferartige Shirren und reptiloide Vesken, aber auch Menschen und Elfen. Der Einfachheit wegen, verwenden wir künftig „du“ synonym für dich als Spieler und deinen Charakter. „Motive“ stellen ein Element deines Hintergrundes dar, sei es deine Kindheit, deine Ausbildung oder dein Schicksal. Ein Motiv kann einen Bezug zu deiner Klasse besitzen, muss es aber nicht. „Klassen“ repräsentieren den Hauptfokus der Kampf- und Abenteuerfähigkeiten deines Charakters - ein Technomagier manipuliert Technologie und wirkt Zauber, ein Gesandter gibt Befehle und inspiriert seine Verbündeten zu heldenhaften Taten usw.

Sobald du dir einen Überblick zu deinen Optionen verschafft hast, solltest du dir eine kurze Beschreibung deines Charakters überlegen. Konzentriere dich dabei auf die Dinge, in denen er gut sein soll - z.B. Schießen, Raumschiffe steuern usw. Dann überlege, wie du diese Ziele am besten mit den Regelelementen dieses Buches erreichen und darstellen kannst. Möchtest du ein großes Echsenwesen mit einem gewaltigen Lasergewehr spielen? Dann wäre ein Veskischer Soldat mit dem Söldnermotiv wahrscheinlich die perfekte Wahl. Wenn du dagegen lieber eine räudige, zweibeinige Ratte spielen willst, die gern lange Finger macht, dann wäre ein Ysokischer Agent eine Möglichkeit. Sollte dir gar nichts einfallen, dann schau dir die Illustrationen dieses Bandes an - wenn eine dich anspricht, dann erschaffe einen Charakter, der dazu passt.

CHARAKTERBOGEN

Schreibe deinen Namen in das Feld „Spieler“. Abhängig davon, wie weit du den Hintergrund deines Charakters bereits entwickelt hast, möchtest du eventuell auch schon seinen Namen und sein Geschlecht vermerken und vielleicht eine kurze Beschreibung oder Zeichnung hinzufügen.

SCHRITT 2: WÄHLE EINE VOLKSZUGEHÖRIGKEIT

Die Volkszugehörigkeit deines Charakters gehört zu seinen wichtigsten Spielwerten. Kapitel 3 und der Kasten auf Seite 15 stellen die Grundvölker von Starfinder vor. Viele sind recht fremdartig. In Kapitel 13 findest du dagegen die für Schwert und Magie-Rollenspiele üblichen Völker. Die Volkszugehörigkeit deines Charakters verleiht ihm Fähigkeiten und Sprachen und bestimmt einen Teil der Trefferpunkte (TP), mit denen er das Spiel beginnt (TP stehen dafür, wie viel Schaden ein Charakter nehmen kann, ehe er bewusstlos wird oder stirbt). Ebenso wirkt sich die Klassenzugehörigkeit auf seine Gesamt-TP aus - siehe Schritt 6.

Die Volkszugehörigkeit modifiziert zudem die Attributswerte des Charakters. Dies sind wichtige Werte, die sich auf viele andere Spielwerte des Charakters auswirken, allerdings kommen wir erst in Schritt 5 zu diesem Punkt.

CHARAKTERBOGEN

Trage das Volk deines Charakters oben auf dem Charakterbogen ein. Notiere die Volksanfangs-TP und die Sprache des Volkes (sofern aufgeführt), sowie die Volksfähigkeiten, die der Charakter benutzen kann. Notiere dir zudem für später die Attributsmodifikatoren des Volkes neben den Attributswerten - du brauchst sie für Schritt 5.

SCHRITT 3: WÄHLE EIN CHARAKTERMOTIV

Wähle als nächstes ein Motiv für deinen Charakter, welches einen Kernaspekt seines Hintergrundes und seiner Motivationen darstellt. Ein Motiv kann dabei helfen zu bestimmen, wie dein Charakter das Abenteurerleben angeht - ob er z.B. ein Kopfgeldjäger, ein Gelehrter oder die Verkörperung eines anderen klassischen Abenteuerklischees ist. Ein Motiv präsentiert nicht nur einen bestimmten Hintergrund, sondern liefert auch mit der 1. Stufe Vorteile hinsichtlich einer oder mehrerer passender Fähigkeiten und 1 zusätzlichen Punkt für ein bestimmtes Attribut -die Vervollständigung der Attributswerte ist Teil von Schritt 5. Die möglichen Motive findest du im



VÖLKER

Androiden: Künstliche Leute mit mechanischen Komponenten, einst als Diener gebaut, doch mittlerweile als Bürger anerkannt (Seite 42).
Kasathas: Vierarmiges Volk von einer fernen Wüstenwelt mit traditionsreicher Kultur (Seite 44).
Laschuntas: Charismatisches und telepathisches Volk von Gelehrten mit zwei Unterarten: die einen hochgewachsen und schlank, die anderen klein und muskulös (Seite 46).
Menschen: Äußerst vielseitiges und anpassungsfähiges Volk, dass ständig expandiert und erkundet (Seite 48).
Schirren: Insektenvolk, welches sich von einem heuschreckenartigen Schwarm abgesetzt hat; starker Gemeinschaftssinn und zugleich süchtig nach individuellen Entscheidungen (Seite 50).
Vesken: Kriegerisches Reptilienvolk, welches erst kürzlich mit den anderen einen - vorläufigen - Waffenstillstand eingegangen ist (Seite 52).
Ysokis: Bepelzte Schrottsammler, welche ihre geringe Größe mit großen Persönlichkeiten ausgleichen; auch als „Rattenvolk“ bekannt (Seite 54).

CHARAKTERMOTIVE

Berühmtheit: Bekannte und respektierte Berühmtheit, welche die Bewunderung der Öffentlichkeit für ihre Ziele nutzen kann (Seite 29).
Geistlicher: Gläubiger und kundiger Anhänger einer Philosophie oder Religion, auf den andere Gläubige hören (Seite 30).
Gelehrter: Kundiger Forscher und Denker mit breitgefächertem Wissen und weiterem Wissensdurst (Seite 31).
Gesetzloser: Gesuchter Krimineller mit Unterweltverbindungen zu Schwarzmärkten und Bekannten, welche ihm bei Ärger mit dem Gesetz helfen können (Seite 32).
Pilotenass: Fähiger Pilot von Raumschiffen und anderen Fahrzeugen und zugleich davon besessen, sich alles damit zusammenhängende Wissen anzueignen (Seite 33).
Kopfgeldjäger: Unaufhaltsamer Fährtenleser, der weiß, wie man Flüchtigen auf den Fersen bleibt (Seite 34).
Motivlos: Passt in keine der aufgeführten Nischen, sondern ebnet sich einen eigenen Weg voller Entschlossenheit und Training (Seite 28).
Raumfahrer: Ruheloser Entdecker mit ausgeprägter Intuition und umfassendem Wissen zu fremder Biologie und Topologie (Seite 35).
Söldner: Gut trainierter Glücksritter, welcher sich ebenso als Fußsoldat, wie als Truppführer eignet (Seite 36).
Xenosucher: Freund fremder Lebensformen, welcher es für das Höchste im Leben hält solchen zu begegnen (Seite 37).

KLASSEN

Agent: Heimlich vorgehender Kämpfer mit großem Wissen, wie man angesichts unvorbereiteter Gegner Vorteile erlangen kann (Seite 60).
Aspirant: Magiekundiger, dessen mysteriöse Verbindung zu einer großen Macht ihm Fähigkeiten verleiht, mit denen er die Gesetze des Universums brechen kann (Seite 68).
Gesandter: Charismatische Person, begabt mit vielen Fertigkeiten, inspiriert Verbündete zu großen Heldentaten (Seite 78).
Mechaniker: Meister der Maschinen und der Technologie, der über einen Dronengefährten oder ein machtvolles Gehirnimplantat verfügt (Seite 86).
Solarier: Disziplinierte Krieger, deren Meisterschaft der Sterne ihnen entweder eine Waffe oder eine Rüstung aus stellarer Macht verleiht (Seite 100).
Soldat: Experte für alle möglichen Rüstungen, Feuerwaffen und Nahkampfwaffen, der sich auf bestimmte Arten von Ausrüstung spezialisiert (Seite 110).
Technomagier: Magiekundiger mit einer übernatürlichen Verbindung zu Technologie, welche er nutzen kann, um machtvolle Effekte freizusetzen (Seite 118).

Kasten auf dieser Seite und dann detailliert ab Seite 28 zusammen mit den Regeln für Charaktere, die kein Motiv besitzen.

CHARAKTERBOGEN

Notiere das Motiv deines Charakters oben auf deinem Charakterbogen und vermerke alle Boni, die es dir auf deine Fertigkeiten verleiht. Notiere dir zudem für später den verliehenen Attributspunkt neben den entsprechenden Attributswert - du brauchst ihn für Schritt 5.

SCHRITT 4: WÄHLE EINE KLASSE

Jetzt stehst du kurz davor, deine Attributswerte bestimmen zu können, welche wichtig für die Berechnung vieler anderer Spielwerte deines Charakters sind. Zuerst aber musst du dich für eine Klasse entscheiden. Eine Klasse verleiht Zugang zu einer Reihe heroischer Fähigkeiten, bestimmt das Kampfgeschick des Charakters und wie leicht er bestimmte schädliche Effekte abschütteln oder vermeiden kann. Kapitel 4 führt die sieben Klassen auf, die du in Starfinder spielen kannst. Der Kasten auf dieser Seite gibt dir einen Überblick zu ihren Funktionen und Aufgaben.

Du musst noch nicht alle Klassenmerkmale deines Charakters aufschreiben. Du musst aber wissen, welche Charakterklasse du spielen willst, da sie dir mitteilt, welche Attribute für dich besonders wichtig sind. Jeder Klasseneintrag benennt die jeweiligen Schlüsselattribute und andere hilfreiche Attributswerte. Zum leichten Nachschlagen findest du die Schlüsselattribute auch in Tabelle 2–3 auf Seite 19.

CHARAKTERBOGEN

Schreibe die Klasse deines Charakters oben auf deinen Charakterbogen; schreibe „1“ dahinter, um anzuzeigen, dass du ein Charakter der 1. Stufe in dieser Klasse bist. Mach dir noch keine Gedanken hinsichtlich der anderen Fähigkeiten, welche dein Charakter durch seine Klassenzugehörigkeit erlangt, um diese Dinge kümmerst du dich in Schritt 6.

SCHRITT 5: ATTRIBUTSWERTE FESTLEGEN

Nachdem du nun die wichtigsten Entscheidungen zu deinem Charakter getroffen hast, ist es an der Zeit, seine Spielwerte einzutragen. Die Attributswerte deines Charakters bestimmen eine Vielzahl seiner Fähigkeiten und bestehen aus sechs Werten: Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Intelligenz, Weisheit und Charisma. Wie du deine Attributswerte berechnest, erfährst du unter Attributswerte ab Seite 18. Dieser Abschnitt teilt dir auch mit, wie du die Attributsmodifikatoren berechnest, welche sich bei der Bestimmung vieler weiterer Werte auf deinem Charakterbogen auswirken, mit denen sich dieses Kapitel auch noch befasst.

CHARAKTERBOGEN

Trage deine Attributswerte in den entsprechenden Feldern deines Charakterbogens ein. Notiere neben den Werten den jeweiligen Attributsmodifikator.

SCHRITT 6: KLASSENFÄHIGKEITEN

Bestimme als nächstes die Kräfte, besonderen Fähigkeiten (die Klassenmerkmale) und anderen wichtigen Spielwerte, welche dein Charakter durch die 1. Stufe in seiner gewählten Klasse erlangt. Die Tabelle am Anfang jedes Klassenabschnitts enthält den Grundangriffsbonus deines Charakters, welcher mitbestimmt, wie gut er angreifen kann. Dieser Grundwert wird auf Angriffswürfe für Nah- und Fernkampfangriffe addiert - mehr Einzelheiten zum Kampf findest du in Kapitel 8. Die Tabelle benennt ferner die Grundboni deines Charakters für seine Rettungswürfe (Reflex, Willen und Zähigkeit). Mehr zu Rettungswürfen findest du unter Schritt 9.

Zudem wirkt sich die Klassenwahl deines Charakters auf seine Gesamtausdauerpunkte (AP) aus. Ausdauerpunkte bestimmen, wie viel Schmerz und Schaden er absorbieren kann, ehe er wirklich verletzt wird und Trefferpunkte verliert. Mit der 1. Stufe erhältst du eine Anzahl an Ausdauerpunkten in Höhe des unter deiner Klasse aufgeführten Wertes + deines Konstitutionsmodifikators. Mit der 1. Stufe addierst du zudem die unter deiner Klasse genannte Anzahl an Trefferpunkten auf die Anzahl an Trefferpunkten, welche dir deine Volkszugehörigkeit verleiht (mehr zu Treffer- und Ausdauerpunkten findest du auf Seite 22).

Die Klassenzugehörigkeit deines Charakters bestimmt letztendlich noch, wie viele Fertigkeitsränge er pro Stufe verteilen kann (siehe Schritt 7), und im Umgang mit welchen Rüstungen und Waffen er geübt ist (siehe Schritt 8).

CHARAKTERBOGEN

Notiere die Gesamtausdauerpunkte und die Gesamtanfangs-Trefferpunkte deines Charakters. Notiere den Grundangriffsbonus und die Grundrettungswurfboni, welche er durch seine Klasse erhält. (Schritt 9 erklärt, wie du die Rettungswurfmodifikatoren berechnest.) Notiere zudem die Klassenmerkmale der 1. Stufe deines Charakters.

SCHRITT 7: FERTIGKEITSRÄNGE UND TALENTE

Überlege dir als nächstes, welche Fertigkeiten dein Charakter beherrschen soll, egal ob es um den Umgang mit Technologie oder das Überleben in der Wildnis geht. Er erhält mit jeder Stufe Fertigkeitsränge, welche sein wachsendes Können und Wissen sowie sein fortlaufendes Training repräsentieren. Die Anzahl der Fertigkeitsränge, welche der Charakter pro Stufe erhält, hängt von seiner Klasse und dem Intelligenzmodifikator ab; er erhält aber stets wenigstens 1 Rang zum Verteilen. Du kannst deine Fertigkeitsränge nach Belieben auf die Fertigkeiten verteilen. Manche Fertigkeiten werden im Klasseneintrag als Klassenfertigkeiten bezeichnet - diese Fertigkeiten sind an deine Klasse gebunden. Wenn du einen Fertigkeitsrang in eine Klassenfertigkeit investierst, erhältst du automatisch einen einmaligen Bonus von +3 auf die entsprechende Fertigkeit. (Du kannst natürlich auch Fertigkeitsränge in andere Fertigkeiten investieren, der besondere Bonus von +3 fällt aber nur bei Klassenfertigkeiten an.) Mehr zu Fertigkeiten und wie sie funktionieren, welche man nur geübt nutzen kann und welche Abzüge Rüstungen verursachen können, findest du in Kapitel 5.

Sobald du deine Fertigkeitsränge verteilt hast, wählst du die Talente deines Charakters aus. Die meisten Charaktere beginnen das Spiel mit einem Talent. Menschen erhalten ein Volksbonustalent. Talente stellen eine gute Möglichkeit dar, um Schwachstellen deines Charakters auszugleichen oder seine Stärken weiter zu unterstreichen. So verleiht z.B. Abhärtung zusätzliche Ausdauerpunkte, während Leibwächter dich nahe Verbündete vor Angriffen schützen lässt. Weitere Informationen zu Talenten findest du in Kapitel 6.

CHARAKTERBOGEN

Verteile die Fertigkeitsränge deines Charakters und trage sie auf dem Charakterbogen ein - beachte, dass du niemals mehr Fertigkeitsränge in einer Fertigkeit besitzen darfst, als du über Charakterstufen verfügst. Solltest du einen oder mehrere Ränge in eine Klassenfertigkeit investieren, dann vergiss nicht, den Klassenfertigkeitsbonus von +3 im entsprechenden Feld zu notieren. Trage bei jeder Fertigkeit den Attributsmodifikator ein. Notiere die Talente; sollte ein Talent Boni auf Fertigkeiten verleihen, so trage den Bonus unter Sonstige Modifikatoren ein. Addiere die Werte und notiere den Gesamtfertigkeitsmodifikator bei allen Fertigkeiten, die nicht als „Nur geübt" gekennzeichnet sind.

SCHRITT 8: AUSRÜSTUNG ERWERBEN

Mit der 1. Stufe stehen deinem Charakter 1.000 Crediteinheiten zur Verfügung, um Rüstungen, Waffen und andere Dinge zu erwerben. Der SL könnte dir aber abweichende Anweisungen zum Ausrüstungserwerb geben. Rüstung und Waffen sind die wichtigsten Gegenstände - beachte, dass die Klasse deines Charakters festlegt, im Umgang mit welchen Arten von Waffen und Rüstungen er geübt ist. Die Waffe deines Charakters bestimmt den Schaden, den er im Kampf verursacht, während seine Rüstung sich auf seine Energetische Rüstungsklasse (ERK) und seine Kinetische Rüstungsklasse (KRK) auswirkt - mehr zur Rüstungsklasse findest du unter Schritt 9. Ferner gibt es weitere Standardgegenstände, welche deinem Charakter im Spiel helfen können. Mehr zur verfügbaren Ausrüstung und ihren Preisen findest du in Kapitel 7.

CHARAKTERBOGEN

Nachdem du die Crediteinheiten deines Charakters ausgegeben hast, notiere die erworbene Ausrüstung samt eventueller übriger Crediteinheiten. Schreibe deine Waffen in die entsprechenden Felder samt ihrer relevanten Einzelheiten und welchen Schaden jede Waffe verursacht (siehe Seite 240 hinsichtlich der Schadensberechnung).

SCHRITT 9: LETZTE DETAILS

Füge die folgenden Einzelheiten deinem Charakterbogen hinzu:

Gesinnung

Notiere die Gesinnung deines Charakters. Die Gesinnung beeinflusst seine Persönlichkeit. Weitere Informationen zu Gesinnungen findest du auf Seite 24.

Rüstungsklasse

Energetische Rüstungsklasse (ERK) und Kinetische Rüstungsklasse (KRK) repräsentieren, wie schwierig es ist, deinen Charakter im Kampf zu treffen. Die Energetische Rüstungsklasse (ERK) repräsentiert deine Fähigkeit, Verletzungen durch Energieangriffe - z.B. mit Lasern - zu vermeiden. Die Kinetische Rüstungsklasse (KRK) repräsentiert deine Fähigkeit, Verletzungen durch körperliche Angriffe - z.B. mit Projektilwaffen - zu vermeiden. Weitere Informationen zur Rüstungsklasse findest du auf Seite 240.

ERK und KRK haben beide einen Grundwert von 10. Addiere den Geschicklichkeitsmodifikator deines Charakters auf jeden Wert. Dann addiere den ERK- und den KRK-Bonus seiner Rüstung auf den jeweiligen Wert. Notiere ferner die Rüstungsklasse deines Charakters gegen Kampfmanöver, dieser Wert ist seine KRK +8.

Angriffsboni

Du hast den Grundangriffsbonus deines Charakters bereits in Schritt 6 notiert, allerdings musst du noch deinen Gesamtangriffsbonus mit Nahkampf-, Fernkampf- und Wurfwaffen berechnen. Hierzu addierst du deinen Stärkemodifikator auf die Nahkampfangriffe und Angriffe mit Wurfwaffen und den Geschicklichkeitsmodifikator auf die sonstigen Fernkampfangriffe. Dann addiere sonstige Modifikatoren, die du über Talente oder Klassenmerkmale erhältst, auf die entsprechenden Angriffswerte.

Tragkapazität

Wie viel Masse dein Charakter tragen kann, hängt von seinem Stärkewert ab. Er erhält den Zustand Beladen (siehe Seite 273), wenn die von ihm getragene Masse seinem halben Stärkewert entspricht oder diesen übertrifft, und den Zustand Überladen (siehe Seite 277), wenn die von ihm getragene Masse seinem Stärkewert entspricht oder diesen übertrifft.



Gottheit
Notiere die Gottheit, welche der Charakter verehrt, so er dies tut. Mehr zu Religionen und Philosophien in Starfinder findest du auf Seite 482.

Beschreibung
So du dies noch getan hast, schreibe eine kurze Beschreibung deines Charakters auf.

Heimatwelt
Von wo kommt dein Charakter? - Ist es ein Planet, eine Raumstation oder vielleicht ein Asteroid? (Inspirationen findest du in Kapitel 12.)

Initiative
Der Initiativemodifikator deines Charakters wird auf seine Initiativewürfe zu Bestimmung der Reihenfolge der Handelnden in einem Kampf addiert. Der Modifikator entspricht seinem Geschicklichkeitsbonus plus Modifikatoren durch Talente und andere Fähigkeiten, welche die Initiative beeinflussen.

Sprachen
Dein Charakter kann zu Spielbeginn die Gemeinsprache sprechen und lesen. Er verfügt ferner über die Sprache seines Volkes, sofern es eine eigene Sprache besitzt, und die Sprache seiner Heimatwelt, falls dort eine eigene Sprache gesprochen wird. Sollte er über einen positiven Intelligenzmodifikator verfügen, kennt er eine weitere Anzahl an Sprachen in Höhe dieses Wertes. Mehr zu Sprachen und welche du wählen kannst, findest du auf den Seite 40-41.

Reservepunkte
Dein Charakter kann Reservepunkte zu vielen wichtigen Dingen nutzen, darunter das Auffüllen seiner Ausdauerpunkte und das Aktivieren mancher Klassenmerkmale und anderer Fähigkeiten. Mit der 1. Stufe besitzt dein Charakter eine Anzahl an Reservepunkten in Höhe des Attributsmodifikators des Schlüsselattributs seiner Klasse +1. Mehr zu Reservepunkten findest du auf Seite 22.

Rettungswürfe
Ab und an muss dein Charakter bestimmen, ob es ihm gelingt, einen Effekt oder Zauber zu vermeiden oder ihn abzuschütteln. In diesem Fall verlangt der SL abhängig von der Situation einen Reflex-, Willens- oder Zähigkeitswurf.

Ein Rettungswurf ist ein Wurf mit einem W20, auf welchen du den entsprechenden Grundrettungswurfbonus und andere passende Modifikatoren addierst. Die Klasse deines Charakters bestimmt den Grundbonus jeder Art von Rettungswurf. Ferner addierst du folgende Attributsmodifikatoren auf die folgenden Rettungswürfe: den Geschicklichkeitsmodifikator auf Reflexwürfe, den Weisheitsmodifikator auf Willenswürfe und den Konstitutionsmodifikator auf Zähigkeitswürfe. Dies gilt auch im Falle negativer Attributsmodifikatoren. Abschließend addierst du alle sonstigen, auf bestimmte Rettungswürfe anfallenden Modifikatoren, wie Bonus aus Talenten oder anderen Fähigkeiten.

Größe
Die Volkszugehörigkeit deines Charakters bestimmt seine Größenkategorie (siehe Seite 255).

Bewegungsrate
Die Bewegungsrate deines Charakters am Boden ist zu Spielbeginn 9 m, außer dies durch eine Fähigkeit modifiziert oder unterliegt Abzügen aufgrund von Rüstung und/oder Last. Mehr zu Bewegungsrate und Fortbewegung findest du in Kapitel 8.

Raumschiffe
Du kannst Starfinder natürlich ohne die Regeln für Raumschiffe spielen, allerdings gehen die meisten Abenteuer davon aus, dass die SC die Mannschaft ihres gemeinsamen Raumschiffs darstellen oder dies bald sein werden. Frag deinen SL, ob ihr ohne Raumschiff anfangt oder ob ihr eventuell ein Raumschiff im Laufe eines Abenteuers erlangen werdet. Solltest ihr mit einem Raumschiff beginnen, so frage den SL nach den Spielwerten und finde heraus, ob du imstande bist, Individualisierungen vorzunehmen - und denk dir einen guten Namen aus! Weitere Informationen zu Raumschiffen findest du in Kapitel 9.

Sobald du all diese Informationen auf deinem Charakterbogen eingetragen hast, bist du bereit, ins Abenteuer aufzubrechen!



ATTRIBUTSWERTE

Dein Charakter verfügt über sechs Attributswerte, welche seine Grundeigenschaften und sein ungeschliffenes Potential repräsentieren: Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Intelligenz, Weisheit und Charisma. Diese Werte werden bei nahezu allen Eigenschaften deines Charakters einbezogen - so bestimmt Geschicklichkeit auch seine Beweglichkeit und Zielgenauigkeit, während Intelligenz für Logik und Wissen steht usw.. Weitere Informationen zu den Attributen findest du unter den Beschreibungen ab Seite 20. Attributswerte reichen in der Regel von 3 bis 18 mit einem Durchschnittswert von 10.

Unterschiedliche Attribute sind für deinen Charakter mehr oder weniger wichtig - dies hängt davon ab, welche Art Charakter du spielen möchtest und welches das Schlüsselattribut für deine Klasse und ihre Klassenmerkmale ist. Tabelle 2-3 auf Seite 19 führt das Schlüsselattribut für jede Klasse auf; du findest diese Information auch auf der ersten Seite jedes Klasseneintrages neben anderen Attributen, welche dir bei der jeweiligen Klasse helfen können.

Weiter unten findest du das bei Starfinder genutzte Standardsystem zum Erstellen von Attributswerten; es wird als das Attributswertkaufsystem bezeichnet. Diese Regeln ermöglichen es dir, deine Attribute so anzupassen, dass du genau den Charakter bauen kannst, den du dir vorstellst. Ferner präsentieren wir zwei optionale Systeme: Die Attributsschnellauswahl lässt dich aus mehreren vorgefertigten Zahlenreihen rasch auswählen, während erfahrene Spieler möglicherweise ihre Attributswerte auswürfeln und zufällig generierte Charaktere mit dramatischen Stärken und Schwächen darstellen wollen. Du musst nur eines dieser Systeme verwenden - frag deinen SL, ob er eines bevorzugt, das du verwenden solltest. Im Zweifel nutze die Methode zum Kaufen von Attributswerten.

ATTRIBUTSWERTE KAUFEN

Bei Verwendung dieser Methode individualisierst du deine Attributswerte, indem du sie mittels eines Punktevorrats erwirbst. Da dieses System dir helfen soll, genau den Charakter zu erstellen, den du dir vorstellst, solltest du vor der Anpassung deiner Attributswerte erst Volk (Kapitel 3), Klasse (Kapitel 4) und Motiv (siehe Seite 28) deines Charakters festlegen. Sobald dies alles feststeht, befolge die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge:

- **Schritt 1: Beginne mit einem Wert von 10 bei jedem Attribut.** Schreibe irgendwo - auf deinem Charakterbogen, dessen Rückseite oder einem Blatt Schmierpapier - alle sechs Attribute auf - Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Intelligenz, Weisheit und Charisma - und schreibe neben jedes „10“.

- **Schritt 2: Addiere und subtrahiere Punkte für die Volkszugehörigkeit.** Die Starfinder-Völker besitzen oft natürliche Begabungen bei manchen Attributen und Schwächen bei anderen. Die erste Seite jedes Volkseintrages führt diese Vor- und Nachteile in Form von Punkten auf, welche du zu den jeweiligen Anfangsattributswerten hinzurechnest oder von ihnen abziehst. Diese volksabhängigen Vor- und Nachteile findest du auch in Tabelle 2-2. Ein Schirr beginnt beispielsweise mit jeweils +2 Punkten in Konstitution und Weisheit, aber -2 Punkten in Charisma. Du addierst also jeweils 2 Punkte auf deinen Anfangswert für Konstitution und Weisheit und ziehst 2 Punkte vom Anfangswert für Charisma ab. Manche Völker, darunter auch Menschen, sind derart vielseitig, dass sie Punkte erhalten, welche sie in ein beliebiges einzelnes Attribut investieren können.

- Sobald du deine Volksmodifikatoren kennst, addiere oder subtrahiere sie von den Anfangsattributswerten von jeweils 10.

- **Schritt 3: Addiere Punkte für dein Motiv.** Jedes Motiv verleiht dir einen Attributspunkt für einen Attributswert. Das Motiv Pilotenass verleiht beispielsweise +1 Punkt für Geschicklichkeit, während die Option Kein Motiv dich einen zusätzlichen Attributspunkt in ein Attribut deiner Wahl investieren lässt. Eine Übersicht, wofür welches Motiv einen Punkt gibt, findest du in Tabelle 2-2. Sobald du dein Motiv kennst, addiere diesen Punkt auf das entsprechende Attribut.

- **Schritt 4: Verteile 10 Punkte auf deine Attributswerte.** Da du nun Klassen- und Motivmodifikatoren in deine Attribute integriert hast, kannst du weitere 10 Punkte nach Belieben auf deine Attributswerte verteilen. Dies erfolgt auf einer 1:1-Basis, solltest du z.B. einen Geschicklichkeitswert von 12 haben und einen Punkt aus deinem Vorrat aufwenden, ist dein Geschicklichkeitswert nun 13. Du kannst diese Punkte beliebig verteilen, allerdings kann kein Attributswert 18 übersteigen. (Später, wenn du weitere Stufen erlangst und attributssteigernde Ausrüstung erlangst, können Attributswerte 18 übersteigen, doch ein Charakter der 1. Stufe kann in keinem Attribut mit einem Wert von mehr als 18 beginnen. Verteile alle 10 Attributspunkte - du kannst keine Punkte für später aufheben.

- **Schritt 5: Notiere deine Attributswerte und Attributsmodifikatoren.** Sobald du alle Punkte verteilt hast, bist du fertig. Schreibe deine endgültigen Attributswerte in die entsprechenden Felder deines Charakterbogens, dann nutze Tabelle 2-1, um den jeweiligen Attributsmodifikator zu bestimmen, und notiere auch diese Werte. Modifikatoren werden auf Seite 21 unter Attributsmodifikatoren und Attributswerte erklärt.

Beispiel für den Kauf von Attributswerten

Nehmen wir an, du erstellst einen Veskischen Soldaten - du hast das Bild auf Seite 27 gesehen und dir sofort einen knurrigen, aber loyalen Söldner vorgestellt, der nach seinen eigenen Regeln spielt.

Du beginnst in jedem Attribut mit einem Wert von 10 wie jeder andere Charakter. Du weißt bereits, dass du einen Vesk spielen willst. Tabelle 2-2 teilt dir mit, dass Vesken +2 auf Stärke und Konstitution und -2 auf Intelligenz erhalten. Du addierst diese Modifikatoren auf die Anfangswerte von 10, so dass deine Attribute nun wie folgt aussehen:

ST 12, **GE** 10, **KO** 12, **IN** 8, **WE** 10, **CH** 10

Wende nun ein Motiv an. Du möchtest einen Söldner spielen; die Tabelle teilt dir mit, dass das Söldnermotiv +1 auf Stärke verleiht. Dies bringt die folgenden Attributswerte hervor:

ST 13, **GE** 10, **KO** 12, **IN** 8, **WE** 10, **CH** 10

Bis jetzt folgt du deinem Konzept - stark, aber nicht der Schlaueste. Nun kannst du deine 10 Punkte aus dem Vorrat frei verteilen. Tabelle 2-3 teilt dir mit, dass das Schlüsselattribut eines Soldaten entweder Stärke (für Nahkampf) oder Geschicklichkeit (für Projektilwaffen) ist. Du hast die Vorstellung, dass dein Charakter mit einem großen Kriegshammer in den Kampf stürmt, daher investierst du 5 Punkte, um seine Stärke von 13 auf 18 anzuheben - höher geht zu diesem Zeitpunkt nicht. Du weißt aber auch, dass dein Charakter manchmal Schusswaffen einsetzen wird, daher wendest du weitere 4 Punkte auf, um seine Geschicklichkeit auf 14 anzuheben. Du hast noch 1 Punkt übrig und überlegst, ihn in Intelligenz zu investieren, um den Volksnachteil auszugleichen, entscheidest dann aber, dass es interessanter wäre, den Punkt für Charisma auszugeben - er mag ein etwas tumber Schläger sein, soll aber auch leicht charmant auftreten. Damit kommen wir zu diesen endgültigen Attributswerten:



TABELLE 2-1: ATTRIBUTSWERTE UND MODIFIKATOREN

ATTRIBUTSWERT	ATTRIBUTSWERTMODIFIKATOR
1	-5
2	-4
3	-4
4	-3
5	-3
6	-2
7	-2
8	-1
9	-1
10	**+0**
11	+0
12	+1
13	+1
14	+2
15	+2
16	+3
17	+3
18	+4
19	+4
20	+5
21	+5
22	+6
23	+6
24	+7
25	+7
26	+8

ST 18, **GE** 14, **KO** 12, **IN** 8, **WE** 10, **CH** 11

Notiere diese Werte auf deinem Charakterbogen, dann schau auf der Tabelle nach den entsprechenden Attributswerten und schreibe sie in die Kästchen neben den Attributswerten - eine 18 entspricht einem Modifikator von +4, eine 14 einem Modifikator von +2 usw. Nun kannst du dich um den Rest der Charaktererschaffung kümmern!

Optionale Regel: Charakterschwächen

Die Kaufmethode sorgt dafür, dass dein Charakter stets wenigstens knapp durchschnittlich ist. Deine Volkszugehörigkeit könnte dich in einem Attribut leicht unterdurchschnittlich machen, sollte dich aber nicht ernsthaft behindern. Manchmal ist es recht interessant, einen Charakter mit einer bedeutsamen Schwäche zu spielen. Falls du einen Attributswert deines Charakters unter den Wert senken willst, den dieses System normalerweise zulässt, ist dies völlig in Ordnung - ein primitiver Soldat mit einem Intelligenzwert von 5 oder ein dünnarmiger, schwachbrüstiger Technomagier mit einem Stärkewert von 4 sollte einige gute Rollenspielgelegenheiten ermöglichen - allerdings kannst du diese aufgegebenen Attributspunkte nicht anderweitig verteilen. Achte darauf, deine Attributswerte nicht derart zu senken, dass dein Charakter den Rest der Gruppe aufhält!

Professioneller Hinweis: Attributsmodifikatoren

Attributsmodifikatoren sind jene Werte, welche du im Spiel am häufigsten nutzen wirst, um Würfe zu modifizieren - positive Modifikatoren werden zu deinen Würfen addiert, negative von ihnen abgezogen. Wie du in Tabelle 2-1 sehen kannst, steigen Attributsmodifikatoren nur beim Erreichen *gerader* Attributswerte. Ungerade Attributswerte sind durchaus nichts Schlechtes - manche Talente haben ungerade Voraussetzungen und zudem bist du auf halbem Wege zur nächsten Verbesserung deines Modifikators.

TABELLE 2-2: ATTRIBUTSPUNKTE AUS VOLKSZUGEHÖRIGKEIT UND CHARAKTERMOTIVATION

QUELLE	ST	GE	KO	IN	WE	CH	BELIEBIG
Volk							
Androide	–	+2	–	+2	–	-2	–
Mensch	–	–	–	–	–	–	+2
Kasatha	+2	–	–	-2	+2	–	–
Laschunta (Damaya)	–	–	-2	+2	–	+2	–
Laschunta (Korascha)	+2	–	–	–	-2	+2	–
Schirr	–	–	+2	–	+2	-2	–
Vesk	+2	–	+2	-2	–	–	–
Ysoki	-2	+2	–	+2	–	–	–
Motiv							
Pilotenass	–	+1	–	–	–	–	–
Kopfgeldjäger	–	–	+1	–	–	–	–
Berühmtheit	–	–	–	–	–	+1	–
Söldner	+1	–	–	–	–	–	–
Gesetzloser	–	+1	–	–	–	–	–
Geistlicher	–	–	–	–	+1	–	–
Gelehrter	–	–	–	+1	–	–	–
Raumfahrer	–	–	+1	–	–	–	–
Xenosucher	–	–	–	–	–	+1	–
Motivlos	–	–	–	–	–	–	+1

TABELLE 2-3: SCHLÜSSELATTRIBUTE NACH KLASSE

KLASSE	SCHLÜSSELATTRIBUT
Gesandter	Charisma
Mechaniker	Intelligenz
Priester	Weisheit
Agent	Geschicklichkeit
Solarier	Charisma
Soldat	Stärke oder Geschicklichkeit
Technomagier	Intelligenz

Manche Spieler zielen aber dennoch darauf ab, möglichst viele gerade Attributswerte zu erlangen, um nirgends „unnütze“ Punkte zu investieren.

OPTIONALE METHODE: ATTRIBUTSSCHNELLAUSWAHL

Manchmal müssen Charaktere in Eile erstellt werden und ist es nicht so wichtig, dass die Attributswerte alle perfekt angepasst sind. In diesem Fall kannst du eine der Zahlenreihen auf Seite 20 wählen und die Zahlen nach Belieben den Attributen zuweisen - wenn du z.B. 18, 14, 11, 10, 10, 10 zur Verfügung hast, kannst du 18 in ein Attribut deiner Wahl investieren - wahrscheinlich das Schlüsselattribut deiner Klasse -, die 14 in ein anderes Attribut usw., bis alle verteilt sind. Bei dieser Methode wirken sich Dinge wie Volkszugehörigkeit und Motiv nicht auf deine Attributswerte aus - du wählst, welcher Wert welchem Attribut zugeordnet wird, und das war's. Die fokussierte Zahlenreihe erschafft einen Spezialisten, die aufgeteilte Zahlenreihe erschafft jemanden mit mehreren Begabungen und die vielseitige Zahlenreihe erschafft einen Alleskönner (der nichts wirklich kann).

Fokussiert	18, 14, 11, 10, 10, 10
Aufgeteilt	16, 16, 11, 10, 10, 10
Vielseitig	14, 14, 14, 11, 10, 10

Wenn du dich hinsichtlich der Verteilung der Werte entschieden

hast, schreibe sie in die entsprechenden Kästchen auf deinem Charakterbogen, dann suche in Tabelle 2-1 die entsprechenden Attributsmodifikatoren heraus und notiere sie ebenfalls - auf Seite 21 werden Attributsmodifikatoren und Attributswürfe erklärt.

Beispiel auf Schnelle Attributsauswahl

Nehmen wir an, du erstellst einen Ysokischen Technomagier mit dem Gesetzlosenmotiv. Mit dem System der Attributsschnellauswahl musst du nur wissen, welches Attribute für deinen Charakter am wichtigsten sind. Zum Glück enthalten alle Klasseneinträge Anleitungen hierzu in den Schlüsselattributsabschnitten - du kannst in Tabelle 2-3 einen raschen Überblick finden.

Nehmen wir also an, dass du einen Spezialisten erschaffen willst, daher wählst du die Fokussierte Zahlenreihe. Die Klasse des Technomagiers rät dir, deinen höchsten Wert (18) in Intelligenz zu investieren und den zweithöchsten (14) in Geschicklichkeit. Du entscheidest dich, die 11 in Konstitution zu investieren, damit dein Charakter besser die Härten des Abenteurerlebens übersteht, und investiert die drei übrigen 10en in Stärke, Weisheit und Charisma. Und das war es schon - notiere die Werte auf deinem Charakterbogen, übernimmt die passenden Attributsmodifikatoren aus Tabelle 2-1 und mach mit der restlichen Charaktererschaffung weiter.

OPTIONALE METHODE: ATTRIBUTSWERTE AUSWÜRFELN

Die Kaufmethode funktioniert bestens, wenn du einen perfekt ausbalancierten und individualisieren Charakter erschaffen willst. Manchmal willst du allerdings ein gewisses Zufallselement einfügen und lieber die Würfel entscheiden lassen, was für einen Charakter du spielen wirst. Hierzu kannst du diese alternative Methode zum Auswürfeln verwenden. Sei aber gewarnt: Dasselbe Zufallselement, welches dieses System interessant macht, erzeugt zuweilen aber auch deutlich mächtigere oder schwächere Charaktere, als wenn du die Attribute nach dem Kaufsystem erwirbst. Frag deinen SL, ob diese Methode für ihn in Ordnung ist, ehe du sie nutzt.

Würfle vier sechsseitige Würfel (4W6) und ignoriere den niedrigsten Würfel, dann addiere die anderen drei zusammen und notiere dir die Summe auf einem Schmierpapier. Wiederhole dies, bis du sechs Werte zusammen hast, dann verteile sie nach Belieben auf deine Attribute. Diese Werte ersetzen deine Ausgangswerte (d.h. die Standard-10er).

Nun führe Schritt 2 und 3 des Kaufsystems aus und addiere und subtrahiere Punkte für Volkszugehörigkeit und Motiv. Der große Unterschied zum Kaufsystem besteht darin, dass du nicht mit Anfangswerten von jeweils 10 beginnst, sondern die Ausgangswerte selbst verteilst. Du kannst immer noch keine Attributswerte jenseits von 18 haben. Sollten Punkte aus deiner Volkszugehörigkeit oder deinem Motiv einen höheren Wert als 18 generieren, bleibst du dennoch auf 18 beschränkt; die zusätzlichen Punkte gehen verloren und können nicht anderweitig verwendet werden. Überspringe nun Schritt 5 und notiere deine Attributswerte und -modifikatoren; du erhältst keinen Punktevorrat zur Verteilung.

Beispiel für das Auswürfeln von Attributswerten

Sagen wir, du möchtest einen Schirrischen Aspirant erstellen und der SL hat das Auswürfeln der Attributswerte gestattet.

Du beginnst mit dem Auswürfeln deiner Anfangswerte. Dein erster Wurf ist exzellent: eine 6, zwei 5en und eine 1. Du ignorierst die 1, rechnest den Rest zu 16 zusammen und notierst dir den Wert. Dies wiederholst du noch fünf Mal und hast schließlich die folgende Zahlenreihe: 16, 16, 15, 14, 13 und 5. - Nahezu alles überdurchschnittlich, sieht man von einem großen Einbruch ab!

Tabelle 2-3 teilt dir mit, dass das Schlüsselattribut für Aspiranten Weisheit ist, daher investierst du dort eine 16. Die andere kommt in Charisma - du möchtest einen Anführer erstellen, welcher sich leicht mit Fremden anfreunden kann. Du legst die 15 in Konstitution, die 14 in Geschicklichkeit, die 13 in Intelligenz und die 5 in Stärke - offenbar hat dir die ganze Zeit in der Schwerelosigkeit nicht gut getan und hättest du besser ein wenig trainiert, um wieder Muskeln aufzubauen... Dies ergibt folgende Attribute:

ST 5, **GE** 14, **KO** 15, **IN** 13, **WE** 16, **CH** 16

Nun folgen die Anpassungen hinsichtlich Volkszugehörigkeit und Motiv. Als Schirr erhältst du +2 auf Konstitution und Weisheit, aber -2 auf Charisma. Damit landen wir bei den folgenden Werten:

ST 5, **GE** 14, **KO** 17, **IN** 13, **WE** 18, **CH** 14

Da du die Vorstellung eines missionierenden Käfers magst, hast du das Motiv des Geistlichen gewählt, welches dir 1 Punkt Weisheit verleiht - allerdings bist du bereits am Maximum und würde dieser Punkt so verloren gehen! Stattdessen gehst du ein paar Schritte zurück und veränderst deine ursprüngliche Verteilung der ausgewürfelten Werte - nun ist die 16 in Konstitution und die 15 in Weisheit. Auf diese Weise erreichst du mit den übrigen Modifikatoren Weisheit 18 und ist deine Konstitution letztendlich 1 Punkt höher als ursprünglich geplant:

ST 5, **GE** 14, **KO** 18, **IN** 13, **WE** 18, **CH** 14

Dies sind deine endgültigen Attributswerte, da du keine Punkte zum Verteilen erhältst. Beachte, dass du auf diese Weise zu sowohl höheren als auch niedrigeren Attributswerten kommst als beim Beispiel des Veskischen Soldaten unter dem Kaufsystem. Dies ist das Risiko des Auswürfelns - dieser Aspirant wird ein Experte für Zaubern und andere weisheitsbasierende Fähigkeiten und auch auf anderen Gebieten recht nützlich sein, allerdings wahrscheinlich jämmerlich versagen, wenn er größere Lasten tragen oder sich im Nahkampf behaupten muss.

ATTRIBUTSBESCHREIBUNGEN

Jedes Attribut beschreibt einen eigenen Aspekt deines Charakters und wirkt sich auf andere Eigenschaften und Handlungen aus.

Charisma (CH)

Charisma bemisst die Persönlichkeit eines Charakters, seine persönliche Anziehungskraft, die Gabe andere zu führen und sein Äußeres. Ein Charakter mit einem Charismawert von 0 erhält den Zustand Bewusstlos. Der Charismamodifikator deines Charakters wird bei den folgenden Dingen eingerechnet:

- Fertigkeitswürfe für manche Berufsfertigkeiten, Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern und Verkleiden.
- Würfe zum Beeinflussen anderer, darunter die außergewöhnlichen Fähigkeiten des Gesandten.

Geschicklichkeit (GE)

Geschicklichkeit misst Beweglichkeit, Gleichgewicht und Reflexe. Ein Charakter mit einem Geschicklichkeitswert von 0 erhält den Zustand Bewusstlos. Der Geschicklichkeitsmodifikator deines Charakters wird bei den folgenden Dingen eingerechnet:

- Fernkampfangriffswürfe, z.B. mit Projektil- und Energiewaffen und einigen Zaubern.
- Energetische Rüstungsklasse (ERK) und Kinetische Rüstungsklasse (KRK); siehe auch Seite 240.
- Reflexwürfe (um Gefahren aus dem Weg zu springen).
- Fertigkeitswürfe für Akrobatik, Fingerfertigkeit, Heimlichkeit und Steuerung.



Intelligenz (IN)

Intelligenz repräsentiert, wie gut dein Charakter lernt und in welchem Umfang er zu logischen Gedankengängen fähig ist; Intelligenz wird oft mit Wissen und Gelehrsamkeit assoziiert. Tiere haben Intelligenzwerte von 1 oder 2 und jede Kreatur, die imstande ist eine Sprache zu verstehen, hat einen Intelligenzwert von wenigstens 3. Ein Charakter mit einem Intelligenzwert von 0 erhält den Zustand Bewusstlos. Der Intelligenzmodifikator deines Charakters wird bei den folgenden Dingen eingerechnet:

- Die Anzahl der Bonussprachen, welche dein Charakter zu Spielbeginn beherrscht. Selbst wenn dieser Modifikator ein Malus ist, beherrscht dein Charakter immer noch seine Anfangssprachen, solange sein Intelligenzwert nicht geringer ist als 3. Weitere Informationen zu Sprachen findest du ab Seite 40.
- Die Anzahl der Fertigkeitsränge, welche du mit jeder Stufe erlangst; dein Charakter erhält stets wenigstens 1 Fertigkeitsrang pro Stufe.
- Fertigkeitswürfe für manche Berufsfertigkeiten, Biowissenschaften, Computer, Kultur, Medizin, Naturwissenschaften und Technik.
- Bonus-Technomagierzauber. Der Mindest-Intelligenzwert zum Wirken eines Technomagierzaubers ist 10 + Zaubergrad.

Konstitution (KO)

Konstitution repräsentiert die Gesundheit deines Charakters. Eine lebende Kreatur stirbt, wenn ihr Konstitutionswert auf 0 fällt. Der Konstitutionsmodifikator deines Charakters wird bei den folgenden Dingen eingerechnet:

- Ausdauerpunkte (siehe Seite 22), welche den Schaden repräsentieren, den dein Charakter abschütteln kann, ehe er zu einem Problem zu werden beginnt. Sollte dieser Attributswert sich derart verändern, dass sich der Modifikator verändert, steigen oder sinken die Ausdauerpunkte deines Charakters entsprechend.
- Zähigkeitswürfe (um Giften, Krankheiten und ähnlichen Gefahren zu widerstehen).

Stärke (ST)

Stärke misst Muskel- und Körperkraft. Ein Charakter mit einem Stärkewert von 0 erhält den Zustand Bewusstlos. Der Stärkemodifikator deines Charakters wird bei den folgenden Dingen eingerechnet:

- Nahkampfangriffswürfe und Angriffswürfe mit Wurfwaffen (z.B. Granaten).
- Schadenswürfe mit Nahkampfwaffen und Wurfwaffen (aber nicht mit Granaten).
- Fertigkeitswürfe für Athletik.
- Stärkewürfe (zum Eintreten von Türen und ähnlichem).
- Wie viel Ausrüstung dein Charakter tragen kann (siehe Seite 167).

Weisheit (WE)

Weisheit beschreibt die Intuition, Willenskraft und den gesunden Menschenverstand. Ein Charakter mit einem Weisheitswert von 0 erhält den Zustand Bewusstlos. Der Weisheitsmodifikator deines Charakters wird bei den folgenden Dingen eingerechnet:

- Willenswürfe (zur Verteidigung gegen Dinge wie magische Geisteskontrolle).
- Fertigkeitswürfe für manche Berufsfertigkeiten, Motiv erkennen, Mystik, Überlebenskunst und Wahrnehmung.
- Bonus-Aspirantenzauber. Der Mindest-Weisheitswert zum Wirken eines Aspirantenzaubers ist 10 + Zaubergrad.

ATTRIBUTSMODIFIKATOREN UND -WÜRFE

Die rechte Spalte von Tabelle 2-1 führt die zu den Attributswerten passenden Attributsmodifikatoren auf. Diese Modifikatoren finden bei Würfen Anwendung, die mit deinen Attributen in Verbindung stehen, z.B. Fertigkeits-, Angriffs- und andere Würfe. Nahezu jeder Wurf wird irgendwie von deinen Attributen betroffen und oft kommen noch weitere Modifikatoren aus anderen Quellen zur Anwendung - anstelle deines Attributswertes kommen aber in der Regel deine Attributsmodifikatoren zum Einsatz. Wenn du deine Attributswerte festlegst, dann vermerke auch die entsprechenden Attributsmodifikatoren auf deinem Charakterbogen. Sollte ein Attributswert sich je so verändern, dass sich der Modifikator verändert, dann vergiss nicht, die ganzen Sekundärspielwerte anzupassen, welche den fraglichen Modifikator benutzen.

Manchmal könnte eine Situation oder Fähigkeit dir einen Attributswurf abverlangen. In diesem Fall legst du keinen Wurf ab, welcher deine Attribute und andere Faktoren umfasst (wie im Fall von Fertigkeits- oder Rettungswürfen, welche deine Ausbildung und Kenntnisse reflektieren), sondern würfelst nur mit 1W20 und addierst deinen Attributsmodifikator. Dies repräsentiert einen Versuch, deine rohen, untrainierten Gaben für dieses Attribut zu nutzen, z.B. in Form eines Stärkewurfes, um eine Tür einzutreten. Weitere Informationen findest du auf Seite 242.

In seltenen Fällen musst du Attributswerte bestimmen, die jenseits des von der Tabelle abgedeckten Bereiches liegen, z.B. im extrem hochstufigen Bereich. Du berechnest Attributsmodifikatoren, indem du vom Attributswert 10 abziehst, das Ergebnis halbierst und einen Bruch abrundest. Beispiel: Ein Attributswert von 41 hätte daher einen Attributsmodifikator von +15 (da 41 – 10 = 31 und 31 ÷ 2 = 15,5, was zu 15 abgerundet wird).

STUFENAUFSTIEG UND ATTRIBUTSWERTE

Alle 5 Stufen (mit der 5., 10., 15. und 20. Stufe) kannst du deine Attributswerte erhöhen und anpassen. Wähle jedes Mal, wenn du eine dieser Stufen erreichst, vier deiner Attributswerte zum Steigern aus. Sollte einer dieser Attributswerte 17 oder höher sein, so steigt er dauerhaft um 1; dies schließt Attributssteigerungen aufgrund Persönlicher Aufwertungen aus (siehe auch Seite 212). Sollte der Wert 16 oder niedriger sein, so steigt er dauerhaft um 2. Du kannst mit einer Stufe immer nur einem Attribut eine Steigerung verleihen (d.h. du musst die vier Steigerungen, welche du z.B. mit der 5. Stufe erhältst, auf vier unterschiedliche Attribute legen); allerdings können Attributswerte nun auch 18 übersteigen.

Nehmen wir beispielsweise an, du hast mit deinem Androidischen Technomagier die 5. Stufe erreicht und, dass er bisher die folgenden Attributswerte hat:

ST 10, **GE** 16, **KO** 10, **IN** 18, **WE** 11, **CH** 10

Du entscheidest dich, Geschicklichkeit, Konstitution, Intelligenz und Weisheit zu steigern. Da dein Intelligenzwert 17 oder höher ist, würde er um 1 auf 19 steigen. Die anderen drei Attributswerte sind niedriger als 17 und würden daher um jeweils steigen - dies ergibt sodann:

ST 10, **GE** 18, **KO** 12, **IN** 19, **WE** 13, **CH** 10

Wenn du 5 Stufen später erneut Attributswerte steigern kannst, könntest du dich entschließen, genau dieselben vier Attribute erneut zu steigen oder deine Steigerungen anders zu verteilen. Mehr zum Stufenaufstieg findest du auf Seite 26.

GESUNDHEIT UND RESERVEPUNKTE

Starfinder ist ein Abenteuerspiel - dies bedeutet, dass zum Überleben zwei Dinge besonders wichtig sind: Wie viel Schaden kannst du einstecken, ohne zu sterben und wie gut bist du darin, angesichts Widernissen deine Überzeugungen zu vertreten. Dies wird durch drei unterschiedliche Punktevorräte und -systeme repräsentiert: Trefferpunkte (TP), Ausdauerpunkte (AP) und Reservepunkte (RP).

Trefferpunkte und Ausdauerpunkte sind eng miteinander verflochten; Ausdauerpunkte repräsentieren die Kratzer, Schrammen und Prellungen, die du noch abschütteln kannst, ohne anhaltenden Schaden zu erleiden, Trefferpunkte repräsentieren, wie viele richtige Verletzungen du erleiden und dennoch auf den Beinen und bei Bewusstsein bleiben kannst. Reservepunkte (RP) sind dagegen eher ein Maßstab deiner Willenskraft und deiner Schläue. Dieser Vorrat bemisst deine Fähigkeit, körperliche Einschränkungen zu überwinden und Grundsätze deiner Ausbildung anzuwenden, selbst wenn die Umstände gegen dich sprechen.

Die Punktesysteme werden im Folgenden detailliert beschrieben:

TREFFER- UND AUSDAUERPUNKTE

Trefferpunkte (TP) messen deine Robust- und Gesundheit - ein Verlust an TP bedeutet körperliche Verletzungen, Krankheit oder andere schwerwiegende körperliche Einschränkungen. Ausdauerpunkte (AP) messen dagegen deine Handlungsbereitschaft, deinen Elan und deine Energie; dieser Vorrat füllt sich schneller wieder. Wenn du durch einen Angriff, einen Zauber, eine Krankheit oder aus einer anderen Quelle Schaden erleidest, reduzierst du zuerst deinen Ausdauerpunkte-Vorrat. Überschüssiger Schaden reduziert sodann deine Trefferpunkte. Stelle dir deine Ausdauerpunkte als deine Fähigkeit zum Abschütteln der Nachwirkungen eines Faustschlages vor - der erste Schlag verursacht vielleicht noch keinen bleibenden Schaden, doch irgendwann bist du mit deiner Kraft am Ende, kannst nicht mehr richtig ausweichen und dann fängt es an wehzutun. Sollten deine Trefferpunkte jemals auf 0 fallen, liegst du im Sterben und musst dich stabilisieren, andernfalls könntest du sterben (siehe Verwundungen und Tod auf Seite 250).

Du erlangst deine Ausdauerpunkte zurück, indem du 1 Reservepunkt (siehe Seite 23) aufwendest und 10 Minuten am Stück ohne Unterbrechung rastest und wieder zu Atem kommst. Du kannst ein Mal am Tag nach 8 Stunden ununterbrochener Rast alle Treffer- und Ausdauerpunkte zurückerlangen (siehe Zurückerlangen von Zaubern und beschränkt einsetzbaren Fähigkeiten auf Seite 262; eine 8stündige Rast zählt als 10-minütige Rast zum Zurückerlangen von AP), du kannst TP und AP aber auch mittels Magie und Technologie zurückerlangen. Quellen magischer oder technologischer Heilung enthalten in ihren Beschreibungen die Information, ob sie Treffer- oder Ausdauerpunkte wiederherstellen. Heilung kann in der Regel verlorene Punkte wiederherstellen, aber nicht den Gesamtumfang eines Punktevorrates erhöhen. Verschiedene Arten von Magie können diese Beschränkung aber temporär ignorieren (siehe unten, Temporäre Trefferpunkte).

Trefferpunkte berechnen

Mit der 1. Stufe erhältst du die im Eintrag zu deinem Volk aufgeführte Anzahl an Trefferpunkten + die Anzahl der Trefferpunkte, die im Eintrag zu deiner Klasse aufgeführt sind. Dies reflektiert die allgemeine Zähigkeit deines Volkes und das Durchhaltevermögen, welches du im Rahmen deiner Ausbildung erlangt hast.

Mit der 2. Stufe und jeder weiteren Stufe erhältst du die in deiner Klassenbeschreibung aufgeführte Anzahl an Trefferpunkten, um den Einfluss von Training und Erfahrung auf deine Abhärtung zu reflektieren.

Ausdauerpunkte berechnen

Deine Ausdauerpunkte ergeben sich aus deinem Konstitutionswert und deiner Klassenzugehörigkeit. Mit jeder Stufe erhältst du eine Anzahl an AP in Höhe des AP-Wertes in deiner Klassenbeschreibung + deines Konstitutionsmodifikators (selbst wenn dein Konstitutionsmodifikator negativ ist, ist diese Summe niemals negativ, sondern maximal 0).

Temporäre Trefferpunkte

Manche Arten von Magie können dir Temporäre Trefferpunkte verleihen, welche nur eine beschränkte Zeit lang währen und sogar deine normale Trefferpunkte-Obergrenze überschreiten können. Solltest du über Temporäre Trefferpunkte verfügen (egal ob sie dein Maximum übersteigen oder nicht), so verlierst du zuerst diese Temporären Trefferpunkte, ehe du Ausdauerpunkte verlierst. Temporäre Trefferpunkte können nicht durch Heilung (oder Rast) zurückerlangt werden.

Beispiel

Stellen wir uns vor, du erstellst einen völlig neuen Charakter der 1. Stufe - einen Menschlichen Soldaten. Du findest den Eintrag für Menschen im Völker-Kapitel (Seite 48) und stellst fest, dass ein Mensch mit der 1. Stufe 4 Trefferpunkte erhält. Dann schaust du ins Klassenkapitel (Seite 110) und erfährst, dass ein Soldat mit jeder Stufe 7 Trefferpunkte erlangt. Du hast mit der 1. Stufe somit insgesamt 11 Trefferpunkte. Der Klasseneintrag teilt dir zudem mit, dass ein Soldat mit jeder Stufe Ausdauerpunkte in Höhe deines Konstitutionsmodifikators + 7 erhält. Du wirfst einen Blick auf deine Attributswerte. Gehen wir davon aus, dass dein Soldat einen Konstitutionswert von 14 hat. Sein Konstitutionsmodifikator ist somit +2. Dein Soldat hat folglich mit der 1. Stufe 9 Ausdauerpunkte (7 + 2). Beachte, dass du nur den Attributsmodifikator (+2) addierst, nicht den Attributswert selbst!

Sobald dein Soldat im Rahmen einiger Abenteuer genug Erfahrung gesammelt hat, um auf die 2. Stufe aufzusteigen, erhält er zusätzliche Trefferpunkte basierend auf seiner Klasse. Im vorliegenden Fall erhält er 7 weitere Trefferpunkte - die Volkstrefferpunkte erhältst du nur mit der 1. Stufe. Bei deinen Ausdauerpunkten machst du dasselbe wie auf der 1. Stufe: addiere 7 AP über die Klasse und 2 AP über den Konstitutionsmodifikator. Dein Soldat hat somit nun 18 Trefferpunkte und 18 Ausdauerpunkte.

RESERVEPUNKTE

Als Held in Starfinder verfügst du über Reservepunkte - ein innewohnendes Reservoir von Schneid und Glück, das mit deinen Fähigkeiten verbunden ist und oft über deine Klassenmerkmale verstärkt wird. Dein Vorrat an Reservepunkten (RP) ermöglicht es dir weiterzumachen, selbst wenn alles verloren scheint.

Reservepunkte berechnen

Du verfügst über eine maximale Anzahl an Reservepunkten in Höhe deiner halben Charakterstufe (abgerundet, aber Minimum 1) + den Modifikator des Schlüsselattributs deiner Klasse (siehe Seite 58). Selbst wenn dein Modifikator negativ sein sollte, hast du stets wenigstens 1 Reservepunkt.

Beispiel: Du erschaffst einen Mystiker der 1. Stufe (Schlüsselattribut Weisheit) mit einem Weisheit von 16 (Modifikator +3). Deine halbe Stufe wäre abgerundet normalerweise 0, das Minimum ist allerdings zum Glück 1! Addiere deinen Weisheitsmodifikator (+3), so dass dein Mystiker über insgesamt 4 Reservepunkte verfügt.



Reservepunkte nutzen und zurückerlangen

Reservepunkte können auf viele Weisen verwendet werden. Viele Klassen greifen auf sie zurück, um ihre Klassenmerkmale zu aktivieren und Ressourcen zurückzuerlangen. Manche Fähigkeiten erfordern keinen Einsatz von Reservepunkten, sind aber nur solange aktiv, wie du über eine bestimmte minimale Anzahl an Reservepunkten in deinem Vorrat verfügst - so kann beispielsweise ein Gesandter mit wenigstens 1 Reservepunkt in seinem Vorrat sein Klassenmerkmal Begabung nutzen, um einen zusätzlichen Würfel bei Fertigkeitswürfen für Motiv erkennen zu nutzen, ohne den Punkt aufwenden zu müssen. Dein Reservepunktevorrat kann niemals unter 0 fallen. Wenn du im Sterben liegst, verlierst du Reservepunkte. Solltest du den Zustand Sterbend haben und daher Reservepunkte verlieren, bist du tot, sobald du über keine Reservepunkte mehr verfügst (weitere Informationen findest du auf Seite 250 unter Verwundungen und Tod).

Charaktere können maximal ein Mal am Tag aufgewandte Reservepunkte zurückerhalten, indem sie 8 Stunden ohne Unterbrechung ruhen.

Allgemeine Verwendungen für Reservepunkte

Du kannst Reservepunkte außer zum Aktivieren von Klassenmerkmalen noch im Allgemeinen zu einigen wichtigen Zwecken nutzen. Ein Charakter mit Reservepunkten kann sie aufwenden, um Ausdauerpunkte zurückzuerhalten, sich nach Erleiden einer schweren Wunde zu stabilisieren oder um sich aufzuraffen und weiterkämpfen zu können.

AUSDAUERPUNKTE ZURÜCKERLANGEN

- Du kannst 1 Reservepunkt aufwenden, um verlorene Ausdauerpunkte zurückzuerlangen; du kannst das Maximum deines Vorrates so nicht überschreiten. Der Einsatz dieser Fähigkeit erfordert 10 Minuten ununterbrochener Rast - solltest du mittendrin gestört werden, erlangst du keine Ausdauerpunkte zurück, verlierst aber auch den Reservepunkt nicht. Du kannst also nicht in Intervallen ruhen, welche sich letztendlich zu 10 Minuten aufaddieren.

STABILISIEREN

- Hast du den Zustand Sterbend und verfügst über genug Reservepunkte, kannst du während deines Zuges Reservepunkte aufwenden, um dich zu stabilisieren. Du musst ein Viertel deines Maximum (minimal1 RP - maximal 3 RP) hierfür aufwenden. Hast du dich stabilisiert, verlierst du den Zustand Sterbend, behältst aber den Zustand Bewusstlos. Solltest du den Zustand Sterbend innehaben und nicht über wenigstens 3 Reservepunkte verfügen, verlierst du Reservepunkte gemäß der Regeln für Sterbend (siehe Seite 250, Verwundung und Tod).

WEITERKÄMPFEN

- Solltest du stabilisiert sein und über genug Reservepunkte verfügen oder solltest du aufgrund von Nichttödlichen Schaden den Zustand Bewusstlos erhalten haben (siehe Seite 252), kannst du zu Beginn deines Zuges 1 Reservepunkt aufwenden, um bei dir 1 Trefferpunkt zu heilen. Du verlierst die Zustände Sterbend und/oder Bewusstlos und kannst normal deinen Zug ausführen. Du kannst Reservepunkte zum Zurückgewinnen von Trefferpunkte nur ausgeben, wenn du auf 0 Trefferpunkte reduziert und stabilisiert bist. Du kannst auf diese Weise maximal 1 Trefferpunkt heilen. Du kannst in derselben Runde keine Reservepunkte aufwenden, um dich zu stabilisieren und weiterzukämpfen.

GESINNUNG

Die Gesinnung ist eine rasche Methode, um die Persönlichkeit, Moralvorstellungen und Vorlieben eines Individuums zu charakterisieren. Das System besteht aus zwei Achsen: Gut-Böse und Ordnung-Chaos. Jede Achse bildet ein Spektrum mit einer neutralen Option in der Mitte. Beide Achsen können beliebig kombiniert werden, so dass es insgesamt neun mögliche Kombinationen gibt.

GUT GEGEN BÖSE

Die Gut-Böse-Achse beschreibt das Moralverständnis eines Charakters. Eine gute Gesinnung steht für Altruismus, den Wunsch, den Unschuldigen zu helfen, und Respekt für das Leben und die Würde intelligenter, fühlender Wesen. Eine böse Gesinnung steht für Egoismus, die Bereitschaft, anderen zum eigenen Vergnügen oder zum Profit Schaden zuzufügen und sie zu unterdrücken, und fehlendes Mitgefühl. Neutrale Charaktere sehen sich zum Teil außerhalb des moralischen Spektrums oder besitzen einfach nicht die Bereitschaft, persönliche Opfer zu erbringen, um anderen zu helfen.

ORDNUNG GEGEN CHAOS

Die Ordnung-Chaos-Achse beschreibt die Flexibilität eines Charakters und wie sehr er die Regeln befolgt. Eine rechtschaffene Gesinnung steht für Respekt gegenüber Autoritäten und Traditionen, das Einhalten von Versprechen, das Befolgen von Gesetzen oder eines persönlichen Kodex und das Beurteilen jener, die all das nicht schaffen. Eine chaotische Gesinnung steht für den Wunsch nach Freiheit, das Treffen eigener Entscheidungen und Misstrauen gegenüber Autoritäten. Neutrale Charakter fallen zwischen diese Extremfälle und haben keinen innewohnenden Drang zu gehorchen oder zu rebellieren. Beachte, dass eine rechtschaffene Gesinnung nicht zwangsläufig bedeutet, dass man den Gesetzen einer bestimmten Gesellschaft gehorcht - ein rechtschaffener Charakter kann durchaus ein starkes persönliches Ehrgefühl besitzen, aber mit den Regeln seiner Gesellschaft über Kreuz liegen. Ebenso könnte er weiterhin den Traditionen seines Heimatplaneten folgen, statt denen der Welt, welche er gegenwärtig besucht.

DIE NEUN GESINNUNGEN

Die folgenden Beschreibungen sind nur Vorschläge - verschiedene Charaktere können mehr oder weniger im Einklang mit ihren Gesinnungen agieren. Spielercharaktere können jede Gesinnung besitzen, es ist meist aber am leichtesten, wenn alle in einer Gruppe gut oder neutral sind, da eine Mischung guter und böser Charakter zu ungewollten Konflikten und Frustration führen kann.

Rechtschaffen Gut

Du handelst, wie es die Gesellschaft von einer guten Person erwartet. Du bist ehrenvoll und voller Mitgefühl, hältst dein Wort und bekämpfst die Ungerechtigkeit auf disziplinierte Weise. Du glaubst, dass Regeln und Strukturen für eine gesunde Gesellschaft erforderlich sind, sofern sie den Leuten dabei helfen, das Richtige zu tun. Andere Gesinnungen könnten dich als einfach gestrickt betrachten oder der Ansicht sein, dass du ideologische Reinheit über den Fortschritt stellst.

Neutral Gut

Du glaubst daran, das Richtige zu tun und anderen zu helfen, verbreitest aber keine Ideologie. Die Selbstgerechtigkeit von Ordnungshütern oder Rebellen interessiert dich nicht und es ist dir auch egal, wenn andere dich als unbeständig oder nicht hinreichend involviert betrachten, solange du auf das Wohl der Allgemeinheit hinarbeitest.

Chaotisch Gut

Du folgst deinem Gewissen und triffst eigene Entscheidungen. Du hasst es, wenn andere dir Einschränkungen auferlegen wollen und weißt, dass du zuweilen die Regeln brechen musst, um das Richtige zu tun. Auch wenn du in der Regel gute Absichten verfolgst, haben manche Leute Schwierigkeiten, mit dir zusammenzuarbeiten, und betrachten dich als unberechenbar.

Rechtschaffen Neutral

Du befolgst einen Kodex, welchen du nicht vorsätzlich brichst, egal ob es sich um die Gesetze der Gesellschaft oder einen persönlichen Ethos handelt. Du glaubst, dass nur Ordnung und Organisation die Gesellschaft zusammenhalten. Du glaubst zwar an Autorität, verwechselst sie aber nicht mit Moral - das System kann ebenso helfen wie schaden, allerdings ist das immer noch besser als gar kein System. Andere mögen deine Inflexibilität verachten, doch zumindest bist zu zuverlässig.

Wahrhaft Neutral

Möglicherweise folgst du einer abgehobenen philosophischen Einstellung hinsichtlich Balance und Neutralität, jedoch ist es wahrscheinlicher, dass du dich einfach zu keiner anderen Gesinnung hingezogen fühlst. Wahrscheinlich bevorzugst du das Gute gegenüber dem Bösen, allerdings triffst du keine besonderen Bemühungen es zu fördern. Du agierst in deinem eigenen Interesse und könntest sehr gut erkennen, dass das Universum Moralvorstellungen als irrelevant betrachtet. Unintelligente Kreaturen sind stets Wahrhaft Neutral, da ihnen die Selbsterkenntnis und das Selbstverständnis fehlen, um auf Erkenntnissen basierende Entscheidungen zu treffen, zumal sie rein nach Instinkt oder Programmierung handeln.

Chaotisch Neutral

Du folgst deinen Launen und scherst dich nicht um die Konsequenzen. Du hasst es, wenn man dich kontrollieren will, und handelst nur entsprechend deiner eigenen Interessen. Du willst eigentlich nicht Anarchie verbreiten - das würde im Grunde zu viel Energie und Überzeugung erfordern. Deine Handlung unterliegen auch nicht dem Zufallsprinzip, sind aber ungezügelt und oft unüberlegt. Andere zu verletzen, macht dir keine Freude, du machst dir aber auch keine großen Gedanken darüber, wie du sie beschützen könntest. Du glaubst daran, für den Augenblick zu leben, und erfindest dich auch notfalls neu.

Rechtschaffen Böse

Du glaubst, dass eine von Gesetzen, Hierarchien und gesellschaftlichen Verträgen und Verpflichtungen getragene Zivilisation dem Chaos absolut in allem vorzuziehen ist. Zugleich glaubst du daran, diese Regeln nutzen zu können, um zu bekommen, was du willst, egal wer dabei Schaden erleidet. Du überlegst zwar ständig, wie du vorankommen kannst, bist notfalls aber auch bereit zu dienen und innerhalb der Rangordnung aufzusteigen. Du hältst dein Wort und folgst dem Gesetz buchstabengetreu. Tradition, Loyalität und Ordnung sind dir wichtig, Freiheit, Würde oder Leben aber nicht. Du berufst dich zuweilen auf das Allgemeinwohl, doch letztendlich kommen all deine Taten nur dir selbst zugute.

Neutral Böse

Du bist die Verkörperung des morallosen Egoismus. Du tust, was du willst, ohne Reue zu verspüren und verspürst weder eine Vorliebe für Ordnung noch ein Bedürfnis, Konflikte zu erzeugen. Dir fehlt Empathie und du könntest anderen rein zum Vergnügen Schaden zufügen. Du bist zwar imstande zu langfristiger Planung und in einer Gruppe zu arbeiten, wendest dich aber sofort gegen deine Verbündeten, wenn es dir zum Vorteil gereicht.

Chaotisch Böse

Du liebt den Streit und die Zerstörung, hast du dann doch Gelegenheit, dein Können und deine Stärke zu zeigen. Du folgt zügellos deiner Gier, deinem Hass und deiner Lust - du bist brutal und unberechenbar. Du verstehst Loyalität nicht und würdest lieber gefürchtet



GESINNUNG

	RECHTSCHAFFEN	NEUTRAL	CHAOTISCH
GUT	Rechtschaffen Gut	Neutral Gut	Chaotisch Gut
NEUTRAL	Rechtschaffen Neutral	Wahrhaft Neutral	Chaotisch Neutral
BÖSE	Rechtschaffen Böse	Neutral Böse	Chaotisch Böse

werden als geliebt. Du verspürst ein instinktives Verlangen, alles zu zerschmettern, was dich irgendwie aufhalten will.

GESINNUNGEN VERWENDEN

Bei Starfinder ist die Gesinnung ein Werkzeug, um die Persönlichkeit des jeweiligen Charakters zu beschreiben. Sie ist aber keine Zwangsjacke, welche bestimmt, was jemand tun kann oder nicht. Ein guter Charakter kann immer noch böse Taten vollbringen und ein böser Charakter kann Gutes tun. In manchen Fällen kann der SL aber entscheiden, dass eine Handlung drastisch genug ist, um zu einer Verschiebung der Gesinnung zu führen (siehe unten, Gesinnungsverschiebung). Meistens reflektiert dieses System aber den Umstand, dass auch die Gesinnung nicht absolut ist - kein sterblicher Charakter ist perfekt gut oder böse, rechtschaffen oder chaotisch. Unterschiedliche kulturelle Praktiken und Glaubenssysteme und der Umstand, dass selbst Leute (oder Götter!) welche ähnliche Werte hochhalten, nur selten bei allem auch ähnlicher Meinung sind, bedeuten, dass eine Gesinnung durchaus eine breite Vielfalt widersprechender Ansichten und Taten abdecken kann. Ein Charakter könnte generell freundlich, großzügig und gesetzestreu sein und dennoch Ansichten oder Vorurteile hegen, die andere als abstoßend und widerwärtig einstufen. Ein anderer Charakter könnte entscheiden, dass es zwar traurig ist, einen Unschuldigen zu töten, um viele zu retten, dies aber dennoch ein akzeptables Tun darstelle. Ob diese Charaktere als Rechtschaffen Gut betrachtet werden könnten, hängt von dir und deiner Spielgruppe ab - wie bei allen Regeln hat der SL das letzte Wort, was noch unter eine bestimmte Gesinnung fällt.

Neben individuellen Charakteren verfügen auch Kreaturen und Völker in ihren Spielwerten über Gesinnungen. Die aufgeführte Gesinnung bedeuten nicht, dass etwas in den Genen einer Kreatur verankert ist, sondern dass diese Gesinnung innerhalb der fraglichen Spezies oder Gesellschaft am weitesten verbreitet ist. Mit Ausnahme von Externaren wie Engeln und Teufeln, welche wortwörtliche körperliche Manifestationen bestimmter Gesinnungen oder Ideologien sind, können Angehörige jedes Volkes jede Gesinnung besitzen. Unter den richtigen Umständen mag des passieren, dass ein Individuum dem allgemeinen Trend widersteht und eine zum Standardeintrag abweichende oder diesem gänzlich widersprechende Gesinnung entwickelt.

Wie die moralischen Philosophien, welche Gesinnungen zu repräsentieren versuchen, sind auch diese unordentlich, unsicher und werden kulturell unterschiedlich ausgelegt. Letztendlich steht bei Starfinder aber der Spaß im Vordergrund. Wenn dir also die aus dem Gesinnungssystem resultierenden Interaktionen keine Freude bereiten, dann kannst du es auch gänzlich ignorieren.

Gesinnungsverschiebungen

Die Gesinnung ist bei Starfinder hauptsächlich ein Werkzeug zum Geschichtenerzählen und keine Regel, es gibt aber verschiedene Arten von Magie, die je nach Gesinnung unterschiedlich funktioniert. Ferner verleihen Götter nur in den seltensten Fällen Gläubigen Zauber, deren Gesinnung zu der ihren in Widerspruch steht. Falls ein SL glaubt, dass die Taten eines Charakters nicht die für ihn gewählte Gesinnung widerspiegeln, sollte er dies dem Spieler mitteilen. Und sollte die Abweichung sehr extrem sein, könnte der SL verlangen, dass der Spieler die Gesinnung des Charakters ändert oder ihm dies auf Nachfrage auch gestatten. Ebenso sollte ein Spieler mit seinem SL über Gesinnungsveränderungen reden, wenn er so Veränderungen der Persönlichkeit seines Charakters darstellen will. - Sollte dieser Wunsch häufiger aufkommen, hat der Charakter wahrscheinlich eine chaotische Gesinnung.

Gesinnungsschritte

Wenn die Regeln mit der Gesinnung interagieren, ist oft von „Schritten“ die Rede - dies bezieht sich auf die Anzahl von Verschiebungen zwischen zwei Gesinnungen (siehe auch das Diagramm). Beachte hierbei, dass diagonal angrenzende Gesinnungen immer noch zwei „Schritte“ voneinander entfernt sind - ein Rechtschaffen Neutraler Charakter ist einen Schritt von Rechtschaffen Gut und drei Schritte von Chaotisch Böse entfernt.

STUFENAUFSTIEG

Wenn Spielercharaktere Herausforderungen überwinden, erhalten sie Erfahrungspunkte (oder „EP“) als Lohn und Qualifikation für Erlerntes und Geübtes. Wenn SC weitere Erfahrungspunkte erlangen, dann erreichen sie irgendwann neue Charakterstufen - ihre Fähigkeiten verbessern sich und sie erhalten zudem neue Fähigkeiten. Charaktere erhalten Erfahrungsstufen (oder „steigen auf“), wenn sie über bestimmte Mengen an Erfahrungspunkten verfügen - siehe auch Tabelle 2-4: Charakterverbesserung. In der Regel erfolgt ein Stufenaufstieg am Ende einer Spielsitzung, wenn der SL die EP ausgibt, oder zwischen den Spielsitzungen.

Der Stufenaufstieg funktioniert weitestgehend wie die Charaktererschaffung, wobei bisher getroffene Entscheidungen zu Attributswerten, Volks- und Klassenzugehörigkeit, Fertigkeiten, Motiv und Talenten nicht mehr geändert werden können. Eine neue Klassenstufe verleiht dir in der Regel neue Klassenmerkmale, weitere Fertigkeitsränge, mehr Treffer-, Konditions- und Reservepunkte und eventuell auch ein weiteres Talent oder einen neuen Motivvorteil oder sogar zusätzliche Attributspunkte in Form von Steigerungen (siehe Tabelle 2-4: Charakterverbesserung).

Verbessere deinen Charakter mit folgenden Schritten:

SCHRITT 1: ATTRIBUTSSTEIGERUNGEN

Du erhältst alle 5 Stufen die Möglichkeit, die Attributswerte deines Charakters zu erhöhen und anzupassen. Jedes Mal, wenn du eine dieser Stufen erreichst - die 5., die 10., die 15. oder die 20. (siehe auch Tabelle 2-4) -, wählst du vier Attribute, deren Werte du steigern willst. Sollte einer dieser Attributswerte 17 oder höher sein, so steigt er dauerhaft um 1; dies schließt Attributssteigerungen aufgrund Persönlicher Aufwertungen aus (siehe auch Seite 212). Sollte der Wert 16 oder niedriger sein, so steigt er dauerhaft um 2. Du kannst im Rahmen derselben Stufe kein Attribut mehrfach steigern. Im Gegensatz zur Charaktererschaffung können Attributswerte nun 18 übertreffen.

Sollte eine Steigerung eines Attributswertes zur Veränderung des Attributsmodifikators führen, so vergiss nicht, die von diesem Modifikator abhängigen Sekundärspielwerte ebenfalls anzupassen, z.B. Angriffsboni, Rettungswürfe, Gesamtfertigkeitsboni, Ausdauerpunkte, Reservepunkte und die SG der Rettungswürfe gegen Klassenmerkmale und Zauber. Beachte auch, dass Attributswerterhöhungen rückwirkend greifen, als hätte dein Charakter schon immer die höheren Werte gehabt. Dies betrifft u.a. Reservepunkte, Ausdauerpunkte und die Gesamtanzahl an Fertigkeitsrängen, über die der Charakter verfügt. Beispiel: Ein Mechaniker mit Intelligenz 17 (Modifikator +3) erhält pro Stufe insgesamt 7 Fertigkeitsränge, die er auf seine Fertigkeiten (Kapitel 5) verteilen kann. Mit der 5. Stufe erhöht er seinen Intelligenzwert auf 18, wodurch auch der Modifikator auf +4 steigt. Nun erhält er nun nur fortan 8 Fertigkeitsränge pro Stufe, sondern erhält rückwirkend auch die Differenz von 1 Rang pro Stufe für die ersten vier Stufen.

Mehr zu Attributswerten findest du auf Seite 18.

SCHRITT 2: NEUE KLASSENMERKMALE

Dein Charakter kann entweder die nächste Stufe in seiner aktuellen Klasse oder eine Stufe in einer anderen Klasse wählen (siehe unten; Stufen in mehreren Klassen). In Kapitel 4 findest du die Merkmale, welche deine Klasse mit jeder Stufe verleiht. Erhöhe die Anzahl der Trefferpunkte deines Charakters um den Wert, den ihm seine Klasse verleiht, erhöhe seine Ausdauerpunkte um den aufgeführten Wert (plus Konstitutionsmodifikator), passe Rettungswurf- und Angriffsboni an und integriere die Klassenmerkmale, welche er mit dieser Stufe erhält (im Falle eines Zauberkundigen integriere alle neu erlangten Zauber). Neben neu erlangten Klassenmerkmalen könnten sich manche seiner Klassenmerkmale, die er auf früheren Stufen erhalten hat, auf höheren Stufen verbessern, daher schau dir auch an, ob dies der Fall sein könnte.

SCHRITT 3: NEUE TALENTE ODER MOTIVVORTEILE

Dein Charakter erhält mit jeder ungeraden Charakterstufe ein neues Talent. Dies erfolgt zusätzlich zu Bonustalenten, die er eventuell durch seine Klasse erlangt. Wenn du ein neues Talent wählst, dann prüfe, ob dein Charakter auch die Voraussetzungen erfüllt (siehe Kapitel 6).

Dein Charakter erhält alle 6 Stufen (mit der 6., 12. und 18. Stufe) einen neuen Vorteil über sein Motiv (siehe Seite 28).

SCHRITT 4: FERTIGKEITSRÄNGE VERTEILEN

Wenn dein Charakter eine neue Stufe erlangt, erhält er eine Anzahl neuer Fertigkeitsränge gemäß seiner Klasse und seines Intelligenzmodifikators (siehe Seite 132); wie unter Schritt 1 erwähnt, könnte er zudem Fertigkeitsränge erhalten, weil sich sein Intelligenzmodifikator verbessert. Investiere diese neuen Fertigkeitsränge in bestehende und/oder neue Fertigkeiten. Beachte, dass auch weiterhin die Anzahl an Rängen, die du in eine Fertigkeit investierst, deine Charakterstufe nicht übertreffen darf. Sollten im Rahmen von Schritt 1 Attributsmodifikatoren gestiegen sein, so vergiss nicht, dies bei den Boni auf die Fertigkeitswürfe zu berücksichtigen.

TABELLE 2-4: CHARAKTERVERBESSERUNG

CHARAKTER STUFE	GESAMT-ERFAHRUNGSPUNKTE	ATTRIBUTS-STEIGERUNG	SPEZIELL
1.	–	–	1. Talent, Motivvorteil
2.	1.300	–	–
3.	3.300	–	2. Talent
4.	6.000	–	–
5.	10.000	1.	3. Talent
6.	15.000	–	Motivvorteil
7.	23.000	–	4. Talent
8.	34.000	–	–
9.	50.000	–	5. Talent
10.	71.000	2.	–
11.	105.000	–	6. Talent
12.	145.000	–	Motivvorteil
13.	210.000	–	7. Talent
14.	295.000	–	–
15.	425.000	3.	8. Talent
16.	600.000	–	–
17.	850.000	–	9. Talent
18.	1.200.000	–	Motivvorteil
19.	1.700.000	–	10. Talent
20.	2.400.000	4.	–

STUFEN IN MEHREREN KLASSEN

Die meisten Charaktere folgen während ihrer ganzen Karriere einer einzelnen Klasse und erlangen in dieser immer eindrucksvollere Fähigkeiten. Es kann aber durchaus sein, dass dein Charakter einige Fähigkeiten einer anderen Klasse besitzen soll. In diesem Fall wählst du beim Stufenaufstieg nicht die nächste Stufe der bestehenden Klasse, sondern die 1. Stufe einer anderen Klasse. Dein Charakter erlangt so alle Merkmale der 1. Stufe dieser neuen Klasse zusätzlich zu seinen bestehenden Klassenmerkmalen. Man bezeichnet dies auch als “Multiclassing.”

Beispiel: Ein Soldat der 5. Stufe interessiert sich für die magischen Künste und wählt beim nächsten Stufenaufstieg statt der 6.



ÜBERSICHT
CHARAKTERERSCHAFFUNG
VÖLKER
KLASSEN
FERTIGKEITEN
TALENTE
AUSRÜSTUNG
TAKTISCHE REGELN
RAUMSCHIFFE
MAGIE UND ZAUBER
SPIELWEITEN
HINTERGRUND
PATHFINDER

Stufe als Soldat die 1. Stufe als Technomagier. Diese Kombination wird gemeinhin als „Soldat 5/Technomagier 1“ notiert. Der Charakter behält alle Fähigkeiten und Klassenmerkmale eines Soldaten der 5. Stufe (Bonustalente, Kampfstile, Umgang mit Waffen und Rüstungen u.a.) und erhält zudem die Klassenmerkmale und Fähigkeiten eines Technomagiers der 1. Stufe (z.B. die Fähigkeit zum Wirken von Technomagierzaubern des 1. Grades und das Klassenmerkmal Zauberspeicher). Er addiert die Trefferpunkte, Ausdauerpunkte, Grundangriffsboni und Rettungswurfboni der 1. Stufe als Technomagier auf die entsprechenden Werte eines Soldaten der 5. Stufe. Der Charakter wird aber als Charakter der 6. Stufe behandelt (er hat nun Charakterstufe 6).

Verwechsle Klassenstufe und Charakterstufe nicht, da manche Effekte und Voraussetzungen auf den einen Wert oder den anderen abstellen. Talente könnten eine Minimumcharakterstufe oder eine Minimumstufe in einer bestimmten Klasse erfordern. Nahezu alle Klassenmerkmale sind von der Stufe in der Klasse abhängig, welche sie verleiht. Nur das Wirken von Zaubern bildet eine Ausnahme: Wenn du die Zauberstufe eines Charakters berechnest, addierst du die Stufen unterschiedlicher zauberwirkender Klassen (z.B. Aspirant und Technomagier).

Ein Charakter mit Stufen in mehreren Klassen kann über mehr als ein Schlüsselattribut verfügen. Das Schlüsselattribut seiner jeweiligen Klassen verändert sich aber nicht und die Merkmale einer Klasse sind immer noch vom Schlüsselattribut dieser Klasse abhängig. Hinsichtlich Berechnungen, bei denen nicht an die Klasse gebundene Schlüsselattribute genutzt werden, z.B. der Bestimmung deines Reservepunktevorrates, verwendest du das Schlüsselattribut mit dem höchsten Wert und entsprechend höchsten Modifikator.

Du kannst Stufen in so vielen verschiedenen Klassen wählen, wie du magst, allerdings könnte dies den Anschein erwecken, als wolltest du alles können, ohne dabei etwas wirklich zu beherrschen. Da du bei jeder Klasse stets ganz am Anfang beginnst, kann man so leicht einen Haufen niedrigstufiger Fähigkeiten ansammeln, der nicht mit den höherstufigen Fähigkeiten eines Charakters mit nur einer Klasse derselben Charakterstufe konkurrieren kann. So mag beispielsweise ein Gesandter 3/Soldat 4/Technomagier 3 auf dem Papier fähig und abgerundet erscheinen, jedoch wird ihn ein Soldat der 10. Stufe unangespitzt in den Boden rammen und jeder andere Charakter der 10. Stufe in der Gruppe ihn beständig übertrumpfen.

UMLERNEN

In der Regel sind Entscheidungen, welche du im Rahmen eines Stufenaufstieges trifft, dauerhaft; du kannst nicht zurückgehen und seine Attributswerte, Talente, Fertigkeiten usw. später verändern. Für Charaktere, welche verzweifelt ihre Vergangenheit verändern und Fähigkeiten ersetzen wollen, gibt es jedoch eine technologische Löschung: der Gedächtniseditor, eine Gerätschaft, welche altes Wissen und Fähigkeiten löschen und dauerhaft durch andere ersetzen kann. Auf diese Weise kann du einen Charakter teilweise neu bauen - sofern es der SL erlaubt. Mehr zu dieser Gerätschaft findest du auf Seite 226.



CHARAKTERMOTIVE

Ein Charaktermotiv repräsentiert einen Fokus für deinen Charakter, der aus seinem Hintergrund, seiner Kindheit, seiner Ausbildung oder seinem mystischen Schicksal entspringen könnte. Du wählst mit der 1. Stufe ein Charaktermotiv und erhältst besondere Vorteile, welche wichtige Aspekte dieses Motivs reflektieren, mit der 1., 6., 12. und 18. Stufe. Sofern nicht anders vermerkt, handelt es sich jeweils um Außergewöhnliche Fähigkeiten. Mit Erlaubnis deines SL kannst auch dein eigenes Motiv entwickeln, welches perfekt zu deinem Charakterkonzept passt!



BERÜHMTHEIT

Du bist eine beliebte und respektierte Berühmtheit innerhalb der Grenzen des kolonisierten Weltalls. Weitere Informationen findest du auf Seite 29}.



GELEHRTER

Als Akademiker verfügst du über vielfältige Kenntnisse und den Wunsch, diese zu erweitern. Weitere Informationen findest du auf Seite 30.



GEISTLICHER

Dein unerschütterlicher Glaube an eine Philosophie oder Religion bildet den Kern deiner Persönlichkeit. Weitere Informationen findest du auf Seite 31.



GESETZLOSER

Egal ob du schuldig bist oder nicht, du wirst in einer Stadt, auf einem Planeten oder vielleicht sogar in der gesamten Galaxis gesucht! Weitere Informationen findest du auf Seite 32.



KOPFGELD-JÄGER

Nahezu nichts kann dich davon abhalten, deine Beute aufzuspüren und lebendig oder tot zurückzubringen. Weitere Informationen findest du auf Seite 33.



MOTIVLOS

Du passt in keine der anderen Kategorien oder betrachtest dich selbst als unbeschriebenes Blatt. Weitere Informationen findest du unten.



PILOTENASS

Dank ruhiger Hände und stählerner Nerven kannst du Raumschiffe und andere Fahrzeuge steuern. Weitere Informationen findest du auf Seite 34.



RAUMFAHRER

Du lebst zwischen den Sternen, suchst nach neuen Welten zum Erkunden und sehnst dich nach dem nächsten Abenteuer. Weitere Informationen findest du auf Seite 35.



SÖLDNER

Du bist ein gut ausgebildeter Glücksritter, der im Kampf gut mit seinen Gefährten zusammenarbeitet. Weitere Informationen findest du auf Seite 36.



XENOSUCHER

Bei deinen Reisen jenseits der Paktwelten möchtest du Kontakt mit fremdartigen Lebensformen knüpfen. Weitere Informationen findest du auf Seite 37.

MOTIVLOSE CHARAKTERE

Solltest du zu der Ansicht kommen, dass keines der aufgeführten Motive zu deinem Charakterkonzept passt, kannst du auch beschließen, gar kein Motiv zu haben. In diesem Fall erhältst du zu den genannten Stufen die folgenden Vorteile. Ein motivloser Charakter ist deutlich schwächer, als ein Charakter mit einem Motiv, daher wähle diese Option mit Sorgfalt.

Allgemeinwissen (1.)

Du erhältst bei Erschaffung eines motivlosen Charakters eine Klassenfertigkeit deiner Wahl. Ferner erhältst du eine Attributsanpassung von +1 auf einen Attributswert deiner Wahl.

Gewissheit (6.)

Ein Mal am Tag erhältst du vor Ablegen eines Fertigkeitswurfes einen Bonus von +2 auf diesen Wurf.

Umfangreiche Studien (12.)

Wähle eine deiner Klassenfertigkeiten. Du kannst ein Mal am Tag einen Wurf für diese Fertigkeit wiederholen, ehe du erfährst, ob der erste Wurf ein Erfolg oder Misserfolg ist. Du musst das zweite Ergebnis behalten, selbst wenn es schlechter ausfallen sollte.

Eiserne Entschlossenheit (18.)

Erhöhe deinen Reservepunktevorrat um 1.



BERÜHMTHEIT +1 CH

Dank interstellarer Funkverbindungen und Hyperraumreisen ist die Galaxis kleiner als jemals zuvor - und diese Vernetzung hat deinen Aufstieg zu einer Berühmtheit ermöglicht. Du könntest ein berühmter Künster oder gefeierter Wissenschaftler sein, wirst aber nur auf den Paktwelten und in mit ihnen assoziierten Systemen erkannt. Möglicherweise bereist du unbekannte Welten, um deinen Ruhm zu verbreiten - oder um ihm zu entkommen.

FACHWISSEN [1.]

Wähle eine Berufsfertigkeit. Du verfügst über umfassende Kenntnisse zum Hintergrund dieses Berufs. Wenn du einen Fertigkeitswurf für diese Berufsfertigkeit oder für Kultur ablegst, um an Wissen über andere bekannte Angehörige deines Berufsstandes, die Geschichte deines Berufes oder Details zu seinen kulturellen Aspekten zu erinnern, dann senke den SG um 5. Du erhältst einen Bonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für deine gewählte Berufsfertigkeit. Kultur ist für dich eine Klassenfertigkeit; sollte es zudem eine Klassenfertigkeit der Klasse sein, die du mit der 1. Charakterstufe wählst, so erhältst du stattdessen einen Bonus von +1 auf deine Fertigkeitswürfe für Kultur. Ferner erhältst du eine Attributsanpassung von +1 auf Charisma bei der Charaktererschaffung.

BERÜHMT [6.]

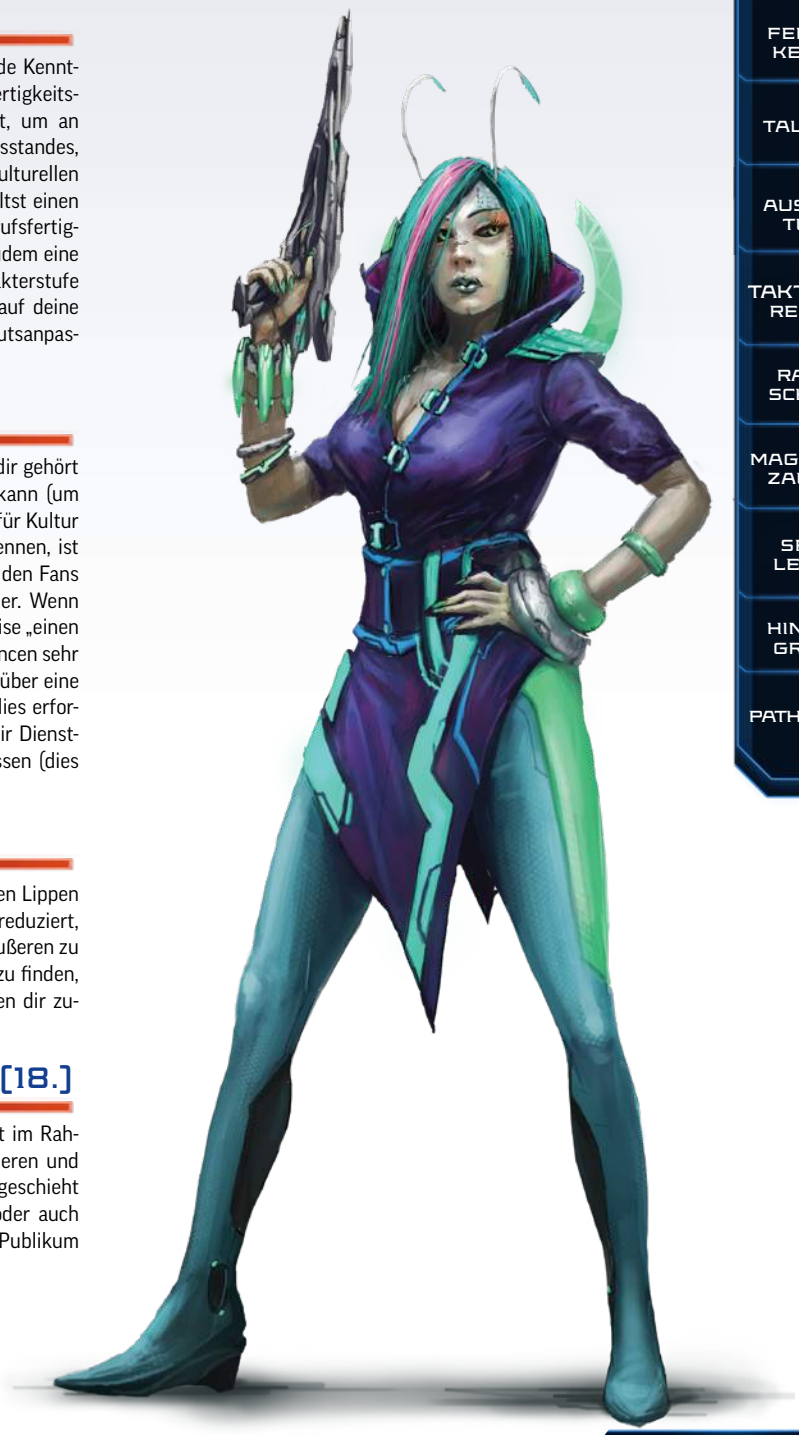
Du bist bekannt genug, dass so ziemlich jeder schon von dir gehört hat oder recht schnell Informationen über dich finden kann (um deinen Namen wiederzuerkennen, ist ein Fertigkeitswurf für Kultur gegen SG 10 erforderlich, um dich rein äußerlich zu erkennen, ist ein Fertigkeitswurf für Kultur gegen SG 20 nötig). Unter den Fans deiner Berufssparte hast du sowohl Anhänger wie Gegner. Wenn du nach einer generischen Person suchst, wie beispielsweise „einen Arzt, der diese Krankheit behandeln kann", stehen die Chancen sehr gut, unter deinen Fans einen zu finden, welcher dir gegenüber eine Anfangseinstellung von Freundlich oder Hilfsbereit hat; dies erfordert 2W4 Stunden. Der SL kann bestimmen, dass Fans dir Dienstleistungen verbilligt oder sogar kostenlos zukommen lassen (dies betrifft aber keine Güter).

SEHR BERÜHMT [12.]

Dein Ruf wächst derart, dass dein Name praktisch auf allen Lippen ist. Der SG von Fertigkeitswürfen für Kultur wird auf 5 reduziert, um dich zu kennen, bzw. auf 10, um dich anhand deines Äußeren zu erkennen; du benötigst nur 1W4 Stunden, um einen Fan zu finden, auf den eine generische Beschreibung zutrifft. Fans geben dir zudem beim Erwerb von Gütern 10% Rabatt.

UNGLAUBLICH BERÜHMT [18.]

Du kannst bis zu zwei Mal am Tag mit der Öffentlichkeit im Rahmen deines Berufes für wenigstens 10 Minuten interagieren und so 1 Reservepunkt zurückerlangen. Diese Interaktion geschieht meistens im Rahmen eines Auftritts (z.B. ein Konzert) oder auch einer Pressekonferenz nach einem Auftritt, sollte es kein Publikum gegeben haben.



GELEHRTER + 1 IN

Du bist ein hochgelehrter Intellektueller, der seinen Verstand bei Problemen und Rätseln einsetzt, vor denen andere verzagen. Möglicherweise bist du ein Lehrer zu einem bestimmten Themengebiet an einer großen Universität oder ein Hansdampf in allen Gassen mit Kenntnissen auf mehreren Gebieten. Vielleicht erkundest du die Galaxis auf der Suche nach uralten Artefakten oder neuen wissenschaftlichen Phänomenen. Egal was deine Motivation ist, du bist dir sicher, dass die gesuchten Antworten dort draußen sind.

FACHWISSEN (1.)

Du bist ein Experte für ein bestimmtes Studiengebiet, dem man seine Leidenschaft anmerkt. Wähle Biowissenschaften oder Naturwissenschaften und dann eine Spezialisierung. Du kannst dich bei Biowissenschaften in Biologie, Biotechnologie, Botanik, Genetik, Ökologie, Xenobiologie, Zoologie oder einem anderen Feld spezialisieren. Du kannst dich bei Naturwissenschaft in Astronomie, Chemie, Geographie, Geologie, Klimatologie, Meteorologie, Ozeanographie, Physik oder einem anderen Feld spezialisieren. Reduziere den SG von Fertigkeitswürfen hinsichtlich deiner Spezialisierung um 5, wenn du Wissen darüber abrufst. Deine gewählte Fertigkeit ist für dich eine Klassenfertigkeit; sollte es zudem eine Klassenfertigkeit der Klasse sein, die du mit der 1. Charakterstufe wählst, so erhältst du stattdessen einen Bonus von +1 auf deine Fertigkeitswürfe für diese Fertigkeit. Ferner erhältst du eine Attributsanpassung von +1 auf Intelligenz bei der Charaktererschaffung.

GRÜNDLICHES ÜBERDENKEN (6.)

Manchmal erkennst du, dass du die Antwort auf eine schwierige Frage kennst, wenn du innehälst, um deine Gedanken zu sammeln. Du kannst ein Mal am Tag einen beliebigen Fertigkeitswurf (siehe Seite 243) zum Abrufen von Wissen wiederholen. Du musst dich zum Einsatz dieser Fähigkeit entschließen, nachdem du den Wurf ablegt hast, aber bevor du dadurch Informationen erlangt hast. Du musst das zweite Ergebnis behalten, selbst wenn es schlechter ausfallen sollte.

ERFAHRENER FORSCHER (12.)

Du kannst Nachforschungen viel schneller als die meisten durchführen - um Informationen aus Datenbanken, Bibliotheken und anderen Quellen zusammenzutragen, benötigst du nur ein Viertel der normalen Zeit; mit dieser Fähigkeit kannst du in der Regel 20 nehmen, um in 5 Runden Wissen abzurufen.

MEISTERHAFTER GELEHRTER (18.)

Für dich ist das Lernen und Erlangen von Wissen mit Bezug zu deinem Spezialgebiet so erfrischend wie eine kühle Quelle auf einem Wüstenplaneten. Du kannst bis zu zwei Mal am Tag, wenn nach Maßgabe des SL Informationen zu deinem Spezialgebiet in einer Situation hilfreich wären, 10 Minuten aufwenden, um nachzudenken, dich zu konzentrieren und Nachforschungen anzustellen, und so zusätzlich zum Abrufen von Wissen (siehe Seite 133) 1 Reservepunkt zurückerlangen; dies zählt nicht als Rast zur Zurückerlangung von Ausdauerpunkten.





GEISTLICHER +1 WE

Du gehörst einer organisierten Religion oder ähnlichen Gruppierung an. Dein Glaube ist ein integraler Bestandteil deines Charakters, egal ob ihn seit deiner Kindheit besitzt oder erst später zu ihm gefunden haben solltest. Möglicherweise bereist du die Sterne, um zu predigen und zu konvertieren, vielleicht befindest du dich auch auf einer heiligen (oder unheiligen) Mission für deine Kirche. Egal welche Hindernisse dir das Leben in den Weg legt, dein Glaube gibt dir stets den erforderlichen Halt.



FACHWISSEN (1.)

Wähle eine Gottheit oder Philosophie, deren Gesinnung auf der Gut-Böse-Achse oder der Ordnung-Chaos-Achse maximal einen Schritt von der deinen entfernt ist. Reduziere den SG von Fertigkeitswürfen für Kultur und Mystik um 5, wenn du Wissen zu religiösen Traditionen, religiösen Symbolen und berühmten religiösen Anführern abrufst. Mystik ist für dich eine Klassenfertigkeit; sollte es zudem eine Klassenfertigkeit der Klasse sein, die du mit der 1. Charakterstufe wählst, so erhältst du stattdessen einen Bonus von +1 auf deine Fertigkeitswürfe für Mystik. Ferner erhältst du eine Attributsanpassung von +1 auf Weisheit bei der Charaktererschaffung.

KLERIKER (6.)

Du besitzt innerhalb deiner Religion Autorität. Die typischen Laienangehörigen deiner Religion haben dir gegenüber eine Anfangseinstellung von Hilfsbereit und geben dir auf deine Bitte hin oft einfache Unterstützung, da sie dich (in Abhängigkeit von deiner Religion) bewundern, respektieren und/oder fürchten. Bei Streitigkeiten müssen selbst andere Angehörige des Klerus deinen Ansichten Beachtung schenken. Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie und Einschüchtern gegen Laien und rangniedere Angehörige des Klerus deiner Religion.

GÖTTLICHER SEGEN (12.)

Deine Gottheit verleiht dir mystische Kräfte. Wähle einen Aspirantenzauber des 1. Grades, mit Verbindung zum Bereich deiner Gottheit (der SL muss deiner Wahl zustimmen). Solltest du über Stufen als Aspirant verfügen, so erlangst du 1 zusätzlichen Zauber des 1. Grades pro Tag und fügst den gewählten Zauber der Liste der dir bekannten Aspirantenzauber hinzu. Andernfalls kannst du den ausgewählten Zauber ein Mal am Tag als Zauberähnliche Fähigkeit einsetzen.

KOMMUNION (18.)

Bis zu zwei Mal am Tag kannst du 10 Minuten in tiefer Meditation oder betend verbringen, um 1 Reservepunkt zurückzuerlangen, nachdem du eine bedeutsame Handlung in Bezug auf das Dogma deines Glaubens ausgeführt hast (der SL hat hier das letzte Wort); dies zählt nicht als Rest zum Zurückerlangen von Ausdauerpunkten.

GESETZLOSER +1 GE

Aufgrund deines früheren oder gegenwärtigen gesetzlosen Verhaltens wirst du irgendwo im Bereich der Paktwelten gesucht. Möglicherweise bist du unschuldig und strebst danach, deinen Namen reinzuwaschen. Möglicherweise gibst du aber auch zu, ein Verbrecher zu sein, hältst aber die von dir gebrochenen Gesetze für ungerecht. Egal was der Grund ist, ein Raumschiff auf dem Weg ins Unbekannte könnte genau der Ort sein, um zu verschwinden, bis sich die Aufregung gelegt hat - wer will schließlich im Gefängnis verrotten?!

FACHWISSEN (1.)

Dank dunkler Geheimnisse und den Geschäften, die du in finsteren Seitengassen abgeschlossen hast, bist du gut vernetzt und kennst nicht nur wichtige Leute, sondern verfügst auch selbst über praktisches Können. Reduziere den SG von Fertigkeitswürfen für Kultur um 5, wenn du Wissen über die kriminelle Unterwelt abrufst. Fingerfertigkeit ist für dich eine Klassenfertigkeit; sollte es zudem eine Klassenfertigkeit der Klasse sein, die du mit der 1. Charakterstufe wählst, so erhältst du stattdessen einen Bonus von +1 auf deine Fertigkeitswürfe für Fingerfertigkeit. Ferner erhältst du eine Attributsanpassung von +1 auf Geschicklichkeit bei der Charaktererschaffung.

BESTECHUNGSKUNST (6.)

Deine Unterweltkontakte haben großen Einfluss bei Konzernen und Behörden und können dir aus fast jedem Ärger mit dem Gesetz heraushelfen - sofern du den Preis zu zahlen bereit bist. Abhängig von der Schwere des Verbrechens kann diese Summe zwischen 500 Crediteinheiten × deine Charakterstufe und 10.000 Crediteinheiten × deine Charakterstufe rangieren.

SCHWARZMARKT-KONTAKTE (12.)

Du verfügst über Kontakte, die alle möglichen Güter diskret und unauffällig in die Nähe deines Aufenthaltsortes bringen können. Du kannst in jeder Stadt Güter zu ihrem üblichen Preis verkaufen, selbst wenn es sich um illegale Waren handelt oder Luxuswaren, welche die Einheimischen sich gar nicht leisten können. Ferner kannst du für Güter 10% mehr zahlen und sie dir an einen abgelegenen Abwurfort im selben Sonnensystem, wie eine dir bekannte Stadt liefern lassen - möglicherweise liegt dieser Ort in der Nähe eines Abenteuerschauplatzes. Diese Lieferung benötigt wenigstens so viel Zeit, wie die Reise zwischen der Stadt und dem Abwurfort erfordert - meist aber länger.

VERBRECHERGENIE (18.)

Das Organisieren zwielichtiger Pläne gehört zu deinen Spezialitäten und gibt dir einen Adrenalinschub. Du kannst bis zu zwei Mal am Tag 1 Reservepunkt zurückerlangen, wenn du wenigstens 10 Minuten aufwendest, um einen bedeutsamen Beutezug, eine neue Masche oder ein anderes Verbrechen zu planen, und wenigstens eine Handlung zur Ausführung des Planes erfolgreich hinter dich bringst.





KOPFGELDJÄGER +1 KO

Du jagst Leute für Geld. Es ist ein gefährlicher Beruf, da die meisten deiner Ziele verständlicherweise nicht gefangen werden wollen. Du willst es aber auch nicht anders. Du könntest einen Kodex besitzen und vielleicht niemals Aufträge annehmen, deren Ziel z.B. Kinder oder Angehörige deines eigenen Volkes sind. Möglicherweise jagst du nur flüchtige Kriminelle. Oder du könntest morallos sein und jeden Job annehmen, der dir angetragen wird - wenn der Preis stimmt.

FACHWISSEN [1.]

Dein Verstand ist eine eiskalte Bärenfalle, die gnadenlos alle Informationssplitter zu den von dir gejagten Kreaturen festhält. Wähle eine bestimmte intelligente Kreatur, welche du anhand von Namen, Alias oder sonstiger Identität als dein Ziel identifizierst. Senke den SG von Fertigkeitswürfen für Beruf (Kopfgeldjäger) oder Kultur um 5, um dich an Wissen über dein Ziel zu erinnern oder um Wissen zu Gesetzeshütern und ihren Praktiken abzurufen. Sollte das von dir gewählte Ziel nur über ein Alias oder eine Geheimidentität bekannt sein, hilft dir diese Fähigkeit nur, hinsichtlich der dir bekannten Identität an Informationen zu gelangen, nicht aber hinsichtlich der dir unbekannten Identitäten. Sobald du dein Ziel besiegt hast, kannst im Rahmen eines 1minütigen Studiums von Dossiers und Datenbanken ein neues Individuum als dein Ziel bestimmen. Du kannst alternativ auch ein Ziel aufgeben, um ein neues auszuwählen, ohne erst das alte besiegen zu müssen, erleidest dann aber einen Malus von -2 auf alle Fertigkeitswürfe für 1 Woche. Überlebenskunst ist für dich eine Klassenfertigkeit; sollte es zudem eine Klassenfertigkeit der Klasse sein, die du mit der 1. Charakterstufe wählst, so erhältst du stattdessen einen Bonus von +1 auf deine Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst. Ferner erhältst du eine Attributsanpassung von +1 auf Konstitution bei der Charaktererschaffung.

SCHNELLER JÄGER [6.]

Du weißt, wie du schnell an Informationen über dein Ziel gelangen kannst, indem du herumfragst. Du kannst Diplomatie nutzen, um Informationen zu einem bestimmten Individuum in der Hälfte der üblichen Zeit zu sammeln. Ferner reduzierst du den Malus auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst zum Spuren verfolgen auf 0, während du dich mit deiner vollen Bewegungsrate fortbewegst.

UNNACHGIEBIG [12.]

Du scheinst niemals zu ermüden, selbst wenn du länger und härter an der Verfolgung deines Zieles arbeitest als andere; manche deiner Ziele nennen dich bereits einen unermüdlichen Geist oder allsehenden Jäger. Du kannst 12 Stunden statt 8 Stunden lang gehen oder aktiv bleiben, ehe Konstitutionswürfe für Gewaltmärsche fällig werden (siehe Seite 258), und du kannst während Überlandreisen (siehe Seite 257) 2 Stunden am Tag lang eilen statt nur 1 Stunde. Reduziere den Malus auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst zum Spuren verfolgen auf -10, während zu dich mit doppelter Bewegungsrate fortbewegst.

NIMROD [18.]

Deine gnadenlose Verfolgung deiner Ziele stählt deine Entschlossenheit und kann dir neue Kraftreserven geben. Während der Jagd auf ein Ziel kannst du ein Mal am Tag deine zusammengetragenen Informationen 10 Minuten lang studieren, um 1 Reservepunkt zurückzuerhalten; dies zählt nicht als Rast zum Zurückerlangen von Ausdauerpunkten. Ferner erlangst du ein Mal am Tag nach Besiegen deines Zieles 1 Reservepunkt zurück.



PILOTENASS +1 GE

Du fühlst dich am besten hinter der Steuerung eines Fahrzeuges, egal ob es ein Raumschiff in der Schwärze des Weltalls ist oder ein Bodenfahrzeug, mit dem du zwischen Bäumen, über Felsbrocken und durch staubige Ödlande herumkurvst. Möglicherweise gehörst du einer militärischen Elitetruppe an und hast eine intensive Aufbildung erhalten. Vielleicht bist du auch ein blutiger Amateur mit angeborenen Gaben, für die du bewundert wirst.

FACHWISSEN [1.]

Du bist von Raumschiffen und Fahrzeugen besessen und hast dir nahezu alle Informationsschnipsel zu diesen Themen eingeprägt, auf die du bislang gestoßen bist. Senke den SG von Fertigkeitswürfen für Kultur zum Abrufen von Wissen über Raumschiff- und Fahrzeugmodelle, Einzelteile und berühmte Piloten um 5. Steuerung ist für dich eine Klassenfertigkeit; sollte es zudem eine Klassenfertigkeit der Klasse sein, die du mit der 1. Charakterstufe wählst, so erhältst du stattdessen einen Bonus von +1 auf deine Fertigkeitswürfe für Steuerung. Ferner erhältst du eine Attributsanpassung von +1 auf Geschicklichkeit bei der Charaktererschaffung.

EINSAMER WOLF [6.]

Du kennst dich ein wenig hinsichtlich aller Aufgaben an Bord eines Raumschiffes aus und kannst daher bei verschiedenen Dingen einspringen. Wenn du einen Fertigkeitswurf während des Raumschiffskampfes ablegen musst oder um an deinem Schiff Reparaturen oder Wartungsarbeiten durchzuführen, kannst du für den fraglichen Fertigkeitswurf die Hälfte deiner Fertigkeitsränge in Steuerung als Anzahl der Ränge in der nötigen Fertigkeit nutzen, sofern dies einen höheren Fertigkeitsbonus bedeutet. Da du effektiv Fertigkeitsränge in der fraglichen Fertigkeit besitzt, giltst du hinsichtlich Fertigkeitswürfen für die aufgeführten Aufgaben als geübt.

RENNPILOT [12.]

Wenn du Tempo geben kannst, erhältst du einen Adrenalinschub. Du kannst problemlos Fahrzeuge bei hohen Geschwindigkeiten steuern, während weniger fähige Piloten längst die Kontrolle verloren hätten. Reduziere alle Mali auf Fertigkeitswürfe für Steuerung um 1, die du beim Steuern eines Fahrzeugen ablegen musst. Wenn du während einer Fahrzeugverfolgungsjagd das Manöver Doppelte Handlung nutzt (siehe Seite 283), erleidest du erst dann Konsequenzen, wenn dein Wurf um 10 oder mehr scheitert. Wenn ein Fertigkeitswurf für Steuerung besondere Konsequenzen hat, wenn er um 5 oder mehr misslingt, so treten diese Konsequenzen in deinem Fall erst ein, wenn dir der Wurf um 10 oder mehr misslingt.

MEISTERPILOT [18.]

Deine Pilotenkünste verleihen dir neue Lebenskraft und Eifer. Wenn du einen bedeutsamen Gegner im Raumschiffskampf als Pilot besiegst oder bei einer Fahrzeugverfolgungsjagd gewinnst (also einem Verfolger entweder entkommst oder deinen Gegner fängst oder besiegst), erlangst du bis zu zwei Mal am Tag 1 Reservepunkt zurück.





RAUMFAHRER +1 KO

Deine Sehnsucht, zwischen den Sternen zu reisen, kann nicht befriedigt werdne. Du sehnst dich nach dem Abenteuer und willst ferne Welten betreten und ihre Geheimnisse erkunden. Du neigst dazu, neuen Gelegenheiten mit Mut und Ausdauer zu begegnen, und vertraust darauf, dass deine Fertigkeiten dir schon den Weg ebnen. Vielleicht macht es dir einfach Freude, mit anderen zu reisen, vielleicht bist du aber auch auf die Beute aus, die auf fremden Welten wartet!

MOTIVWISSEN (1.)

Du bist von fernen Welten wie besessen und katalogisierst im Geiste alles, was du über neue und fremdartige Orte erfährst, damit du dich erinnerst, wenn du dieses Wissen benötigst. Du kannst zudem dein Wissen über Biologie und Topologie nutzen, um dich gegen fremdartige Gefahren zu wappnen. Reduziere den SG von Fertigkeitswürfen für Naturwissenschaften zum Abrufen von Wissen über neue Welten oder Eigenschaften des Weltraums um 5. Naturwissenschaften ist für dich eine Klassenfertigkeit; sollte es zudem eine Klassenfertigkeit der Klasse sein, die du mit der 1. Charakterstufe wählst, so erhältst du stattdessen einen Bonus von +1 auf deine Fertigkeitswürfe für Naturwissenschaften. Ferner erhältst du eine Attributsanpassung von +1 auf Konstitution bei der Charaktererschaffung.

IMPROVISATIONSKÜNSTLER (6.)

Während deiner Reisen hast du einige Tricks aufgeschnappt und kannst daher oft Logik und Intuition zu deinem Vorteil nutzen, auch wenn du manches nicht formell studiert hast. Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Fertigkeiten, in die du keine Fertigkeitsränge investiert hast. Dies erlaubt dir aber nicht, Fertigkeitswürfe für Fertigkeiten abzulegen, die nur geübt erfolgen können (siehe Seite 134).

TAUSENDSASSA (12.)

Du bist zu nahezu allem imstande, wenn du nur Zeit und Mühe investierst, und lässt dich nicht von einer fehlenden formellen Ausbildung abhalten. Du kannst alle Fertigkeiten ungeübt einsetzen, selbst wenn dir dies normalerweise nicht möglich wäre. Würfelst du eine Natürliche 20 bei einem Fertigkeitswurf für eine Fertigkeit, in der du keine Fertigkeitsränge besitzt, steigt dein Bonus aus Improvisationskünstler auf +4.

MEISTERHAFTER ENTDECKER (18.)

Du nimmst selbst die kleinsten Details zu neuen Orten auf, seien es die sichtbaren Farben oder die Angaben von Barometern, seismischen Messungen oder anderem. Dies ist für dich sehr belebend. Bis zu zwei Mal am Tag kannst du bei der Erkundung eines bislang unerkundeten Planeten (welcher in der Regel keinen Kontakt zu den Paktwelten hat, aber nicht von dir entdeckt worden sein muss) 10 Minuten aufwenden, um einen neuen geographischen Orientierungspunkt zu erkunden, zu kartographieren und zu dokumentieren. Dies gibt dies 1 Reservepunkt zurück; dies zählt nicht als Rast zum Zurückgewinnen von Ausdauerpunkten.



ÜBERSICHT
CHARAKTER-ERSCHAF-FUNG
VÖLKER
KLASSEN
FERTIG-KEITEN
TALENTE
AUSRÜS-TUNG
TAKTISCHE REGELN
RAUM-SCHIFFE
MAGIE UND ZAUBER
SPIEL LEITEN
HINTER-GRUND
PATHFINDER

SÖLDNER +1 ST

Du bist ein Söldling, egal ob du nur Jobs annimmst, welche zu deinen moralischen Ansichten passen, oder für jeden kämpfst, der dich bezahlen kann. Möglicherweise bist du stolz auf deine Taten und stellst gesammelte Trophäen stolz zur Schau, vielleicht bist du aber auch voller Schuldgefühle, weil du der einzige Überlebende einer entsetzlich gescheiterten Mission bist. Wahrscheinlich arbeitest du mit anderen Söldnern zusammen und bist mit der Methodik von Militäreinsätzen in der ganzen Galaxis vertraut.

MOTIVWISSEN (1.)

Du kennst dich mit dem Militär aus, egal ob es um andere Söldnergruppen oder das übliche militärische Prozedere bei planetaren Streitkräften geht. Du kannst auf dieses Wissen als Hilfe bei deinen Abenteuern zurückgreifen. Reduziere den SG von Fertigkeitswürfen für Beruf (Söldner) und Kultur um 5, um Wissen über militärische Hierarchien, Praktiken, Personal usw. abzurufen. Athletik ist für dich eine Klassenfertigkeit; sollte es zudem eine Klassenfertigkeit der Klasse sein, die du mit der 1. Charakterstufe wählst, so erhältst du stattdessen einen Bonus von +1 auf deine Fertigkeitswürfe für Athletik. Ferner erhältst du eine Attributsanpassung von +1 auf Stärke bei der Charaktererschaffung.

FUSSSOLDAT (6.)

Du bist an lange Märsche mit schwerem Gepäck gewöhnt und kannst daher auch die meiste Ausrüstung mit Leichtigkeit stemmen. Behandle deine effektive Stärke als um 1 höher bei der Bestimmung der Obergrenze, wie viel Masse du tragen kannst (siehe Seite 167).

TRUPPFÜHRER (12.)

Du bist extrem begabt darin, deinen Trupp zu koordinieren, da du taktisch effizient planst und man dich respektiert. Solltest du einen Fertigkeitswurf für Jemand anderem helfen (siehe Seite 133) ablegen, hast du automatisch Erfolg, sofern du einem anderen Truppangehörigen oder anderem altem Verbündeten (wie einem anderen SC) hilfst.

KOMMANDANT (18.)

Egal wie blutig ein Sieg deines Trupps ausfällt, es verleiht dir neue Entschlossenheit. Nachdem du an einem Tag an wenigstens drei Kämpfe gegen unterschiedliche Gruppen bedeutender Gegner teilgenommen hast, erlangst du 1 Reservepunkt zurück. Nach sechs solcher Kämpfe erlangst du einen zweiten Reservepunkt zurück.





ÜBERSICHT
CHARAKTERERSCHAFFUNG
VÖLKER
KLASSEN
FERTIGKEITEN
TALENTE
AUSRÜSTUNG
TAKTISCHE REGELN
RAUMSCHIFFE
MAGIE UND ZAUBER
SPIEL LEITEN
HINTERGRUND
HFINDER

XENOSUCHER +1 CH

Der Gedanke, fremden Lebensformen zu begegnen, begeistert dich. Je mehr sie sich in Aussehen und Gebräuchen von dir unterscheiden, umso besser! Du glaubst entweder, dass sie dich vieles lehren können, oder willst beweisen, dass du besser bist als sie. Natürlich musst du hierzu so oder so die Paktwelten verlassen und ins Unbekannte reisen, so eine im Grunde endlose Zahl von Fremden auf dich wartet.



FACHWISSEN [1.]

Du bist darin ausgebildet, fremde Lebensformen aufzusuchen, zu identifizieren und mit ihnen zu interagieren. Reduziere den SG von Fertigkeitswürfen für Biowissenschaften zum Identifizieren einer seltenen Kreatur um 5. Biowissenschaften ist für dich eine Klassenfertigkeit; sollte es zudem eine Klassenfertigkeit der Klasse sein, die du mit der 1. Charakterstufe wählst, so erhältst du stattdessen einen Bonus von +1 auf deine Fertigkeitswürfe für Biowissenschaften. Ferner erhältst du eine Attributsanpassung von +1 auf Charisma bei der Charaktererschaffung.

MIT HÄNDEN UND FÜSSEN [6.]

Sollten du und dir über den Weg laufende Kreaturen keine gemeinsame Sprache haben, könnt ihr 10 Minuten lang versuchen, ein Gespräch zu führen (so die anderen dazu bereit sind). Im Anschluss kannst du einen Fertigkeitswurf für Kultur gegen SG 25 ablegen. Bei Erfolg kannst du eine einfache Mischsprache entwickeln, welche eine einfache Kommunikation erlaubt. Du kannst diese Sprache nur bei diesen spezifischen Kreaturen nutzen, erlangst aber einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Kultur, um eine solche Sprache zur Kommunikation mit ähnlichen Kreaturen zu entwickeln, welche dieselbe Sprache sprechen.

ERSTKONTAKT [12.]

Du weißt, wie man bei neuen Völkern einen guten ersten Eindruck macht und ihre Furcht vor dem Unbekannten besänftigt. Wenn du einer Kreatur begegnest, die noch nie einen Angehörigen deines Volkes und/oder einen Angehörigen eines Volkes, dem einer deiner Begleiter angehört, gesehen hat, und die normalerweise einem unbekannten Volk gegenüber Unfreundlich eingestellt wäre, so kannst du sie stattdessen als Gleichgültig behandeln. Die hat keinen Effekt, falls die Kreatur Feindselig, Gleichgültig, Freundlich oder Hilfsbereit eingestellt wäre.

WUNDERBARE ENTDECKUNG [18.]

Du kannst bis zu zwei Mal am Tag 1 RP zurückerlangen, wenn du eine neue Tier- oder Pflanzenart entdeckst und dokumentierst. Auf einem unerforschten Planeten, wo jede Spezies neu ist, erfordert dies in der Regel höchsten 10 Minuten (und zählt nicht als Rast zum Zurückerlangen von AP). Allerdings könntest du selbst auf bekannten Welten noch eine neue Spezies an einem abgelegenen oder artenreichen Ort innerhalb von 1W4 Stunden (oder weniger) finden.



VÖLKER

3



VÖLKER

Dieses Kapitel liefert einen Überblick über die „Grundvölker" von Starfinder - jene Völker, die auf den Paktwelten am weitesten verbreitet und für SC gedacht sind. Hinsichtlich weniger verbreiteter Völker siehe Kapitel 13.



ANDROIDEN

Androiden sind künstliche Kreaturen mit biologischen und mechanischen Elementen, welche von der Menschheit ursprünglich als Diener geschaffen wurden, nun aber frei ihr Schicksal zwischen den Sternen bestimmen können.



KASATHAS

Die Angehörigen eines uralten vierarmigen Volkes aus einem fernen Sternensystem sind standhafte Traditionalisten, deren Gebräuche sie in den Augen anderer Völker als weise und rätselhaft erscheinen lassen.



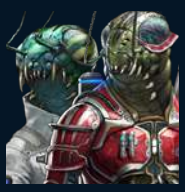
LASCHUNTAS

Laschuntas besitzen von Natur aus eine übersinnliche Begabung. Dieses Volk teilt sich in zwei Untergruppen: Die einen sind hochgewachsen und schlank, die anderen klein und kräftig. Beide Unterarten wirken auf andere Völker attraktiv und widmen sich der Gelehrsamkeit und Selbstperfektionierung.



MENSCHEN

Seit dem Verschwinden ihrer Heimatwelt haben sich die Menschen weit ausgebreitet und können fast überall im Gebiet der Paktwelten angetroffen werden. Sie sind für ihre Neugier, Hartnäckigkeit und Anpassungsfähigkeit bekannt.



SCHIRREN

Die insektoiden Schirren gehörten einst einem furchtbaren Schwarmbewusstsein an, bis sie mutierten und sich lösten, um unabhängige, aber soziale Individuen zu werden, welche nach freien Entscheidungen süchtig sind.



VESKEN

Die reptiloiden Vesken erobern und unterwerfen; sie haben erst vor kurzem den langen Krieg gegen die anderen Völker der Paktwelten eingestellt, so dass ihnen viele trotz ihres E misstrauen misstrauen hrgefühls und des Umstandes, dass es sehr gut ist, sie im Kampf neben sich zu haben, misstrauen.



YSOKIS

Diese leidenschaftlichen und rauflustigen Rattenleute sind Meister darin, in Probleme hineinzustolpern und wieder hinauszufinden. Ihre Liebe zu Technik, Erkundung und Abenteuer führt sie durch die ganze Galaxis.

Das Starfinder-Rollenspiel handelt nicht nur von der Begegnung mit fremden Wesen, es handelt davon, dass man selbst solche fremdartigen Charaktere spielt. Bei Starfinder bezieht sich das Wort „Volk" in der Regel auf eine intelligente, mit Bewusstsein ausgestattete Spezies, deren Angehörige auch als Charaktere, statt nur als Monster betrachtet werden können. Zwar eignen sich nicht alle Völker für Spielercharaktere, wohl aber viele. Jede Kreatur mit einem Volkseintrag ist ein Angehöriger eines potentiell spielbaren Volkes, sofern dein SL dem zustimmt.

Der folgende Abschnitt stellt die Grundvölker von Starfinder vor - sieben Völker, welche auf den Paktwelten weitverbreitet und auch im restlichen Sonnensystem so allgegenwärtig sind, dass man sie erkennt. Einige weniger weit verbreitete Völker, die im System der Paktwelten heimisch sind, darunter Elfen und Zwerge, findest du ab Seite 506, während weitere potentielle Völker im *Starfinder Alien-Archiv* zu finden sind. Dies sind aber nur jene Völker, die im Bereich der Paktwelten am weitesten verbreitet sind - es gibt dort noch viele zivilisierte, aber weniger bekannte Völker. Und jenseits der Grenzen der Paktwelten ist alles möglich!

Die Wahl der Volkszugehörigkeit deines Charakters gehört zu den großen Entscheidungen während der Charaktererschaffung. Diese Entscheidung kann später nicht mehr geändert werden. Neben Kultur und anderem Lokalkolorit besitzt jedes Volk eine festgelegte Anzahl an Trefferpunkten, welche du mit der 1. Stufe erhältst, sowie einige andere Volksmerkmale, die deine Spielwerte modifizieren oder dir weitere Fähigkeiten verleihen. Die bedeutsamste Modifikation stellen dabei die Attributsmodifikatoren dar. Diese Boni und Mali werden während dem Erstellen deiner Attributswerte (siehe Seite 18) angerechnet und reflektieren die natürlichen Neigungen und Nachteile deines Volkes. So sind Vesken im Durchschnitt stärker als Angehörige anderer Völker, während Ysokis im Durchschnitt schwächer sind. Falls du bereits weißt, welche Klasse du spielen möchtest, stellt es bei der Auswahl der Volkszugehörigkeit oft eine gut Idee dar, das Schlüsselattribut (siehe Seite 19) mit den Attributsmodifikatoren der verschiedenen Völker zu vergleichen. Auf diese Weise vermeidest du es, versehentlich Volksmodifikatoren auf deine Attributswerte anzurechnen, die es dann erschweren, die gewünschte Art von Charakter zu spielen. Manche Völker sind aufgrund ihrer Attributsboni bestens für bestimmte Klassen geeignet, so sind Vesken geborene Soldaten aufgrund ihrer Boni auf Stärke und Konstitution. Natürlich kannst du auch mit den Klischees brechen, wenn dich eine andere Idee begeistert - jedes der im Folgenden vorgestellten Völker zählt Angehörige aller Klassen zu seinen Mitgliedern.

SPRACHEN

Die vielen Völker der Paktwelten sprechen die unterschiedlichsten Sprachen, sei es die systemweit genutzte Handelssprache, welche auch die Gemeinsprache genannt wird, seien es obskure fremde Dialekte und uralte Sprachen von anderen Ebenen der Realität. Viele Welten haben eine gemeinsame planetare Sprache, die meisten Völker haben ihre eigenen Sprachen und alle Hauptsprachen der Paktwelten haben zudem eine Schriftform (mit sichtbaren Zeichen, aber auch ertastbaren Zeichen in einer Blindenschrift) und eine Zeichensprachvariante.

Ein Charakter beherrscht zu Spielbeginn die Gemeinsprache in Wort und Schrift. Er verfügt ferner über die Sprache seines Volkes, sofern es eine eigene Sprache besitzt und die Sprache seiner Heimatwelt, falls dort eine eigene Sprache gesprochen wird. Er kann ferner eine Anzahl an Bonussprachen in Höhe seines Intelligenzbonus von der unten folgenden Liste wählen. Als Bonussprache oder indem er einen Fertigkeitsrang in Kultur investiert (siehe Seite 142), kann ein Charakter zudem die Blindenschrift- oder Zeichensprachvariante einer ihm bekannten Sprache erlernen. Ein Charakter, welcher zu Spielbeginn blind ist, kennt automatisch die Blindenschriftversion aller ihm bekannten Sprachen; ein tauber Charakter kennt automatisch die Zeichensprachvarianten. Im Bereich der Paktwelten wird eine atemberaubende Anzahl an Sprachen genutzt und nicht alle können von jedem Volk ohne komplexe Technik verstanden oder reproduziert werden. Einige der verbreitetsten Sprachen der Paktwelten findest du im Folgenden.



TABELLE 3-1: VITALWERTE DER VÖLKER

VOLK	DURCHSCHNITTLICHE GRÖSSE	DURCHSCHNITTLICHES GEWICHT	ERWACHSENENALTER	LEBENSERWARTUNG
Androide	1,50 - 2,10 m	100 - 200 Pfd.	0 Jahre	Siehe Seite 43
Mensch	1,50 - 2,10 m	100 - 300 Pfd.	18 Jahre	80 + 2W20 Jahre
Kasatha	1,80 - 2,10 m	120 - 200 Pfd.	25 Jahre	100 + 2W20 Jahre
Laschunta	1,50 - 2,10 m	140 - 180 Pfd.	20 Jahre	80 + 2W20 Jahre
Schirr	1,50 - 1,80 m	100 - 150 Pfd.	5 Jahre	50 + 1W20 Jahre
Vesk	1,80 - 2,40 m	200 - 300 Pfd.	16 Jahre	70 + 1W20 Jahre
Ysoki	0,90 - 1,20 m	60 - 100 Pfd.	10 Jahre	60 + 1W20 Jahre

Vorherrschende Sprachen

Die Gemeinsprache ist die vorrangige Handelssprache der Paktwelten. Man glaubt, sie basiere auf einer oder mehreren der alten Sprachen, welchen die Menschen auf Golarion verwendet haben. Die anderen am weitesten verbreiteten Sprachen im Bereich der Paktwelten (und ihre typischen Anwender) sind u.a.:

- Akitonisch (Bewohner von Akiton)
- Aklo (Bewohner von Aucturn, Reich der Schwärze)
- Brethedanisch (Bewohner von Bretheda, Liavara und ihrer Monde)
- Castrovelisch, auch als Laschuntisch bekannt (Laschuntas, Bewohner von Castrovel)
- Eoxisch (Bewohner von Eox)
- Kasathisch (Kasathas)
- Schirrisch (Schirren)
- Triaxianisch (Bewohner von Triaxus)
- Vercitisch (Bewohner von Verces)
- Veskisch (Vesken, Bewohner des Veskariums)
- Ysokisch (Ysokis)

Andere Sprachen

Die folgenden Sprachen sind weniger weitverbreitet. Gelehrte, Zauberkundige und jene, die auf den Heimatwelten der Sprecher Geschäften nachgehen, bekommen aber oft mit ihnen zu tun:

- Abyssisch (Dämonen, chaotisch böse Externare, Bewohner des Abyss)
- Aqual (Bewohner der Ebene des Wassers)
- Arkisch (Bewohner von Arx und Osoro)
- Aural (Bewohner der Ebene der Luft)
- Azlanti (Azlanti, Bewohner des Azlantischen Sternenimperiums)
- Celestisch (Engel, gute Externare, Bewohner der guten Ebenen)
- Drakonisch (Drachen, Reptiloide Humanoide, Angehörige des triaxischen Drachenvolkes)
- Dunkelelfisch (Dunkelelfen, viele Bewohner von Apostae)
- Zwergisch (Zwerge)
- Elfisch (Drows, Elfen, Halb-Elfen)
- Gnomisch (Gnome)
- Goblinisch (Goblin, Grottenschrate, Hobgoblins)
- Halblingisch (Halblinge)
- Ignal (Bewohner der Ebene des Feuers)
- Infernalisch (Teufel, rechtschaffen böse Externare, Bewohner der Hölle)
- Kalo (Kalos, Bewohner von Kalo-Mahoi)
- N'schaki (Bewohner von Nchak)
- Orkisch (Orks, Halb-Orks)
- Sarkesianisch (Sarkesianer)
- Schobhadisch (Schobhads)
- Terral (Bewohner der Ebene der Erde)

VITALWERTE

Tabelle 3-1 führt die normalen Bereiche auf, in denen Größe, Gewicht und Alter eines Vertreters der Grundvölker liegen. Die meisten Charakter liegen irgendwo in der Mitte der für ihr Volk typischen Spielwerte, manche außergewöhnliche Vertreter könnten aber auch nach oben oder unten abweichen. Bei manchen Völkern spielt das Geschlecht eine bedeutsame Rolle hinsichtlich Größe und Gestalt, doch auch bei diesen Völkern steht es dir frei, den Charakter zu bauen, der sich für dich richtig anfühlt. Auch Umgebungsfaktoren können bei Bestimmung von Größe und Gestalt eine Rolle spielen - ein Charakter aus einer Umgebung mit niedriger Schwerkraft ist meist größer und schlanker als der Durchschnitt, während jemand von einer Welt mit hoher Schwerkraft meist kleiner und muskulöser ist aufgrund der Belastungen, die sein Körper aushalten muss.

Der Eintrag Erwachsenenalter repräsentiert das Alter, mit dem ein Angehöriger des fraglichen Volkes wahrscheinlich als Erwachsener betrachtet wird. Dies ist eine Verallgemeinerung nach körperlichen und kulturellen Faktoren und könnte durchaus von Kultur zu Kultur variieren. Die aufgeführte Lebenserwartung enthält ein Zufallselement, um die Launenhaftigkeit des Todes zu reflektieren. Bei dem Wert sind eventuelle technische oder magische Hilfestellungen nicht berücksichtigt - mit der richtigen lebensverlängernden Technologie können Angehörige aller Völker nahezu unsterblich werden.

Die meisten hier vorgestellten Völker haben die Größenkategorie Mittelgroß (siehe Seite 255); sie haben jeweils eine Angriffsfläche und eine Reichweite von 1,50 m und eine Bewegungsrate an Land von 9 m pro Runde. Die Ysokis haben zwar die Größenkategorie Klein (siehe Seite 255), aber Angriffsfläche, Reichweite und Bewegungsrate wie Mittelgroße Kreaturen.

AUFBAU DER VOLKSEINTRÄGE

Die folgenden Seiten erklären die Regeln für Angehörige der Grundvölker und wie sie in den Hintergrund von Starfinder passen. Ein paar Schlüsselelemente müssen aber zuerst erklärt werden:

Attributsanpassungen: Dies sind volksabhängige Modifikatoren der Attributswerte, welche während der Charaktererschaffung zur Anwendung kommen (siehe Seite 18). Androiden erhalten beispielsweise +2 auf Geschicklichkeit und Intelligenz und -2 auf Charisma.

Trefferpunkte: Dies sind die zusätzlichen Trefferpunkte, welche du mit der 1. Stufe aufgrund deiner Volkszugehörigkeit erlangst. Weitere Informationen findest du auf Seite 22.

Volksmerkmale: Die erste Seite jedes Volkseintrages führt die besonderen Fähigkeiten auf, welche ein diesem Volk entstammender Charakter erhält. Du erhältst diese Volksmerkmale automatisch und musst keine Auswahl treffen.

Einen Angehörigen dieses Volkes spielen: Diese kurzen Notizen liefern dir einen Ausgangspunkt, wie du, als Charakter aus dem fraglichen Volk, mit der Welt möglicherweise interagierst. Beachte, dass dies lediglich Vorschläge sind, die sich nach typischen Angehörigen des jeweiligen Volkes richten, wie es für alle kulturellen Einzelheiten gilt, die im Volkseintrag auftauchen. Persönlichkeiten variieren und dein Charakter könnte stark vom Durchschnitt abweichen, insbesondere wenn er vielleicht unter Angehörigen einer anderen Kultur oder unter ungewöhnlichen Umständen aufgewachsen ist.

ANDROIDEN

+2 GE | +2 IN | -2 CH | 4 TP

Androiden sind komplexe technische Schöpfungen, welche Menschen ähneln. Ursprünglich wurden sie als Dienervolk erschaffen, haben mittlerweile aber die Freiheit erlangt und ihre eigene Gesellschaft gegründet. Im Gegensatz zu gewöhnlichen Robotern und Schiffs-KIs reagieren Androiden nicht einfach nur auf eine Programmierung; stattdessen verfügen sie über ein unabhängiges Bewusstsein und Seelen - dies ist von hoher Bedeutung für ihren allgemein akzeptierten Status als Leute statt als Eigentum.



GRÖSSENKATEGORIE UND KREATURENART

Androiden sind Humanoide mit der Unterart Androide; sie haben die Größenkategorie Mittelgroß.

KONSTRUIERT

Androiden zählen sowohl als Humanoide, als auch als Konstrukte hinsichtlich Effekten, die auf die Kreaturenart abzielen (im Zweifel greift der für sie schlechtere Effekt). Androiden erhalten einen Volksbonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Krankheit und Schlaf, außer diese Effekte betreffen speziell Konstrukte. Ferner müssen sie nicht atmen und erleiden nicht die normalen Umgebungseffekte, wenn sie einem Vakuum ausgesetzt sind.

AUSSERGEWÖHNLICHE SICHT

Androiden besitzen Dämmersicht und Dunkelsicht. Sie können bei Dämmerlicht sehen wie bei normalem Licht, ferner können sie ohne Lichtquelle 18 m sehen, sehen dann aber nur schwarz-weiß. Siehe auch Dämmersicht und Dunkelsicht auf Seite 263.

GEFÜHLSARM

Androiden betrachten Emotionen als verwirrend und unterdrücken sie daher. Sie erleiden einen Malus von -2 auf Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen, zugleich steigt der SG von Würfen für Motiv erkennen ihnen gegenüber um 2.

VERBESSERUNGS-STECKPLATZ

Androiden besitzen einen einzelnen Rüstungsverbesserungssteckplatz in ihren Körpern. Unabhängig davon, ob ein Androide körperliche Rüstung trägt, kann er in diesem Rüstungsverbesserungssteckplatz eine Rüstungsverbesserung installieren, die in einer Leichten Rüstung installiert werden kann.



EINEN ANDROIDEN SPIELEN

DU BIST WAHRSCHEINLICH...

... ein rationaler, schnell denkender und sorgfältiger Planer, der stets auf potentielle Fluchtrouten achtet.

... misstrauisch gegenüber den Autoritäten und glaubst, andere wollen dich ausnutzen.

... respektvoll gegenüber Maschinen und hast ein natürliches Verständnis für sie.

... in deiner Beurteilung anderer davon beeinflusst, wie sie Tiere, Roboter und Bedienstete behandeln.

VERTRETER ANDERER VÖLKER KÖNNTEN...

... Probleme damit haben, deine Emotionen zu verstehen, oder glauben, dass du keine hast.

... auf deinen künstlichen, nicht alternden Körper eifersüchtig sein.

... dich als den rein biologischen Lebensformen unterlegen erachten.

... Schwierigkeiten haben, deinen schnellen und komplexen logischen Denkprozessen zu folgen.

KÖRPERLICHE BESCHREIBUNG

Androiden sind biomechanische Konstrukte, welche in technischen Werken geschaffen werden, die auch Androidenschmieden genannt werden. Man glaubt, die allerersten Androiden seien hauptsächlich biologischer Natur und schwer von ihren menschlichen Schöpfer zu unterscheiden gewesen, unter denen sie gelebt haben. Moderne Designs sind aber vielfältiger. Viele bevorzugen metallene Skelette und Prozessoren, welche synthetische Organe und lebendes Gewebe unterstützen. Nahezu alle Androiden haben einen humanoiden Körperbau und an Tätowierungen erinnernde Schaltkreise, welche durch Haut leuchten, wenn sie mit voller Kraft arbeiten. Von dieser Gemeinsamkeit abgesehen, reflektieren Variationen in der äußerlichen Erscheinung das Design, die Rolle und die Persönlichkeit eines Androiden. Manche bemühen sich sehr, mit der menschlichen Gesellschaft eins zu werden, während andere absichtlich ihr künstliches Wesen zur Schau stellen. Es gibt auch Androiden, welche so konstruiert sind oder sich selbst so anpassen, dass sie wie Vertreter anderer Völker aussehen, allerdings sind solche Modelle relativ selten. Aufgrund ihrer biologischen Komponenten benötigen Androiden Nahrung und Schlaf. Als konstruierte Wesen pflanzen sie sich aber nicht im menschlichen Sinn fort und haben kein biologisches Bedürfnis für unterschiedliche Geschlechter. Dennoch identifizieren sich manche als männlich oder weiblich, während andere hin und her wechseln oder derartiges ganz ignorieren oder es aus philosophischen Gründen als Relikt ihrer früheren Existenz als Sklaven ablehnen.

Androidenkörper werden mittels winziger Maschinen, sogenannter Naniten, zusammengesetzt. Dennoch ziehen ihre komplexen Nervensysteme Seelen auf dieselbe Weise an, wie es bei organischen Kreaturen geschieht, und integrieren sie. Die meisten Androiden sind mit ihrer Geburt voll ausgewachsen und können dank ständiger Wartung und Reparaturen theoretisch ewig leben. Die meisten geben ihre Körper aber nach einem Jahrhundert oder länger freiwillig auf, um Platz für neue Seelen zu machen. Dieser Prozess wird als Erneuerung bezeichnet und eher als Fortpflanzung denn als Selbstmord betrachtet.

HEIMATWELT

Im Bereich der Paktwelten glaubt man allgemein, dass die Androidentechnologie auf Golarion in der Zeit vor dem Intervall entwickelt wurde. Es gibt allerdings auch deutliche Hinweise darauf, dass die ersten Androiden in Wahrheit Reisende aus einem fernen Sonnensystem gewesen sein könnten. In der Modernen Ära konnten verschiedene Konzerne im Gebiet der Paktwelten das Geheimnis der Androidenherstellung entschlüsseln. Als Folge begannen sie mit einer Massenproduktion, um Androiden als billige, aber fähige Arbeitskräfte für gefährliche Arbeiten zu fertigen. Diese Praxis währte bis vor etwa 150 Jahren, als die Thyst-Rebellion und folgende Revolten der Androiden im ganzen System und die nun legendäre Ansprache des androidischen Revolutionsführers Serphaeus-6 dazu führten, dass die Systemregierungen alle Androiden offiziell als freie Bürger anerkannten. Serphaeus-6' Rede ging als „Die Polemik des Automaten" in die Geschichte ein. Diese Entscheidung hält allerdings skrupellose Konzerne in weniger regulierten Teilen des Systems nicht davon ab, weiterhin Androiden als Sklaven herzustellen oder neugeborene Androiden dazu zu zwingen, ihre Herstellungskosten abzuarbeiten. Man kann Androiden überall im Bereich der Paktwelten finden, viele zieht es aber zur kosmopolitischen Absalomstation, zu den Maschinenstädten von Aballon und zur Freiheit der Diaspora.

GESELLSCHAFT UND GESINNUNG

Die androidische Gesellschaft neigt dazu, sich von anderen zu isolieren. Androiden werden zwar in den meisten Ansiedlungen und Ortschaften als gleichberechtigt behandelt, insbesondere auf der Absalomstation, jedoch haben sie nicht die Knechtschaft ihres Volkes vergessen und sind sich bestens der Vorurteile und des Neides anderer Völker hinsichtlich ihrer „unnatürlichen" Herkunft und ihrer Freiheit von Alterung bewusst. Entsprechend fühlen sich die meisten Androiden ihresgleichen verbunden und bemühen sich, einander zu helfen. Sie könnten aber ähnliche Bindungen zu Angehörigen anderer Völker eingehen, welche sie gut behandeln. Trotz weitverbreiteter Ansicht schließen ihre beeindruckenden logischen Denkprozesse Gefühle nicht aus. Die meisten Androiden spüren Emotionen scharf und stechend, drücken sie meist aber nicht gut aus. Unterschiedliche Individuen könnten Probleme damit haben, bestimmte Gefühle zu verarbeiten und mitzuteilen. Die durchschnittliche Gesinnung unter Androiden ist eine praxisorientierte Neutralität - sie konzentrieren sich auf das eigene Wohlergehen und das ihrer Freunde.

BEZIEHUNGEN

Androiden verhalten sich Fremden gegenüber meistens vorsichtig. Mit Menschen haben sie oft angespannte Beziehungen, haben diese sie doch nach ihrem Abbild erschaffen und unterdrücken sie oft immer noch. Den Schirren fühlen sie sich am nächsten, wissen diese doch ebenfalls, wie es ist, versklavt und missverstanden zu werden, während sie die Kasathas für ihre Unabhängigkeit respektieren. Vesken betrachten sie als Sklavenhalter und mögen sie daher nicht, das Verhalten von Ysokis tolerieren sie nur grummelnd.

ABENTEURER

Androiden ziehen aus vielen Gründen ins Abenteuer: um sich den Lebensunterhalt zu verdienen, um die Ursprünge ihrer Art zu finden oder um andere Androiden oder Kreaturen aus der Knechtschaft zu befreien. Da sie auch unter Stress schnell denken können, geben sie gute Agenten und Soldaten ab, während ihre Affinität zu Maschinen sie zu exzellenten Mechanikern und Technomagiern macht.

NAMEN

Androiden haben keine gemeinsamen Namensgebungskonventionen. Viele übernehmen Namen aus den Kulturen, in denen sie erstmals erwachen, oder aus anderen Medien, die ihnen gefallen. Manche akzeptieren auch auf Aussehen, Persönlichkeit oder Taten basierende Spitznamen. Wieder andere geben sich Nummern, als bewusste Erinnerung an ihre mechanische Natur oder eine Kombination aus Name und Nummer um anzuzeigen wie oft der Körper den ihre Seele bewohnt schon erneuert wurde. Beispielnamen für Androiden wären z.B.: Ascha, Besaiter, Blau-17, Emene-3, Flick, Garro, Iseph, Melodie, Naga, Olas, Yose und Zwanzig.

KASATHAS

+2 ST | +2 WE | -2 IN | 4 TP

Die vierarmigen Kasathas stammen eigentlich von einem Planeten im Orbit um einen sterbenden Stern. Sie stehen im Ruf, ein edles und mysteriöses Volk zu sein. Sie sind bekannt für ihre anachronistischen Krieger, ihre uralte Weisheit und seltsamen Traditionen.



GRÖSSENKATEGORIE UND KREATURENART

Kasathas sind Humanoide mit der Unterart Kasatha; sie haben die Größenkategorie Mittelgroß.

WÜSTE DURCHQUEREN

Kasathas können sich durch nichtmagisches Schwieriges Gelände in Bergen, Hügeln und Wüsten mit ihrer normalen Bewegungsrate fortbewegen.

VIERARMIG

Kasathas haben vier Arme, welche ihnen erlauben, bis zu vier Hände voll an Waffen und Ausrüstung zu halten. Die Vielzahl an Armen erhöht die Anzahl an Gegenstände, welche sie bereithalten können, aber nicht die Anzahl an Angriffen, die ihnen im Kampf möglich ist.

HISTORIKER

Aufgrund ihrer tiefgreifenden historischen Ausbildung und ihres weitreichenden Hintergrundwissens erhalten Kasathas einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Kultur.

ANGEBORENE ANMUT

Kasathas erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik und Athletik.



EINEN KASATHA SPIELEN

DU BIST WAHRSCHEINLICH...

... auf der Suche nach Weisheit in den Überlieferungen und erachtest Gebräuche und Traditionen als würdevoll.

... bei dir selbst und deinen Gefährten auf der Suche nach Gleichgewicht und Stabilität.

... im Notfall ein Fernkämpfer, betrachtest Nahkampfwaffen aber als ehrenvoller.

... jemand, der in der Öffentlichkeit seinen Mund hinter einem Schal verbirgt, Nahrung vorsichtig unter ihn schiebt und zum Trinken einen Strohhalm verwendest.

VERTRETER ANDERER VÖLKER KÖNNTEN...

... deine Gebräuche nicht verstehen und deine Verehrung der Vergangenheit mit primitiver Rückständigkeit gleichsetzen.

... deine Distanziertheit verabscheuen und annehmen, du könntest dich für etwas Besseres halten.

... fürchten, dass du als Invasor kommst und ihre Heimat kolonisieren willst.

... dein kulturelles Wissen respektieren, dich aber für unflexibel und schwerfällig halten.

KÖRPERLICHE BESCHREIBUNG

Kasathas sind grauhäutige Humanoide mit vier Armen und tiefschwarzen Augen. Der Kopf eines Kasathas ist glatt und langgestreckt ohne hervortretende Nase. Die Haut ist straff über einen Schädel gespannt, welcher noch weit über den Hals hinweg nach hinten reicht. Im Vergleich zu Menschen sind sie schlank, verfügen aber über verbesserte Muskelfasern, die ihnen eine überraschende Kraft verleihen. Zwischen den Geschlechtern gibt es nur leichte körperliche Unterschiede, die Angehörigen anderer Völker kaum auffallen.

HEIMATWELT

Die Kasathas stammen von Kasath, einer großen Wüstenwelt, die einen Roten Riesen umkreist. Obwohl sie wussten, dass ihre Sonne - unter stellaren Gesichtspunkten - dem Tode nah war, hielt die Tradition sie bis kurz nach dem Intervall von der Idee ab, eine andere Welt zu kolonisieren. Dann aber kehrten Angehörige des Volkes nach Kasath zurück, von dem die Kasathas abstammten, die ebenenreisenden Seltsamen. Diese berichteten ihnen von der perfekten Welt: einem Ort namens Akiton.

Um das Gelobte Land zu besiedeln, begannen die Kasathas mit der Konstruktion eines gewaltigen, mit einem Unterlichtantrieb ausgestatteten Kolonieschiffs. Viele hundert Jahre später erreichte das Weltenschiff *Idari* das System der Paktwelten. Zur Überraschung der Mannschaft hatte sich die Technik dort aber weiterentwickelt. Sie erachteten ihren Giganten als zu verletzlich, um das Risiko einer Invasion Akitons einzugehen. Stattdessen wanderten viele Kasathas auf die Planetenoberfläche und die umliegenden Welten aus, wobei die meisten sich entschieden, an Bord des Weltenschiffes im Orbit zwischen Verces und der Diaspora zu bleiben, um die Gehöfte in den Rotationsbereichen und die Werkstattbuchten zu versorgen, während sie mit anderen Völkern Handel trieben.

GESELLSCHAFT UND GESINNUNG

Die Kasathas waren technisch bereits fortschrittlich, als die Menschheit noch in Höhlen hauste, doch irgendwann kamen sie technisch und gesellschaftlich zu einem Stillstand. Nach einer Reihe apokalyptischer Katastrophen erkannten sie die Bedeutung von Stabilität und Balance. In der kasathischen Kultur liegt die Antwort auf jede Frage irgendwo in der Vergangenheit. Der Umstand, dass die Aufzeichnungen ihrer Heimatwelt weiter in das Intervall hineinreichen als die der Paktwelten, ermutigt ihre Verehrung der Vergangenheit nur weiter. Dies führt zu einer in Traditionen getauchte Kultur, welche Fremden bizarr erscheinen mag, sei es die verbreitete Anforderung, den Mund in Gegenwart aller zu verhüllen, die nicht zu den allerengsten Gefährten zählen, sei es der eiserne Glauben an die ehrenvolle Überlegenheit von Nahkampfwaffen gegenüber Projektil- oder Energiewaffen.

Die kasathische Gesellschaft ist generell matriarchalisch und nomadisch geprägt. Man ist in eine Vielzahl „großer Familien", Sippen und Zweigsippen organisiert, wobei die Individuen und Familien dorthin ziehen, wohin die Launen sie führen. Sie sind davon überzeugt, dass die meisten anderen Völker die Bedeutung der persönlichen Würde nicht wirklich verstehen, daher lassen sie sich auch nur selten dazu herab, ihre Gebräuche anderen zu lehren. Als Folge stehen sie im Ruf, mysteriös, distanziert und oder weise zu sein. Jeder Kasatha folgt einem eigenen Kodex aus Traditionen, bei denen er verbreitete Rituale mit neuen, selbsterschaffenen kombiniert. Im Laufe seines Lebens erlangt ein Kasatha immer mehr Traditionen, so dass die ältesten Kasathas den Großteil ihrer Zeit damit verbringen, die Vergangenheit zu ehren. Diese Ansammlung persönlicher Gebräuche fängt während der „Härtung" an, einem einjährigen Marsch, dem alle Kasathas sich beim Übergang vom Jugendlichen zum Erwachsenen unterziehen. Während dieser Zeit werden Kasathas ermutigt, ihre Grenzen auszutesten, von anderen Kulturen zu lernen und sich auf normalerweise inkorrekte Weise zu verhalten, da die Altvorderen hoffen, dass die jungen Kasathas so den Wert der Tradition erlernen.

Viele Kasathas sind rechtschaffen neutral, entsprechend ihrem Fokus auf Tradition, wobei jüngere auch durchaus chaotisch, idealistisch oder egoistisch sein können.

BEZIEHUNGEN

Kasathas streben nach offenen Handelsbeziehungen mit allen Völkern, auch wenn sie mit manchen besser zurechtkommen als mit anderen. In ihren Augen sind die Vesken schändlich primitiv in ihrem Bestreben nach Eroberung mit allen Mitteln und die Ysokis laut und würdelos. Mit Laschuntas kommen sie gut aus, da diese das Wissen der Vergangenheit angemessen respektieren. Androiden und Schirren erwecken ihre Neugier, da sie diese Völker als jung genug erachten, um sie noch auf den rechten Weg leiten zu können. Menschen verwirren sie oft - immer wenn Kasathas eigentlich bereit sind, alle Menschen als hoffnungslos sprunghaft abzuschreiben, treffen sie auf einen, dessen Ehrverständnis dem ihren fast gleichkommt.

ABENTEURER

Kasathas haben als erste die Philosophie der Sternenzyklen und kosmischen Balance zu den Paktwelten gebracht. Die meisten Solarier entstammen ihrem Volk, auch wenn sie dank ihrer Physis und Liebe zum Duell exzellente Soldaten abgeben und vielen das Studium der uralten Traditionen den Weg des Aspiranten weist. Kasathas während der Härtung sind im Grunde perfekte Entdecker und Abenteurer. Während der letzten Generationen gibt es immer wieder Fälle, in denen Kasathas diese Wanderungen auf unbestimmte Zeit ausdehnen.

NAMEN

Kasathas rufen einander beim Vornamen. Der volle Name umfasst aber weitere Namen, welche die Abstammung, Sippenzugehörigkeit, die Beziehung zu den Großen Familien von Kasath und Verbindungen zu historischen Helden wiedergeben - es ist nicht ungewöhnlich, wenn der volle Name eines Kasathas ein halbes Dutzend solcher Elemente enthält. So könnte ein Kasatha, der sich selbst als Isu vorstellt, korrekt „Isu Cocretia Qaru Maras aus der Sippe Tarma, dem Haus Hadulan, Seelensplitter aus der Linie von Ru." heißen. Beispiele für kasathische Namen wären: Altronus, Esar, Gorsen, Hadif, Jehir, Kala, Maedar, Metweska, Ninura, Remu, Senesel, Tolar, Umana, Voloteo und Zye.

LASCHUNTAS

SIEHE UNTEN

4 TP

Laschuntas werden von vielen anderen humanoiden Völkern idealisiert. Sie verfügen über angeborene übersinnliche Gaben und sind zugleich Gelehrte und erleuchtete Krieger. Ihr Volk ist in zwei spezialisierte Unterarten geteilt, mit unterschiedlichen Fähigkeiten und gesellschaftlichen Rollen.



GRÖSSENKATEGORIE UND KREATURENART

Laschuntas sind Humanoide mit der Unterart Laschunta, sie haben die Größenkategorie Mittelgroß.

DIMORPH

Alle Laschuntas erhalten bei der Charaktererschaffung +2 Charisma. Korascha-Laschuntas sind muskulös (+2 auf Stärke bei der Charaktererschaffung), aber oft unhöflich, vorlaut und unachtsam (-2 auf Weisheit bei der Charaktererschaffung). Damaya-Laschuntas sind meistens schlau und sprechen mit Bedacht (+2 auf Intelligenz bei der Charaktererschaffung), sind aber etwas zerbrechlich (-2 auf Konstitution bei der Charaktererschaffung).

LASCHUNTAMAGIE

Laschuntas erhalten die folgenden Zauberähnlichen Fähigkeiten:

Beliebig oft: *Benommenheit*, *Psychokinetische Hand*

1/Tag: *Gedanken wahrnehmen*

Siehe auch Seite 262, Zauberähnliche Fähigkeiten. Die effektive Zauberstufe dieser Effekte entspricht der Charakterstufe des Laschuntas.

BEGRENZTE TELEPATHIE

Laschuntas können mental mit Kreaturen innerhalb von 9 m Entfernung kommunizieren, welche dieselbe Sprache beherrschen. Mit mehreren Kreaturen zugleich telepathisch zu kommunizieren, ist ebenso schwierig, wie mehreren Personen zugleich zuzuhören.

KENNTNISREICH

Laschuntas lieben es zu lernen und erhalten einen Volksbonus von +2 auf zwei beliebige Fertigkeiten ihrer Wahl.



EINEN LASCHUNTA SPIELEN

DU BIST WAHRSCHEINLICH...

... jemand, der Lernen, Selbstverbesserung und das Üben und Perfektionieren von Fertigkeiten und Kräften zutiefst schätzt.

... ein geborener Anführer - ruhig und charismatisch im Falle eines Damayas, laut und angeberisch im Falle eines Koraschas.

... jemand, der den Umstand ermüdend findet, dass andere Völker auf hörbare Sprache angewiesen sind.

... gut darin, den Charakter anderer einzuschätzen, und imstande, mit denen tiefgreifende Bindungen einzugehen, die deines Vertrauens würdig sind.

VERTRETER ANDERER VÖLKER KÖNNTEN...

... deinen angeborenen Charme und deine starke Persönlichkeit zugleich beneiden und ablehnen.

... erwarten, dass du alles weißt, oder dich als frustrierend angeberisch und kommandierend empfinden.

... fürchten, dass du deine telepathischen Kräfte nutzt, um ihre Gedanken zu lesen.

... den Einfluss von Konzernen auf die angeblich erleuchtete, errungenschaftenorientierte Gesellschaft deines Volkes hinterfragen.

KÖRPERLICHE BESCHREIBUNG

Um auf der von Raubtieren bevölkerten Welt Castrovel zu überleben, entwickelten die telepathisch begabten Humanoiden, welche als Laschuntas bekannt sind, anpassungsfähige Gene, die den Kindern erlauben, sich zu Angehörigen einer von zwei Unterarten zu entwickeln. Welche, das hängt davon ab, welchen Auslösern sie während der Pubertät ausgesetzt sind. Entweder entwickelt sich ein Laschunta zu einem hochgewachsenen, intellektuellen und anpassungsfähigen Damaya und stößt so zu jener Gruppe, welcher der Großteil der politischen Anführer und Botschafter seines Volkes entstammt, oder er entwickelt sich zu einem kleinen, gedrungenen und dickköpfigen Korascha mit besten Veranlagungen, den Weg des Kriegers oder Entdeckers zu gehen. Beide Unterarten besitzen Antennen auf der Stirn, welche ihre angeborene Telepathie fokussieren. Zudem besitzt jedes Individuum bunte Wirbel und hervortretende Markierungen auf dem Gesicht. Die meisten humanoiden Völker erachten Angehörige beider laschuntischen Unterarten unbewusst (und manchmal entnervend) als attraktiv aufgrund natürlicher Pheromone und ihrer nahezu perfekten körperlichen Symmetrie.

Beide Unterarten der Spezies haben aber dieselben Gene, so dass sie untereinander kompatibel sind und Kinder zeugen können. Alle Laschuntakinder erben zwar die Hautfarbe und bestimmte dominante Merkmale ihrer Eltern, nicht aber die Unterart. Die modernen Laschuntas haben mentale Rituale und Willenskrafttechniken entwickelt, welche während der Pubertät zum Einsatz kommen und sicherstellen, in welche Unterart sich ein Kind entwickelt, indem sie bestimmte Gene aktivieren und andere abschalten. Manche laschuntischen Stadtstaaten versuchen, beispielsweise im Rahmen von Eignungstests ihre Kinder in bestimmte Richtungen zu steuern, doch die meisten Laschuntas glauben leidenschaftlich an das Recht eines Kindes, seinen Weg selbst wählen zu können. In uralten Zeiten sorgten die stark unterschiedlichen Geschlechterrollen dafür, dass die Unterart nahezu stets vom Geschlecht abhing, doch je mehr die Männer auch Aufgaben der Frauen übernahmen - und umgekehrt - umso mehr passte sich auch die Verteilung der Unterarten an.

HEIMATWELT

Laschuntas sind das auf Castrovel vorherrschende Volk. Seit langem schon organisieren sie sich in unabhängigen Stadtstaaten zum Schutz gegen die vielen Apex-Raubtiere ihres Planeten. Zugleich konnten sie dank zahlreicher magischer Portale schon vor der Entdeckung der Raumfahrt zu anderen Welten reisen und haben enge Bindungen zu den Gesellschaften von Akiton entwickelt.

GESELLSCHAFT UND GESINNUNG

Die laschuntischen Gesellschaften sehen sich in der Regel als errungenschaftsorientiert, Frauen haben traditionell das Sagen - außer in Kriegszeiten handelt es sich dabei in der Regel um Damayas. Damayas wie Koraschas sehen im Wissen und der Gelehrsamkeit eine der höchsten Berufungen. Ihre Gelehrten sind entsprechend im ganzen Sonnensystem bekannt. Auch der Militärdienst wird geschätzt, da Castrovels gefährliches Ökosystem und das Fehlen einer übergreifenden Regierung bedeutet, dass Ortschaften Krieger benötigen, welche sie vor Dschungelmonstern beschützen. Hierbei ist die traditionelle Schotalaschukavallerie am bekanntesten - leicht gerüstete Reiter, welche telepathische Bande mit ihren Saurierreittieren eingehen.

Insgesamt fokussieren sich die Laschuntas auf Selbstverbesserung, Ehre und gemeinschaftliche Verteidigung. Entsprechend neigen sie zu guten Gesinnungen, wobei Damayas eher zur Ordnung und Koraschas eher zum Chaos neigen.

BEZIEHUNGEN

Die Laschuntas glauben, dass jede Kultur etwas zu Lehren hat. Dank der legendären Kunst der laschuntischen Diplomaten, werden sie von den meisten anderen Völkern respektiert und als Verbündete betrachtet oder zumindest als Leute, mit denen man reden und zusammenarbeiten kann. Die Vesken bewundern ihre Krieger, Androiden und Kasathas schätzen ihre Logik und Gelehrsamkeit. Letzteres gilt auch für Menschen, die allerdings riskieren, angesichts der verwirrenden Attraktivität der Laschuntas von Fettnäpfchen zu Fettnäpfchen zu springen. Die Schirren sind die große Ausnahme von diesen Mustern gegenseitigen Respektes - zwar ist der Jahrtausende währende Krieg der Laschuntas gegen die insektoiden Formier endlich zu Ende, dennoch sind viele Laschuntas nervös bei Interaktionen mit ähnlichen Völkern und fürchten, die „Käfer“ könnten sich eines Tages gegen sie zusammentun.

ABENTEURER

Wenn ein Laschunta seine Heimat verlässt, dann sucht er stets nach persönlichem Wachstum, sei es, dass er nach Wissen, Heldenmut oder auch nur nach Erleuchtung sucht. Erfahrung ist ihnen der beste Lehrer und die Aufregung einer neuen Entdeckung bedeutet, dass Laschunta-Abenteurer mit der selben Wahrscheinlichkeit zu einer neuen Welt gelockt werden, wenn es dort vergessenes Wissen oder Reichtümer zu finden geben könnte. Natürlich erscheint diese Suche nach Weisheit weitaus weniger nobel, wenn man weiß, welches Ansehen damit assoziiert ist, neues Wissen nach Hause zu bringen. Dies sorgt dafür, dass ein Laschunta für den Rest seines Lebens die besten Annehmlichkeiten als Berater eines Konzern oder als Professor an einer Universität erhält. Laschuntische Abenteurer beschreiten am häufigsten den Pfad des Gesandten, des Technomagier und des Mechanikers, aber auch Agenten und Soldaten sind weitverbreitet. Agenten werden oft von laschuntaeigenen Konzernen ausgebildet, welche im Grunde die wahre politische Macht auf Castrovel und überall, wo Laschuntas repräsentiert werden, besitzen.

NAMEN

Die laschuntische Namensgebung variiert von Stadtstaat zu Stadtstaat. Man neigt oft zu weichen Klängen, die musikalisch und elegant in den Ohren von Angehörigen anderer Völker klingen. Einige laschuntische Beispielnamen wären: Domasch, Hesori, Kima, Kopalo, Maenala, Nomae, Oraeus, Raia, Schess, Soryn, Taeon und Varikuara.

MENSCHEN

+2 AUF 1 ATTRIBUT

4 TP

Menschen sind ambitioniert, kreativ und grenzenlos neugierig. Sie zeigen mehr Begehren, das Sonnensystem und den Rest des Universums zu erkunden als die anderen Völker - was gut oder schlecht sein mag. Sie haben dabei geholfen, eine neue Ära systemweiter Kommunikation und Organisation einzuleiten, und werden für ihre Leidenschaft und Hartnäckigkeit bewundert. Ihre Neigung, zuerst zu schießen und dann über die Konsequenzen nachzudenken, lässt andere Völker aber zögern, welche normalerweise mit ihnen zusammenarbeiten würden.



GRÖSSENKATEGORIE UND KREATURENART

Menschen sind Humanoide mit der Unterart Mensch und der Größenkategorie Mittelgroß.

BONUSTALENT

Menschen wählen mit der 1. Stufe ein zusätzliches Talent

GESCHULT

Menschen erhalten mit der 1. Stufe und jeder weiteren Stufe einen zusätzlichen Fertigkeitsrang.



EINEN MENSCHEN SPIELEN

DU BIST WAHRSCHEINLICH...

... in deiner Selbstwahrnehmung ein großer Held und zu Großem berufen.

... innovativ, flexibel und begabt und stolz auf die menschliche Widerstandskraft.

... jemand, der gut mit Angehörigen anderer Völker zurechtkommt und von anderen Kulturen und Gesellschaften lernt.

... jemand, der leidenschaftlich an seinen Ansichten festhält, es sich aber dennoch rasch anders überlegen kann, wenn es seinen Interessen dient.

VERTRETER ANDERER VÖLKER KÖNNTEN...

... dich als energiegeladen und anpassungsfähig, aber auch als emotional, ungeduldig und zu Gewalt neigend einschätzen.

... dich aufgrund des Verlustes der Heimatwelt deiner Ahnen bemitleiden und fürchten, du könntest es nun auf ihre Welten abgesehen haben.

... dein Selbstbewusstsein als Arroganz auslegen.

... dich aufgrund deiner Fähigkeit respektieren, mit Angehörigen anderer Völker zurechtzukommen, dich aber auch als Nichtskönner ohne eigene Kultur betrachten.

KÖRPERLICHE BESCHREIBUNG

Menschen besitzen eine breite Vielfalt von Erbmerkmalen, darunter Körperbau, Hautfarbe und Gesichtszüge. Diese kleinen Unterschiede in Abstammung und Genetik haben in der modernen menschlichen Gesellschaft aber kaum noch Bedeutung. Stattdessen hat die menschliche Neigung, sich an ihre Umgebungen anzupassen zu noch extremeren Unterschieden geführt, darunter kybernetische Verbesserungen, fremdartige Implantate und auch die gestreckten Gliedmaßen von Bergarbeitern, die in der Schwerelosigkeit auf Asteroiden arbeiten. All dies wird bei der Definition moderner Volksgruppen als weitaus wichtiger erachtet, als uralte geographische Abstammungen oder die Hautfarbe. Dennoch werden immer noch manche uralte kulturelle Gruppierungen anerkannt, darunter die rothäutigen Menschen von Akiton und die rätselhaften, finsteren Menschen des Azlanti-Sternenimperiums.

HEIMATWELT

Die Wiege der Menschheit war der Planet Golarion, doch schon vor dem Verschwinden ihrer Heimatwelt hatte sie sich über die anderen Planeten des Sonnensystems auszubreiten begonnen und insbesondere Akiton bereits besiedelt. Als Folge von Golarions Verschwinden wurden diese Entdecker aber unweigerlich zu Emigranten. Heute ist die Absalomstation das unbestrittene Zentrum der menschlichen Kultur, auch wenn Menschen auf nahezu allen Planeten des Systems zu finden sind, wo sie sich entweder in fremde Gesellschaften integriert oder Kolonien und Ansiedlungen auf neuen Welten gegründet haben.

Von all den weitverbreiteten Völkern der Paktwelten wurden die Menschen möglicherweise vom Intervall am härtesten getroffen. Aufgrund Golarions Verschwinden besitzen die Menschen kaum Hinweise, um ihre Gesellschaft zusammenzustückeln und zu rekonstruieren. Natürlich findet man auf der Absalomstation und anderen Welten mit großen menschlichen Populationen auch Unterlagen zur uralten Geschichte der Menschheit, jedoch wird heiß diskutiert, welche Relevanz diese für die moderne Gesellschaft haben sollen. Manche sehen in diesen uralten Dokumenten die Möglichkeit, wieder eine Verbindung zu ihren Ursprüngen zu knüpfen. Diese Menschen versuchen, alles in die Gegenwart zu überführen, seien es Namen, Philosophien oder auch Machtgruppen aus vergangener Zeit. Die meisten betrachten diesen Ansatz aber als einen Schritt zurück - wen kümmern denn die verstaubte Vergangenheit einer verschwundenen Welt, wenn es gilt, die Zukunft zu bewältigen oder an ihr zu zerbrechen?

GESELLSCHAFT UND GESINNUNG

Die Unterschiedlichkeit menschlicher Gesellschaften fasziniert und frustriert andere Völker gleichermaßen. Schon wenige Kilometer Entfernung zwischen zwei menschlichen Ansiedlungen können völlig unterschiedliche Regierungs- und Verwaltungsstile und gesellschaftliche Gebräuche bedeuten und eine Gruppe könnte brutale, xenophobe Eroberung befürworten, während die andere Handel und Freundschaft möchte. Wenn man etwas über die menschliche Gesellschaft als solche sagen kann, dann dass sie stets in Veränderung ist. Selbst die ältesten Kulturen passen sich an und erfinden sich neu - aufgrund dieses Wesenszuges wird die Menschheit oft als „jüngere" Spezies betrachtet, obwohl es sie seit Jahrtausenden gibt. Entsprechend kann man nicht sagen, dass die Menschen zu einer bestimmten Gesinnung neigen, auch wenn viele Nichtmenschen sie für chaotisch halten.

BEZIEHUNGEN

Menschen sind der Klebstoff, welcher den Rest des Sonnensystems zusammenhält. Ihr scheinbar endloses Verlangen, alle bewohnbaren Lebensräume zu erkunden und zu besiedeln, versetzt sie in die perfekte Lage, als Händler und Unterhändler zwischen anderen Völkern zu agieren, während durch das Fehlen einer eigenen Heimatwelt die Integration in andere Kulturen ihnen oft als attraktiv erscheint. Zugleich gefällt nicht jedem Volk diese virusartige Ausbreitung. Besonders die Vesken achten wachsam auf die Menschen - schließlich ist deren Neigung zu Expansion und Gewalt der veskischen Art viel zu ähnlich. Androiden stehen zum Volk ihrer Schöpfer in einem angespannten Verhältnis. Selbst die freundlichsten Völker vergessen niemals, wie schnell die paar Menschen in ihrer Mitte zu einer kontrollierenden Mehrheit werden könnten.

ABENTEURER

Ambition und Tatendrang sind ausschlaggebende Charakterzüge der Menschheit. Zahllose Menschen verlassen ihre Heimat auf der Suche nach Reichtum, Ruhm, Wissen, Aufregung und anderen Wegen, ihre Lage zu verbessern. Seit der Entdeckung des Drifts und allgemein zugänglichen Reisen zwischen den Sternen, stehen Menschen bei der Erkundung und Besiedlung neuer Welten an vorderster Front, wobei sie von wirtschaftlichen Opportunismus und Ambitionen angetrieben werden. Aufgrund ihrer Vielseitigkeit und Anpassungsfähigkeit können Menschen jede Rolle in einer Abenteurergruppe ausfüllen, egal ob schwer bewaffneter Soldat oder charmanter, als Botschafter agierender Gesandter.

NAMEN

Menschliche Namen können völlig neue Erfindungen sein, lokalen Traditionen entspringen, aus fremden Sprachen entliehene Worte oder Artefakte der Kulturen des verschwundenen Golarions sein. Mangels Aufzeichnungen aus der Zeit des Intervalls ist es für Individuen nahezu unmöglich, ihre Abstammung bis nach Golarion selbst zurückzuverfolgen. Namen, die der uralten Geschichte entstammen, spiegeln daher keine wahre ethnische Tradition oder Abstammung wieder. Menschliche Beispielnamen wären: Akif, Alezandaru, Amare, Baolo, Belor, Darilian, Hadzi, Hai Minh, Hiriko, Iolana, Jokug, Korva, Morvius, Navasi, Pao, Pasara, Raziya, Revhi, Sahba, Sephia, Signe, Valki und Yon.

SCHIRREN

+2 KO | +2 WE | -2 CH | 6 TP

Die insektoiden Schirren waren einst Teil eines gefräßigen Schwarmes heuschreckenartiger Raubtiere. Erst vor kurzem konnten sie sich aus dem Schwarmbewusstsein befreien und zu einem Volk von Telepathen entwickeln, welche nach ihrem eigenem Individualismus süchtig sind. Dennoch leben sie nach den Prinzipien der Gemeinschaft und der Harmonie mit anderen Völkern.



GRÖSSENKATEGORIE UND KREATURENART

Schirren sind Humanoide mit der Unterart Schirren, sie haben die Größenkategorie Mittelgroß.

BLINDGESPÜR

Die empfindlichen Antennen der Schirren verleihen ihnen Blindgespür (Vibrationen) 9 m (sie können über diese Entfernung hinweg Vibrationen in der Luft spüren). Ein Schirr ignoriert die Boni auf Heimlichkeit, welche visuelle Tarnung, Unsichtbarkeit u.ä. Verleihen, wenn er einen konkurrierenden Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen den Wurf einer Kreatur für Heimlichkeit ablegt. Gelingt der Fertigkeitswurf für Wahrnehmung, so besitzt ein nicht zu sehender Gegner immer noch Vollständige Tarnung (50% Chance ihn zu verfehlen) gegenüber einem Schirr. Der Schirr unterliegt der normalen Fehlschlagschance, wenn er Gegner mit Tarnung angreift. Ein Schirr ist immer noch auf dem Falschen Fuß angetroffen, wenn ihn eine Kreatur angreift, die er nicht sehen kann.

GEMEINSCHAFTSSINN

Schirren sind daran gewöhnt, als Teil eines Teams mit anderen zusammenzuarbeiten. Solange sich ein Verbündeter innerhalb von 3 m Entfernung befindet, kann ein Schirr ein Mal am Tag einen Angriffs- oder Fertigkeitswurf zwei Mal ablegen und das höhere Ergebnis behalten.

KULTURELLE FASZINATION

Schirren sind begierig darauf, mehr über neue Kulturen und Gesellschaften zu erfahren. Sie erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie und Kultur.

BEGRENZTE TELEPATHIE

Schirren können mental mit Kreaturen innerhalb von 9 m Entfernung kommunizieren, welche dieselbe Sprache beherrschen. Mit mehreren Kreaturen zugleich telepathisch zu kommunizieren, ist ebenso schwierig, wie mehreren Personen zugleich zuzuhören.



EINEN SCHIRR SPIELEN

DU BIST WAHRSCHEINLICH...

... glücklich über deine Unabhängigkeit und obwohl du nur zu gern der Gruppe hilfst, hasst du es, wenn man dich dazu zwingt oder hereinlegt.

... der Gewalt abgeneigt und die Stimme der Vernunft, des Mitgefühls und des Zusammenhalts, selbst wenn Streitigkeiten hochkochen.

... emotional und körperlich stark erregt beim Treffen einfacher Entscheidungen, welche deine Individualität unterstreichen.

... von Religion fasziniert und betrachtest die Wahl deines Gottes als Spiegelung deiner Persönlichkeit.

VERTRETER ANDERER VÖLKER KÖNNTEN...

... dein Äußeres und den Einsatz von Telepathie beunruhigend finden.

... deinen Mut, deine Logik und deine Diplomatie schätzen, auch wenn deine Schlussfolgerungen nicht immer angenehm sind.

... deine Definition von Freiheit oder deine scheinbar unpassende Begeisterung über kleine Entscheidungen nicht verstehen.

... sich sorgen, dass du in deine alte raubtierartige, schwarmdominierte Natur zurückfällst.

KÖRPERLICHE BESCHREIBUNG

Die Schirren waren einst Teil des Schwarms, einer monströsen Spezies, welche von Welt zu Welt zog und alles verschlang, ehe sie weiterzog. Vor Generationen sorgte aber eine rätselhafte Mutation dafür, dass eine ganze Subkolonie sich aus dem Schwarmbewusstsein löste, da alle ihre Angehörigen Individualität entwickelt hatten. Dieser neue Zustand wirkt auf sie wie eine Droge und die Abtrünnigen wandten sich vom geistlosen Fressen des Schwarms ab, um ein neues Volk zu bilden: Die Schirren, welche sich schließlich im System der Paktwelten niederließen.

Schirren sind Arthropoden mit Chitinexoskeletten, großen Facettenaugen und empfindlichen Antennen. Im Gegensatz zu vielen Insektenvölkern gehen sie aufrecht und manipulieren Gegenstände mit dreifingrigen Klauenhänden. Neben den beiden Paaren Hauptgliedmaßen wachsen ihnen ferner noch zwei kleinere Arme aus dem Brustkorb. Diese „Paarungsarme" werden zwar nicht versteckt, sind aber sehr schwach und werden nur zu zeremoniellen Zwecken und bei der Fortpflanzung genutzt - sie anderweitig einzusetzen, ist in den Augen der Schirren grotesk und einfach nur peinlich.

Schirren haben drei Geschlechter: männlich (Schirr), weiblich (Schirre) und Wirt (Schirron). Während der Fortpflanzung produzieren weibliche und männliche Schirren die Eier und das Sperma, während die Wirte die befruchteten Eier dann bebrüten und dabei ihr eigenes Genmaterial und ihre Immunitäten hinzufügen. In manchen schirrischen Gesellschaften bebrütet eine einzelne „Wirtskönigin" die Eier vieler Paare und gilt dort als das wahre Elternteil, während in anderen dreiköpfige Ehegemeinschaften mit einem Vertreter jedes Geschlechts üblich sind. Junge Schirren verbringen die ersten 2 Lebensjahre als winzige, wurmartige Larven und werden dabei oft in schützenden Behältnissen umhergetragen, durch welche sie sicher die Welt beobachten können.

HEIMATWELT

Nicht einmal die Schirren wissen, wo der Schwarm seinen Ausgangspunkt hatte, da seine gewaltige, biologische Kolonieflotte seit Ewigkeiten die Sterne bereist und kein Bedürfnis verspürt, Aufzeichnungen zu führen. Nach ihrer Abspaltung vom Schwarm verteilten sich ihrer selbst bewusstgewordenen Schirren über eine Reihe naher Sonnensysteme. Eine große Gruppe gelangte zu den Paktwelten, wo der erste Kontakt mit vercitischen Ätherschiffen erfolgte, so dass sie sich in der ausgetrockneten Hellstrahlregion von Verces niederließ. Seitdem haben sich die Schirren über das Gebiet der Paktwelten ausgebreitet.

GESELLSCHAFT UND GESINNUNG

Die Schirren definieren sich über ihren Individualismus. Als sie den Schwarm verließen, erlangten sie teilweise Kontrolle über die neurologischen Freude- und Schmerzsysteme, über welche sie zuvor gelenkt worden waren. Selbst Generationen später kann das Treffen eigener Entscheidungen sie immer noch über die Neurotransmitter regelrecht mit Freude überfluten. Diese Fähigkeit ist nicht immer von Vorteil - manche Schirren setzen sich auf diese Weise praktisch unter Drogen und versetzen sich mittels alltäglicher Entscheidungen in Rausch. Dennoch ist die Freiheit zu wählen für die schirrische Identität ausschlaggebend. Dies gilt auch besonders für Religion, denn welche Wahl ist wichtiger als die Frage, wie man das Nachleben verbringen will?

Da die Schirren sich aus Schwarmwesen entwickelt haben, sind sie nach menschlichen Standards aber dennoch immer noch sehr gesellig. Selbst wenn sie mit Angehörigen anderer Völker zusammenarbeiten, suchen sie nach Wegen, die Gemeinschaft und Zusammenarbeit zu fördern, und tun das, was für die Gruppe das Beste ist. Sie sind oft rechtschaffen gut, Loyalität und Festhalten am „Allgemeinwohl" können sie aber auch auf moralisch fragwürdige Pfade führen.

BEZIEHUNGEN

Die meisten der weitverbreiteten Völker kommen mit Schirren zurecht und betrachten sie als nützliche Verbündete, auch wenn ihre telepathische Kommunikation und zwitschernden Sprechlaute manche beunruhigen. Die Schirren selbst stehen allen bedeutenden Völkern positiv gegenüber - insbesondere den Ysokis aufgrund ihres Strebens nach Gemeinschaft und ihrer Lebenslust. Obwohl die Laschuntas ihnen oft mit den für sie üblichen Vorurteilen gegenüber Insektenvölkern begegnen, tragen ihnen dies die meisten Schirren nicht nach, da sie selbst nichts mehr fürchten als den Schwarm, der sie hervorgebracht hat.

ABENTEURER

Da Schirren weniger zu Gewalt neigen als die meisten Völker, schließen sie sich oft Raumschiffsbesatzungen als Botschafter, Mediziner, Techniker oder in anderen nicht-kämpferischen Rollen an. Viele ihrer Priester fungieren als Schiffskaplane. Sie lieben die Zusammenarbeit in Gruppen und sind in chaotischen Situationen oft die Stimme der Vernunft. Diese allgemeine Freundlichkeit sollte aber nicht mit Schwäche verwechselt werden, da Schirren, welche für das Leben ihrer Kameraden kämpfen, furchteinflößend gefährlich sind und ohne Angst auf Selbstmordmissionen zum Wohle der Gruppe ausziehen.

NAMEN

Schirren nutzen zur Kommunikation hauptsächlich Telepathie und sprechen nur in formellen Situationen hörbar mit ihren Mandibeln. Aufgrund ihres insektoiden Körperbaus fällt es Angehörigen anderer Völker oft schwer, ihre aus harten Silben und Lauten bestehenden „Sprechnamen" zu betonen. Zum Glück haben sie mit Spitznamen keine Probleme, die sie in der Regel als Ehrung ansehen. Die meisten besitzen zudem geheime, rein telepathische „Seelennamen"; diese konzentrierten Kollagen aus Gefühlen, Bildern und Sinneseindrücken teilen sie nur mit ihren engsten Freunden. Einige schirrische Beispielnamen wären: Cesca, Halicon, Jchk, Keskodai, Korskal, Noskaru, Schect, Thast, T'sen, Vishkesh, Xylit und Zenka.

VESKEN

+2 ST | +2 KO | -2 IN | 6 TP

Die reptiloiden Vesken sind muskelbepackt und von dicken Schuppen bedeckt, zudem wachsen ihnen kurze, scharfe Hörner. Sie sind genauso raubtierhaft und kriegerisch, wie sie aussehen. Ursprünglich stammten sie aus einem Sonnensystem nahe der Region der Paktwelten und wollten ihre interstellaren Nachbarn ebenso erobern und unterwerfen, wie sie es mit den anderen intelligenten Völkern ihres eigenen Systems getan hatten. Eine überwältigende Bedrohung zwang sie aber, widerwillig mit den Paktwelten ein Bündnis einzugehen - jedenfalls vorerst...



GRÖSSENKATEGORIE UND KREATURENART

Vesken sind Humanoide mit der Unterart Vesk, sie haben die Größenkategorie Mittelgroß.

RÜSTUNGSEXPERTE

Vesken nutzen Rüstungen so, dass sie mit ihrer einzigartigen widerstandsfähigen Physiologie zusammenspielen. Wenn ein Vesk eine Rüstung trägt, erhält er einen Volksbonus von +1 auf seine RK. Wenn ein Vesk eine Schwere Rüstung trägt, ist sein Rüstungsmalus um 1 niedriger als normal.

FURCHTLOS

Vesken erhalten einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Furchteffekte.

DÄMMERSICHT

Vesken können bei Dämmerlicht wie in normalem Licht sehen. Mehr zu Lichtverhältnissen findest du auf Seite 263.

NATÜRLICHE WAFFEN

Vesken gelten stets als bewaffnet. Sie können mit Waffenlosen Schlägen 1W3 Punkte Tödlichen Schaden verursachen und der Angriff gilt nicht als Archaisch. Mit der 3. Stufe erhält ein Vesk eine einzigartige Waffenspezialisierung mit seinen Natürlichen Waffen; dies erlaubt ihm, 1 1/2 × seine Charakterstufe auf Schadenswürfe für seine Natürlichen Waffen zu addieren anstatt nur die Charakterstufe.



EINEN VESK SPIELEN

DU BIST WAHRSCHEINLICH...

... jemand, der die meisten anderen Völker als schwach und/oder ehrlos und die Methoden der Vesken als allen anderen überlegen betrachtet.

... erpicht, dein Können im Kampf gegenüber würdigen Gegnern zu beweisen.

... stets darauf bedacht dein Wort zu halten und verfügst über einen unnachgiebigen Sinn für Ehre und Anstand.

... imstande, zu erprobten Kameraden enge Bindungen einzugehen und nicht-veskische Freunde mit plötzlichen Emotionsausbrüchen unter vier Augen zu überraschen.

VERTRETER ANDERER VÖLKER KÖNNTEN...

... deine Größe und deinen blutdurstigen Ruf einschüchternd finden.

... annehmen, dass dich nur der Kampf interessiert.

... sich im Kampf auf dich verlassen und dich doch fürchten und verachten angesichts der früheren Kriege und Eroberungen des Veskariums.

... die veskische Etikette und steife Korrektheit mit Gefühlslosigkeit verwechseln.

KÖRPERLICHE BESCHREIBUNG

Die echsenartigen Vesken sind etwa 2,10 m groß, muskulös und mit zäher Schuppenhaut bedeckt. Auch wenn sie seit langem technische Waffen verwenden, sind ihnen die kräftigen Klauen und Zähne von Raubtieren geblieben, welche sie gern einsetzen, um „weichere" Völker einzuschüchtern. Zudem verfügen sie über lange kräftige Schwänze, welche zwar hauptsächlich genutzt werden, um das Gleichgewicht zu halten, von manchen veskischen Kampfkünstlern aber auch zu mächtigen Schwanzhieben verwendet werden. Angehörigen beider Geschlechter wachsen kleine Hörner aus den Schädeln, sie ragen zudem aus den Unterkiefern wie knöcherne „Bärte" und reichen zuweilen sogar die Wirbelsäule hinab bis zum Schwanzansatz. Weibliche Vesken sind oft größer als ihre männlichen Gegenstücke. Wo die Schuppenhaut der Männer verschiedene Grüntöne aufweist, ist die der Frauen oft lebhaft gefleckt, was als Zeichen für Gesundheit gewertet und in veskischen Augen zudem attraktiv ist.

HEIMATWELT

Die Vesken haben sich rasch von ihrer Heimat auf andere Welten ihres Sonnensystems ausgebreitet und in ihren Augen potentielle Konkurrenten zu Vasallen ihres großen Imperiums gemacht, welches sie das Veskarium nennen. Diese anderen Welten besitzen heute keine Eigennamen mehr, sondern nur sind entsprechend der Entfernung zur Sonne durchnummeriert, z.B. Vesk-6. Die Ausnahme hiervon ist Vesk I, die Heimatwelt der Vesken und Sitz ihrer Regierung und Oberschicht.

GESELLSCHAFT UND GESINNUNG

Die Gesellschaft der Vesken ist hochgradig organisiert und militaristisch. Händler und Angehörige anderer friedlicher Berufe können zwar wirtschaftlich aufsteigen, doch die politische Macht ist die Domäne all jener, die sich im bewaffneten Konflikt beweisen konnten. Überraschenderweise muss dies aber nicht im Rahmen des Militärdienstes passieren oder dem Veskarium zugutekommen. Viele Vesken erlangen gesellschaftliche Aufstiegsmöglichkeiten im Rahmen von Söldnertätigkeiten, Duellen oder als Sicherheitskräfte während Forschungsmissionen. Die Vesken sind zwar von Eroberung, Dominanz und gesellschaftlichem Rang besessen, haben aber einen ebenso starken Sinn für Ehre und stolz, ihre Verpflichtungen und Übereinkünfte einzuhalten und Untergebene aus anderen Völkern fair zu behandeln. Gegenüber Fremden sind sie stoisch und kurzangebunden, privat oder in der Hitze des Kampfes sind sie aber zu heftigen Gefühlsausbrüchen imstande. Ihre Gesellschaft tendiert zu Effizienz, respektvollem Verhalten und Einhalten der Gesetze - insbesondere, da nahezu jede Beleidigung oder Verletzung der Traditionen eine brutale Blutfehde auslösen könnte. Selbst außerhalb ihres Heimatsystems sind Vesken oft rechtschaffen, folgen aber meistens ihrem eigenem Ehrenkodex statt dem der Gesellschaft, in der sie sich aufhalten. Sie neigen moralisch zu einer neutralen Haltung, Individuen können aber zum Guten oder zum Bösen tendieren.

BEZIEHUNGEN

Die veskische Liebe zu militärischen Eroberungen und zum Aufbau eines Imperiums führte zu Anfang zu beachtlichen Scharmützeln zwischen ihrem Sonnensystem und den nahen Paktwelten. Der oft als Lautloser Krieg bezeichnete Konflikt würde vielleicht immer noch andauern, hätte der Schwarm nicht beide Systeme zugleich angegriffen. Die Kulturen der Paktwelten und die Vesken taten sich zur gemeinsamen Verteidigung zusammen, schlugen den Schwarm zurück und schlossen dabei einen wackligen Frieden.

Vesken respektieren Ehre, Stärke und Selbstbeherrschung. Aufgrund des zurückliegenden Krieges sind ihre Beziehungen zu den Völkern der Paktwelten immer noch angespannt, allerdings bewundern sie die leidenschaftslose Konsistenz der Androiden, das Ehrgefühl der Kasathas und die Stärke der Laschuntas im Kampf. Die Ysokis erachten sie dagegen als schwach und frivol und Menschen brechen in ihren Augen zu rasch ihr Wort. Die Schirren verwirren die Vesken mit ihrer Weigerung, ihre Stärken in die Waagschale zu werfen und mit diesen, ihrer instinktiven Koordination im Kampf und der Bereitschaft, für ihre Kameraden zu sterben, ein eigenes Sternenreich zu gründen.

ABENTEURER

Vesken, welche mit Völkern aus anderen Sonnensystemen ins Abenteuer ausziehen, fallen in zwei Kategorien: Die ersten sind Söldner oder Ruhmsucher, welche nach ehrenvollem Kampf und Möglichkeiten suchen, ihr Ansehen zu fördern. Die zweiten sind Nichtkämpfer, welche die Besessenheit ihrer Gesellschaft mit dem Kampf ablehnen und ihr Glück lieber unter toleranteren Völkern suchen. Kriegerische Vesken werden oft zu Soldaten, allerdings interessieren sich immer mehr für den Weg des Solariers. Nichtkämpfer werden dagegen oft zu Priestern, manche überwinden aber auch die traditionelle Ablehnung ihrer Kultur gegenüber Gelehrsamkeit und werden zu Mechanikern oder sogar Technomagiern.

NAMEN

Veskische Namen sind oft lang und kombinieren Elemente der Namen der Eltern und anderer prominenter Ahnen. Freunde kürzen diese Namen meistens für den Alltagsgebrauch ab, geschieht dies aber ohne Genehmigung des betroffenen Vesken, ist es eine schwerwiegende Beleidigung. Einige Vesken wählen zudem Ehrennamen, die sich auf ihre Siege im Kampf beziehen, diese fügen sie manchmal ihren Familiennamen hinzu oder führen sie statt dieser, z.B. „Drei Pistolen", „Sternenläufer" oder „Truppenfresser". Veskische Beispielnamen wären: Dmotralan, Evdokayo, Goromitali, Julakesh, Katara, Obozaya, Radokama, Sarangari, Sobok, Terikoraz und Ymeros-Ahandi.

YSOKIS

+2 GE | +2 IN | -2 ST | 2 TP

Die kleinen und verstohlen vorgehenden Ysokis werden von den größeren Völkern oft übersehen. Dank Schläue und technischem Können haben sie sich über das Sonnensystem ausgebreitet und das alte Sprichwort wiederbelebt, dass jedes [Raum]Schiff ein paar Ratten benötigt.



GRÖSSENKATEGORIE UND KREATURENART

Ysokis sind Humanoide mit der Unterart Ysoki, sie haben die Größenkategorie Klein.

BACKENTASCHEN

Ein Ysoki kann in seinen Backentaschen Gegenstände von bis zu 1 Masse Gewicht und 0,03 m³ Raum unterbringen. Er kann den Inhalt dieser Taschen als Bewegungsaktion in seinem Feld auf den Boden ausspucken; dies provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

DUNKELSICHT

Ysokis können im Dunkeln bis zu 18 m weit sehen. Weitere Informationen findest du auf Seite 263.

TATKRAFT

Ysokis sind rauflustig und behände, selbst wenn die Umstände gegen sie sprechen. Ein Ysoki kann sich als Schnelle Aktion aus dem Zustand Liegend erheben. Ferner erhält ein Ysoki im Zustand Haltlos (siehe Seite 276) nicht die üblichen Mali auf Angriffswürfe oder den Zustand Auf dem Falschen Fuß. Wenn ein Ysoki einen Fertigkeitswurf für Akrobatik ablegt, um durch die Angriffsfläche eines Gegner zu turnen, welcher wenigstens eine Größenkategorie größer ist als er, erhält er einen Volksbonus von +5 auf diesen Fertigkeitswurf.

SCHROTTSAMMLER

Ysokis erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit, Technik und Überlebenskunst.



EIN YSOKI SPIELEN

DU BIST WAHRSCHEINLICH...

... jemand, der viel und dabei schnell redet. Du bist jemand, der die Sprache als ständig im Fluss betrachtet und der sich andauernd neuen Slang und neue Worte aus fremden Sprachen aneignet.

... von scheinbar grenzenloser Energie und Enthusiasmus erfüllt und lässt kaum eine Gelegenheit verstreichen, Spannendes zu erleben.

... jemand, der Technik in allen Formen bewundert und gern Geräte zerlegt, um zu sehen, wie sie funktionieren.

... schnell von Begriff und hast Köpfchen und findest rasch Freunde und Feinde.

VERTRETER ANDERER VÖLKER KÖNNTEN...

... dich als manisch, laut und impulsiv betrachten.

... dein Können im Umgang mit Technik schätzen, sich aber wünschen, du würdest die Dinge letztendlich auch wieder zusammenbauen, die du zerlegst.

... den Eifer schätzen, mit dem du deine Freunde verteidigst.

... dich aufgrund deiner Größe und kindlichen Enthusiasmus unterschätzen.

KÖRPERLICHE BESCHREIBUNG

Die 0,90 m - 1,20 m großen Ysokis ähneln humanoiden, aufrechtgehenden Ratten samt Fell, langen Nagezähnen, ständig zuckenden Nasen und Schwänzen, mit denen sie leichte Greifbewegungen durchführen könne und die ihnen dabei helfen, das Gleichgewicht zu halten und in der Schwerelosigkeit zu manövrieren. Ihre kleinen, geschickten Hände eignen sich perfekt für die Arbeit mit delikater Elektronik und ihre scharfen Nasen ermöglichen es ihnen komplexe Chemikalien allein am Geruch zu identifizieren. Angehörige anderer Völker können männliche und weibliche Ysokis kaum auseinanderhalten, da sie ähnlich gebaut sind und sich ähnlich kleiden.

HEIMATWELT

Der Begriff „Ysoki“ stammt von Akiton, wo dieses Volk seit langem eine lebhafte und respektierte Kultur unterhält. Es gab allerdings Populationen des Rattenvolkes, wie die Ysokis auch genannt werden, auf mehreren Welten schon Jahrtausende vor der Entwicklung der Raumfahrt. Ob diese unterschiedlichen Populationen Beispiele für parallele Evolution sind oder es einen gemeinsamen Ahnen gibt, weiß niemand - heute werden die meisten dieser Kulturen aber als Teil des übergreifenden Ysoki-Volkes betrachtet. Aufgrund der großen Varianz der ysokischen Ahnenlinien ist es nahezu unmöglich Volksgruppenzugehörigkeit (oder auch nur nahe Verwandtschaft) optisch oder genetisch zu bestimmen. Ebenso haben die Ysokis größere Anstrengungen unternommen, den Respekt der größeren Völker zu erlangen und zu erhalten, als alle anderen Teilgruppen des Rattenvolkes.

GESELLSCHAFT UND GESINNUNG

Die ysokische Gesellschaft ist chaotisch und unbekümmert. Ein typischer Bau ist voll von halbfertigen Projekten und wild durcheinander redenden Ysokis. Egal welche Rolle ein Ysoki in der Gesellschaft innehat, er besitzt eine tiefe Liebe zu Technik und technischen Spielzeugen, egal ob er als Ingenieur Maschinen zerlegt oder als Soldat die Konstruktion seiner Rüstung zu schätzen weiß. Ysokis übernehmen traditionell Aufgaben und Rollen, welche Angehörige anderer Völker als unangenehm betrachten. Sie betreiben Schrottplätze oder quetschen sich durch die Innereien von Raumschiffen. Dies liegt nicht an mangelndem Stolz - vielmehr haben sie davon eine große Menge und sind sich ihres eigenen Wertes derart sicher, dass unterdurchschnittliche Lebensbedingungen sie nicht beschämen. Die Neigung größerer Völker, Ysokis zu unterschätzen oder auf ihnen herumzuhacken, sorgt dafür, dass Ysokis ihren Freunden (Nicht-Ysokis eingeschlossen) und Familienangehörigen gegenüber absolut loyal sind. Angesicht großer Ungerechtigkeiten spüren Ysokis oft den Drang, sich mit gebleckten Zähnen auf das Problem zu stürzen, egal wie die Konsequenzen aussehen mögen. Entsprechend haben die meisten Ysokis eine chaotisch gute Gesinnung. Loyalität oder das Bedürfnis, sich für (eventuell eingebildete) Unterdrückung oder Beleidigungen zu rächen, können sie aber auch auf den Pfad des Bösen führen.

BEZIEHUNGEN

Ysokis sind freundlich und talentiert. Sie integrieren sich leicht in die meisten zivilisierten Gesellschaften. Zuweilen bilden sie Nachbarschaften, in denen ausschließlich Ysokis leben, manchmal leben sie unter Angehörigen anderer Völker. Da Ysokifamilien sehr groß sind und Ysokis gern herumreisen, ist die Wahrscheinlichkeit schockierend groß, dass ein Ysoki in jeder größeren Ortschaft im Bereich der Paktwelten einen Vetter oder anderen Kontakt besitzt. Von den bedeutenden Völkern kommen die Ysokis am besten mit Laschuntas zurecht, schließlich treiben sie mit ihnen seit Jahrtausenden Handel. Sie wissen aber auch den Schneid der Menschen und die Treue der Schirren zur Gemeinschaft zu schätzen, selbst wenn letztere für den ysokischen Geschmack etwas zu ruhig sind. Sie identifizieren sich mit dem androidischen Trotz angesichts Vorurteilen, halten Kasathas aber für zu abgehoben und Vesken für zu sehr besessen davon, die Muskeln spielen zu lassen und ihre Dominanz beweisen zu wollen. Ysokis sind stolz darauf, den Charakter anderer rasch einschätzen zu können, egal welchem Volk der andere angehört. Angehörige vieler anderer Völker waren bereits überrascht, einen Ysoki an ihrer Seite kämpfen zu sehen, nachdem man eine Unterhaltung in einer überfüllten Kneipe geführt hat. Ysokis sind oft rasch aufbrausend, verzeihen aber ebenso schnell. Sie lachen über die eigenen Missgeschicke und Unglücke, aber auch die anderer. Sie können nervenaufreibend sein, sind aber nur selten langweilig.

ABENTEURER

Da Ysokis starke Bindungen zu Freunden und Familienangehörigen bilden, können diese Verbindungen sie mit derselben Wahrscheinlichkeit in die Ferne führen wie zu Hause halten. Viele neugierige Ysokis schließen sich Raumschiffsmannschaften an, um das Universum zu sehen oder ihr Glück zu finden, und adoptieren die anderen Raumfahrer schon bald als zweite Familie. Aufgrund ihrer natürlichen Begabung für Maschinen werden sie oft Mechaniker und Technomagier. Sie mögen aber auch die wunderbar-komplizierten Waffen, die von Agenten und Soldaten verwendet werden. Viele wissen zudem die von Gesandten erforderte, schnelle Denkweise zu schätzen.

NAMEN

Ysokische Namen sind meistens kurz und selbst längere Namen werden letztendlich im informellen Gespräch abgekürzt. Spitznamen sind für Ysokis oft ebenso wichtig wie ihre Geburtsnamen. Sie neigen dazu, anderen Ysokis und ihren nicht-ysokischen Freunden persönlichkeits- oder aussehensbezogene Spitznamen zu geben wie „Boom-Boom“, „Schmutzfell“, „Ölspur“, „Fünkchen“ oder „Zucki“. Manche Ysokis wählen Familiennamen, aber viele nutzen auch stattdessen die Namen ihrer Raumschiffe oder Heimatorte. Einige ysokische Beispielnamen wären: Bena, Coponisa, Cors, Goba, Ketch, Kib, Lolo, Niknik, Quig, Resk, Sim und Twik.



Klassen

4



KLASSEN

Die Klasse deines Charakters repräsentiert sein Spezialgebiet, egal ob er ein kampferfahrener Soldat oder ein die Gesetze der Physik verbiegender Technomagier ist. Seine Klasse verleiht ihm eine Reihe von Fähigkeiten - diese könnten aus formellem Training, geübten Begabungen oder auch einer direkten Verbindung zu einem Gott erwachsen. Ebenso bestimmt sie Spielwerte wie Trefferpunkte und Ausdauerpunkte, mit welchen Waffen und Rüstungen er geübt ist, welche Klassenfertigkeiten und wie viele Fertigkeitsränge er pro Stufe erhält und wie sein Grundangriffsbonus und die Grundrettungswurfboni sind. Starfinder enthält die folgenden Grundklassen:



AGENT

Die Fertigkeiten des Agenten eigenen sich für nahezu jede Mission, welche Heimlichkeit und Diskretion erfordert, egal ob es um einfache Spionage oder blutigen Meuchelmord geht.



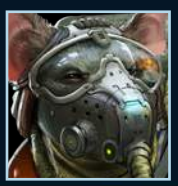
ASPIRANT

Aspiranten fokussieren die Energie, welche alle Dinge miteinander verbindet. Dazu verwenden sie oft Symbole von Gottheiten, manche besitzen aber auch ein intuitives Verständnis für biologische Systeme.



GESANDTER

Der Gesandte nutzt persönliche Anziehungskraft und seine Intelligenz, um seinen Verbündeten zu helfen und um Gegner aus dem Konzept zu bringen. Oft fungiert er als Unterhändler oder im Auftrag politischer Interessen.



MECHANIKER

Der Mechaniker ist ein Meister im Bauen und Modifizieren von Maschinen. Er verfügt entweder über eine fortschrittliche Künstliche Intelligenz oder eine hochmoderne Roboterdrohne als ständigen Begleiter.



SOLARIER

Der Solarier meditiert über den Lebenszyklus der Sterne und erlangt dabei Macht. Seine Techniken erlauben ihm, eine Waffe oder Rüstung aus der Energie der Sterne zu erschaffen.



SOLDAT

Soldaten sind durch und durch mit Kriegsgerät vertraut und bereit, das nötige Unheil zu stiften, wenn Gewalt erforderlich ist. Sie spezialisieren sich auf bestimmte Kampfstile.



TECHNOMAGIER

Der Technomagier versteht die Verbindungen zwischen Technologie und Magie und nutzt sie, um die Realität seinen Bedürfnissen anzupassen.

KLASSENBESCHREIBUNGEN

Deine Klasse ist das Grundgerüst, auf dem die Fähigkeiten deines Charakters aufbauen, entsprechend ist sie der nahezu alles bestimmende Faktor hierbei. Zugleich hat jede Klasse das Potential, eine unbegrenzte Anzahl an Charakteren in Abhängigkeit von deinen Entscheidungen hinsichtlich Persönlichkeit und zu erzählender Geschichte hervorzubringen. Ein androidischer Aspirant, welcher die Gebote des Maschinengottes Triune predigt, dürfte sich ganz anders verhalten und anfühlen wie ein laschuntischer Aspirant, welcher seine übersinnlichen Kräfte als gedankenlesender Privatdetektiv nutzt, auch wenn beide dieselbe Klasse als Grundgerüst nutzen.

Die folgenden Abschnitte beschreiben die sieben Grundklassen von Starfinder. Jeder Eintrag enthält alle Informationen, um einen Angehörigen dieser Klasse auf einer beliebigen Stufe zu spielen. Diese Einleitung soll dich mit dem Format vertraut machen, welches für alle Klassen verwendet wurde.

Überblick

Jeder Klasseneintrag beginnt mit einer Beschreibung eines stereotypischen Angehörigen dieser Klasse und schlägt einige Möglichkeiten vor, wie dein Charakter seine Fähigkeiten während eines Abenteuers einsetzen könnte. Du bist beim Spielen eines Charakters dieser Klasse nicht auf diese Handlungen oder Wesenszüge beschränkt und könntest sogar Charaktere mit derselben Klassenzugehörigkeit erstellen, die auf völlig unterschiedlichen Gebieten ihre Stärken haben. Wenn du allerdings bei Starfinder neu bist und nach Hilfestellungen suchst, wie du einen Charakter einer bestimmten Klasse darstellen könntest, findest du sie hier.

Ausdauerpunkte: Mit der 1. Stufe und jeder neuen Stufe erhältst du diese Anzahl an Ausdauerpunkten + deinen Konstitutionsmodifikator (Minimum 0 AP pro Stufe; siehe auch Seite 22). Sollte sich dein Konstitutionsmodifikator später verändern, so passe deine Ausdauerpunkte entsprechend für alle Stufen an.

Trefferpunkte: Mit der 1. Stufe und jeder neuen Stufe erhältst du diese Anzahl an Trefferpunkten. Diese Anzahl wird zu den Trefferpunkten addiert, welche du mit der 1. Stufe aufgrund deiner Volkszugehörigkeit erlangst.

Schlüsselattribut

Dieser Eintrag benennt, welches der sechs Attribute für diese Klasse am wichtigsten ist. Dieses Attribut ist dein Schlüsselattribut. Um möglichst effektiv zu sein, solltest du in der Regel darauf achten, deinem Schlüsselattribut den höchsten Attributswert zuzuweisen. Sofern nicht anders vermerkt, ist der SG des Rettungswurfes deiner Gegner gegen deine Klassenmerkmale (sofern ein Rettungswurf möglich ist) gleich 10 + deine 1/2 Klassenstufe + dein Schlüsselattributsmodifikator. Dieser Eintrag zählt noch ein oder zwei weitere Attribute auf, welche für deine Klasse wichtig, aber nicht lebenswichtig sind.



Klassenfertigkeiten

Dieser Eintrag gibt die Anzahl an Fertigkeitsrängen an, welche du mit jeder Stufe erhältst; unabhängig wie hoch ein eventueller Malus ist, erlangst du stets wenigstens 1 Fertigkeitsrang pro Stufe. Dieser Eintrag zählt ferner deine Klassenfertigkeiten auf; dies sind die Fertigkeiten, welche Angehörige deiner Klasse in der Regel beherrschen. Wenn du in eine Klassenfertigkeit 1 Fertigkeitsrang investierst, erhältst du einen einmaligen Bonus von +3 auf Fertigkeitswürfe für diese Fertigkeit.

Umgang mit Rüstungen

Dieser Eintrag führt die Arten von Rüstungen auf, mit denen umzugehen du geübt bist. Siehe Umgang mit Rüstungen in Kapitel 8: Taktische Regeln zu weiteren Informationen, welche Auswirkungen Geübtheit im Umgang mit etwas hat.

Umgang mit Waffen und Spezialisierung

Dieser Eintrag führt die Arten von Waffen auf, mit denen umzugehen du geübt bist. Siehe Umgang mit Waffen in Kapitel 8: Taktische Regeln zu weiteren Informationen, welche Auswirkungen Geübtheit im Umgang mit etwas hat. Mit der 3. Stufe in dieser Klasse erhältst du zudem Waffenspezialisierung (wie das Talent) mit diesen Waffen. Dies erlaubt dir, deine Klassenstufe auf Schadenswürfe mit diesen Waffen zu addieren (siehe auch Seite 163, Waffenspezialisierung). Bei Granaten, Raketen und anderen nur jeweils ein Mal einsetzbaren Waffen wird dieser Spezialisierungsschaden niemals aufaddiert, selbst wenn du Waffen wie einen Cyberbogen oder einen Granatwerfer verwendest.

KLASSENMERKMALE

Der Rest der Klassenbeschreibung befasst sich mit deinen Klassenmerkmalen. Sollte ein Klassenmerkmal jemals eine Berechnung erfordern oder anderweitig einen Bruch als Zahlenwert ergeben, so runde immer ab, wenn es nicht ausdrücklich anderes angegeben ist. Dies folgt den normalen Regeln zum Runden (siehe Seite 243).

Klassenmerkmale können auf unterschiedliche Arten von Stufen Bezug nehmen z.B. Charakterstufe, Klassenstufe oder Zauberstufe (bei Zauberkundigen). Bei einem Charakter mit nur einer Klasse ist dies ein- und dasselbe. Solltest du mehrere Klassen haben, so beziehen sich stufenabhängige Effekte oder Voraussetzungen von Klassenmerkmalen stets auf deine jeweilige Klassenstufe, nicht deine Charakterstufe (welche die Summe der Stufen in deinen verschiedenen Klassen ist). Sollte ein Klassenmerkmal dagegen von deiner Zauberstufe sprechen, so bezieht sich dies auf die Summe deiner Stufen in all deinen zauberkundigen Klassen. Die Anzahl an Zaubern, die du pro Stufe kennst und die du pro Tag wirken kannst, ist aber weiterhin von der jeweiligen Klassenstufe abhängig.

Klassenmerkmale fallen in der Regel in eine von drei Kategorien: Außergewöhnliche Fähigkeiten, Übernatürliche Fähigkeiten und Zauberähnliche Fähigkeiten. Du kannst diese Fähigkeiten auf eine oder mehrere Weisen erlangen, sei es über fortschrittliche Meditationstechniken, athletisches Training, biologische Stimulanzien, hochmoderne technische Gerätschaften, experimentelle kybernetische Verbesserungen, rätselhafte fremde Technik oder hochmoderne Biotechnologie. Die Quelle dieser Fähigkeiten kannst du selbst bestimmen und auf diese Weise deinem Charakter Farbe und Tiefe verleihen. Sie sind unabhängig von der Quelle Klassenmerkmale und können dir nicht weggenommen werden. Sie könnten aber durch andere Effekte unterdrückt werden (siehe unten).

Außergewöhnliche Fähigkeiten (AF): Außergewöhnliche Fähigkeiten sind nichtmagisch, auch wenn sie nicht jedem möglich sind oder zum Erlernen ein extensives Training erfordern. Effekte oder Bereiche, welche Magie unterdrücken oder aufheben, wirken nicht auf Außergewöhnliche Fähigkeiten.

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZF): Zauberähnliche Fähigkeiten sind magische Fähigkeiten, die Zaubern ähneln. Zauberähnliche Fähigkeiten unterliegen Zauberresistenz (siehe Seite 265) und funktionieren nicht in Bereichen, wo Magie unterdrückt oder aufgehoben wird. Zauberähnliche Fähigkeiten können gebannt werden.

Übernatürliche Fähigkeiten (ÜF): Übernatürliche Fähigkeiten sind magisch, ähneln aber nicht Zaubern. Übernatürliche Fähigkeiten unterliegen keiner Zauberresistenz, funktionieren aber nicht in Bereichen, in denen Magie unterdrückt oder aufgehoben wird. Die Effekte einer Übernatürlichen Fähigkeit können nicht gebannt werden.

PROGRESSIONSTABELLE

Jede Klassenbeschreibung enthält eine Tabelle, welche die diversen Klassenmerkmale auf jeder Stufe zusammenfasst.

Klassenstufe: Das ist die Klassenstufe, für welche dein Charakter die in dieser Zeile aufgeführten Vorteile erlangt.

Grundangriffsbonus: Dies ist der Gesamtgrundangriffsbonus auf dieser Stufe, welcher als Grundlage zur Berechnung deiner Nah- und Fernkampfangriffsboni genutzt wird.

Reflex-, Willens- und Zähigkeitsrettungswurfboni: Die Einträge führen deine Grundrettungswurfboni für Reflex-, Willens- und Zähigkeitswürfe auf dieser Stufe auf. Du addierst deinen Geschicklichkeitsmodifikator auf Reflexwürfe, deinen Weisheitsmodifikator auf Willenswürfe und deinen Konstitutionsmodifikator auf Zähigkeitswürfe.

Klassenmerkmale: Dieser Eintrag führt die mit dieser Stufe erlangten Klassenmerkmale auf (siehe die jeweiligen Klassenbeschreibungen).

Zauber pro Tag: Bei zauberkundigen Klassen enthält die Progressionstabelle die Anzahl an Zauber, welche du mit der jeweiligen Stufe am Tag wirken kannst (auch als „Zauberplätze" bekannt). Du kannst möglicherweise weitere Zauber am Tag wirken, wenn dein magisches Schlüsselattribut hoch genug ist; dies teilt dir eine andere Tabelle im Klasseneintrag mit. Sollte sich in einem Eintrag ein Strich (–) befinden, so kannst du auf dieser Stufe noch keine Zauber des fraglichen Grades wirken.

Weitere Einträge: Sollte deine Klasse andere Merkmale basierend auf deiner Stufe verleihen, so sind diese hier aufgeführt. Beispielweise findest du den stufenbasierenden Rüstungsbonus und Waffenschaden eines Solariers unter Solarmanifestationen. Diese Fähigkeiten werden später in der jeweiligen Klassenbeschreibung näher beschrieben.

BEISPIELE

Im Anschluss an die Klassenmerkmale folgen jeweils vier Beispiele, wie man Charaktere der jeweiligen Klasse ausrichten könnte. Dies sind Beispiele für einige Entscheidungen, welche du beim Erschaffen einer bestimmten Art von Charakter treffen könntest. Sie sollen dir Denkanstöße zu unterschiedlichen Ansätzen beim Spielen derselben Klasse geben.

Motiv: Dies ist ein passendes Motiv für die jeweilige Klasse.

Attributswerte: Dieser Eintrag vermerkt, welche Attribute für das aktuelle Beispiel am wichtigsten sind.

Wahlmöglichkeiten: Viele Klassen besitzen Klassenmerkmale, die weitere Entscheidungen möglich machen zur Spezialisierung, z.B. die Improvisationen des Gesandten und Mechanikertricks. Diese Einträge führen einige passende Wahlmöglichkeiten für das jeweilige Charakterbeispiel auf, diese sind nach der Stufe geordnet, mit welcher du sie frühestens wählen kannst.

Zauber: Diese Zauber eignen sich besonders für nach dem jeweiligen Beispiel gebaute Charaktere, sie sind nach Zaubergrad sortiert.

Talente: Nützliche Talente sind alphabetisch aufgeführt.

Fertigkeiten: Dies sind die Fertigkeiten, die am besten zum Beispiel passen.

AGENT

AUSDAUERPUNKTE 6 TP
KO-Modifikator + 6



Du bist ein Schatten. Du bewegst dich schnell, schlägst unvermittelt zu und hast stets einen Fluchtplan. Als leidenschaftlicher Profi erledigst immer deinen Job, egal ob du feindliche Linien auskundschaftest, Kriminelle jagst, wichtige Personen ermordest oder Gegenstände stiehlst und schmuggelst.

Als Agent beherrschst du eine breite Vielfalt an speziellen Fähigkeiten und Disziplinen. Statt schwerer Waffen nutzt du Schnelligkeit, Beweglichkeit und Schläue. Du bist ein Meister der Überraschung, egal ob du Ziele aus der Deckung erschießt oder zuschlägst, während man dir den Rücken zuwendet. Du magst hehren Grundsätzen folgen, hast aber keine Skrupel, schmutzig zu kämpfen - dir geht es nur darum, deine Aufgabe zu erfüllen.

SCHLÜSSELATTRIBUT

Deine Geschicklichkeit hilft dir dabei, Ziele zu infiltrieren, dich zu positionieren, Gefahren zu entkommen und entscheidende Schüsse mit deiner Waffe abzugeben. Daher ist Geschicklichkeit dein Schlüsselattribut. Hohe Intelligenz stärkt deine Fertigkeiten, während Charisma dir bei Interaktionen mit anderen Charakteren hilft.

KLASSENFERTIGKEITEN

FERTIGKEITSRÄNGE PRO STUFE
IN-MODIFIKATOR + 8

- Akrobatik (GE)
- Athletik (ST)
- Beruf (CH, IN oder WE)
- Bluffen (CH)
- Computer (IN)
- Einschüchtern (CH)
- Fingerfertigkeit (GE)
- Heimlichkeit (GE)
- Kultur (IN)
- Medizin (IN)
- Motiv erkennen (WE)
- Steuerung (GE)
- Technik (IN)
- Überlebenskunde (WE)
- Wahrnehmung (WE)
- Verkleiden (CH)

RÜSTUNGEN UND WAFFEN

UMGANG MIT RÜSTUNGEN
Leichte Rüstungen

UMGANG MIT WAFFEN
Umgang mit Einfachen Nahkampfwaffen, Handfeuerwaffen, Scharfschützenwaffen



TABELLE 4-7: AGENT

KLASSEN-STUFE	GRUND-ANGRIFFS-BONUS	REF-RETTUNGSWURF-BONUS	WIL-RETTUNGSWURF-BONUS	ZÄH-RETTUNGSWURF-BONUS	KLASSENMERKMALE
1.	+0	+2	+2	+0	Agententraining +1, Spezialisierung, Tückischer Angriff +1W4
2.	+1	+3	+3	+0	Entrinnen, Agententrick
3.	+2	+3	+3	+1	Agententraining +2, Schnelle Bewegung (+3 m), Tückischer Angriff +1W8, Waffenspezialisierung
4.	+3	+4	+4	+1	Schwächender Trick, Agententrick
5.	+3	+4	+4	+1	Spezialisierungstrick, Tückischer Angriff +3W8
6.	+4	+5	+5	+2	Agententrick
7.	+5	+5	+5	+2	Agententraining +3, Spezialisierungsfertigkeitsmeisterschaft, Tückischer Angriff +4W8, Unglaubliche Reflexe
8.	+6	+6	+6	+2	Agententrick, Dreifachangriff
9.	+6	+6	+6	+3	Schnelle Bewegung (+6 m), Tückischer Angriff +5W8
10.	+7	+7	+7	+3	Agententrick
11.	+8	+7	+7	+3	Agententraining +4, Spezialisierungskraft, Tückischer Angriff +6W8
12.	+9	+8	+8	+4	Agententrick
13.	+9	+8	+8	+4	Vierfachangriff, Tückischer Angriff +7W8
14.	+10	+9	+9	+4	Agententrick
15.	+11	+9	+9	+5	Agententraining +5, Schnelle Bewegung (+9 m), Tückischer Angriff +8W8
16.	+12	+10	+10	+5	Agententrick
17.	+12	+10	+10	+5	Doppelte Schwächung, Tückischer Angriff +9W8
18.	+13	+11	+11	+6	Agententrick
19.	+14	+11	+11	+6	Agententraining +6, Tückischer Angriff +10W8
20.	+15	+12	+12	+6	Agententrick, Meisteragent

AGENTENTRAINING (AF) 1. STUFE

Deine Ausbildung verleiht dir einen Verständnisbonus von +1 auf Initiative und Fertigkeitswürfe. Dieser Bonus steigt mit der 3. Stufe und dann alle weiteren 4 Stufen jeweils um 1.

SPEZIALISIERUNG 1. STUFE

Deine Spezialisierung repräsentiert dein Kernkompetenz. Wähle auf der 1. Agentenstufe eine Spezialisierung. Diese Wahl kann später nicht mehr geändert werden. Du findest Beschreibungen der Spezialisierungen auf Seite {94}. Deine Spezialisierung verleiht dir für die mit deiner Spezialisierung assoziierten Fertigkeiten das Talent Fertigkeitsfokus (siehe Seite {161}). Ferner erhältst du für all diese Fertigkeiten mit jeder Agentenstufe einen kostenlosen Fertigkeitsrang. (Du darfst dennoch in einer Fertigkeit nicht mehr Ränge besitzen, als deine Charakterstufe beträgt.)

Spezialisierungstrick 5. STUFE

Du erhältst den unter deiner Spezialisierung aufgeführten Trick als Bonusagententrick, selbst wenn du die Voraussetzungen nicht erfüllen solltest.

Spezialisierungsfertigkeitsmeisterschaft 7. STUFE

Du beherrschst manche Fertigkeiten so sicher, dass du sie selbst unter widrigen Umständen einsetzen kannst. Wenn du einen Fertigkeitswurf für eine Fertigkeit ablegst, für welche du über das Talent Fertigkeitsfokus verfügst, kannst du sogar dann 10 nehmen, wenn Stress oder Ablenkungen dich normalerweise davon abhalten würden.

Spezialisierungskraft 11. STUFE

Du erhältst abhängig von der Spezialisierung, die du mit der 1. Stufe gewählt hast, eine besondere Fähigkeit.

TÜCKISCHER ANGRIFF (AF) 1. STUFE

Du kannst einen Gegner täuschen oder erschrecken und dann angreifen, wenn er nicht aufpasst. Du kannst dich als Volle Aktion um bis zu deine Bewegungsrate fortbewegen. Egal ob du dich bewegst oder nicht, kannst du dann einen Angriff mit einer Nahkampfwaffe mit der besonderen Eigenschaft Agent oder einer beliebigen Handfeuerwaffe ausführen. Lege unmittelbar vor diesem Angriff einen Fertigkeitswurf für Bluffen, Einschüchtern, Heimlichkeit oder eine mit deiner Spezialisierung (siehe Seite {94}) assoziierte Fertigkeit ab (SG = 20 + der HG deines Zieles). Bei Erfolg verursachst du 1W4 Punkte zusätzlichen Schaden und das Ziel erhält den Zustand Auf dem Falschen Fuß. Dieser Schaden steigt mit der 3. Stufe auf 1W8, mit der 5. Stufe auf 3W8 und dann mit jeder weiteren ungeraden Agentenstufe um jeweils weitere 1W8. Du kannst diese Fähigkeit nicht mit einer Waffe einsetzen, welche die besondere Eigenschaft Unhandlich hat oder mit der du für einen einzelnen Angriff eine Volle Aktion benötigst.

ENTRINNEN (AF) 2. STUFE

Gelingt dir ein Reflexwurf gegen einen Angriff, der bei einem erfolgreichen Rettungswurf normalerweise nur einen teilweisen Effekt entfaltet, so erleidest du gar keinen Effekt. Du erlangst diesen Vorteil nur, wenn du unbelastet bist und Leichte Rüstung oder keine Rüstung trägst. Du verlierst diesen Vorteil, solltest du den Zustand Hilflos haben oder anderweitig bewegungsunfähig sein.

AGENTENTRICK 2. STUFE

Mit steigender Erfahrung erlernst du spezielle Fähigkeiten, die als Agententricks bezeichnet werden. Mit der 2. Stufe erlangst du deinen ersten Agententrick und einen weiteren mit jeder geraden Klassenstufe. Sollte ein Agententrick einem Gegner einen Rettungswurf gegen seine Effekte erlauben, so ist der SG 10 + deine halbe Agentenstufe + dein Geschicklichkeitsmodifikator. Sollte die Fähig-

keit von einem Gegner einen Fertigkeitswurf verlangen, so ist der SG 10 + deine eineinhalbfache Agentenstufe + dein Geschicklichkeitsmodifikator. Du findest die Liste wählbarer Agententricks auf Seite {95}. Du kannst jeden Trick nur ein Mal erlernen, außer die Beschreibung besagt explizit etwas anders.

SCHNELLE BEWEGUNG (AF) 3. STUFE

Du lange du unbelastet bist und eine Leichte Rüstung oder keine Rüstung trägst, steigt deine Bewegungsrate am Boden um 3 m. Mit der 9. Stufe steigt deine Bewegungsrate am Boden stattdessen um 6 m und mit der 15. Stufe um 9 m.

WAFFENSPEZIALISIERUNG (AF) 3. STUFE

Du erhältst das Bonustalent Waffenspezialisierung für alle Waffenarten, mit denen du laut Klassenbeschreibung geübt bist.

SCHWÄCHENDER TRICK (AF) 4. STUFE

Wenn du einen Gegner mit einem Tückischen Angriff triffst, kannst du ihm bis zum Beginn deines nächsten Zuges entweder den Zustand Auf dem Falschen Fuß oder den zustand Haltlos verleihen. Solltest du weitere Optionen für diese Fähigkeit erlangen, kannst du dennoch immer nur insgesamt eine zur Anwendung bringen, wenn du mit einem Tückischen Angriff triffst.

UNGLAUBLICHE REFLEXE (AF) 7. STUFE

Du bist gegen den Zustand Auf dem Falschen Fuß immun. Dein Gegner erhält außerdem keine Boni auf Angriffswürfe gegen dich, wenn er dich in die Zange nimmt oder dich angreifst, während du den Zustand Liegend hast. Ferner liefern Deckungsfeuer und Unterstützungsfeuer gegen dich keine Vorteile.

DREIFACHANGRIFF (AF) 8. STUFE

Wenn du einen Vollen Angriff ausschließlich mit Nahkampfwaffen mit der besonderen Eigenschaft Agent oder Handfeuerwaffen ausführst, kannst du anstatt zwei Mal bis zu drei Mal angreifen.

VIERFACHANGRIFF (AF) 13. STUFE

Wenn du einen Vollen Angriff ausschließlich mit Nahkampfwaffen mit der besonderen Eigenschaft Agent oder Handfeuerwaffen ausführst, kannst du anstatt drei Mal bis zu vier Mal angreifen.

DOPPELTE SCHWÄCHUNG (AF) 17. STUFE

Wenn du einen Gegner mit einem Tückischen Angriff triffst, kannst du zwei der Effekte deines Schwächenden Tricks zur Anwendung bringen.

MEISTERAGENT (AF)

Wenn du einen Fertigkeitswurf für eine mit deiner Spezialisierung assoziierte Fertigkeit ablegst, kannst du zwei Mal würfeln und das höhere Ergebnis behalten. Als Bewegungsaktion kannst du ein Mal am Tag vorübergehend einen deiner Agententrick für einen anderen derselben oder niedrigeren Stufe auswechseln. Dieser Austausch währt 24 Stunden. Sollte der ausgetauschte Trick eine Voraussetzung für andere deiner Fähigkeiten sein, so verlierst du während der Wirkungsdauer alle davon betroffenen Fähigkeiten.

AGENTENSPEZIALISIERUNGEN

Es folgen einige häufig vorkommende Agentenspezialisierungen:

Detektiv

Deine Fähigkeit, andere Wesen einzuschätzen und Schlussfolgerungen zu fällen, hilft dir dabei, in jeder Lage die Wahrheit herauszufinden.

- **Assoziierte Fertigkeiten:** Kultur und Motiv erkennen. Du kannst einen Fertigkeitswurf für Motiv erkennen mit einem Bonus von +4 ablegen, um einen Tückischen Angriff auszuführen, indem du deinen Gegner einschätzt.
- **Spezialisierungstrick:** Gespür für Wahrheit.
- **Deduktiver Sachverstand (AF):** Mit der 11. Stufe helfen dir deine unglaublichen Einsichten, bei Ermittlungen weiterzukommen, wo gewöhnliche Nachforschungen scheitern. Du kannst ein Mal am Tag 1 Reservepunkt aufwenden und 10 Minuten nutzen, um über ein Rätsel oder ein Problem nachzudenken, um eine Einsicht in die Lösung zu gewinnen, als hättest du *Weissagung* gewirkt (auch wenn das Ergebnis sich oft als kryptischer Hinweis präsentiert).

Dieb

Du bist auf das Besorgen von Dingen spezialisierst, egal ob es sich um schnelle Diebstähle oder komplexe Beutezüge handelt.

- **Assoziierte Fertigkeiten:** Fingerfertigkeit und Wahrnehmung. Du kannst Fingerfertigkeit nutzen, um Tückische Angriffe auszuführen, indem du deine Waffen und Motive verschleierst.
- **Spezialisierungstrick:** Holographische Ablenkung.
- **Notfallplan (AF):** Mit der 11. Stufe hast du so viele Beutezüge geplant und durchgeführt, dass dir klar ist, dass nicht alles immer exakt nach Plan läuft. Sollte während einer Infiltration oder einem Beutezug etwas Unerwartetes geschehen, kannst du 2 Reservepunkte aufwenden und einen Notfallplan bestimmen, denn du für diesen Fall ausgearbeitet hast. Für diesen Pland führst du entweder das richtige Werkzeug (z. B. eine Tarnidentität oder eine Computerdatei, aber keinen sonderlich wertvollen Gegenstand) oder die nötige Information mit dir oder hast dir im Vorfeld die Dienste eines Verbündeten gesichert, welcher im richtigen Moment eine bestimmte Aufgabe vollendet. Dann legst du einen Fertigkeitswurf ab. Der SL bestimmt, für welche Fertigkeit du würfelst, und legt den SG fest. Ist der Notfallplan kompliziert oder sein Funktionieren unwahrscheinlich, so steigt der SG (zum Bestimmen von Schwierigkeitsgraden siehe Seite {392}). Gelingt dir der Fertigkeitswurf, dann verfügst du über den nötigen Gegenstand bzw. das erforderliche Wissen oder dein Mitarbeiter führt seinen Auftrag wie gewünscht aus. Misslingt dir der Fertigkeitswurf, hast du das Erforderliche entweder nicht zur Hand oder dein Plan scheitert.

Entdecker

Du bist ein Experte darin, gefährliche Örtlichkeiten unter Nutzung deiner Wissens- und Überlebensfertigkeiten auszuspähen.

- **Assoziierte Fertigkeiten:** Kultur und Überlebenskunst. Du kannst einen Fertigkeitswurf für Überlebenskunst mit einem Bonus von +4 ablegen, um einen Tückischen Angriff auszuführen, indem du deine Umgebung zu deinem Vorteil nutzt.
- **Spezialisierungstrick:** Stets wachsam.
- **Ins Ungewisse (AF):** Mit der 11. Stufe erhältst du einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Kultur und Überlebenskunst. Wenn du dich außerhalb der Paktwelten und deines Heimatsystems befindest (sofern diese nicht identisch sind), erhältst du einen Bonus von +2 auf Initiativewürfe. Sollte der Mittelpunkt der Kampagne ein anderes Sonnensystem als das Gebiet der Paktwelten sein, so kann der SL die Paktwelten durch dieses Sonnensystem ersetzen.

Geist

Du kannst dich unbemerkt von Ort zu Ort bewegen.

- **Assoziierte Fertigkeiten:** Akrobatik und Heimlichkeit. Wenn du einen Fertigkeitswurf für Heimlichkeit, um einen Tückischen Angriff auszuführen, erhältst du einen Bonus von +4 auf den Fertigkeitswurf.
- **Spezialisierungstrick:** Tarnfeld
- **Phasenverschiebung (AF):** Mit der 11. Stufe kannst du dich durch feste Materie bewegen, indem du deine Körpermasse für einen Augenblick aus der Phase verschiebst. Als Volle Aktion kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um dich durch bis zu 1,50 m feste Materie hindurchzubewegen. Solltest dich durch etwas Dickeres hindurchbewegen wollen, so verbrauchst du zwar die Volle Aktion und den Reservepunkt, scheiterst aber bei dem Versuch. Du kannst dich nicht durch Energieeffekte wie Energiefelder oder die Barriere einer *Energiewand* bewegen. Nachdem du diese



Fähigkeit eingesetzt hast, kannst du sie erst wieder nach einer vollen achtstündigen Rast nutzen.

Hacker

Egal ob Computersystem oder Mechanismus, du kannst es hacken.

- **Assoziierte Fertigkeiten:** Computer und Technik. Du kannst einen Fertigkeitswurf für Computer mit einem Bonus von +4 ablegen, um einen Tückischen Angriff auszuführen, indem du eine computerisierte Ablenkung schaffst. (Du kannst diese Option nicht nutzen, solltest du dich in einem Bereich ohne Computer aufhalten und man dir all deine computerisierte Ausrüstung abgenommen haben.)
- **Spezialisierungstrick:** Schwer fassbarer Hacker.
- **Kontrolleübernehmendes Hacken (AF):** Mit der 11. Stufe kannst du die Kontrolle über einen Mechanismus oder ein Computersystem übernehmen, sofern du den SG des Fertigkeitswurfes für Computer oder Technik zum Ausschalten des Systems oder Mechanismus um 5 oder mehr übertriffst. Pro weitere 5 Punkte, um welche du den SG übertriffst, kannst du in der Regel das Gerät oder den Computer eine Aufgabe ausführen lassen (der SL hat das letzte Wort). Sobald deine Befehle ausgeführt wurden, wählst du, ob sich dein Ziel abschaltet oder weiter normal funktioniert.

Spion

Du kannst neue Identitäten mit derselben Leichtigkeit stehlen oder annehmen, mit der die meisten anderen Leute ihre Kleidung wechseln, so dass du nahezu jeden Personenkreis infiltrieren kannst.

- **Assoziierte Fertigkeiten:** Bluffen und Verkleiden. Wenn du einen Fertigkeitswurf für Bluffen ablegst, um einen Tückischen Angriff auszuführen, erhältst du einen Bonus von +4 auf den Fertigkeitswurf.
- **Spezialisierungstrick:** Meister der Verkleidung.
- **Überwachung narren (AF):** Mit der 11. Stufe kannst du einem Zauber, technischen Gerät oder einer Fähigkeit, welche über dich Informationen liefern würde (z. B. *Gedanken wahrnehmen*) und gegen die dir ein Rettungswurf gelingt, falsche, zu deiner Tarnidentität passende Informationen liefern, anstatt den Effekt zu vereiteln. Sollte der Effekt keinen Rettungswurf gestatten, kannst du einen konkurrierenden Fertigkeitswurf für Bluffen gegen den Wurf des Zauberwirkers oder Gerätebenutzers für Motiv erkennen ablegen, um bei Erfolg falsche Informationen zu liefern.

Teufelskerl

Du bist auf Missionen spezialisiert, welche Mut und Athletik erfordern.

- **Assoziierte Fertigkeiten:** Akrobatik und Athletik. Du kannst einen Fertigkeitswurf für Akrobatik ablegen, um einen Tückischen Angriff auszuführen.
- **Spezialisierungstrick:** Vielseitige Fortbewegung.
- **Gelände ausnutzen (AF):** Mit der 11. Stufe gelingt dir automatisch jeder Fertigkeitswurf für Bluffen zum Ausführen eines Tückischen Angriffs gegen einen Gegner, sofern ihr beide zu diesem Zeitpunkt balanciert, fliegt, klettert oder schwimmt.

AGENTENTRICKS

Mit der 2. Stufe erlernst du deinen ersten Agententrick und einen weiteren mit jeder geraden Klassenstufe. Viele Agententricks setzen eine Mindeststufe als Agent voraus. Sie sind entsprechend organisiert. Manche haben noch weitere Voraussetzungen, die du erfüllen musst, beispielsweise andere Tricks.

2. STUFE

Du musst wenigstens die 2. Stufe erreicht haben, um die folgenden Tricks wählen zu können:

BREITBANDIMPFUNG (AF)

- Du kannst verschiedenen chemischen und biologischen Waffen, Toxinen sowie Pathogenen besser widerstehen, mit denen du im Rahmen deiner Missionen in Kontakt kommst. Du addierst den Bonus aus deinem Agententraining auf Zähigkeitswürfe gegen Gifte und Krankheiten.

HOLOGRAPHISCHE SPIEGELBILDER (AF)

- Du kannst holographische oder psionische Duplikate von dir erzeugen, welche deinen wahren Aufenthaltsort verbergen. Als Standard-Aktion kannst du ein Mal am Tag 1W4 Abbilder von dir erschaffen, welche für 1 Minute pro Agentenstufe bestehen. Diese Fähigkeit funktioniert ansonsten wie *Spiegelbilder*. Du kannst diesen Trick jeweils ein weiteres Mal am Tag mit der 6. Stufe und der 10. Stufe einsetzen.

KAMPFKNIFF (AF)

- Du erhältst ein Bonuskampftalent. Du musst alle Voraussetzungen des fraglichen Talents erfüllen.

KREATURENKUNDE (AF)

- Dein umfangreiches Wissen erleichtert es dir, neue Kreaturen zu identifizieren. Verdopple den Bonus aus Agententraining auf deine Fertigkeitswürfe beim Identifizieren von Kreaturen und ihren Fähigkeiten. Solltest du eine Kreatur identifizieren können, so erlangst du einen Verbesserungsbonus von +2 auf deinen Fertigkeitswurf in Verbindung mit einem Tückischen Angriff gegen diese Kreatur.

LISTIGE BEWEGUNG (AF)

- Wenn du bei einem Tückischen Angriff dein Ziel vor deiner Bewegung auswählst, provoziert deine Bewegung keine Gelegenheitsangriffe bei diesem Ziel. Wenn du deine Standard-Aktion nutzt, um dich zu bewegen, kannst du eine Kreatur auswählen; du provozierst mit dieser Bewegung keine Gelegenheitsangriffe durch diese Kreatur.

LISTIGER PILOT (AF)

- Wenn du angreifst, während du ein Fahrzeug steuerst, halbierst du den Fahrzeugmalus auf deinen Angriffswurf (bis auf ein Minimum von keinem Malus, wenn das Fahrzeug normalerweise einen Malus von -1 auferlegt). Während einer Verfolgungsjagd erhältst du einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für die Handlungen Ausweichen oder Tricksen, so du am Steuer deines Fahrzeugs bist.

NACHTSICHT (AF)

- Du kannst im Dunkeln sehen, als hättest du Dämmersicht und Dunkelsicht 18 m.

SCHNELLES VERKLEIDEN (AF)

- Als Standard-Aktion kannst du ein Mal am Tag schnell dein Äußeres verändern. Dies funktioniert wie *Selbstverkleidung* und währt für 1 Minute pro Agentenstufe. Du kannst diesen Trick jeweils ein weiteres Mal am Tag mit der 6. Stufe und der 10. Stufe einsetzen.

TAUSENDSASSA (AF)

- Du kannst mit jeder Situation umgehen. Du bist in der Lage, alle Fertigkeiten ungeübt einsetzen. Wenn du eine Fertigkeit einsetzt, in welcher du keine Ränge besitzt, verdoppelst du den Bonus aus deinem Agententraining.

WUNDVERSORGUNG (AF)

- Du kannst 1 Minute und 1 Reservepunkt zur Versorgung deiner Wunden aufwenden, um eine Anzahl an Trefferpunkten in Höhe deiner dreifachen Agentenstufe zurückzuerlangen.

6. STUFE

Du musst wenigstens die 6. Stufe erreicht haben, um die folgenden Tricks wählen zu können:

BEHINDERNDER TRICK (AF)

- Du kannst mit deinem Schwächenden Trick bis zum Beginn deines nächsten Zuges die Bewegungsraten deines Zieles halbieren und es daran hindern, die Handlung Vorsichtiger Schritt auszuführen.

BLUTENDE WUNDE (AF)

- Im Rahmen deines Schwächenden Tricks kannst du einem Ziel Blutungsschaden in Höhe deiner Agentenstufe zufügen.

KERNGESUND (AF)

- Gelingt dir ein Zähigkeitswurf gegen einen Effekt, der zur Heilung normalerweise mehrere erfolgreiche Rettungswürfe erfordern würde (wie im Falle eines Giftes oder einer Krankheit), so endet dieser Effekt augenblicklich und wird durch den erfolgreichen Rettungswurf geheilt.

LISTIGER SCHÜTZE (AF)

- Deine Fernkampfangriffe mit Handfeuerwaffen provozieren keine Gelegenheitsangriffe.

SCHNELLER HACKER (AF):

- Du kannst Mechanische Geräte mittels Fertigkeitswürfen für Technik sowie Computersysteme mittels Würfen für Computer in der Hälfte der normalen Zeit ausschalten. Sollte der seltene Fall vorliegen, dass du normalerweise eine Volle Aktion benötigst, kannst du dies als Standard-Aktion erledigen, bzw. als Bewegungsaktion, wenn normalerweise eine Standard-Aktion erforderlich wäre.

SELBSTSICHERHEIT (AF)

- Als Reaktion kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um einen Fertigkeitswurf für eine mit deiner Spezialisierung assoziierten Fertigkeiten zu wiederholen (siehe Seite {243}).

STÖRENDER TRICK (AF)

- Du kannst mit deinem Schwächenden Trick bis zum Ende deines nächsten Zuges dein Ziel daran hindern, Reaktionen zu nutzen (siehe Seite {244}).

TRITTSICHER (AF)

- Wenn du dich über Schwieriges Gelände bewegst, tust du dies mit deiner vollen Bewegungsrate. Wenn du bei Nutzung deiner vollen Bewegungsrate Fertigkeitswürfe für Akrobatik oder Heimlichkeit ablegst, unterliegen diese Würfe keinem Malus dafür.

TÜCKISCHER SCHARFSCHÜTZE (AF)

- Du kannst Tückische Angriffe mit Scharfschützenwaffen ausführen. Du addierst allerdings nicht den Tückischen Schaden auf den Schaden des Angriffs. Das Ziel erhält aber den Zustand Auf dem Falschen Fuß und du kannst Schwächende Tricks einsetzen.

VERBESSERTE SCHNELLE BEWEGUNG (AF)

- Du kannst dich sogar schneller bewegen als andere Agenten. Du verdoppelst die Vorteile des Klassenmerkmals Schnelle Bewegung bis zu einem Maximalzuwachs von +6 m. Um diesen Trick zu erlernen, musst du über das Klassenmerkmal Schnelle Bewegung verfügen.

VERSTÄRKTE SINNESWAHRNEHMUNG (AF)

- Du kannst deine Umgebung spüren, ohne sie sehen zu müssen. Du erhältst Blindgespür 18 m. Um diesen Trick zu erlernen, musst du über Dämmersicht und Dunkelsicht oder den Trick Nachtsicht verfügen.

WANKENDMACHENDER TRICK (AF)

- Du kannst als Schwächender Trick versuchen, deinem Ziel den Zustand Wankend zu verleihen. Das Ziel muss einen Zähigkeitswurf ablegen. Misslingt dieser, erhält es zum Beginn deines nächsten Zuges den Zustand Wankend. Unabhängig vom Ausgang des Rettungswurfes ist dieses Ziel sodann für 24 Stunden gegen diesen deinen Trick immun.

WILLENSSTÄRKE (AF)

- Sollte dir ein Willenswurf gegen einen geistesbeeinflussenden Effekt mit einer Wirkungsdauer von 1 Runde oder mehr misslingen, kannst du 1 Runde später einen erneuten Rettungswurf mit demselben SG gegen diesen Effekt ablegen. Du erhältst pro Effekt nur einen weiteren Rettungswurf durch diese Fähigkeit.

  Sollte dir ein Rettungswurf gegen einen Effekt der Kategorie Bezauberung oder Zwang gelingen, kannst du vereiteln, dass der Verursacher des Effektes deinen Erfolg erkennt. Du erlangst grundlegende Kenntnisse, was der mentale Effekt dich hätte tun oder fühlen lassen, und kannst einen Fertigkeitswurf für Bluffen ablegen, um vorzutäuschen, dass du unter seiner Wirkung stehst. Sollte der mentale Effekt eine Verbindung zwischen dir und dem Verursacher aufbauen (wie im Falle von Person beherrschen), kannst du dich entscheiden, den Aufbau dieser Verbindung zuzulassen, wenn auch ohne die Kontrolle.

10. STUFE

Du musst wenigstens die 10. Stufe erreicht haben, um die folgenden Tricks wählen zu können:

BETÄUBENDER TRICK (AF)

- Du kannst als dein Schwächender Trick versuchen, deinem Ziel den Zustand Betäubt zu verleihen. Das Ziel muss einen Zähigkeitswurf ablegen. Misslingt dieser Rettungswurf, erhält es zum Beginn deines nächsten Zuges den Zustand Betäubt. Unabhängig vom Ausgang des Rettungswurfes ist dieses Ziel sodann für 24 Stunden gegen diesen deinen Trick immun. Um diesen Trick wählen zu können, musst du über den Agententrick Wankendmachender Trick verfügen.

DEAKTIVIERENDER TRICK (ÜF)

- Du kannst als Schwächender Trick versuchen, einen magischen Gegenstand vorübergehend zu unterdrücken oder eine Waffe, einen Ausrüstungsgegenstand oder eine Rüstungsverbesserung zu deaktivieren, welche das Ziel mit sich führt. Würfle 1W20 + deine Agentenstufe gegen SG 10 + Gegenstandsstufe. Bei Erfolg deaktivierst du das Gerät oder unterdrückst die magischen Eigenschaften des Gegenstandes bis zum Beginn deines nächsten Zuges. Der Besitzer des Gegenstandes kannst eine Bewegungsaktion aufwenden sowie einen Fertigkeitswurf für Technik (im Fall eines technischen Mechanismus) oder Mystik (im Fall eines magischen Gegenstandes) gegen den SG deines Agententricks ablegen, um den Gegenstand wieder zu aktivieren.

  Alternativ kannst du versuchen, vorübergehend ein Konstrukt der Unterart Magisch (wie einen Golem) oder der Unterart Technisch (wie einen Roboter) zu deaktivieren. In diesem Fall musst du keinen Fertigkeitswurf ablegen, aber dem Ziel steht ein Zähigkeitswurf zu, um den Effekt des Schwächenden Tricks zu vereiteln. Misslingt dieser Rettungswurf, erhält das Konstrukt bis zum Beginn deines nächsten Zuges den Zustand Betäubt. Unabhängig vom Ausgang des Rettungswurfes ist dieses Ziel sodann für 24 Stunden gegen diesen deinen Trick immun.



GESPÜR FÜR WAHRHEIT (AF)

- Mittels subtiler Hinweise und verborgener Spuren in deiner Umgebung kannst du die Dinge sehen, wie sie wirklich sind. Als Volle Aktion kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um für 1 Runde die Effekte von *Wahrer Blick* mit Reichweite 18 m zu erlangen.

HOLOGRAPHISCHE ABLENKUNG (AF)

- Als Standard-Aktion kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um ein einzelnes holographisches oder psionisches Duplikat deiner selbst zu erzeugen, welches sich für 1 Runde pro Agentenstufe von dir entfernt. Dieser Doppelgänger erklettert Wände, springt über Gruben oder bewegt sich einfach durch Hindernisse hindurch. Dabei bewegt er sich mit deiner doppelten Bewegungsrate in eine von dir beim Aktivieren dieser Fähigkeit angegebene Richtung. Sein Weg kann nicht verändert werden. Wer mit dem Doppelgänger interagiert, kann einen Willenswurf ablegen, um zu erkennen, dass er nicht real ist. Um diesen Trick wählen zu können, musst du über den Agententrick Holographische Spiegelbilder verfügen.

MEISTER DER VERKLEIDUNG

- Du kannst das Aussehen anderer Kreaturen und sogar spezifischer Individuen annehmen. Dies funktioniert wie der Trick Schnelles Verkleiden, allerdings steigt die Wirkungsdauer auf 10 Minuten pro Agentenstufe. Alternativ kannst du für 1 Minute pro Agentenstufe das Aussehen eines bestimmten Individuums annehmen, welches du zuvor gesehen hast. Sofern du es hast reden hören und seine Sprache beherrschst, kannst du auch deine Stimme entsprechend modulieren. Diese Verkleidung ist so überzeugend, dass mit dem Individuum vertraute Kreaturen einen Willenswurf ablegen und bestehen müssen, ehe sie einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung ablegen dürfen, um die Verkleidung zu durchschauen. Um diesen Trick wählen zu können, musst du über den Agententrick Schnelles Verkleiden verfügen.

SCHWERFASSBARER HACKER (AF)

- Deine Hackerkünste machen es Gegenmaßnahmen sehr schwer, dein Tun zu registrieren. Wenn du beim Hacken eines Systems Gegenmaßnahmen auslösen würdest, besteht eine Chance von 50 %, dass du von der Gegenmaßnahme nicht bemerkt wirst und sie entsprechend nicht auslöst. Dies entschärft die Gegenmaßnahme nicht, so dass sie später immer noch ausgelöst werden kann.

STETS WACHSAM (AF)

- Du warst auf genug Solomissionen, um zu wissen, dass du selbst im Schlaf noch wachsam bleiben musst. Du erleidest keine Mali auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, während du schläfst, kannst aber beim Schlafen keine rein auf Sicht basierenden Fertigkeitswürfe bestehen. Du kannst stets während der Überraschungsrunde handeln. Solltest du aber handeln wollen, wenn du normalerweise überrascht geworden wärst, darfst du entweder das Resultat deines Initiativewurfs oder das der Kreatur abzüglich 1 verwenden, die dich überrascht hätte.

TARNFELD (AF)

- Du kannst das Licht um dich herum beugen und leise Geräusche dämpfen, so dass du beinahe verschwindest, solange du dich nicht bewegst. Selbst wenn du dich bewegst, erscheinst du nur als verschwommener Umriss. Dieses Tarnfeld macht dich nicht unsichtbar, erleichtert dir aber das Schleichen. Zum Aktivieren ist eine Bewegungsaktion erforderlich. Während das Tarnfeld aktiv ist, kannst du Heimlichkeit zum Verstecken nutzen, selbst wenn du direkt beobachtest wirst und keinen Platz zum Verstecken hast. Solltest du angreifen, endet die Wirkungsdauer des Tarnfeldes nicht, wohl aber dein aktueller Versuch, dich zu verstecken. Wenn du wenigstens 1 Runde lang perfekt stillstehst, erhältst du einen Bonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit, bis du dich bewegst. Dies ist nicht kumulativ mit *Unsichtbarkeit*. Dein Tarnfeld währt maximal 10 Runden, ehe es inaktiv wird. Ein inaktives Tarnfeld lädt sich mit einer Geschwindigkeit von 1 Runde Funktionsdauer pro Minute auf.

VERBESSERTES ENTRINNEN (AF)

- Misslingt dir ein Reflexwurf gegen einen Effekt, der bei einem erfolgreichen Rettungswurf nur einen teilweisen Effekt entfaltet, so erleidest du den Teileffekt anstelle des vollen Effektes. Um diesen Trick zu erlernen, musst du über den Agententrick Entrinnen verfügen.

VERBESSERTE LISTIGE BEWEGUNG (AF)

- Wenn einen Tückischen Angriff ausführst oder eine Standard-Aktion nutzt, um dich mit maximal deiner Bewegungsrate fortzubewegen, provoziert diese Fortbewegung keine Gelegenheitsangriffe. Du provozierst immer noch wie gewohnt Gelegenheitsangriffe, wenn du Zauber wirkst oder Fernkampfangriffe ausführst. Um diesen Trick wählen zu können, musst du über den Agententrick Listige Bewegung verfügen.

VIELSEITIGE BEWEGUNG (AF)

- Du erhältst Bewegungsraten für Klettern und Schwimmen in Höhe deiner Bewegungsrate am Boden. Diese Bewegungsraten werden nicht durch das Klassenmerkmal Schnelle Bewegung oder dem Trick Verbesserte Schnelle Bewegung erhöht.

14. STUFE

Du musst wenigstens die 14. Stufe erreicht haben, um die folgenden Tricks wählen zu können:

EFFIZIENTES TARNFELD (AF)

- Dein Tarnfeld währt für bis 100 Runden (10 Minuten). Im inaktiven Zustand lädt es sich mit einer Geschwindigkeit von 2 Runden pro Minuten wieder auf. Als Bewegungsaktion kannst du 1 Reservepunkte aufwenden, um augenblicklich 20 Runden aufzuladen; dies ist dir auch möglich, während das Tarnfeld aktiv ist. Um diesen Trick wählen zu können, musst du über den Agententrick Tarnfeld verfügen.

K.O.-TRICK (AF)

- Du kannst in Verbindung mit deinem Schwächenden Trick versuchen, dein Ziel mit einem Schlag k. o. zu schlagen. Dem Ziel steht ein Zähigkeit zu. Misslingt dieser Rettungswurf, erhält es für 1 Minute den Zustand Bewusstlos. Unabhängig vom Ausgang des Rettungswurfes ist dieses Ziel sodann für 24 Stunden gegen diesen deinen Trick immun. Um diesen Trick wählen zu können, musst du über die Agententrick Wankendmachender Trick und Betäubender Trick verfügen.

MEHRFACHANGRIFFMEISTERSCHAFT (AF)

- Wenn du Drei- oder Vierfachangriff nutzt, um dasselbe Ziel mit allen Angriffen zu attackieren, kannst du nach Abschluss deines Vollen Angriffs dem Ziel einen Schwächenden Trick zufügen, sofern wenigstens zwei deiner Angriffe treffen.

UNGLAUBLICHE SINNESWAHRNEHMUNG (AF)

- Deine verbesserten Sinne werden noch genauer. Dein Blindgespür wird zu Blindsicht 18 m. Solltest du über Dunkelsicht verfügen, steigt ihre Reichweite um 9 m. Um diesen Trick wählen zu können, musst du über den Agententrick Verstärkte Sinneswahrnehmung verfügen.





HACKER
MOTIV: GESETZLOSER

Als Meister der Computercodes lässt du dich weder von Firewalls noch Gegenmaßnahmen daran hindern, an gesuchte Informationen zu gelangen.

ATTRIBUTSWERTE
Geschicklichkeit ist dein wichtigstes Attribut, da du dieses brauchst, um zu treffen und deine RK zu erhöhen, während Intelligenz deine Hackerfertigkeiten verbessert.

SPEZIALISIERUNG
Hacker

AGENTENTRICKS
Holographisches Spiegelbilder (2.)
Schneller Hacker (6.)
Selbstsicherheit (6.)
Deaktivierender Trick (10.)
Holographische Ablenkung (10.)

TALENTE
Amateurtechnomagier
Fertigkeitsfokus (Computer)
Waffenfokus (Handfeuerwaffen)

FERTIGKEITEN
Computer
Heimlichkeit
Medizin
Steuerung
Technik
Wahrnehmung

ERMITTLER
MOTIV: KOPFGELDJÄGER

Du arbeitest für eine Regierungsbehörde. Manchmal suchst du nach Hinweisen, um Verbrechen zu lösen, manchmal setzt du dich auf die Fährte von Regierungsfeinden.

ATTRIBUTSWERTE
Geschicklichkeit ist dein wichtigstes Attribut, da du dieses brauchst, um zu treffen und deine RK zu erhöhen. Charisma, Intelligenz und Weisheit helfen bei all deinen Fertigkeiten.

SPEZIALISIERUNG
Detektiv

AGENTENTRICKS
Schnelles Verkleiden (2.)
Willensstärke (6.)
Selbstsicherheit (6.)
Meister der Verkleidung (10.)

TALENTE
Beweglichkeit
Waffenfokus (Handfeuerwaffen)
Aus vollem Lauf schießen

FERTIGKEITEN
Diplomatie
Einschüchtern
Kultur
Motiv erkennen
Wahrnehmung
Überlebenskunst





DIEB
MOTIV: GESETZLOSER

Es gibt für dich nichts Aufregenderes, als Wertsachen zu stehlen und zu entkommen, ehe ihr Besitzer es bemerkt.

ATTRIBUTSWERTE
Geschicklichkeit ist dein wichtigstes Attribut, da du dieses brauchst, um zu treffen, deine RK zu erhöhen und die meisten deiner Fertigkeiten zu verbessern.

SPEZIALISIERUNG
Dieb

AGENTENTRICKS
Holographisches Spiegelbilder (2.)
Deaktivierender Trick (10.)
Tarnfeld (10.)
Effizientes Tarnfeld (14.)

TALENTE
Beweglichkeit
Tänzelnder Angriff
Waffenfokus (Einfache Nahkampfwaffen)

FERTIGKEITEN
Akrobatik
Bluffen
Fingerfertigkeit
Heimlichkeit
Motiv erkennen
Wahrnehmung

PIONIER
MOTIV: RAUMFAHRER

Sei es aus Wissbegier oder Profitgier, du suchst nach neuen Orten zum Erkunden und uralten Geheimnissen zum Entwirren.

ATTRIBUTSWERTE
Geschicklichkeit ist dein wichtigstes Attribut, da du dieses brauchst, um zu treffen, während Weisheit die meisten deiner Fertigkeiten zu verbessern.

SPEZIALISIERUNG
Entdecker

AGENTENTRICKS
Kreaturenkunde (2.)
Breitbandimpfung (2.)
Kerngesund (6.)
Tückischer Scharfschütze (6.)
Gespür für Wahrheit (10.)
Vielseitige Bewegung (10.)

TALENTE
Fernschuss
Waffenfokus (Spezialwaffen)
Verbesserte Initiative

FERTIGKEITEN
Heimlichkeit
Kultur
Medizin
Steuerung
Überlebenskunst
Wahrnehmung

ASPIRANT

AUSDAUERPUNKTE 6 TP
KO-Modifikator + 6



Du verstehst, dass das, was die meisten Leute als Magie bezeichnen, nur ein Ausdruck der zwischen allen Dingen bestehenden, natürlichen Verbindung ist. Du greifst intuitiv auf ungesehene Macht zurück, um seltsame Effekte zu erzeugen. Du könntest die Quelle deiner Magie als göttliche Gnade betrachten, als Manipulation fundamentaler Energien oder als Zugreifen auf übernatürliches Potential, weißt dabei aber immer, dass du im Grunde nur ein Überträger bist, welcher Mächte fokussiert, die größer sind als er selbst. Auch wenn du die Magie vielleicht studierst, ist dir klar, dass das Wirken von Zaubern - wie im Grunde alle Aspekte der Existenz - ungenau und intuitiv ist und dass du dich auf biologische und mentale Systeme spezialisierst, welche viel zu komplex sind, als dass die Wissenschaft sie jemals perfekt verstehen könnte. Du spürst das Unertastbare und nutzt deine Bindungen zu anderen, um sie entweder zu stärken oder deinem Willen zu unterwerfen.

SCHLÜSSELATTRIBUT

Dein Gabe zum Zauberwirken, die SG der Rettungswürfe gegen deine Zauber und die Anzahl deiner Bonuszauber richten sich nach deiner Weisheit, daher ist Weisheit dein Schlüsselattribut. Ein hoher Charismawert kann dir zudem in gesellschaftlichen Situationen helfen.

KLASSENFERTIGKEITEN

FERTIGKEITSRÄNGE PRO STUFE
IN-MODIFIKATOR + 6

- Beruf (CH, IN oder WE)
- Biowissenschaften (IN)
- Bluffen (CH)
- Diplomatie (CH)
- Einschüchtern (CH)
- Kultur (IN)
- Medizin (IN)
- Motiv erkennen (WE)
- Mystik (WE)
- Überlebenskunst (WE)
- Verkleiden (CH)
- Wahrnehmung (WE)

RÜSTUNGEN UND WAFFEN

UMGANG MIT RÜSTUNGEN
Leichte Rüstungen

UMGANG MIT WAFFEN
Einfache Nahkampfwaffen, Handfeuerwaffen



TABELLE 4-4: ASPIRANT

KLASSENSTUFE	GRUNDANGRIFFSBONUS	REFRETTUNGSWURFBONUS	WILRETTUNGSWURFBONUS	ZÄHRETTUNGSWURFBONUS	KLASSENMERKMALE	ZAUBER PRO TAG (NACH ZAUBERGRAD) 1.	2.	3.	4.	5.	6.
1.	+0	+0	+2	+0	Heilende Berührung, Verbindung, Verbindungsfähigkeit, Verbindungszauber	2	–	–	–	–	–
2.	+1	+0	+3	+0	Fokussierte Fertigkeit +1, Gedankenverbindung	2	–	–	–	–	–
3.	+2	+1	+3	+1	Verbindungsfähigkeit, Waffenspezialisierung	3	–	–	–	–	–
4.	+3	+1	+4	+1	Verbindungszauber	3	2	–	–	–	–
5.	+3	+1	+4	+1	Fokussierte Fertigkeit +2	4	2	–	–	–	–
6.	+4	+2	+5	+2	Verbindungsfähigkeit	4	3	–	–	–	–
7.	+5	+2	+5	+2	Verbindungszauber	4	3	2	–	–	–
8.	+6	+2	+6	+2	Fokussierte Fertigkeit +3	4	4	2	–	–	–
9.	+6	+3	+6	+3	Verbindungsfähigkeit	5	4	3	–	–	–
10.	+7	+3	+7	+3	Verbindungszauber	5	4	3	2	–	–
11.	+8	+3	+7	+3	Fokussierte Fertigkeit +4, Telepathisches Band	5	4	4	2	–	–
12.	+9	+4	+8	+4	Verbindungsfähigkeit	5	5	4	3	–	–
13.	+9	+4	+8	+4	Verbindungszauber	5	5	4	3	2	–
14.	+10	+4	+9	+4	Fokussierte Fertigkeit +5	5	5	4	4	2	–
15.	+11	+5	+9	+5	Verbindungsfähigkeit	5	5	5	4	3	–
16.	+12	+5	+10	+5	Verbindungszauber	5	5	5	4	3	2
17.	+12	+5	+10	+5	Fokussierte Fertigkeit +6	5	5	5	4	4	2
18.	+13	+6	+11	+6	Verbindungsfähigkeit	5	5	5	5	4	3
19.	+14	+6	+11	+6	Transzendenz	5	5	5	5	5	4
20.	+15	+6	+12	+6	Erleuchtung, Fokussierte Fertigkeit +7	5	5	5	5	5	5

ZAUBER

Du wirkst Zauber von der Zauberliste des Aspiranten (siehe Seite {336}). Um einen Zauber erlernen und wirken zu können, muss dein Weisheitswert wenigstens 10 + Zaubergrad betragen. Der SG für Rettungswürfe gegen deine Zauber ist 10 + Zaubergrad + dein Weisheitsmodifikator.

Du kannst nur eine begrenzte Anzahl an Zaubern pro Zaubergrad am Tag wirken. Die stufenbezogene Anzahl deiner Zauber pro Tag findest du in Tabelle 4-4: Aspirant. Ferner erhältst du Bonuszauber, wenn du einen Weisheitsmodifikator von +1 oder höher besitzt, siehe auch Tabelle 4-5: Aspirantenenbonuszauber - beachte, dass du diese Zauber erst dann erhältst, wenn du Zauber des jeweiligen Grades normal wirken kannst. Du kannst zudem Zauber des Grades 0 wirken. Diese Zauber werden wie andere Zauber gewirkt, allerdings kannst du dir bekannte Zauber des Grades 0 unbegrenzt oft am Tag wirken.

Deine Auswahl an Zaubern ist beschränkt. Zu Spielbeginn kennst du vier Zauber des Grades 0 und zwei Zauber des 1. Grades deiner Wahl. Mit jeder neuen Aspirantenstufe erlernst du einen oder mehr neue Zauber - siehe auch Tabelle 4-6: Bekannte Aspirantenzauber Im Gegensatz zu deinen täglichen Zaubern ist die Anzahl der dir bekannten Zauber nicht von deinem Weisheitsmodifikator betroffen.

Wenn du eine neue Aspirantenstufe erlangst, kannst du einen dir bekannten Zauber gegen einen neuen Zauber desselben Grades austauschen. Effektiv vergisst du den alten Zauber und erlernst den neuen. Du musst dich entscheiden, ob du einen Zauber austauschst, wenn du neue bekannte Zauber für die fragliche Stufe erhältst.

Du kannst jeden dir bekannten Aspirantenzauber zu jeder beliebigen Zeit wirken, sofern du deine täglichen Zauberplätze für den fraglichen Zaubergrad noch nicht verbraucht hast. Du kannst ferner zum Wirken eines Zauber einen Zauberplatz höheren Grades nutzen. Beispiel: Solltest du einen Zauber des 1. Grades wirken wollen, aber all deine Zauberplätze des 1. Grades für diesen Tag bereits verbraucht haben, kannst du stattdessen einen Zauberplatz des 2. Grades nutzen, sofern du über einen verfügst.

Du kannst ferner magische Schriften entziffern, welche ansonsten unleserlich wären, oder als Volle Aktion Zauber identifizieren, welche in einem Zauberkristall verschlüsselt sind. Dies setzt normalerweise nicht die in einem Zauberkristall enthaltene Magie frei (ein verfluchter oder mit einer Falle versehener Zauberkristall könnte davon eine Ausnahme bilden).

VERBINDUNG 1. STUFE

Du besitzt eine mysteriöse Verbindung zu einer Macht, welche dir magische Kräfte verleiht. Die genaue Art dieser Verbindung kann stark variieren und selbst Aspiranten, welche über dieselbe Verbindung verfügen, könnten sie völlig unterschiedlich interpretieren. Du musst mit der 1. Stufe als Aspirant eine Verbindung wählen. Diese Wahl kann später nicht mehr geändert werden. Du findest mögliche Verbindungen auf Seite {85}.

Viele Aspiranten fungieren als Kleriker verschiedener Götter. Du kannst zwar theoretisch jede Art von Verbindung jeder Wesenheit oder jedem Konzept zuordnen, allerdings verleihen Gottheiten nur sehr selten Verbindungen, welche nicht ihrem Ethos entsprechen - so wird Weydan, der Gott der Freiheit, wohl nichts Gutes von Beherrschern halten. Daher weist jede Verbindung auch einen Eintrag zu den Gottheiten und Philosophien auf, welche hauptsächlich mit ihr assoziiert werden.

Verbindungsfähigkeit 1. STUFE

Mit der 1. Stufe, der 3. Stufe und dann alle weiteren 3 Stufen erlangst du eine Verbindungsfähigkeit entsprechend der von dir gewählten Verbindung. Sollte eine Verbindungsfähigkeit einem Gegner einen Rettungswurf gegen ihre Effekte erlauben, so ist der SG 10 + deine

TABELLE 4-5: ASPIRANTENBONUSZAUBER

	Bonuszauber pro Tag (nach Zaubergrad)						
WE-Wert	**0**	**1.**	**2.**	**3.**	**4.**	**5.**	**6.**
1-11	—	—	—	—	—	—	—
12-13	—	1	—	—	—	—	—
14-15	—	1	1	—	—	—	—
16-17	—	1	1	1	—	—	—
18-19	—	1	1	1	1	—	—
20-21	—	2	1	1	1	1	—
22-23	—	2	2	1	1	1	1
24-25	—	2	2	2	1	1	1
26-27	—	2	2	2	2	1	1
28-29	—	3	2	2	2	2	1
30-31	—	3	3	2	2	2	2

TABELLE 4-6: BEKANNTE ASPIRANTENZAUBER

Klassen stufe	Zauber pro Tag (nach Zaubergrad)						
	0	**1.**	**2.**	**3.**	**4.**	**5.**	**6.**
1.	4	2	—	—	—	—	—
2.	5	3	—	—	—	—	—
3.	6	4	—	—	—	—	—
4.	6	4	2	—	—	—	—
5.	6	4	3	—	—	—	—
6.	6	4	4	—	—	—	—
7.	6	5	4	2	—	—	—
8.	6	5	4	3	—	—	—
9.	6	5	4	4	—	—	—
10.	6	5	5	4	2	—	—
11.	6	6	5	4	3	—	—
12.	6	6	5	4	4	—	—
13.	6	6	5	5	4	2	—
14.	6	6	6	5	4	3	—
15.	6	6	6	5	4	4	—
16.	6	6	6	5	5	4	2
17.	6	6	6	6	5	4	3
18.	6	6	6	6	5	4	4
19.	6	6	6	6	5	5	4
20.	6	6	6	6	6	5	5

1/2 Aspirantenstufe + dein Weisheitsmodifikator. Sollte die Fähigkeit einem Gegner einen Fertigkeitswurf abnötigen, so ist der SG 10 + 1 1/2 × deine Aspirantenstufe + dein Weisheitsmodifikator.

Verbindungszauber 1. STUFE

Deine gewählte Verbindung verleiht dir zusätzliche bekannte Zauber: 1 Zauber pro Grad an Aspirantenzaubern, den du wirken kannst. Dies beginnt mit der 1. Stufe, du erhältst die übrigen aufgeführten Zauber schrittweise mit Erlangen des jeweils nächsten Zaubergrades. Diese Zauber zählen nicht gegen die aufgeführte Anzahl der dir bekannter Zauber des jeweiligen Grades in Tabelle 4-6: Bekannte Aspirantenzauber Diese Zauber können mit höheren Stufen nicht gegen andere Zauber ausgetauscht werden (zu Ausnahmen siehe unten). Der Grad jedes Zaubers ist im Eintrag zu deiner Verbindung aufgeführt.

Sollte deine Verbindung einen Zauber mit variablem Grad (siehe Seite {330}) zu Beginn der Zeile für Zauber aufführen, so erlangst du diesen Zauber, wenn du das erste Mal deinen Verbindungszauber für jeden Grad erhältst. Wenn du das nächste Mal einen Verbindungszauber erhältst, fügst du den nächsthöheren Grad des variablen Zauber der Liste der dir bekannten Zauber hinzu. Zugleich verlierst du die niedrigstufigere Version des variablen Zaubers und ersetzt diese durch den aufgeführten Verbindungszauber des niedrigeren Grades.

HEILENDE BERÜHRUNG (ÜF) 1. STUFE

Du kannst ein Mal am Tag 10 Minuten aufwenden, um bei einem Verbündeten auf magische Weise bis zu 5 Trefferpunkte pro Aspirantenstufe zu heilen.

FOKUSSIERTE FERTIGKEIT (ÜF) 2. STUFE

Du beziehst über deine Verbindung seltsame Eindrücke, Instinkte und Wissen, wodurch dein Können bei bestimmten Aufgaben verbessert wird. Mit jeder Verbindung werden zwei Fertigkeiten assoziiert. Du erhältst einen Verständnisbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für diese assoziierten Fertigkeiten. Dieser Bonus steigt mit der 5. Stufe und dann alle weiteren 3 Stufen jeweils um 1.

GEDANKENVERBINDUNG (ZF) 2. STUFE

Du baust eine mentale Verbindung zu von dir berührten Kreaturen auf, über welche du schnell kommunizieren kannst. Du kannst *Gedankenverbindung* beliebig oft als Zauberähnliche Fähigkeit einsetzen, allerdings pro Individuum nur ein Mal am Tag.

WAFFENSPEZIALISIERUNG (AF) 3. STUFE

Du erhältst das Bonustalent Waffenspezialisierung für alle Waffenarten, mit denen du laut Klassenbeschreibung geübt bist.

TELEPATHISCHES BAND (ZF) 11. STUFE

Du kannst als Standard-Aktion eine telepathische Verbindung zu bis zu sechs dazu bereiten Kreaturen aufbauen, so dass du mit ihnen über große Entfernungen kommunizieren kannst. Dies funktioniert wie *Telepathisches Band* mit Wirkungsdauer Permanent. Du kannst nur jeweils über ein solches, aktives *Telepathisches Band* verfügen ; erzeugst du ein neues *Telepathisches Band*, endet augenblicklich die Wirkungsdauer des letzten.

TRANSZENDENZ (ZF) 19. STUFE

Du stehst kurz davor, mit deiner Verbindung eins zu werden. Du kannst jeden deiner Verbindungszauber ein Mal am Tag wirken, ohne dass er einen Zauberplatz verbraucht. Ferner erlernst du, vorübergehend deine körperliche Gestalt abzulegen. Du kannst ein Mal am Tag 1 Reservepunkt aufwenden, um dein Bewusstsein außerhalb deines Körper zu projizieren. Du erscheinst dabei als körperloses, unberührbares mentales Abbild deinerselbst. Dies zählt als Illusionseffekt des 6. Grades und währt für eine Anzahl an Runden in Höhe deiner Aspirantenstufe. Während du dein Bewusstsein projizierst, wird dein Körper als Blind, Taub und Hilflos behandelt; du kannst aber als Schnelle Aktion in deinen Leib zurückkehren. Du kontrollierst dein mentales Abbild, als wäre es dein eigener Körper, und nimmst nur das wahr, was dein Abbild sehen und hören kann. Du kannst dich mit einer Bewegungsrate für Fliegen von 18 m mit perfekter Manövrierfähigkeit fortbewegen. Du kannst feste Objekte passieren, als besäßest du die Eigenschaft Körperlos, kannst in einen Gegenstand aber nicht weiter vordringen als deine Angriffsfläche (1,50 m im Fall einer Mittelgroßen Kreatur). Du kannst nicht direkt auf körperliche Objekte einwirken. Dein projiziertes Bewusstsein ist gegen die meisten Angriffe oder Effekte immun, egal ob sie körperlose Kreaturen betreffen oder nicht. Geistesbeeinflussende Effekte haben bei dir aber vollen Effekt.

Du kannst jeden Aspirantenzauber und jede Zauberähnliche Fähigkeit mit einer Reichweite von Berührung oder größer von deinem projizierten Bewusstsein aus einsetzen. Der Zauber betrifft andere Ziele normal. Du kannst keine Zauber auf dein projiziertes Bewusstsein wirken, die nicht der Schule der Illusionsmagie angehören. Du musst keine Schusslinie zu deinem projizierten Bewusstsein aufrechterhalten, doch solltest du auf eine andere Ebene auch nur kurzfristig überwechseln (dies schließt auch solche Geschehnisse im Rahmen von Driftreisen ein), kehrt dein Bewusstsein augenblicklich in deinen Körper zurück.



ERLEUCHTUNG (ÜF) 20. STUFE

Du erlangst Erleuchtung und wirst zu einer lebenden Inkarnation deiner Verbindung. Du stirbst nicht mehr an Altersschwäche. Du kannst ein Mal am Tag als Bewegungsaktion einen Zustand absoluter Einheit mit deiner Verbindung erlangen, welcher 1 Minute währt. Während dieser Zeit erlangst du einen Verständnisbonus von +4 auf Angriffs-, Fertigkeits- und Rettungswürfe, sowie 20 temporäre Reservepunkte, die du nur für Verbindungsfähigkeiten nutzen kannst. Nicht verbrauchte temporäre Reservepunkte verschwinden am Ende dieser Minute wieder. Ferner kannst du ein Mal pro Woche als Zauberähnliche Fähigkeit *Wunder* wirken.

VERBINDUNGEN

Im Folgenden findest du die am weitesten verbreiteten Aspirantenverbindungen: Weitere Informationen zum Klassenmerkmal Verbindung findest du auf Seite {83}.

Akasha

Du bist mit dem kollektiven Wissen aller intelligenten Arten, die jemals existiert haben, verbunden, welches in den Akasha-Aufzeichnungen verwahrt wird, einer Bibliothek auf der Astralebene, wo jeder Augenblick der Geschichte perfekt als mentale Aufzeichnung abgelegt ist. Du könntest ein Bewahrer uralten Wissens, ein neugieriger Schüler des Okkulten, ein intuitiv arbeitender Privatdetektiv oder ein Geheimnisse hortender Spion sein.

- **Assoziierte Gottheiten:** Eloritu, Nyarlathotep, Pharasma, Talavet, Triune, Weydan, Yaraesa
- **Assoziierte Fertigkeiten:** Kultur und Mystik
- **Zauber:** 1. – *Identifizieren*, 2. – *Vorahnung*, 3. – *Zungen*, 4. – *Weissagung*, 5. – *Kontakt zu anderen Ebenen*, 6. – *Vision*

WISSEN DES AKASHA (AF) 1. Stufe 11. STUFE

- Du erlangst die Fähigkeit Fokussierte Fertigkeit bereits mit der 1. Stufe statt mit der 2. Stufe. Wenn du deine täglichen Zauberplätze zurückerlangst, kannst du auf die Akasha-Aufzeichnungen zurückgreifen; dies ermöglicht es dir, eine Berufsfertigkeit zu wählen, welche du zu den assoziierten Fertigkeiten für das Klassenmerkmal Fokussierte Fertigkeit hinzufügst.

ZUGANG ZUR AKASHA-AUFZEICHNUNG (ÜF) 3. STUFE

- Du kannst auf die Akasha-Aufzeichnung zurückgreifen, um deine Fertigkeiten zu verstärken. Du kannst 1 Reservepunkt aufwenden, um einen Fertigkeitswurf abzulegen, als besäßest du in der fraglichen Fertigkeit eine Anzahl an Fertigkeitsrängen in Höhe deiner Aspirantenstufe.

BLICK IN DIE ZUKUNFT (ÜF) 6. STUFE

- Du kannst ein Mal am Tag 10 Minuten in ununterbrochener Meditation aufwenden, um Visionen möglicher Zukünfte zu erlangen. Während der nächsten 24 Stunden kannst du zu einem beliebigen Zeitpunkt erklären, die Vorteile dieser Fähigkeit zu nutzen, ehe du einen Fertigkeits-, Initiative- oder Rettungswurf ablegst. Du erlangst einen Verständnisbonus von +4 auf diesen Wurf. Mit der 11. Stufe kannst du diese Fähigkeit zwei Mal am Tag einsetzen, musst vor der zweiten Anwendung aber zuerst deinen ersten Bonus verbrauchen.

SONDE (ZF) 9. STUFE

- Du kannst *Sonde* als Zauberähnliche Fähigkeit täglich in Höhe deiner Aspirantenstufe Mal einsetzen; der Effekt währt jeweils 1 Runde. Eine Kreatur, deren Rettungswurf gegen deine *Sonde* gelingt, ist für 24 Stunden gegen weitere Anwendungen dieser Fähigkeit immun.

TELEPATHISCHE ERINNERUNGEN (ÜF) 12. STUFE

- Du kannst beliebig oft Erinnerungen mit Verbündeten teilen, mit denen du über dein Klassenmerkmal *Telepathisches Band* verbunden bist. Als Volle Aktion können du oder ein verbundener Verbündeter eine maximal 1 Minute umfassende Erinnerung an so viele andere am *Telepathischen Band* Beteiligte senden, wie ihr wollt. Wird eine für einen anliegenden Fertigkeitswurf relevante Erinnerung verschickt, zählt dies als erfolgreiches Jemand anderem helfen, selbst wenn diese Handlung normalerweise nicht möglich wäre (ein Fertigkeitswurf kann mittels Telepathische Erinnerungen nur ein Mal unterstützt werden).

GEDÄCHTNISPALAST (ÜF) 15. STUFE

- Du errichtest eine extradimensionale Bibliothek, in welcher du mentale Konstrukte unterbringst, die dein angesammeltes Wissen repräsentieren. Der Gedächtnispalast besitzt einen einzelnen, schimmernden Eingang. Du kannst ein Mal am Tag auf deinen Gedächtnispalast zugreifen; in diesem Fall erscheint er innerhalb der Reichweite Nah. Sollte eine Kreatur oder Gegenstand sich im Gedächtnispalast aufhalten, die bei seiner Erschaffung nicht Teil von ihm gewesen ist, so erscheint der Eingang, wo er zu allererst aufgetaucht ist. Nur wer von dir dazu bestimmt wird, kann den Gedächtnispalast betreten. Der Eingang schließt sich und wird unsichtbar, wenn du eintrittst. Von innen kann jeder nach Belieben den Ausgang öffnen und den Gedächtnispalast verlassen. Man kann ihn nur über diesen Eingang betreten oder verlassen, selbst *Ebenenwechsel* und ähnliche Magie können ihn nicht erreichen.
- Du kannst den Grundriss deines Gedächtnispalastes nach deinen Wünschen schaffen, er kann maximal eine Anzahl an Würfeln mit 3 m Seitenlänge umfassen, die deiner Aspirantenstufe entsprechen. Drinnen ist die Atmosphäre sauber, frisch und warm; äußere Bedingungen betreffen den Gedächtnispalast nicht, ebenso dringt nichts von innen nach draußen. Die Möblierung besteht nur aus Bücherregalen, Computern und ein paar Schreibtischen und Sofas. Als Bibliothekare dient eine Anzahl *Unauffälliger Diener* in Höhe deiner 1/2 Aspirantenstufe. Die Bibliothek hat stets denselben Grundriss, wenn du auf sie zugreifst, allerdings kannst du dies mit Erlangen einer neuen Aspirantenstufe ändern oder indem du dich 15 Minuten lang konzentrierst - hierzu musst du dich nicht im Gedächtnispalast aufhalten.
- Wenn du diese Fähigkeit erlangst, wähle eine Fertigkeit, die zum Abrufen von Wissen genutzt werden kann. Wer in deinem Gedächtnispalast studiert - dies schließt dich ein -, erhält einen Verbesserungsbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für die gewählte Fertigkeit zum Abrufen von Wissen. Kreaturen in deinem Gedächtnispalast können diese Fertigkeitswürfe ungeübt ablegen. Mit der 16. Stufe und dann mit jeder weiteren Aspirantenstufe wählst du eine weitere Fertigkeit, welche zum Abrufen von Wissen genutzt werden kann; der Verbesserungsbonus des Gedächtnispalastes findet fortan auch auf entsprechende Würfe für diese Fertigkeit Anwendung.

ZAUBERBIBLIOTHEK (ÜF) 18. STUFE

- Du kannst ein Mal am Tag in die Akasha-Aufzeichnung eintauchen, um einen Zauber von der Zauberliste des Aspiranten oder Technomagiers zu wirken, als befände er sich auf der Liste der dir bekannten Zauber. Dieser Zauber verbraucht einen Zauberplatz des Grad um 1 höher ist als Grad des Zaubers.

Beherrscher

Du weißt, dass nicht alle Verbindungen symmetrisch sind, und du willst die dominante Kraft in jeder Situation sein. Du bist nicht zwangsläufig böse; vielleicht betrachtest du dich als wohlwollenden Philosophen-Monarchen, der die Kontrolle zum Wohl seiner Untertanen übernimmt. Du könntest aber auch ein Kultanführer, kriminelles Genie oder Hypnotiseur sein.

- **Assoziierte Gottheiten:** Abadar, Besmara, Damoritosch, Lao Schu Po, Zon-Kuthon
- **Assoziierte Fertigkeiten:** Diplomatie und Einschüchtern
- **Zauber:** 1. – *Befehl*, 2. – *Person festhalten*, 3. – *Einflüsterung*, 4. – *Verwirrung*, 5. – *Person beherrschen*, 6. – *Massen-Einflüsterung*

UNERKLÄRLICHE BEFEHLE (ÜF) 1. STUFE

- Wenn die Wirkungsdauer eines deiner geistesbeeinflussenden Zauber oder einer deiner geistesbeeinflussenden Zauberähnlichen Fähigkeiten der Kategorie Bezauberung oder Zwang endet, so verliert das Ziel alle Erinnerungen daran, dass es magisch kontrolliert oder beeinflusst wurde. Diese Kreatur erinnert sich immer noch an die ausgeführten Handlungen und könnte dadurch verwirrt werden.

ERZWUNGENE SYMPATHIE (ZF) 3. STUFE

- Als Standard-Aktion kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um durch deine Verbindung positive Gefühle und Gedanken zu fokussieren und eine humanoide Kreatur zu zwingen, vorübergehend dir gegenüber die Einstellung Freundlich einzunehmen. Dies funktioniert wie *Person bezaubern*.

ECHOS DES GEHORSAMS (ÜF) 6. STUFE

- Selbst Kreaturen, die deiner Beherrschung widerstehen, können die nachhallenden Echos deines Verstandes nicht abschütteln. Gelingt einer Kreatur ein Rettungswurf gegen einen deiner geistesbeeinflussenden Zauber oder eine deiner geistesbeeinflussenden Zauberähnlichen Fähigkeiten der Kategorie Bezauberung oder Zwang und vereitelt der Rettungswurf den Effekt, so erleidet die Kreatur einen Malus von -1 auf ihre RK, Angriffs- und Fertigkeitswürfe bis zum Beginn deines nächsten Zuges. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt.

MÄCHTIGE ERZWUNGENE SYMPATHIE (ZF) 9. STUFE

- Deine Fähigkeit Erzwungene Sympathie funktioniert wie *Monster bezaubern*.

EIFERSÜCHTIGER BEHERRSCHER (ÜF) 12. STUFE

- Wenn ein mit dir über dein Klassenmerkmal Telepathisches Band verbundener Verbündeter einem geistesbeeinflussenden Effekt ausgesetzt ist, welcher Befehle gibt, kannst du als Reaktion einen Gegenbefehl geben, so dass der betroffene Verbündete normal agieren kann. Lege in diesem Fall einen konkurrierenden Charismawurf gegen die Quelle des geistesbeeinflussenden Effektes ab; hast du Erfolg, kann dein Verbündeter normal handeln.

MACHTVOLLE BEFEHLE (ÜF) 15. STUFE

- Wenn du einen geistesbeeinflussenden Zauber oder eine geistesbeeinflussende Zauberähnliche Fähigkeit der Kategorie Bezauberung oder Zwang einsetzt und das Ziel einem aktiven Zauber unterliegt, der es gegen deinen Angriff schützt, so erkennst du automatisch das Vorhandensein solcher Verteidigungen und kannst als Teil des Wirkens deines Zaubers 1 Reservepunkt aufwenden. In diesem Fall kannst du einen Wurf auf die Zauberstufe ablegen, um den schützenden Zauber mit dem höchsten Grad auf dem Ziel zu bannen (wie *Magie bannen*).

ABSOLUTE BEFEHLSGEWALT (ÜF) 18. STUFE

- Wenn du einer beherrschten Kreatur einen Befehl gibst, der sie zwingen würde, gegen ihre Natur zu handeln, kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um ihr einen neuen Rettungswurf gegen deine Beherrschung zu verweigern. Die beherrschte Kreatur wird aber immer noch keine offensichtlich selbstzerstörerischen Befehle ausführen.

Sternenschamane

Deine Verbindung erlaubt dir, die Energie des Kosmos, der Himmelskörper und der dunklen Leere dazwischen zu fokussieren. Möglicherweise bist du ein brillanter Astronom, ein waghalsiger Raumschiffspilot, ein Driftforscher, ein prophetischer Astrologe oder strebst an, zu einem Gott aufzusteigen.

- **Assoziierte Gottheiten:** Desna, Ibra, Nyarlathotep, Sarenrae, Triune, Der Verschlinger
- **Assoziierte Fertigkeiten:** Steuerung und Wahrnehmung
- **Zauber:** 1. – *Sternschnuppen* (wie *Magisches Geschoss*), 2. – *Dunkelsicht*, 3. – *Verstrahlen*, 4. – *Radioaktivität entfernen*, 5. – *Telekinese*, 6. – *Schwerkraft kontrollieren*

LEERENWANDELN (ÜF) 1. STUFE

- Du bist gegen die schädlichen Umgebungseffekte des Weltalls und des Vakuums immun. Im Weltall erlangst du ferner eine Bewegungsrate für Fliegen von 6 m. Wenn du die Sterne sehen kannst, bist du in der Lage deinen Aufenthaltsort genau zu bestimmen. Füge Steuerung der Liste deiner Klassenfertigkeiten hinzu.

STERNENLICHTGESTALT (ÜF) 3. STUFE

- Als Standard-Aktion kannst du dich in strahlendes Sternenlicht verwandeln. Dein Körper gibt normales Licht mit 9 m Radius ab und du erlangst die Vorteile von Tarnung (20% Chance, dich zu verfehlen). Mit der 7. Stufe muss eine Kreatur, deren Zug zu deiner Sternenlichtgestalt angrenzend endet, einen Zähigkeitswurf ablegen; misslingt ihr dieser Rettungswurf, erhält sie für 1 Runde den Zustand Blind. Du kannst deine Sternenlichtgestalt für eine Anzahl von Minuten am Tag in Höhe deiner Aspirantenstufe aufrechterhalten; diese Wirkungsdauer muss nicht zusammenhängend genutzt werden, wird aber in Zeiteinheiten zu jeweils 1 Minute abgerechnet. Du kannst aufdie blindmachenden und tarnenden Aspekte dieser Fähigkeit verzichten und stattdessen nur Licht abgeben, allerdings zählt dies auch gegen die maximale Wirkungsdauer pro Tag.

ASTROLOGE (ÜF) 6. STUFE

- Du kannst die Sterne studieren, um ein wenig Glück zu erlangen. Du kannst zwei Mal am Tag, sofern du im Freien bist und die Sterne sehen kannst, einen misslungenen Attributs-, Angriffs-, Fertigkeits- oder Rettungswurf wiederholen (siehe auch Seite {243}).

STERNENFLUG (ÜF) 9. STUFE

- In deiner Sternenlichtgestalt erlangst du die Fähigkeit zu Fliegen (wie *Fliegen* auf dem 3. Grad oder niedriger).

STERNENBUND (ÜF) 12. STUFE

- Du kannst dein mittels der Verbindungsfähigkeit Astrologe erlangtes Glück mit deinen Verbündeten teilen. Wenn einem Verbündeter, der über dein Klassenmerkmal Telepathisches Band mit dir verbunden ist, ein Attributs-, Angriffs-, Fertigkeits- oder Rettungswurf misslingt, so kannst du als Reaktion 1 Reservepunkt aufwenden, um deinem Verbündeten die Wiederholung dieses Wurfes zu ermöglichen (siehe auch Seite {243}). Ansonsten funktioniert diese Fähigkeit wie die Verbindungsfähigkeit Astrologe.



METEORITENREGEN (ÜF) 15. STUFE

- Als Volle Aktion kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um einen Meteoritenregen in einem vertikalen Zylinder mit 3 m Radius und 12 m Höhe innerhalb einer maximalen Entfernung von bis zu 75 m herabzurufen. Diese Meteoriten fügen jeder Kreatur im Wirkungsbereich 12W6 Schadenspunkte zu (REF, halbiert). Der Schaden ist zur Hälfte Feuer- und zur anderen Hälfte Wuchtschaden. Sofern du im Freien bist und die Sterne sehen kannst, verursachen die Meteoriten stattdessen 12W10 Schaden.

INTERPLANETARES TELEPORTIEREN (ZF) 18. STUFE

- Mit der 18. Stufe kannst du ein Mal am Tag als Volle Aktion 1 Reservepunkt aufwenden, um als Zauberähnliche Fähigkeit *Interplanetares Teleportieren* einzusetzen. Solltest du einen Ort in einem anderen Sonnensystem bereits besucht haben, kannst du 2 Reservepunkte aufwenden, um dorthin zu gelangen, selbst wenn dies die normale Reichweite des Zaubers übersteigen sollte.

Empath

Deine Verbindung hilft dir dabei, Emotionen wahrzunehmen und Details zu bemerken, die anderen entgehen. Du könntest ein Diplomat, ein Ermittler, ein gedankenlesender Leibwächter, ein Schiffspsychologe oder übersinnlich begabter Betrüger sein.

- **Assoziierte Gottheiten:** Abadar, Hylax, Iomedae, Sarenrae, Talavet, Triune (Casanda)
- **Assoziierte Fertigkeiten:** Motiv erkennen und Wahrnehmung
- **Zauber:** 1. – *Gedanken wahrnehmen*, 2. – *Zone der Wahrheit*, 3. – *Hellhören/Hellsehen*, 4 – *Sonde*, 5. – *Telepathie*, 6. – *Wahrer Blick*

EMPATHIE (ÜF) 1. STUFE

- Als Volle Aktion kannst du einen Fertigkeitswurf für Motiv erkennen ablegen, um die Gefühle einer bestimmten Kreatur zu lesen; der SG ist 20 (oder 10 + Bluffenmodikator des Zieles, sofern dies höher ist). Bei Erfolg erfährst du die generelle Einstellung des Zieles gegenüber den Kreaturen innerhalb von 9 m Entfernung zum Ziel. Ferner erlangst du einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern und Motiv erkennen gegen diese Kreatur für 1 Stunde. Unabhängig vom Erfolg deines Fertigkeitswurfes erhältst du für 1 Minute einen Malus von -2 auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte, nachdem du deinen Geist geöffnet hast, um Gefühle zu lesen.

MÄCHTIGE GEDANKENVERBINDUNG (ÜF) 3. STUFE

- Du kannst deine Gedankenverbindung bei derselben Kreatur beliebig oft am Tag einsetzen. Die Kommunikation kann beidseitig erfolgen, allerdings gilt immer die Obergrenze, dass sich maximal 10 Minuten an Gespräch in eine Runde telepathischer Kommunikation quetschen lassen.

GEFÜHLSGESPÜR (ÜF) 6. STUFE

- Du kannst Kreaturen innerhalb von 18 m Entfernung bemerken und lokalisieren, welche über Gefühle verfügen, als besäßest du Blindgespür (Gefühle); siehe auch Seite {262}. Eine Kreatur kann mit einem Fertigkeitswurf für Bluffen gegen SG 10 + deinen Modifikator für Motiv erkennen ihre Gefühle unter Kontrolle halten, um nicht von dir bemerkt zu werden; Kreaturen unter dem Einfluss eines Effektes der Kategorie Gefühl können nicht versuchen, deiner Wahrnehmung auszuweichen. Kreaturen unter den Effekten von *Unauffindbarkeit* oder ähnlichen Effekten entgehen automatisch einer Entdeckung durch diese Fähigkeit. Sofern nicht anders vermerkt, besitzen Konstrukte und Kreaturen mit Intelligenzwerten von 2 oder weniger keine Gefühle und können auf diese Weise nicht wahrgenommen werden.

LÜGEN ERKENNEN (ZF) 9. STUFE

- Du kannst *Lügen erkennen* als Zauberähnliche Fähigkeit täglich in Höhe deiner Aspirantenstufe Mal einsetzen; als Ziel kannst du stets nur eine einzelne Kreatur wählen. Dieser Effekt währt 1 Runde. Gelingt einer Kreatur der Rettungswurf gegen diese Fähigkeit, so wird sie für 24 Stunden gegen sie immun.

MÄCHTIGES GEFÜHLSGESPÜR (ÜF) 12. STUFE

- Dein Gefühlsgespür ist weitaus feinfühliger, als besäßest du Blindgespür (Gefühle); siehe auch Seite {262}.

RETROKOGNITION (ZF) 15. STUFE

- Du kannst beliebig oft *Retrokognition* als Zauberähnliche Fähigkeit einsetzen. Dabei erleidest du aber einen Malus von -2 gegen geistesbeeinflussende Effekte, so lange du dich konzentrierst, plus dieselbe Zeit im Anschluss. Du kannst diesen Malus vereiteln, indem du 1 Reservepunkt aufwendest.

EMPATHISCHE MEISTERSCHAFT (ZF) 18. STUFE

- Du kannst 1 Reservepunkt aufwenden, um als Zauberähnliche Fähigkeit *Psychische Chirurgie* anzuwenden. Solltest du aufgrund eines Effektes kampfunfähig sein, den *Psychische Chirurgie* entfernen könnte und über wenigstens 1 Reservepunkt verfügen, so kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um diese Fähigkeit auch dann auf dich anzuwenden, wenn du eigentlich keine Aktionen ausführen könntest.

Geistschinder

Du nutzt deine rohe Willenskraft und dein Verständnis um den Aufbau des Verstandes, um deine Gegner zu zermalmen und zu demoralisieren. Du könntest ein einer Spezialeinheit angehörender Assassine sein, ein Verhörspezialist oder ein rechtschaffener militanter Kreuzfahrer, welcher den Geist des Feindes auf dem Schlachtfeld bricht.

- **Assoziierte Gottheiten:** Besmara, Damoritosch, Iomedae, Urgathoa, Der Verschlinger, Zon-Kuthon
- **Assoziierte Fertigkeiten:** Bluffen und Einschüchtern
- **Zauber:** 1. – 6. *Gedankenstoß*; ersetzt durch 1. – *Schwächere Verwirrung*, 2. – *Schmerz verursachen*, 3. – *Synaptischer Impuls*, 4. – *Verwirrung*, 5. – *Schwachsinn*

GETEILTER SCHMERZ (ÜF) 1. STUFE

- Wenn ein Gegner dir Schaden zufügt, kannst du als Reaktion 1 Reservepunkt aufwenden, um einen Teil des Schadens auf ihn zurückzuwerfen. Der Gegner muss einen Willenswurf ablegen; misslingt dieser Rettungswurf so reduziere den Schaden, den du durch den Angriff erleiden würdest, um deine Aspirantenstufe (bis auf maximal 0 Schaden), der Gegner erleidet diesen Betrag als Schaden. Dies ist ein geistesbeeinflussender Schmerzeffekt.

RÜCKSCHLAG (ÜF) 3. STUFE

- Wenn einem Gegner der Willenswurf gegen einen deiner Zauber gelingt und er so den Effekt völlig vereitelt, erleidet dieser Gegner 1 Punkt Nichttödlichen Schaden pro Aspirantenstufe, über die du verfügst. Dies ist ein geistesbeeinflussender Schmerzeffekt.

ZWEIFEL SÄEN (ÜF) 6. STUFE

- Als Standard-Aktion kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um im Verstand eines maximal 9 m weit entfernten Gegners Unsicherheit zu erzeugen. Du wählst, ob das Ziele den Zustand Auf dem Falschen Fuß oder den Zustand Haltlos oder einen Malus von -2 auf seine Fertigkeitswürfe oder seine Rettungswürfe erhält. Dem Ziel steht ein Willenswurf gegen diesen Effekt zu; misslingt dieser Rettungswurf, währt der Effekt für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner 1/2 Aspirantenstufe, andernfalls nur 1 Runde. Mehrfache Anwendungen dieser Fähigkeit während der Wirkungsdauer sind nicht kumulativ,

eine Kreatur kann nur einem der wählbaren Effekte unterliegen. Solltest du diese Fähigkeit auf dieselbe Kreatur während der Wirkungsdauer erneut anwenden, so ersetzt der neue Effekt den alten. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt.

MENTALES LEID (ÜF) 9. STUFE

- Als Standard-Aktion kannst du auf die Schmerzzentren eines maximal 18 m weit entfernten Gegners einwirken, so dass ihm intensive Agonie widerfährt. Dem Ziel steht ein Willenswurf zu, misslingt dieser Rettungswurf, erhält es für 1 Runde den Zustand Übelkeit. Unabhängig vom Ausgang des Rettungswurfes wird die Kreatur gegen diese Fähigkeit für 24 Stunden immun. Dies ist ein geistesbeeinflussender Schmerzeffekt.

VERWIRRENDES BAND (ÜF) 12. STUFE

- Wenn du oder ein Verbündeter, der über dein Klassenmerkmal Telepathisches Band mit dir verbunden ist, einen Kritischen Treffer gegen einen Gegner landet, so kannst du als Reaktion 1 Reservepunkt aufwenden, um diesen Gegner zu verwirren. Dem Gegner steht ein Willenswurf zu, misslingt dieser Rettungswurf, erhält es für 1 Runde den Zustand Verwirrt. Unabhängig vom Erfolg dieses Rettungswurfes ist dein Ziel ferner für 1 Runde von deiner Fähigkeit Zweifel säen betroffen. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt.

MÖRDERISCHES PHANTOM (ÜF) 15. STUFE

- Als Standard-Aktion kannst du die unterbewussten Ängste eines maximal 18 m weit entfernten Gegners zu einem mentalen Abbild der furchtbarsten Kreatur formen, die sich das Ziel vorstellen kann. Nur das Ziel kann dieses Phantom sehen. Dem Ziel steht ein Willenswurf zu; gelingt dieser Rettungswurf, erkennt es das Abbild als nicht real und diese Fähigkeit hat keine Wirkung. Misslingt aber der Willenswurf, so berührt das Phantom das Ziel und nun muss das Ziel einen Zähigkeitswurf ablegen; misslingt auch dieser Rettungswurf, so stirbt das Ziel vor Furcht. Gelingt der Zähigkeitswurf, erleidet das Ziel stattdessen 3W6 Schaden. Gelingt einer Kreatur einer der Rettungswürfe gegen diese Fähigkeit, so wird sie für 24 Stunden gegen sie immun. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt.

SCHÄDEL SPRENGEN (ÜF) 18. STUFE

- Als Standard-Aktion kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um das Gehirn eines maximal 18 m weit entfernten Gegners mental anzugreifen, so dass sich in seinem Kopf ein unglaublicher Druck aufbaut. Sollte des Ziel über 20 Trefferpunkte oder weniger verfügen, so explodiert sein Kopf, dies tötet das Ziel und verteilt Splitter aus Knochen- oder anderer Masse explosionsartig in einem 3 m-Radius. Jede Kreatur in diesem Wirkungsbereich muss einen Reflexwurf ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erleidet die fragliche Kreatur 2W6 Punkte Hiebschaden durch die Trümmer. Ein Ziel mit mehr als 20 Trefferpunkten erleidet 1W6 Schaden pro Aspirantenstufe, über die du verfügst (maximal 20W6), kann aber einen Zähigkeitswurf ablegen; gelingt dieser Rettungswurf, wird der Schaden halbiert. Sollte diese Fähigkeit das Ziel auf 0 TP reduzieren, so explodiert sein Kopf wie oben beschrieben. Diese Fähigkeit funktioniert nur bei Kreaturen mit einem Kopf, die beim Verlust dieses Kopfes auch sterben würden.

Heiler

Deine Verbindung erlaubt dir, die Lebenskraft aller Dinge zu fokussieren - und auch ihr Gegenstück, den Tod. Du bist ein meisterhafter Heiler, nur nicht zwangsläufig ein selbstloser Menschenfreund. Du könntest ein reisender Arzt sein, ein heimgesuchtes Medium, ein Militärmediziner oder ein tyrannischer Nekromant.

- **Assoziierte Gottheiten:** Desna, Hylax, Iomedae, Pharasma, Sarenrae, Talavet, Urgathoa, Weydan
- **Assoziierte Fertigkeiten:** Medizin und Mystik
- **Zauber:** 1. –6. *Mystische Heilung*; ersetzt durch 1. – *Schwächeres Zustand entfernen*, 2. – *Zustand entfernen*, 3. – *Leiden entfernen*, 4. – *Genesung*, 5. – *Mächtiges Zustand entfernen*

FOKUSSIERTE HEILUNG (ÜF) 1. STUFE

- Du kannst dich und deine Verbündeten heilen. Du kannst 1 Reservepunkt aufwenden, um diese Energie zu fokussieren. Wenn du diese Fähigkeit auf dich selbst anwendest, erfordert dies eine Bewegungsaktion; einen Verbündeten zu berühren ist eine Standard-Aktion und das Heilen aller Verbündeter innerhalb von 9 m Entfernung ist eine Volle Aktion. Diese Fähigkeit heilt 2W8 Trefferpunkte, dies steigt jeweils um 2W8 mit der 3., 6., 9., 12., 15. und 18. Aspirantenstufe.

LEBENSBAND (ÜF) 3. STUFE

- Zu Beginn jedes Zuges kannst du einen maximal 9 m entfernten Verbündeten auswählen, welcher Trefferpunkteschaden erlitten hat, und seine Verletzungen auf dich selbst übertragen. Du fügst dir dabei selbst Schaden in Höhe von maximal deiner Aspirantenstufe in Trefferpunkten zu (dies umgeht eventuell vorhandene Ausdauerpunkte) und heilst bei deinem Verbündeten dieselbe Anzahl an Trefferpunkten. Dies erfordert keine Aktion auf deiner Seite. Du kannst den Schaden, welchen du über diese Fähigkeit erhältst, nicht aufheben oder reduzieren.

ZUSTANDSBAND (ZF) 6. STUFE

- Als Standard-Aktion kannst du mit bis zu drei Verbündeten eine Verbindung eingehen, welche dir erlaubt, ständig ihre Zustände wahrzunehmen (wie *Zustand*). Diese Verbindung währt, bis sie gebannt wird oder du ein neues Zustandsband eingehst, welches augenblicklich das bisherige ersetzt. Mit der 11. Stufe erhältst du zusätzlich zum Klassenmerkmal Telepathisches Band auch die Effekte von *Zustand* für alle Kreaturen, die über dein Telepathisches Band mit dir verbunden sind.

LEBENSRAUB (ÜF) 9. STUFE

- Als Standard-Aktion kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um einer Kreatur einen Teil ihrer Lebenskraft zu stehlen und auf dich oder andere zu übertragen. Du musst dein Ziel berühren (dies erfordert einen erfolgreichen Nahkampfangriff gegen die ERK des Zieles); dies verursacht 1W6 Schadenspunkte pro 2 Aspirantenstufen, über die du verfügst (maximal 10W6). Wähle einen maximal 9 m entfernten Verbündeten; dieser Verbündete erlangt Trefferpunkte in Höhe des verursachten Schadens zurück (dies kann sein TP-Maximum nicht überschreiten). Alternativ kannst du dich selbst heilen, allerdings erlangst du nur die Hälfte des verursachten Schadens in Trefferpunkten zurück. Sollte dies den Empfänger über sein TP-Maximum heilen, erhält er den Überschuss als Temporäre Trefferpunkte, die 1 Stunde währen. Sollte dein Angriff das Ziel verfehlen, verlierst du den Reservepunkt nicht.

TELEPATHISCHE HEILUNG (ÜF) 12. STUFE

- Wenn du Fokussierte Heilung als Standard-Aktion einsetzt, kannst du einen maximal 36 m entfernten Verbündeten, mit dem du über das Klassenmerkmal Telepathisches Band verbunden bist, heilen, als würdest du ihn berühren. Wenn du Fokussierte Heilung als Volle Aktion einsetzt, heilst du alle Verbündeten innerhalb von 36 m Entfernung, mit denen du über dein Klassenmerkmal Telepathisches Band verbunden bist, sowie alle weiteren Verbündeten innerhalb von 9 m Entfernung.

FOKUSSIERTE LEBENSKRAFT (ÜF) 15. STUFE

- Wenn du Fokussierte Heilung auf eine Kreatur anwendest, die innerhalb 1 Runde verstorben ist, kannst du sie ins Leben zurückbringen (wie Mystische Heilung auf dem 5. Grad).



GEBALLTE LEBENSKRAFT (ÜF) 18. STUFE

- Du bist gegen Todeseffekte und Negative Stufen immun. Solltest du normalerweise an erlittenem Schaden sterben, aber noch über wenigstens 1 Reservepunkt verfügen, kannst du augenblicklich alle deine verbliebenen Reservepunkte aufwenden, um am Leben zu bleiben. Sollten deine TP eigentlich auf 0 reduziert worden sein, so verfügst du stattdessen nun über 1 Trefferpunkt. Sobald du diese Fähigkeit eingesetzt hast, kannst du Reservepunkt erst nach einer 8stündigen Rast zurückerlangen, selbst wenn du über andere Möglichkeiten zur Zurückerlangung verfügen solltest.

Xenodruide

Du fokussierst die Energie, welche den Ökosystemen in deiner Umgebung innewohnt, und erlangst Inspiration aus den Endlosen Kreisläufen der Natur. Möglicherweise bist du ein Biotechforscher im Auftrag eines Konzerns, ein eremitischer Schamane des Grünen Glaubens oder einer der legendären Xenohüter.

- **Assoziierte Gottheiten:** Grüner Glaube (Philosophie), Oras
- **Assoziierte Fertigkeiten:** Biowissenschaften und Überlebenskunst
- **Zauber:** 1. – *Schutzhülle des Lebens*, 2. – *Nebelwolke*, 3. – *Griff der Entropie*, 4. – *Wiedergeburt*, 5. – *Einswerden mit der Natur*, 6. – *Terraformen*

MIT TIEREN SPRECHEN (ÜF) 1. STUFE

- Du kannst mit allen Kreaturen der Kreaturenart Tier kommunizieren, allerdings stimmt dies die fragliche Kreatur nicht Freundlich. Sollte ein Tier dir gegenüber Freundlich gestimmt sein, könnte es dir Gefallen erweisen. Diese Fähigkeit gestattet es dir, Einschüchtern zum Schikanieren von Tieren einzusetzen, ferner kannst du auch andere sprachabhängige Effekte gegen Tiere einsetzen.

ZUPACKENDE RANKEN (ÜF) 3. STUFE

- Als Standard-Aktion kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um in einem maximal 30 m entfernten Bereich zuckende Ranken in einer Ausdehnung mit 6 m Radius wachsen zu lassen. Die Zieloberfläche muss solide sein, muss aber nicht normal imstande sein, Pflanzen zu versorgen. Die Ranken haben 1,50 m Reichweite und versuchen sich um Kreaturen im Wirkungsbereich und jeden , der diesen betritt, zu wickeln. Betroffene Kreaturen müssen Reflexwürfe ablegen; misslingt einer Kreatur der Rettungswurf, erhält sie den Zustand Verstrickt. Gelingt der Rettungswurf, kann die Kreatur sich normal bewegen; verbleibt sie im Wirkungsbereich, muss sie aber jede Runde am Ende ihres Zuges einen neuen Rettungswurf ablegen. Sich in den Wirkungsbereich bewegende Kreaturen müssen augenblicklich den Rettungswurf ablegen, scheitert dieser, endet die Bewegung der fraglichen Kreatur und erhält sie den Zustand Verstrickt. Eine verstrickte Kreatur kann sich als Bewegungsaktion mit einem Fertigkeitswurf für Akrobatik oder mit einem Stärkewurf gegen SG 15 befreien. Die Ranken währen eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Aspirantenstufe, während dieser Wirkungsdauer ist das gesamte Wirkungsgebiet Schwieriges Gelände. Mit der 11. Stufe haben die Ranken 3 m Reichweite und Dornen, welche jede Runde den Kreaturen im Wirkungsbereich 1W6 Punkte Stichschaden verursachen.

ANIMALISCHE ANPASSUNG (ÜF) 6. STUFE

- Als Standard-Aktion kannst du deinen Körper modifizieren. Wähle eine der folgenden Modifikationen, um die aufgeführten Vorteile zu erlangen: Flossen und Schwimmhäute (Bewegungsrate für Schwimmen in Höhe deiner 1/2 Bewegungsrate am Boden), Saugnäpfe an Handgelenken und Füße (Bewegungsrate für Klettern in Höhe deiner 1/2 Bewegungsrate am Boden), Verlängerte Beine (Bewegungsrate am Boden +3 m) oder Vertikalgeschlitzte Pupillen (Dunkelsicht 18 m). Diese Fähigkeit währt für eine Anzahl von Minuten am Tag in Höhe deiner Aspirantenstufe; diese Wirkungsdauer muss nicht zusammenhängend genutzt werden, wird aber in Zeiteinheiten zu jeweils 1 Minute abgerechnet. Deine Grundgestalt und Größenkategorie bleiben größtenteils unverändert, es verändern sich aber einige Körperteile. Getragene Rüstung und Ausrüstung werden für die Wirkungsdauer an deine neue Gestalt angepasst. Du kannst stets nur eine Anpassung aktiv haben; du kannst als Standard-Aktion eine neue Anpassung wählen, welche sodann die alte ersetzt. Mit der 12. Stufe entsprechen die Bewegungsraten für Klettern und Schwimmen deiner Bewegungsrate am Boden. Ferner fügst du der Liste deiner Optionen Flügel (Bewegungsrate für Fliegen 9 m, Manövrierfähigkeit Durchschnittlich) hinzu.

REAKTIVE ENERGIERESISTENZ (ÜF) 9. STUFE

- Wenn du zum ersten Mal am Tag Energieschaden erleiden würdest, erhältst du augenblicklich gegen diese Energieart Resistenz 10 für den Rest des Tages. (Solltest du zugleich Schaden durch mehrere Energiearten erhalten, wählst du aus, welcher davon du widerstehst.)

GEMEINSAME ENERGIERESISTENZ (ÜF) 12. STUFE

- Als Standard-Aktion kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um Verbündeten, welche mit dir über dein Klassenmerkmal Telepathisches Band verbunden sind, Resistenz 5 für 1 Minute gegen dieselbe Energieart zu verleihen, gegen welche dich deine Verbindungsfähigkeit Reaktive Energieresistenz gegenwärtig schützt. Du kannst diese Fähigkeit nicht nutzen, solange deine Verbindungsfähigkeit Reaktive Energieresistenz an diesem Tag noch nicht aktiviert wurde.

PFLANZENTOR (ÜF) 15. STUFE

- Als Volle Aktion kannst du ein Mal am Tag eine lebende Pflanze deiner Größenkategorie oder größer betreten und aus einer anderen Pflanze derselben Art im gleichen Sonnensystem wieder hervortreten, egal welche Distanz zwischen den Pflanzen liegt. Du musst mit der Zielpflanze nicht vertraut sein. Solltest du dir unsicher sein, wo sich eine bestimmte Art von Zielpflanze befinden könnte, bestimmst du lediglich Richtung und Entfernung und diese Fähigkeit bringt dich möglichst nahe an den Zielort heran. Sollte die gewünschte Zielpflanze nicht am Leben sein, scheitert diese Fähigkeit und die Eingangspflanze stößt dich wieder aus. Du kannst nicht durch Pflanzenkreaturen reisen. Du kannst Gegenstände mitbringen, so lange ihre Masse deinen Stärkewert nicht übersteigt. Ebenso kannst du bis zu fünf dazu bereite Kreaturen der Größenkategorie Mittelgroß oder kleiner mitnehmen, von denen jede maximal Masse in Höhe deines Stärkewertes mit sich führen darf. Ihr müsst euch hierzu an den Händen fassen.

GELENKTE WIEDERGEBURT (ÜF) 18. STUFE

- Als Volle Aktion kannst du all deine Reservepunkte (Minimum 1) aufwenden, um dich in einen organischen Kokon zu hüllen. Während du in diesem Kokon eingeschlossen bist, hast du den Zustand Hilflos. Acht Stunden später kommst du wieder heraus; deine Kreaturenart hat sich zu Humanoider (beliebige Unterart), Tier oder deine ursprüngliche Kreaturenart geändert und du besitzt passende äußerliche Charakteristika. Diese Veränderung betrifft deine Attributswerte ebenso wenig wie deine Trefferpunkte, Ausdauerpunkte, Rettungswürfe, Fertigkeitspunkte, Klassenfertigkeiten oder im Umgang mit welchen Waffen und Rüstungen du geübt bist. Zugleich reinigt diese Verwandlung dich von allen Giften und Krankheiten, stellt deine maximalen Treffer- und Ausdauerpunkte wieder her und heilt allen Attributsschaden. Du musst im Rahmen der Verwandlung eine andere Kreaturenart als deine aktuelle wählen. Du kannst diese Fähigkeit ein Mal am Tag einsetzen. Sobald du diese Fähigkeit eingesetzt hast, kannst du Reservepunkte erst nach einer 8stündigen Rast zurückerlangen, selbst wenn du über andere Möglichkeiten zur Zurückerlangung verfügen solltest.





KREUZFAHRERKAPLAN
MOTIV: SÖLDNER

Deine göttliche Macht lässt dich und deine Mitkreuzfahrer für den Ruhm deines Gottes kämpfen.

ATTRIBUTSWERTE

Weisheit ist wichtig, da sie deine Zauber und Fähigkeiten verstärkt und dir erlaubt, mehr zu heilen. Du möchtest aber auch abhängig von deiner Waffe eine hohe Geschicklichkeit oder Stärke haben.

VERBINDUNG: HEILER

ZAUBER

1. —*Reflektierende Rüstung*
2. —*Anderen schützen*
3. —*Hast*
4. —*Todesschutz*
5. —*Massen-Mystische Heilung*
6. —*Psychische Chirurgie*

TALENTE

Umgang mit Fortschrittlichen Nahkampfwaffen oder Umgang mit Langwaffen
Umgang mit Schweren Rüstungen
Untote schädigen
Waffenspezialisierung (Fortschrittliche Nahkampf- oder Langwaffen)
Zusätzliche Reservepunkte

FERTIGKEITEN

Einschüchtern
Medizin
Mystik

EMPATH
MOTIV: GEISTLICHER

Du bist absolut auf die Gefühlszustände anderer eingestimmt, so dass du ihnen oft bei der Problembewältigung helfen kannst.

ATTRIBUTSWERTE

Weisheit ist dein wichtigstes Attribut, da es deine Zauber, Fähigkeiten und Fertigkeiten stärkt. Eine hohe Geschicklichkeit hilft dir dabei, Schaden auszuweichen.

VERBINDUNG: EMPATH

ZAUBER

1. —*Sprache weitergeben*
2. —*Zustand*
3. —*Einflüsterung*
4. —*Lügen erkennen*
5. —*Erinnerung verändern*
6. —*Subjektive Realität*

TALENTE

Im Kampf zaubern
Fertigkeitsfokus (Motiv erkennen)
Zauberfokus

FERTIGKEITEN

Motiv erkennen
Mystik
Wahrnehmung





STERNENSCHAMANE
MOTIV: RAUMFAHRER

Wenn du im Sternenlicht badest, fühlst du dich zuhause. Du bereist die Galaxis bei der Verfolgung deiner eigenen rätselhaften Ziele.

ATTRIBUTSWERTE
Weisheit ist dein wichtigstes Attribut, da es deine Zauber und Fähigkeiten stärkt. Konstitution erhöht dein Durchhaltevermögen.

VERBINDUNG: STERNENSCHAMANE

ZAUBER
1. *–Wispverbündeter*
2. *–Energiescheibe schleudern*
3. *–Magie bannen*
4. *–Kosmischer Wirbel*
5. *–Sternenmaterie herabrufen*
6. *–Schwerkraftsingularität*

TALENTE
Abhärtung
Große Zähigkeit
Verbesserte Große Zähigkeit
Zauberfokus

FERTIGKEITEN
Mystik
Steuerung
Wahrnehmung

XENODRUIDE
MOTIV: XENOSUCHER

Du gewinnst aus allen Lebensformen Inspiration, egal wie fremdartig sie sind, und erachtest sie als heilig.

ATTRIBUTSWERTE
Weisheit ist dein wichtigstes Attribut, da es deine Zauber und Fähigkeiten stärkt. Geschicklichkeit erhöht deine Rüstungsklasse und erlaubt dir, verschiedene Talente zu wählen.

VERBINDUNG: XENODRUIDE

ZAUBER
1. *–Sprache weitergeben*
2. *–Spinnenklettern*
3. *–Zungen*
4. *–Kosmischer Wirbel*
5. *–Telepathie*
6. *–Schützende Zuflucht*

TALENTE
Behände Bewegung
Verbesserte Resistenz
Zauberfokus

FERTIGKEITEN
Biowissenschaften
Mystik
Überlebenskunst

GESANDTER

AUSDAUERPUNKTE 6 TP
KO-Modifikator + 6



Ein charmantes Lächeln, schnelle Auffassungsgabe und dein Selbsterhaltungstrieb ebnen dir den Weg durchs Universum, während du andere dazu bringst zu tun, was du möchtest. Du könntest ein Betrüger, ein Gauner oder ein Trickster sein. Vielleicht bist du aber auch ein Schauspieler, Botschafter oder Geschäftsmann, welcher mit freundlichen Worten oder gelegentlich schmutzigen Tricks Verhandlungen führt. Du bist oft der Stratege der Gruppe und nutzt deine Schläue und taktisches Verständnis, um deine Freunde zu Höherem anzutreiben. Möglicherweise bist du ein fähiger Diplomat und fungierst als das Gesicht einer Raumschiffsbesatzung - mit Worten erlangst du Zugang zu ansonsten verbotenen Sonnensystemen oder Audienzen mit lokalen Politikern oder Kriegsherren.



SCHLÜSSELATTRIBUT

Dein Charisma hilft dir bei vielen gesellschaftlichen Situationen und lässt einige deiner Improvisationen effektiver ausfallen, daher ist Charisma dein Schlüsselattribut. Ein hoher Geschicklichkeitswert macht dich zu einem besseren Fernkämpfer, während ein hoher Intelligenzwert all deinen Fertigkeiten zugutekommt.

KLASSENFERTIGKEITEN

FERTIGKEITSRÄNGE PRO STUFE
IN-MODIFIKATOR + 8

- Akrobatik (GE)
- Athletik (ST)
- Beruf (CH, IN oder WE)
- Bluffen (CH)
- Computer (IN)
- Diplomatie (CH)
- Einschüchtern (CH)
- Fingerfertigkeit (GE)
- Heimlichkeit (GE)
- Kultur (IN)
- Medizin (IN)
- Motiv erkennen (WE)
- Steuerung (GE)
- Technik (IN)
- Verkleiden (CH)
- Wahrnehmung (WE)

RÜSTUNGEN UND WAFFEN

UMGANG MIT RÜSTUNGEN
Leichte Rüstungen

UMGANG MIT WAFFEN
Einfache Nahkampfwaffen, Handfeuerwaffen



TABELLE 4-1: GESANDTER

KLASSEN-STUFE	GRUND-ANGRIFFS-BONUS	REF-RETTUNGSWURF-BONUS	WIL-RETTUNGSWURF-BONUS	ZÄH-RETTUNGS-WURFBONUS	KLASSENMERKMAL
1.	+0	+2	+2	+0	Improvisation, Expertise (1W6), Fertigkeitsexpertise
2.	+1	+3	+3	+0	Improvisation
3.	+2	+3	+3	+1	Begabung, Waffenspezialisierung
4.	+3	+4	+4	+1	Improvisation
5.	+3	+4	+4	+1	Expertise (1W6+1), Fertigkeitsexpertise
6.	+4	+5	+5	+2	Improvisation
7.	+5	+5	+5	+2	Begabung
8.	+6	+6	+6	+2	Improvisation
9.	+6	+6	+6	+3	Expertise (1W6+2), Fertigkeitsexpertise
10.	+7	+7	+7	+3	Improvisation
11.	+8	+7	+7	+3	Begabung
12.	+9	+8	+8	+4	Improvisation
13.	+9	+8	+8	+4	Expertise (1W8+2), Fertigkeitsexpertise
14.	+10	+9	+9	+4	Improvisation
15.	+11	+9	+9	+5	Begabung
16.	+12	+10	+10	+5	Improvisation
17.	+12	+10	+10	+5	Expertise (1W8+3), Fertigkeitsexpertise
18.	+13	+11	+11	+6	Improvisation
19.	+14	+11	+11	+6	Begabung
20.	+15	+12	+12	+6	Improvisation, Expertise (1W8+4), Wahre Expertise

IMPROVISATION 1. STUFE

Im Rahmen deiner Klassenprogression erlernst du so manche Improvisation - kleine Tricks, um Verbündete zu stärken, Gegner zu verwirren oder um mittels List, Inspiration oder Glück das Schlachtenglück zu beeinflussen. Mit der 1. Stufe erlernst du deine erste Improvisation, die zweite erlangst du mit der 2. Stufe und dann mit jeder geraden Klassenstufe eine weitere. Du findest die Liste wählbarer Improvisationen auf Seite {80}.

Sollte eine Improvisation dir ermöglichen, einem Verbündeten einen Effekt zu verleihen, so kannst du dir selbst diesen Effekt nicht verleihen, außer der Eintrag führt dies ausdrücklich auf. Sollte eine Improvisation einen Rettungswurf gegen ihren Effekt erlauben oder einen Gegner zu einem Fertigkeitswurf zwingen, so ist der SG des Wurfes 10 + deine 1/2 Gesandtenstufe + dein Charismamodifikator.

Manche Improvisationen sind geistesbeeinflussend, sinnesabhängig, sprachabhängig oder eine Kombination aus allen dreien. Diese Begriffe werden ab Seite 268 definiert.

EXPERTISE (AF) 1. STUFE

Du bist ein Experte im Umgang mit Herausforderungen, bei denen deine Fertigkeiten auf die Probe gestellt werden, egal ob es sich um gesellschaftliche Begegnungen oder anderes handelt. Mit der 1. Stufe kannst du bei Fertigkeitswürfen für Motiv erkennen zusätzlich 1W6 (deinen Expertisewürfel) rollen und das Ergebnis als Verständnisbonus hinzuaddieren. Du kannst diese und andere Expertisefähigkeiten nutzen, solange du über wenigstens 1 Reservepunkt verfügst. Mit der 5. Stufe addierst du einen Bonus von +1 auf das Ergebnis deines Expertisewürfels. Mit der 9., 17. und 20. Stufe steigt dieser Bonus jeweils um 1. Mit der 13. Stufe nutzt du als Expertisewürfel einen W8 statt eines W6.

Mit der 9. Stufe erlangst du zudem eine umfassendere Expertise - du kannst deinen Expertisewürfel nun auch bei Fertigkeitswürfen für Fertigkeiten hinzuaddieren, für welche du über das Talent Fertigkeitsfokus verfügst. Du kannst jeweils ein Mal am Tag bei einem Fertigkeitswurf für eine solche Fertigkeit deinen Expertisewürfel zwei Mal würfeln und das bessere Ergebnis hinzuaddieren.

FERTIGKEITSEXPERTISE (AF) 1. STUFE

Mit der 1. Stufe und dann jeweils alle weiteren 4 Stufen kannst du eine weitere Klassenfertigkeit wählen, um bei Fertigkeitswürfen für die fragliche Fertigkeit deinen Expertisewürfel hinzuzuaddieren. Du musst allerdings über wenigstens 1 Rang in der fraglichen Fertigkeit verfügen, um sie wählen zu können, zudem muss sie der folgenden Liste entstammen: Bluffen (CH), Computer (IN), Diplomatie (CH), Einschüchtern (CH), Kultur (IN), Medizin (IN), Technik (IN), und Verkleiden (CH).

BEGABUNG 3. STUFE

Mit der 3. Stufe und dann jeweils alle weiteren 4 Stufen wählst du eine Begabung, welche dir eine zusätzliche Option beim Einsatz einer Fertigkeit verleiht, für welche du deinen Expertisewürfel nutzen kannst. Du findest die Liste wählbarer Begabungen auf den Seiten {69-70}.

WAFFENSPEZIALISIERUNG (AF) 3. STUFE

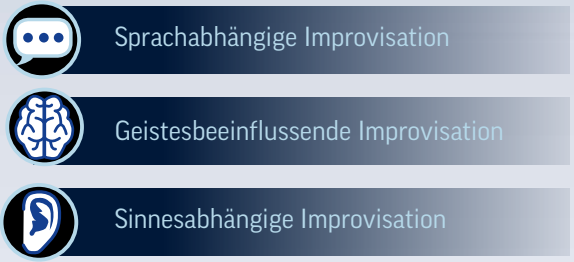
Du erhältst das Bonustalent Waffenspezialisierung für alle Waffenarten, mit denen du laut Klassenbeschreibung geübt bist.

WAHRE EXPERTISE (AF) 20. STUFE

Du meisterst eine deiner Improvisationen und kannst sie einsetzen, ohne nachzudenken. Wenn du diese Fähigkeit erlangst, wähle eine Improvisation, deren Effekt eintritt, wenn du 1 Reservepunkt aufwendest.

Solange du über wenigstens 1 Reservepunkt verfügst, kannst du den Effekt dieser Improvisation erlangen, ohne den Reservepunkt aufwenden zu müssen. Diese Fähigkeit liefert keine Vorteile, sollte die fragliche Improvisation mehr als 1 Reservepunkt erfordern.

Wenn du deinen Expertisewürfel nutzt, so kannst du auf das Ergebnis deines Fertigkeitswurfes 2W8 statt 1W8+4 addieren. Sollte aus irgendeinem Grund dein Expertisebonus nicht 1W8+4 betragen, kannst du von dieser Option keinen Gebrauch machen.



IMPROVISATIONEN

Mit der 1. Stufe erlernst du deine erste Improvisation, die zweite erlangst du mit der 2. Stufe und dann mit jeder geraden Klassenstufe eine weitere. Viele Improvisationen setzen eine Mindeststufe als Gesandter voraus. Sie sind entsprechend organisiert. Manche Improvisationen besitzen weitere Voraussetzungen, z.B. andere Improvisationen.

Entmutigender Hohn (AF)

Als Standard-Aktion kannst du einen maximal 18 m entfernten Gegner verspotten. Lege einen Fertigkeitswurf für Einschüchtern gegen denselben SG ab, der zum Demoralisieren des Gegners erreicht werden müsste. Da dies kein Wurf zum Demoralisieren ist, finden Fähigkeiten keine Anwendung, die zum Demoralisieren genutzt werden würden. Selbst wenn dein Fertigkeitswurf misslingen sollte, erhält dein Gegner bis zum Ende deines nächsten Zuges den Zustand Haltlos. Bei Erfolg erhält dein Gegner stattdessen bis zum Ende deines nächsten Zuges den Zustand Erschüttert (siehe Seite 275). Dies ist ein Furcht- und Gefühlseffekt.

Mit der 6. Stufe kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um einen gescheiterten Fertigkeitswurf für Einschüchtern im Rahmen dieser Fähigkeit stattdessen als Erfolg zu behandeln.

Gib Acht! (AF)

Wenn ein maximal 18 m entfernter Verbündeter einen Reflexwurf gegen einen schädlichen Effekt ablegen muss, kannst du dem Verbündeten als Reaktion vor seinem Rettungswurf einen Bonus von +2 auf den Wurf verleihen.

Mit der 6. Stufe kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um den Verbündeten den Rettungswurf zwei Mal würfeln und das bessere Ergebnis wählen zu lassen. Der Bonus von +2 kommt bei beiden Würfen zur Anwendung.

Listige Finte (AF)

Als Standard-Aktion kannst du einen maximal 18 m weit entfernten Gegner täuschen und so in seiner Verteidigung Lücken für deine Angriffe erzeugen. Lege einen Fertigkeitswurf für Bluffen gegen den üblichen SG für eine Finte gegen diesen Gegner ab. Da dies keine gewöhnliche Finte ist, kommen Talente wie Verbesserte Finte und Mächtige Finte nicht zur Anwendung. Selbst wenn dein Fertigkeitswurf misslingen sollte, erhält dein Gegner hinsichtlich deiner Angriffe den Zustand Auf dem Falschen Fuß (siehe auch Seite 273) bis zum Ende deines nächsten Zuges. Bei Erfolg erhält dein Gegner zudem den Zustand Auf dem Falschen Fuß auch gegen die Angriffe deiner Verbündeten bis zum Ende deines nächsten Zuges. Du kannst diese Fähigkeit nur gegen Kreaturen mit einem Intelligenzwert anwenden.

Mit der 6. Stufe kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um einen gescheiterten Fertigkeitswurf für Bluffen im Rahmen dieser Fähigkeit stattdessen als Erfolg zu behandeln.

Nicht aufgeben! (AF)

Als Standard-Aktion kannst du einem maximal 18 m entfernten Verbündeten Zeichen geben. Dieser Verbündete ignoriert bis zum Beginn deines nächsten Zuges einen Zustand (siehe Seite 273) deiner Wahl von der folgenden Liste: Erschöpft, Erschüttert, Fasziniert, Kränkelnd, Verwirrt und Wankend.

Dein Verbündeter erleidet während dieser Zeit nicht die Effekte des gewählten Zustandes, allerdings wird dieser nur unterdrückt, nicht entfernt, und leben die Effekte mit Beginn deines nächsten Zuges wieder auf. Der Zustand kann immer noch normal mittels Technik, Zaubern und anderen Effekten entfernt werden.

Mit der 6. Stufe fügst du die folgenden Zustände der Liste hinzu: Benommen, Betäubt, Entkräftet, Gelähmt, Kauernd, Panisch, Übelkeit und Verängstigt.

Mit der 12. Stufe kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um den fraglichen Zustand mit dieser Fähigkeit zu entfernen, statt ihn nur zu unterdrücken. Du kannst auf diese Weise keinen Zustand mit Wirkungsdauer Permanent (siehe Seite 271) entfernen; ein Versuch scheitert automatisch, kostet dich aber keinen Reservepunkt.

Nicht ins Gesicht! (AF)

Als Bewegungsaktion kannst du einen maximal 18 m entfernten Gegner auswählen. Dieser Gegner muss einen Willenswurf ablegen; scheitert dieser Rettungswurf, so erhält der Gegner einen Malus von -4 auf alle Angriffswürfe gegen dich bis zum Ende deines nächsten Zuges.

Mit der 6. Stufe kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um dem Gegner den Rettungswurf zu verwehren, so dass er automatisch den Malus erhält.

Passt auf! (AF)

Wenn du nach einer 10minütigen Rast zum Zurückerlangen von Ausdauerpunkten einen Reservepunkt aufwendest, erhalten alle Verbündeten, die sich während der Rast nicht weiter als 18 m entfernt von dir befinden, einen Moralbonus auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung und Initiativewürfe für die nächste Stunde oder bis zur nächsten 10minütigen Rast zum Zurückerlangen von Ausdauerpunkten, sofern diese eher erfolgt.

Schnappt ihn! (AF)

Als Bewegungsaktion kannst du einen maximal 18 m entfernten Gegner auswählen. Bis zum Beginn deines nächsten Zuges erhalten du und deine Verbündeten einen Moralbonus von +1 auf Angriffswürfe gegen diesen Gegner. Dieser Bonus währt innerhalb der Wirkungsdauer auch weiter, wenn der Gegner sich über 18 m hinaus von dir entfernt oder sich aus deiner Sichtlinie oder deiner Hörreichweite entfernt.

Mit der 6. Stufe kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um diesen Bonus auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen alle Gegner zu verleihen, die sich gerade innerhalb von 18 m Entfernung aufhalten.

Stärkende Inspiration (AF)

Als Standard-Aktion kannst du einem maximal 9 m entfernten Verbündeten, welcher durch einen Angriff eines bedeutsamen Gegners (siehe Seite 242) seit Ende deines letzten Zuges Schaden erlitten hat, Zeichen geben. Dieser Verbündete erlangt Ausdauerpunkte in Höhe deiner doppelten Gesandtenstufe + deinem Charismamodifikator zurück; mit der 15. Stufe erlangt er Ausdauerpunkte in Höhe deiner dreifachen Gesandtenstufe + deinem Charismamodifikator zurück. Dies kann in keinem Fall sein Maximum übersteigen. Sobald ein Verbündeter von dieser Fähigkeit profitiert hat, wird er gegen sie immun, bis er eine 10minütige Rast einlegt, um Ausdauerpunkte zurückzuerlangen.

Mit der 6. Stufe kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um deine Gesandtenstufe auf die Anzahl der zurückerlangten Ausdauerpunkte hinzuzuaddieren.



Universelle Ausdrucksweise (AF)

Wenn du eine sprachabhängige Improvisation einsetzt, welche auf einen Gegner einwirkt, kannst du die Improvisation sogar dann nutzen, wenn du und dein Ziel keine gemeinsame Sprache sprecht.

Verbesserte Geistesbeeinflussung (AF)

Du kannst vorteilhafte geistesbeeinflussende Improvisationen einsetzen, um Verbündete zu unterstützen, die normalerweise durch geistesbeeinflussende Effekte keine Vorteile erlangen, z.B. Konstrukte, Roboter und Untote. Sollte die Improvisation einen Moralbonus verleihen, können selbst Verbündete diesen Bonus erhalten, welche normalerweise nicht von Moralboni profitieren können.

4. STUFE

Du musst wenigstens die 4. Stufe erreicht haben, um die folgenden Improvisationen wählen zu können:

Beeilung! (AF)

Als Standard-Aktion kannst du einem maximal 18 m entfernten Verbündeten eine einzelne Bewegungsaktion verleihen. Der Verbündete kann diese Bewegungsaktion während seines nächsten Zuges nutzen, um einen Vorsichtigen Schritt auszuführen, sich um maximal seine Bewegungsrate fortzubewegen oder eine Waffen zu ziehen oder einzustecken. Der Verbündete kann diese zusätzliche Bewegungsaktion zwischen seinen anderen Aktionen nutzen. Er kann sie sogar vor oder nach einer Vollen Aktion nutzen. Ein Charakter kann in einer einzelnen Runde maximal eine zusätzliche Aktion durch die Improvisation erlangen.

Konzentration! (AF)

Als Standard-Aktion kannst du einem maximal 18 m entfernten Verbündeten ermutigen, sich auf aktuelle Gefahren zu konzentrieren. Sollte dein Verbündeter den Zustand Auf dem Falschen Fuß oder Haltlos haben, beendest du diesen Zustand. Sollten die Umstände dafür sorgen, dass der Verbündete augenblicklich wieder den gerade beendeten Zustand erlangen würde, so unterdrückst du diesen Zustand stattdessen für 1 Runde.

Listiger Angriff (AF)

Du kannst mit einem Angriff deinen Gegner aus dem Gleichgewicht bringen. Als Standard-Aktion kannst du einen einzelnen Angriff gegen ein maximal 18 m entferntes Ziel ablegen und die Vorteile der Improvisation Listige Finte erhalten (lege wie üblich einen Fertigkeitswurf für Bluffen ab). Wende die Effekte der Listigen Finte an, ehe du deinen Angriff durchführst. Du musst über die Improvisation Listige Finte verfügen, um diese Improvisation wählen zu können.

Runter! (AF)

Als Reaktion kannst du einen Verbündeten innerhalb von 18 m Entfernung warnen, wenn ein Gegner gegen ihn einen Fernkampfangriff ausführt. Du muss diese Reaktion nutzen, wenn der Gegner den Angriff erklärt, aber bevor der Angriffswurf durchgeführt wird. Dein Verbündeter kann eine Reaktion aufwenden, um einen Bonus von +4 auf seine RK gegen den auslösenden Angriff zu erhalten. Nach Abwicklung des auslösenden Angriffs erhält der Verbündete den Zustand Liegend.
Mit der 8. Stufe kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um zu verhindern, dass dein Verbündeter aufgrund dieser Fähigkeit nach dem Angriff den Zustand Liegend erhält.

Schneller Entmutigender Hohn (AF)

Du kannst die Improvisation Entmutigender Hohn als Bewegungsaktion statt als Standard-Aktion einsetzen. Du musst über die Improvisation Entmutigender Hohn verfügen, um diese Improvisation wählen zu können.

Schnelle Stärkende Inspiration (AF)

Du kannst Stärkende Inspiration als Bewegungsaktion nutzen statt als Standard-Aktion. In diesem Fall wird die Anzahl an Ausdauerpunkten, welche deine Verbündeter zurückerlangt, allerdings um deine Gesandtenstufe reduziert. Du musst über die Improvisation Stärkende Inspiration verfügen, um diese Improvisation wählen zu können.

Wegducken (AF)

Du kannst dich unter dem Nahkampfangriff eines Gegners wegducken, so dass er sich übernimmt und in eine Position bewegt, welche für dich vorteilhafter ist. Um diese Fähigkeit zu nutzen, musst du die Handlung Volle Verteidigung (siehe Seite 247) einsetzen. Sollte vor Beginn deines nächsten Zuges ein Gegner dich mit einem Nahkampfangriff verfehlen, kannst du als Reaktion ein Kampfmanöver für Versetzen mit einem Bonus von +8 auf deinen Angriffswurf gegen diesen Gegner ausführen.

Weitreichende Improvisation (AF)

Verdopple die Reichweite deiner Improvisationen, deren Reichweite wenigstens 9 m beträgt.

6. STUFE

Du musst wenigstens die 6. Stufe erreicht haben, um die folgenden Improvisationen wählen zu können:

Augen auf! (AF)

Gelingt dir ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung, kannst du einem maximal 18 m weit entfernten Verbündeten ein Zeichen geben. Dieser Verbündete kann handeln, als wäre ihm ebenfalls der Fertigkeitswurf für Wahrnehmung mit demselben Ergebnis gelungen.

Beschuss auf dich ziehen (AF)

Als Standard-Aktion kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um bis zum Ende deines nächsten Zuges allen Gegnern innerhalb von 30 m Entfernung einen Malus von -4 auf alle Fernkampfangriffe aufzuerlegen, die nicht dich zum Ziel haben. Dieser Malus währt auch weiter, wenn die Entfernung zwischen dir und einem betroffenen Gegner größer werden sollte als 30 m. Gegner, die erst nach Einsatz dieser Improvisation in 30 m-Reichweite kommen, sind nicht von dieser Fähigkeit betroffen.

Listige Improvisation (AF)

Wenn du bei einer deiner Improvisationen erstmals Reservepunkte aufwenden würdest, reduzierst du die Kosten um 1 Reservepunkt (Minimum 0). Diese Fähigkeit steht nach einer 10minütigen Rast zur Rückgewinnung von Ausdauerpunkten, sowie nach einer 8stündigen Rast zum Zurückgewinnen von Reservepunkten wieder zur Verfügung und reduziert die Reservepunktekosten deiner nächsten Improvisation, die du nach der jeweiligen Rast einsetzt.

Verbessertes Schnappt ihn! (AF)

Dein Moralbonus auf Schnappt ihn! steigt auf +2. Als Standard-Aktion kannst du einen Angriff gegen einen maximal 18 m entfernte Gegner ausführen. Du und deine Verbündeten innerhalb von 18 m Entfernung erhalten die Vorteile von Schnappt ihn! gegen dieses Ziel (rechne diesen Effekt an, ehe der Angriffswurf erfolgt). Wie bei Schnappt ihn! kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um die Vorteile gegenüber allen Gegnern innerhalb von 18 m Entfernung zu verleihen. Du musst über die Improvisation Schnappt ihn! verfügen, um diese Improvisation wählen zu können.

8. STUFE

Du musst wenigstens die 8. Stufe erreicht haben, um die folgenden Improvisationen wählen zu können:

Angriffsexpertise (AF)

Als Bewegungsaktion kannst du 2 Reservepunkte aufwenden, um deinen Expertisebonus auf deinen nächsten Angriffswurf anzurechnen, solange dieser vor Ende deines Zuges erfolgt.

Entschlusskraft stärken (AF)

Als Bewegungsaktion kannst du 2 Reservepunkte aufwenden, um einem maximal 18 m weit entfernten Verbündeten 1 Reservepunkt zu verleihen, den er nutzen kann, um eine seiner Fähigkeiten zu aktivieren, selbst wenn er seine eigenen Reservepunkte alle bereits verbraucht haben sollte. Der Verbündete muss diesen Reservepunkt vor Beginn deines nächsten Zuges verbraucht haben, andernfalls verliert er ihn (du verlierst auch in diesem Fall deine aufgewandten Reservepunkte). Du kannst die Vorteile dieser Fähigkeit demselben Verbündeten erst wieder zukommen lassen, nachdem ihr beide eure Reservepunkte im Rahmen einer 8stündigen Rast zurückerlangt habt.

Situationsbewusstsein (AF)

Wenn du eine Handlung vorbereitet hast, der gewählte Auslöser aber noch nicht eingetreten ist, kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um sowohl den Auslöser wie auch die vorbereitete Handlung zu ändern. Für die neue Handlung muss dieselbe Art von Aktion aufgewendet werden wie für die ursprünglich vorbereitete Handlung, andernfalls musst du eine geringwertigere Aktion nutzen. (Beispiel: Wenn du eine Standard-Aktion vorbereitet hast, könntest du auf eine andere Standard-Aktion, eine Bewegungsaktion oder eine Schnelle Aktion wechseln. Solltest du eine Bewegungsaktion vorbereitet haben, könntest du nur auf eine andere Bewegungsaktion oder eine Schnelle Aktion wechseln.)

Verbesserte Beeilung! (AF)

Du kannst die Improvisation Beeilung! als Bewegungsaktion statt als Standard-Aktion einsetzen. Du musst über die Improvisation Beeilung! verfügen, um diese Improvisation wählen zu können.

Mit der 12. Stufe kannst du Beeilung! als Standard-Aktion einsetzen und 1 Reservepunkt aufwenden, um um anstelle einer Bewegungsaktion eine Standard-Aktion zu verleihen.

Verborgene Absichten (AF)

Du bist ein Meister darin, deine wahren Gedanken und Ziele zu verschleiern. Wenn eine Kreatur gegen dich einen Fertigkeitswurf für Motiv erkennen ablegt, um eine Täuschung zu bemerken, muss die Kreatur zwei Mal würfeln und das schlechtere Ergebnis wählen. Wenn du einen Rettungswurf gegen einen Effekt oder eine Fähigkeit zum Enthüllen deiner Motive oder Lesen deiner Gedanken ablegst, kannst du zwei Mal würfeln und das bessere Ergebnis behalten.

Verzweifelte Verteidigung (AF)

Als Bewegungsaktion kannst du dafür sorgen, dass ein angrenzender Verbündeter nicht als den Zustand Hilflos (siehe Seite 276) innehabend behandelt wird hinsichtlich Handlungen, die nur gegen hilflose Kreaturen genutzt werden können (z.B. Coup de Grace). Dieser Effekt endet, wenn die Kreatur nicht mehr zu dir angrenzend sein sollte oder dein nächster Zug beginnt, sofern dies zuerst eintritt.

BEGABUNGEN

Du erhältst mit der 3. Stufe eine Begabung und dann alle weiteren 4 Stufen jeweils eine weitere Begabung. Mit Ausnahme von Zusätzliche Fertigkeitsexpertise erfordern alle Begabungen, dass du deinen Expertisewürfel in Verbindung mit der jeweils in Klammern hinter dem Namen angegebenen Fertigkeit nutzen kannst.

Aalglatte Diplomatie (AF; Diplomatie)

Wenn du einen Fertigkeitswurf für Diplomatie ablegst, kannst du wählen, deinen Expertisewürfel erst später einzusetzen. Nachdem du das voraussichtliche Ergebnis des Wurfes bestimmt hast, kannst du wählen, nun den Expertisewürfel einzusetzen und auf das Ergebnis zu addieren oder auf den Expertisewürfel zu verzichten und den Fertigkeitswurf zu wiederholen (siehe Seite 243). Mit der 9. Stufe kannst du 1 Reservewürfel aufwenden, um den Fertigkeitswurf zu wiederholen und deinen Expertisewürfel hinzuzuaddieren.

Analytiker (AF; Motiv erkennen)

Dir wurde beigebracht, deine eigenen Schlussfolgerungen sorgfältig zu überdenken, so dass du mit geringer Wahrscheinlichkeit anderen falsche Motive unterstellst. Wenn du Motiv erkennen zum Bemerken von Täuschung oder Verstehen einer geheimen Botschaft nutzt und dein Expertisewürfel keine 1 ergibt, glaubst du nicht, dass eine wahre Behauptung Täuschungen enthält und interpretierst du eine falschen Informationen aus einer geheimen Nachricht, selbst wenn dir der Fertigkeitswurf um 5 oder mehr misslingt.

Bedrohlicher Blick (AF; Einschüchtern)

Wenn du einen Fertigkeitswurf für Einschüchtern zum Demoralisieren von Gegnern ablegst, kannst du auf deinen Expertisewürfel verzichten, um als Volle Aktion eine ganze Gruppe kurzfristig zu demoralisieren. Du legst hierzu einen Fertigkeitswurf für Einschüchtern gegen maximal 18 m weit entfernte Gegner ab, von denen keiner weiter als 6 m von den anderen entfernt sein darf. Der SG dieses Fertigkeitswurfes ist der höchste SG für Würfe zum Demoralisieren eines der Gegner. Bei Erfolg erhalten die Ziele für 1 Runde den Zustand Erschüttert (siehe Seite 275); die Wirkungsdauer steigt nicht, auch wenn du den SG um 5 oder mehr übertriffst. Sobald du diese Fähigkeit gegen eine Kreatur eingesetzt hast, ist sie für 24 Stunden gegen diese Begabung immun.

Chirurg (AF; Medizin)

Du kannst ein Mal am Tag Medizin zum Behandeln Tödlicher Wunden einsetzen zusätzlich zu den normalen Nutzungsmöglichkeiten der von dir verwendeten medizinischen Ausrüstung. Da dieser Grad fortschrittlicher Medizin schwierig und zeitaufwendig ist, steigt der SG des Fertigkeitswurfes für diese zusätzliche Behandlung um 5 und beträgt der Zeitaufwand 1 Stunde.

Erschütternde Präsenz (AF; Einschüchtern)

Wenn du einen Fertigkeitswurf für Einschüchtern zum Demoralisieren ablegst, kannst du auf deinen Expertisewürfel verzichten, um bei Erfolg automatisch die Wirkungsdauer des Zustandes Erschüttert um 1 Runde zu verlängern. Mit der 9. Stufe kannst du bei einem erfolgreichen Fertigkeitswurf mit dieser Begabung die Wirkungsdauer um 2 Runden verlängern.

Fähiger Linguist (AF; Kultur)

Du kannst eine Anzahl an Bonussprachen gleich der Zahl deiner Fertigkeitsränge in Kultur sprechen und lesen. Wenn du ferner einen Fertigkeitswurf für Kultur zum Entziffern von Schriften ablegst, kannst du auf deinen Expertisewürfel verzichten, um



für den Fertigkeitswurf statt der normalen 1 Minute pro maximal 250 Worte nur eine Volle Aktion zu benötigen.

Fähiger Techniker (AF; Technik)

Wenn du einen Fertigkeitswurf für Technik zum Ausschalten oder Reparieren eines Mechanismus ablegst, kannst du auf deinen Expertisewürfel verzichten, um für den Wurf nur die Hälfte der üblichen Zeit zu benötigen.

Guter Beobachter (AF; Motiv erkennen)

Wenn du wenigstens 1 Minute lang mit einer Kreatur interagierst, die unter einem mentalen Effekt steht, legt der SL einen automatischen Fertigkeitswurf für Motiv erkennen für dich verdeckt ab, ohne deinen Expertisewürfel. Bei Erfolg erfährst du von dem mentalen Effekt. Solltest du speziell bitten, einen Fertigkeitswurf für Motiv erkennen zu Bemerken eines mentalen Effektes abzulegen, kannst du einen normalen Wurf für Motiv ablegen, samt seinem Expertisewürfel, neben diesem automatischen Fertigkeitswurf ablegen.

Gut informiert (AF; Diplomatie)

Du hältst dich so gut wie möglich auf dem Laufenden über die Ereignisse und die wichtigen Leute in der Region, in der du dich aufhältst. Sobald du dich wenigstens 24 Stunden lang in einer Ortschaft oder Region aufgehalten hast, kannst du bei Fertigkeitswürfen für Diplomatie zum Informationen sammeln auf deinen Expertisewürfel verzichten, um den Wurf als Schnelle Aktion abzulegen, statt 1W4 Stunden zu benötigen.

Inspirierter Sanitäter (AF; Medizin)

Wenn du einen Fertigkeitswurf für Medizin ablegst, kannst du wählen, deinen Expertisewürfel erst später einzusetzen. Nachdem du das voraussichtliche Ergebnis des Wurfes bestimmt hast, kannst du wählen, nun den Expertisewürfel einzusetzen und auf das Ergebnis zu addieren oder auf den Expertisewürfel zu verzichten und den Fertigkeitswurf zu wiederholen (siehe Seite 243). Mit der 9. Stufe kannst du 1 Reservewürfel aufwenden, um den Fertigkeitswurf zu wiederholen und deinen Expertisewürfel hinzuzuaddieren.

Kulturwissenschaftler (AF; Kultur)

Solange du über genug Zeit verfügst, kannst du auf Fertigkeitswürfe für Kultur zum Abrufen von Wissen 20 nehmen, selbst wenn du keinen Zugang zu einem Computerterminal oder anderen Möglichen der Nachforschung hast.

Listige Verkleidung (AF; Verkleiden)

Wenn du den Ausgangsfertigkeitswurf für Verkleiden ablegst, kannst du auf deinen Expertisewürfel verzichten. In diesem Fall behandelst du den ersten Fertigkeitswurf für Wahrnehmung einer Kreatur, welcher deine Verkleidung durchschauen würde, als eine Natürliche 1. Dieser Vorteil findet pro Verkleidung nur ein Mal Anwendung. Mit der 9. Stufe findet diese Fähigkeit auch Anwendung gegen die zweite Kreatur, welche deine Verkleidung durchschaut.

Meisterhafter Fälscher (AF; Computer)

Du verfügst über eine Datenbank elektronischer Siegel und Vorlagen, mit denen du ein offizielles Dokument in ein paar Augenblicken fälschen kannst. Wenn du einen Fertigkeitswurf für Computer zu Erschaffen einer Fälschung ablegst und Zugang zu einem Computer dabei hast, kannst du auf deinen Expertisewürfel verzichten, um den Fertigkeitswurf als Volle Aktion abzulegen, statt die üblichen 1W4 Minuten zu benötigen.

Schneller Hacker (AF; Computer)

Wenn du einen Fertigkeitswurf für Computer zum Hacken eines Computersystems ablegst, kannst du auf deinen Expertisewürfel verzichten, um für den Wurf nur die Hälfte der üblichen Zeit (Minimum 1 Runde) zu benötigen. Mit der 9. Stufe kannst du eine das Computersystem schützende Gegenmaßnahme aufheben, wenn du dich erfolgreich in das System einhackst. Du kannst diese Begabung bei demselben Computer erst nach 24 Stunden erneut einsetzen, um eine Gegenmaßnahme aufzuheben.

Technikkundiger (AF; Technik)

Solange du über genug Zeit verfügst, kannst du auf Fertigkeitswürfe für Technik zum Identifizieren von Kreaturen oder Technologien 20 nehmen (siehe Seite 133), selbst wenn du keinen Zugang zu einem Computerterminal oder anderen Möglichkeiten zur Nachforschung hast. Sollte die Kreatur oder Technologie auf eine Gruppe oder ein Individuum zurückgehen, mit der oder dem du vertraut bist (dies umfasst in der Regel jeden größeren Konzern oder jedes größere Militär) identifizierst du mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf auch den Erschaffer.

Überzeugender Lügner (AF; Bluffen)

Wenn du einen Fertigkeitswurf für Bluffen ablegst, kannst du wählen, deinen Expertisewürfel erst später einzusetzen. Nachdem du das voraussichtliche Ergebnis des Wurfes bestimmt hast, kannst du wählen, nun den Expertisewürfel einzusetzen und auf das Ergebnis zu addieren oder auf den Expertisewürfel zu verzichten und den Fertigkeitswurf zu wiederholen (siehe Seite 243). Mit der 9. Stufe kannst du 1 Reservewürfel aufwenden, um den Fertigkeitswurf zu wiederholen und deinen Expertisewürfel hinzuzuaddieren.

Verändertes Auftreten (AF; Verkleiden)

Du kannst rasch deine Haltung, deine Gangart, dein Verhalten und wie du Kleidung und Ausrüstung trägst verändern, so dass man dich bei oberflächlicher Betrachtung nicht erkennt. Wenn du einen Fertigkeitswurf für Verkleiden ablegst, um kleinere Details deines Äußeren zu verändern, kannst du auf deinen Expertisewürfel verzichten, um den Fertigkeitswurf als Bewegungsaktion abzulegen. Du reduzierst den SG nicht um 5 (wie normal bei kleineren Details); sollte ein Beobachter einen erfolgreichen konkurrierenden Fertigkeitswurf für Wahrnehmung ablegen, der deine Verkleidung durchschaut, so erkennt er auch deine wahre Volkszugehörigkeit und welche Merkmale du verkleidest hast. Du kannst diese Fähigkeit nicht für komplexe Verkleidungen verwenden.

Vorsichtige Expertise (AF; siehe unten)

Wähle eine Fertigkeit, bei deren Einsatz du deinen Expertisewürfel nutzen kannst. Wenn du auf Würfe für diese Fertigkeit 20 nimmst (siehe Seite 133), kannst du deinen Expertisewürfel zwei Mal würfeln und das bessere Ergebnis wählen.

Du kannst diese Begabung bis zu drei Mal wählen, musst ihr aber jedes Mal eine andere Fertigkeit zuweisen, bei welcher du deinen Expertisewürfel nutzen kannst.

Zusätzliche Fertigkeitsexpertise (AF)

Wähle eine Fertigkeit von der Liste der Wahlmöglichkeiten des Klassenmerkmals Fertigkeitsexpertise. Du musst in die fragliche Fertigkeit wenigstens 1 Fertigkeitsrang investiert haben. Du kannst fortan deinen Expertisewürfel in Verbindung mit dieser Fertigkeit nutzen. Du kannst diese Begabung bis zu drei Mal wählen, musst ihr aber jedes Mal eine andere Fertigkeit zuweisen.





BOTSCHAFTER
MOTIV: XENOSUCHER

Du repräsentierst eine bestimmte Regierung in diplomatischen Angelegenheiten und nimmst zuweilen sogar zu neuen Lebensformen Kontakt auf.

ATTRIBUTSWERTE
Charisma verleiht dir mehr Reservepunkte und stärkt deine gesellschaftlichen Fertigkeiten, während Stärke dich mit Nahkampfwaffen härter zuschlagen lässt.

IMPROVISATIONEN
Entmutigender Hohn (1.)
Universelle Ausdrucksweise (1.)
Schneller Entmutigender Hohn (4.)
Beschuss auf dich ziehen (6.)

BEGABUNGEN
Kulturwissenschaftler
Erschütternde Präsenz

TALENTE
Waffenfokus (Fortgeschrittene Nahkampfwaffen)
Umgang mit Waffen (Fortgeschrittene Nahkampfwaffen)
Waffenspezialisierung (Fortgeschrittene Nahkampfwaffen)

FERTIGKEITEN
Bluffen
Einschüchtern
Kultur
Motiv erkennen
Diplomatie

MILITÄROFFIZIER
MOTIV: PILOTENASS

Du bist ein Experte darin Truppen zu kommandieren und holst das Maximum aus deinen Leuten auf der Brücke eines Raumschiffs und auf dem Schlachtfeld heraus.

ATTRIBUTSWERTE
Geschicklichkeit ist dein wichtigstes Attribut, da du dieses brauchst, um mit Fernkampfangriffen zu treffen, während Charisma dir weitere Reservepunkte verleiht.

IMPROVISATIONEN
Schnappt ihn! (1.)
Passt auf! (1.)
Schneller Entmutigender Hohn (4.)
Verbessertes Schnappt ihn! (6.)

BEGABUNGEN
Guter Beobachter
Erschütternde Präsenz

TALENTE
Umgang mit Langwaffen
Waffenfokus (Langwaffen)
Waffenspezialisierung (Langwaffen)

FERTIGKEITEN
Akrobatik
Steuerung
Athletik
Motiv erkennen
Einschüchtern





UNTERHÄNDLER
MOTIV: BERÜHMTHEIT

Du hast ein Gespür für Geschäfte und weißt, wie du in jeder Situation den besten Handel herausschlagen kannst.

ATTRIBUTSWERTE
Charisma verleiht dir mehr Reservepunkte und stärkt deine gesellschaftlichen Fertigkeiten, während Intelligenz dich mehr über diejenigen wissen lässt, mit denen du es zu tun bekommst.

IMPROVISATIONEN
Nicht ins Gesicht! (1.)
Beeilung! (4.)
Listige Improvisation (6.)
Verbesserte Beeilung! (8.)

BEGABUNGEN
Kulturwissenschaftler
Aalglatte Diplomatie

TALENTE
Verbesserte Initiative
Fertigkeitsfokus (Kultur)
Fertigkeitsfokus (Diplomatie)

FERTIGKEITEN
Bluffen
Motiv erkennen
Beruf (Friedensrichter)
Diplomatie
Kultur

GAUNER
MOTIV: GESETZLOSER

Du bist zwar ein Krimineller, der normalerweise nur auf das eigene Wohl achtet, dennoch kann man darauf zählen, dass du Freunden in Not hilfst.

ATTRIBUTSWERTE
Charisma verleiht dir mehr Reservepunkte und stärkt deine gesellschaftlichen Fertigkeiten, während Geschicklichkeit dir hilft, am Leben zu bleiben

IMPROVISATIONEN
Listige Finte (1.)
Gib Acht! (1.)
Listiger Angriff (4.)
Runter! (4.)

BEGABUNGEN
Überzeugender Lügner
Listige Verkleidung

TALENTE
Verbesserte Finte
Mächtige Finte
Fertigkeitsfokus (Bluffen)

FERTIGKEITEN
Bluffen
Heimlichkeit
Fingerfertigkeit
Verkleiden
Kultur

MECHANIKER

AUSDAUERPUNKTE 6 TP
KO-Modifikator + 6



Du bist ein Meister der Maschinen, egal ob es sich um fortschrittliche Supercomputer oder einfache magnetische Gerätschaften handelt. Das Wissen, wie diese Geräte funktionieren, verleiht dir Einsichten in deine Umgebung, so dass du das Maximum aus deiner Ausrüstung herausholen, Verteidigungen umgehen und sogar auf Distanz andere Systeme übernehmen kannst. Deine Programmierfähigkeiten verleihen dir sogar die Möglichkeit, einen mächtigen Verbündeten in Form einer implantierten Künstlichen Intelligenz oder einer robotischen Drohne zu erschaffen, welche dir bei diversen Aufgaben helfen kann. Sollte es gelten, einen Computer oder eine Maschine zu reparieren, zu umgehen oder zu zerstören, bist du der richtige Ansprechpartner. Egal ob du ein fähiger Wissenschaftler, ein Raumschiffsingenieur oder ein Schlachtfeldtechniker bist, der Kampf ist dir nicht fremd - du betrachtest es aber als vernünftiger, deine K.I. oder deine Drohne für dich kämpfen zu lassen.



SCHLÜSSELATTRIBUT

Du verlässt dich auf Intelligenz für deine Kenntnisse, Fertigkeiten und dein technisches Können, daher ist Intelligenz dein Schlüsselattribut. Eine hohe Geschicklichkeit macht dich im Fernkampf treffsicherer, solltest du kämpfen müssen.

KLASSENFERTIGKEITEN

FERTIGKEITSRÄNGE PRO STUFE
IN-MODIFIKATOR + 4

- Athletik (ST)
- Beruf (CH, IN oder WE)
- Computer (IN)
- Medizin (IN)
- Naturwissenschaften (IN)
- Steuerung (GE)
- Technik (IN)
- Wahrnehmung (WE)

RÜSTUNGEN UND WAFFEN

UMGANG MIT RÜSTUNGEN
Leichte Rüstungen

UMGANG MIT WAFFEN
Einfache Nahkampfwaffen, Granaten, Handfeuerwaffen



TABELLE 4-2: MECHANIKER

KLASSEN-STUFE	GRUNDANGRIFFS-BONUS	REF-RETTUNGSWURF-BONUS	WIL-RETTUNGSWURF-BONUS	ZÄH-RETTUNGSWURF-BONUS	KLASSENMERKMAL
1.	+0	+2	+0	+2	Künstliche Intelligenz, Individualisiertes Handwerkszeug, Umgehen +1
2.	+1	+3	+0	+3	Mechanikertrick
3.	+2	+3	+1	+3	Überlasten, Waffenspezialisierung
4.	+3	+4	+1	+4	Mechanikertrick
5.	+3	+4	+1	+4	Distanzhacken, Umgehen +2
6.	+4	+5	+2	+5	Mechanikertrick
7.	+5	+5	+2	+5	Spezialisiertes Handwerkszeug, Wunderwirker 1/Tag
8.	+6	+6	+2	+6	Mechanikertrick
9.	+6	+6	+3	+6	Überschreiben, Umgehen +3
10.	+7	+7	+3	+7	Mechanikertrick
11.	+8	+7	+3	+7	Koordinierter Angriff +1, Wunderwirker 2/Tag
12.	+9	+8	+4	+8	Mechanikertrick
13.	+9	+8	+4	+8	Fortschrittliches Handwerkszeug, Umgehen +4
14.	+10	+9	+4	+9	Mechanikertrick
15.	+11	+9	+5	+9	Wunderwirker 3/Tag
16.	+12	+10	+5	+10	Mechanikertrick
17.	+12	+10	+5	+10	Koordinierter Angriff +2, Netzwerksteuerung, Umgehen +5
18.	+13	+11	+6	+11	Mechanikertrick
19.	+14	+11	+6	+11	Geist in der Maschine, Überlegenes Handwerkszeug, Wunderwirker 4/Tag
20.	+15	+12	+6	+12	Mechanikertrick, Meistermechaniker, Umgehen +6

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ (AF) 1. STUFE

Du konstruierst eine Künstliche Intelligenz (kurz K.I.), ein hochentwickeltes Programm mit einem selbstmotivierenden Code, welches dir bei verschiedenen Unternehmungen helfen kann. Diese K.I. Ist ein Produkt deines eigenen Genies und fortschrittlicher und komplexer als käuflich erwerbbare K.I. (Sie ist allerdings nicht wirklich ihrer selbst bewusst). Nur du weißt, wie du sie geschaffen hast und wie sie wirklich funktioniert. Deine K.I. kann eine von zwei Formen besitzen: Drohne oder Exokortex. Du musst eine dieser Formen mit der 1. Stufe als Mechaniker wählen. Diese Wahl kann später nicht mehr geändert werden.

Drohne

Du beginnst das Spiel mit einer mächtigen robotischen Drohne, welche deine K.I. beherbergt. Du baust und kontrollierst diese Drohne, welche dich auf deine Abenteuer begleitet und zum Kämpfen, Spionieren und anderen Spezialaufgaben imstande ist. Wenn du weitere Stufen als Mechaniker erlangst, entwickelst du auch deine Drohne weiter und verleihst ihr zusätzliche Fähigkeiten. Deine Drohne ist sehr wertvoll, allerdings kennst nur du all ihre Macken und Sicherheitseinstellungen - niemand sonst kann sie steuern oder reparieren. Mehr zu Drohnen findest du ab Seite {74}.

Exokortex

Du beginnst das Spiel mit einem Exokortex, einem künstlichen Prozessor, welcher mit den kognitiven Funktionen deines biologischen Gehirns interagiert und diese verbessert. Dieser Exokortex kann bei verschiedenen Aufgaben helfen, sei es im Kampf oder bei digitaler Infiltration. Dein Exokortex ist in deinen Körper oder dein Gehirn ähnlich wie kybernetische Hardware implantiert, so dass deine K.I. Zugang zu deinem Verstand erlangt und dich mit Informationen füttern kann. Wenn du weitere Stufen als Mechaniker erlangst, gewinnt auch dein Exokortex an Komplexität und Rechenkraft - mehr zum Exokortex findest du auf Seite {79}. Nur du kannst auf deinen Exokortex zugreifen und mit ihm interagieren.

UMGEHEN (AF) 1. STUFE

Du bist begabt darin, in Computersysteme und Elektronik einzudringen. Mit der 1. Stufe erhältst du einen Verständnisbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Computer und Technik. Mit der 5., 9., 13., 17. und 20. Stufe steigt dieser Bonus jeweils um 1.

INDIVIDUALISIERTES HANDWERKSZEUG (AF) 1. STUFE

Du besitzt einen individualisierten Werkzeugsatz, mit dem du Systeme und Gegenstände hacken kannst. Dein Arbeitszeug kann so konfiguriert werden, dass es einen Verbesserungssteckplatz deiner Rüstung belegt. Alternativ kann es als kybernetisches Verbesserungssystem in deinem Arm, deinen Augen oder deinem Gehirn installiert werden (es kann auch mit einer Datenbuchse verbunden werden zum selben Preis wie die normale Installation einer Datenbuchse). Mehr zu kybernetischen Verbesserungen findest du in Kapitel 7. Ausrüstung. Alternativ kannst du dein Arbeitszeug zu einer in der Hand gehaltenen Gerätschaft konfigurieren; dies bedeutet aber, dass du es hervorholen und in der Hand halten musst, um es effektiv zu benutzen. Während der Verwendung dieses Arbeitszeugs wirst du behandelt, als hättest du das passende Werkzeug oder die nötige Grundausrüstung für alle Fertigkeitswürfe für Computer oder Technik, welche du ablegst. Manche Mechanikertricks (siehe Seite {71}) und Drohnenmodifikationen (siehe Seite {77}) erfordern den Einsatz eines Individualisierten Arbeitszeugs. Du kannst dein Arbeitszeug zudem als Mk.I Kommunikationseinheit verwenden (siehe Kapitel 7: Ausrüstung). Letztendlich kannst du, sofern du über eine Drohne verfügst, dein Arbeitszeug nutzen, um mit ihr über einen verschlüsselten Kanal zu kommunizieren und ihrer K.I. Anweisungen zu geben oder um sie über bis zu 750 m Entfernung hinweg direkt zu kontrollieren.

Sollte dein Individualisiertes Handwerkszeug beschädigt, zerstört oder gestohlen werden oder verloren gehen, so kannst du neues aus einer Technikerausrüstung oder anderem technischen Werkzeugsatz zusammenstückeln und die Materialien zu neuem Arbeitszeug mit 1 Stunde Arbeit rekonfigurieren. Du kannst stets nur ein Individualisiertes Handwerkszeug besitzen. Solltest du ein

neues Arbeitszeug herstellen, funktioniert das alte fortan als normale Werkzeugausrüstung der Art, aus welcher du es angefertigt hast; du kannst das alte Arbeitszeug nicht länger zusammen mit deinen Mechanikertricks verwenden.

MECHANIKERTRICK 2. STUFE

Im Rahmen deiner Stufenprogression erlernst du Tricks, die es dir gestatten, Wunder auf dem Gebiet der Ingenieurskunst zu vollbringen, deine Ausrüstung zu optimieren und besser elektronische Gerätschaften zu infiltrieren. Manche dieser Dinge lernst du, andere basieren auf kleinen kybernetischen Verbesserungen, welche du selbst fertigst (keine von letzteren kosten dich etwas oder zählen gegen die Obergrenze an kybernetischen Verbesserungen, über die du verfügen kannst). Manche Tricks erfordern die Verwendung eines Individualisierten Arbeitszeugs oder anderer Ausrüstung.

Mit der 2. Stufe erlernst du deinen ersten Mechanikertrick, den zweite erlangst du mit der 4. Stufe und dann mit jeder geraden Klassenstufe einen weiteren. Sollte ein Mechanikertrick einem Gegner einen Rettungswurf gegen seine Effekte erlauben, so ist der SG 10 + deine 1/2 Mechanikerstufe + dein Intelligenzmodifikator. Sollte ein Mechanikertrick einem Gegner einen Fertigkeitswurf abnötigen, so ist der SG 10 + 1 1/2 × deine Mechanikerstufe + dein Intelligenzmodifikator.

Sofern nicht anders vermerkt, kannst du jeden Mechanikertrick nur ein Mal erlernen. Du findest die Liste wählbarer Mechanikertricks auf Seite {71}.

ÜBERLASTEN (AF) 3. STUFE

Als Standard-Aktion kannst du einen Kurzschluss bei einer elektronischen Gerätschaft verursachen. Dies schließt die meisten Fernkampfwaffen ein, welche Energieschaden verursachen, Nahkampfwaffen mit der besonderen Eigenschaft Energetisch oder eine einzelne Rüstungsverbesserung. Das betroffene Gerät stellt für 1 Runde seine Funktion ein. Mit dieser Fähigkeit kann du keine verschlossenen Türen, Safes oder anderen Geräte öffnen, wohl aber andere für 1 Runde daran hindern sie zu öffnen. Um diese Fähigkeit zu nutzen, muss du dich angrenzend zur fraglichen Gerätschaft aufhalten. Solltest du über eine Drohne verfügen, genügt es alternativ, wenn diese sich angrenzend zur Gerätschaft befindet. Solltest du über einen Exokortex mit der Fähigkeit Drahtloses Hacken verfügen, kannst du stattdessen diese Fähigkeit gegen jede beliebige Gerätschaft innerhalb der Reichweite von Drahtloses Hacken einsetzen. Solltest du einen Gegenstand oder eine Rüstungsverbesserung überlasten, der oder die sich im Besitz von jemandem befindet, kann der Besitzer einen Reflexwurf gegen SG 10 + deine 1/2 Mechanikerstufe + deinen Intelligenzmodifikator ablegen; gelingt dieser Rettungswurf, so vereitelt er den Effekt. Überlasten wirkt nicht gegen Androiden, Drohnen, Energetische Rüstung, Kybernetik, Roboter oder Kreaturen mit der Unterart Technik (diese besitzen allesamt gegen solche Angriffe Schutzvorkehrungen). Ebenso bleiben Gegenstände unbetroffen, deren Größenkategorie Mittelgroß übersteigt. Sobald eine Gerätschaft erfolgreich überlastet wurde, sorgt eine nachwirkende statische Aufladung dafür, dass diese Fähigkeit 1 Minute lang nicht erneut gegen das Gerät eingesetzt werden kann.

WAFFENSPEZIALISIERUNG (AF) 3. STUFE

Du erhältst das Bonustalent Waffenspezialisierung für alle Waffenarten, mit denen du laut Klassenbeschreibung geübt bist.

DISTANZHACKEN (AF) 5. STUFE

Du kannst dein Individualisiertes Handwerkszeug verwenden, um Fertigkeitswürfe für Computer und Technik auf bis zu 6 m Entfernung abzulegen. Mit der 7. Stufe und dann jeder ungeraden Mechanikerstufe steigt diese Reichweite um jeweils 3 m. Ein Ziel dieser Fähigkeit (oder eine Kreatur, welche dein Ziel beobachtet, mit sich führt oder mit ihm hantiert) kann einen Fertigkeitswurf für Motiv erkennen oder Wahrnehmung gegen SG 10 + deine 1 1/2 × Mechanikerstufe + deinen Intelligenzmodifikator ablegen, um zu erkennen, dass du der Ursprung dieser Aktivität bist.

SPEZIALISIERTES HANDWERKSZEUG (AF) 7. STUFE

Du verbesserst dein Individualisiertes Handwerkszeug. Wenn du dein Arbeitszeug verwendest, um dich in einen Computer zu hacken, kannst du dabei eine im System installierte Gegenmaßnahme ausschalten (außer einer Firewall). Ferner kannst du dein Arbeitszeug nun als Hacker- oder Technikerausrüstung mit einer Gegenstandstufe von bis zu 6 nutzen und besitzt es die Eigenschaften eines Computers mit einem Grad in Höhe deiner 1/2 Mechanikerstufe mit dem Verbesserungsmodul Gehärtet, Künstliche Persönlichkeit oder Sicherheit I. Es verfügt ferner über einen Audio-/Videorekorder. Du kannst deinem Arbeitszeug weitere Module oder Gegenmaßnahmen zu den üblichen Preisen hinzufügen. Weitere Informationen zu Computern findest du auf Seite 213.

Du kannst dein Arbeitszeug ferner verwenden, um mit deinem Schiff über einen verschlüsselten Kanal zu kommunizieren, so dass du auf die herunterladbaren Datensätze und den Transponder (siehe Seite 430) des Schiffes innerhalb einer Reichweite von 7,5 Kilometern zugreifen kannst. Falls du über eine Drohne verfügst, kannst ihr über diese Entfernung zudem Befehle geben oder sie direkt kontrollieren.

WUNDERWIRKER (AF) 7. STUFE

Als Bewegungsaktion kannst du ein System eines Raumschiffs reparieren oder eine Rüstung oder eine Waffe modifizieren, dass diese effizienter funktioniert. Um diese Fähigkeit einsetzen zu können, musst du imstande sein, ohne Einschränkungen mit dem betroffenen Gegenstand umzugehen. Mit der 7. Stufe kannst du diese Fähigkeit ein Mal am Tag nutzen plus jeweils ein weiteres Mal am Tag pro weitere 4 Mechanikerstufen jenseits der 7. Stufe. Die exakten Effekte dieser Fähigkeit hängen von dem Gegenstand oder System ab, welches du modifizierst.

- **Rüstung:** Du verleihst der ERK und der KRK einer Rüstung für 1 Minute einen Verbesserungsbonus von +2.
- **Waffe:** Du verleihst einer Waffe für 1 Minute einen Verbesserungsbonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe.
- **Beschädigtes Raumschiff:** Du stellst eine Anzahl an Rumpfpunkten in Höhe der HP-Grundeinheit des Rahmens wieder her. Sollte dies die TP des Schiffes über ein Vielfaches der Kritischen Schwelle heben, kannst du pro Vielfachem Kritischen Schaden an einem System reparieren und die Schwere des Schadens am jeweiligen System um einen Schritt reduzieren. Wenn beispielsweise die Kritische Schwelle deines Raumschiffs 8 beträgt und du 10 TP wiederherstellst, reduziert dies den Schaden am Rumpf von 17 TP auf 7 TP. Zugleich kannst du ein System vom Zustand Schwere Beschädigung zu Störung reparieren. Der Einsatz dieser Fähigkeit während des Raumschiffskampfes verbraucht deine Handlung für diesen Zug und kann nur während der Ingenieursphase genutzt werden. Auf Seite 292 findest du mehr zur Raumschiffskonstruktion und auf Seite 320 mehr zu Schäden an Schiffen.

ÜBERSCHREIBEN (AF) 9. STUFE

Dein Klassenmerkmal Überlasten wirkt nun auch gegen Androiden, Drohnen, Roboter und Kreaturen mit der Unterart Technik; solche Ziele müssen einen Willenswurf gegen SG 10 + deine 1/2 Mechanikerstufe + deinen Intelligenzmodifikator ablegen, misslingt dieser Rettungswurf, erhält ein Ziel für 1 Runde den Zustand Benommen. Sollte dem Ziel der Rettungswurf um 10 oder mehr misslingen, erhält es nicht den Zustand Benommen - stattdessen kannst du ihm für 1 Runde seine Handlungen diktieren, diese Handlungen dürfen aber nicht offensichtlich selbstzerstörerisch sein. Unabhängig vom Ausgang des Rettungswurfes ist das Ziel sodann für 24 Stunden gegen diese Fähigkeit immun.



KOORDINIERTER ANGRIFF (AF) 11. STUFE

Falls du eine Drohne besitzt, können du und die Drohne Angriffe gegen dasselbe Ziel ausführen, dabei erhaltet ihr beide jeweils einen Situationsbonus von +1 auf eure Angriffswürfe. Falls du einen Exokortex besitzt und du und dein Exokortex dasselbe System zu hacken versucht, erhaltet ihr beide jeweils einen Situationsbonus von +1 auf die Fertigkeitswürfe, um Zugang zu erlangen. Mit der 17. Stufe steigen diese Boni auf +2.

FORTSCHRITTLICHES HANDWERKSZEUG (AF) 13. STUFE

Dein Individualisiertes Handwerkszeug erhält eine Bonusfirewall-Gegenmaßnahme (siehe Seite 216). Diese Firewall kostet dich nichts und zählt auch nicht gegen die maximale Anzahl an Gegenmaßnahmen, über die dein Arbeitszeug verfügen kann. Sie kann zudem ein Modul oder eine Gruppe von Modulen abgrenzen, die bereits durch eine Firewall geschützt wird.

Du kannst dein Arbeitszeug ferner nutzen, um über einen verschlüsselten Kanal mit deinem Schiff zu kommunizieren und so auf seine Sensoren, Sicherheitssysteme und den Antrieb zugreifen und das Schiff so startbereit machen. Du kannst natürlich immer noch die Kommunikationsfunktionen nutzen, die unter Spezialisiertes Handwerkszeug aufgeführt sind. Die Reichweite dieser Fähigkeit beträgt 75 km. Falls du über eine Drohne verfügst, kannst ihr über diese Entfernung zudem Befehle geben oder sie direkt kontrollieren.

NETZWERKSTEUERUNG (AF) 17. STUFE

Du bist imstande, mehrere Künstliche Intelligenzen zugleich einzusetzen - eine in deiner Drohne und eine in deinem Exokortex. Du musst deine Mechanikerstufe zwischen diesen verschiedenen K.I.s aufteilen; die Fähigkeiten der jeweiligen K.I. Basieren auf der Anzahl an Stufen, die du ihr zuweist. Wenn du eine neue Stufe als Mechaniker erlangst, kannst du die Verteilung deiner Stufen zwischen diesen K.I.s neu verteilen, hierzu benötigst du dein Individualisiertes Handwerkszeug und 24 Stunden ungestörter Arbeit. Jede K.I. kann unabhängig innerhalb der Grenzen dieser Fähigkeit agieren, du kannst sie aber auch normal kontrollieren (du kannst jedoch stets nur eine K.I. auf einmal kontrollieren). Solltest du deinem Exokortex nicht deine gesamte Mechanikerstufe zuweisen, verleiht dein Exokortex dir eine geringere Erhöhung auf deinen Grundangriffsbonus, wenn du Zielverfolgung (siehe Seite {79}) einsetzt (siehe auch die folgende Tabelle). Du erlangst zusätzliche Exokortex-Fähigkeiten wie z.B. Drahtloses Hacken und Multitasking normal basierend auf der dem Exokortex zugewiesenen Stufe.

ZUGEWIESENE STUFEN	ERHÖHUNG DES GRUNDANGRIFFSBONUS
1-4	+1
5-8	+2
9-12	+3
13-16	+4
17-20	+5

GEIST IN DER MASCHINE (AF) 19. STUFE

Wenn du dein Klassenmerkmal Überschreiben gegen einen Androiden, eine Drohne, einen Roboter oder eine Kreatur mit der Unterart Technik einsetzt und dem Ziel der Rettungswurf misslingt, so erhält es nicht den Zustand Benommen und kannst du ihm stattdessen seine Handlungen für die nächste Runde diktieren. Diese Handlungen dürfen nicht offenkundig selbstzerstörerisch sein. Unabhängig vom Ausgang des Rettungswurfes ist das Ziel sodann für 24 Stunden gegen diese Fähigkeit immun, außer du wendest zudem 1 Reservepunkt auf. Du kannst auf diese Weise jede Runde Reservepunkte aufwenden, um die Kreatur erneut für Überschreiben empfänglich zu machen.

ÜBERLEGENES HANDWERKSZEUG (AF) 19. STUFE

Der Computer deines Individualisierten Arbeitszeugs erhält nun zusätzliche Funktionen in Form der Gegenmaßnahmen Aussperren und Löschen. Du kannst dein Arbeitszeug normal kontrollieren, selbst wenn Aussperren aktiv ist, da du über eine besondere Autorisation verfügst, die sonst keinem zugänglich ist. Ferner bist zu der einzige, der gelöschte Daten im Rahmen einer 8stündigen Arbeit automatisch wiederherstellen kann (dies gilt auch für verlorene Daten, sollte das Datenmodul zerstört werden). Diese Gegenmaßnahmen kosten dich nichts zusätzlich und zählen nicht das Maximum an Gegenmaßnahmen, über welche dein Arbeitszeug verfügen kann.

Du kannst ferner zusätzlich zu den Kommunikationsmöglichkeiten aus Spezialisiertes und Fortschrittliches Handwerkszeug hinaus über einen verschlüsselten Kanal mit deinem Raumschiff kommunizieren, solange es sich auf demselben Planeten oder im nahen Orbit befindet und es so von einem beliebigen Punkt auf dem Planeten zu einem anderen Ort auf demselben Planeten fliegen, in den nahen Orbit starten oder von dort aus landen lassen. Falls du über eine Drohne verfügst, kannst ihr über diese Entfernung zudem Befehle geben oder sie direkt kontrollieren.

MEISTERMECHANIKER (AF) 20. STUFE

Du bist ein Meister der Technik. Du kannst 1 Reservepunkt aufwenden, um eine technische Waffe, technische Rüstung oder einen technischen Gegenstand mit einer Geschwindigkeit von 1 Minute pro Gegenstandsstufe herzustellen. Alternativ kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um eine technische Rüstung oder Waffe in eine andere technische Rüstung oder Waffe des gleichen oder niedrigeren Wertes mit einer Geschwindigkeit von 1 Minute pro Gegenstandsstufe zu konvertieren. Dies nutzt die normalen Regeln zum Herstellen von Gegenständen auf Seite {235}, allerdings zählt der konvertierte Gegenstand als Handwerkskomponenten im vollen Wert des Gegenstandes. Du kannst eine Einhandwaffe nicht in eine Zweihandwaffe konvertieren. Solltest du einen Gegenstand in einen billigeren Gegenstand konvertieren, so geht der Wertunterschied verloren und kann nicht zurückerlangt werden, indem du den Gegenstand zurückkonvertierst.

MECHANIKERTRICKS

Mit der 2. Stufe erlernst du deinen ersten Mechanikertrick und einen weiteren mit jeder geraden Klassenstufe. Alle Mechanikertricks setzen eine Mindeststufe als Mechaniker voraus. Sie sind entsprechend organisiert. Manche Mechanikertricks haben noch weitere Voraussetzungen, die du erfüllen musst, wie beispielsweise andere Tricks.

2. STUFE

Du musst wenigstens die 2. Mechanikerstufe besitzen, um die folgenden Mechanikertricks wählen zu können:

ABLENKENDES HACKEN (AF)

Du kannst einen Computer innerhalb von 9 m Entfernung zu einem Gegner hacken, um diesen Gegner z.B. mittels plötzlicher Geräusche oder eines Bildes abzulenken. Du musst imstand sein, auf den fraglichen Computer Zugriff zu nehmen (entweder weil es dein eigener Computer ist oder du in Reichweite bist, um manuell oder über Distanzhacken Zugriff zu nehmen). Dies funktioniert wie eine Finte, nutzt aber Computer statt Bluffen, du kannst aber dennoch die Vorteile von Verbesserte Finte und Mächtige Finte nutzen, sofern du über diese Talente verfügst.

DROHNENREPARATUR (AF)

Wenn du 10 Minuten zur Reparatur deiner Drohne aufwendest, stellst du 25% ihrer Maximalen Trefferpunkte anstelle von 10% wieder her. Um diesen Trick zu erlernen, musst du über eine Drohne verfügen.

ENERGIESCHILD (AF)

- Als Standard-Aktion kannst du dein Individualisiertes Handwerkszeug nutzen, um einen Energieschild um dich herum aufzubauen. Dieser Schild verleiht dir eine Anzahl Temporärer Trefferpunkte in Höhe deines Intelligenzmodifikators plus deiner Mechanikerstufe. Der Schild bleibt für 1 Minute pro Mechanikerstufe aktiv, sofern nicht vorher seine Temporären Trefferpunkte verbraucht werden. Nach der Anwendung kannst du diese Fähigkeit erst wieder einsetzen, wenn du 1 Reservepunkt aufwendest, um nach einer 10minütigen Rast Ausdauerpunkte zurückzuerlangen; dein Schild schaltet sich während dieser Ruhephase automatisch ab.

GEGENMASSNAHME NEUTRALISIEREN (AF)

- Wenn du versuchst, ein System zu hacken, dir der Fertigkeitswurf aber misslingt, erkennst du sofort, welche Gegenmaßnahmen dadurch aktiviert werden. Du kannst eine dieser Gegenmaßnahmen auswählen und einen weiteren Fertigkeitswurf für Computer gegen den ursprünglichen SG ablegen. Bei Erfolg kannst du vereiteln, dass diese Gegenmaßnahme aktiv wird, als hättest du nicht versucht, auf das System zuzugreifen. Eventuell weitere vorhandene Gegenmaßnahmen bleiben aber unbetroffen.

GEISTESBEEINFLUSSUNG AUSLAGERN (AF)

- Als Reaktion auf einen misslungenen Rettungswurf gegen einen geistesbeeinflussenden Effekt kannst du ein Mal am Tag den Effekt in deine Exokortex verschieben. In diesem Fall bist du von dem geistesbeeinflussenden Effekt nicht betroffen. Du verlierst aber für die normale Wirkungsdauer den Zugriff auf die Fähigkeiten deines Exokortexes (dies umfasst auch das Talent Fertigkeitsfokus, welches dir das Speichermodul verleiht und andere Modifikationen und Fähigkeiten, mit Dingen umzugehen). Hast du einen geistesbeeinflussenden Effekt in den Exokortex verschoben, können Zauber wie *Magie bannen* oder *Verzauberung brechen* immer noch auf dich gewirkt werden, um den Effekt zu brechen, als würde er dich betreffen. Sobald die Wirkungsdauer des geistesbeeinflussenden Effektes ausläuft, nimmt dein Exokortex seine normalen Funktionen wieder auf. Um diesen Trick zu erlernen, musst du über einen Exokortex verfügen.

NACHTSICHTPROZESSOR (AF)

- Dein visueller Datenprozessor ermöglicht dir, bei schlechten Lichtverhältnissen besser zu sehen. Dies verleiht dir Dämmersicht und Dunkelsicht 18 m. Um diesen Trick zu erlernen, muss du über den Mechanikertrick Visueller Datenprozessor verfügen.

SCHNELLES ZUSAMMENFLICKEN (AF)

- Wenn du versuchst, ein Raumschiffssystem zusammenzuflicken, benötigst du dafür 1 Aktion weniger. Dies reduziert nicht die erforderliche Zeit, um ein gestörtes System zusammenzuflicken, du kannst aber zwei Systeme mit einer Aktion zusammenflicken.

SCHNELLES REPARIEREN (AF)

- Wenn du versuchst einen Gegenstand zu reparieren, benötigst du dafür nur die Hälfte der Zeit (Minimum 1 Volle Aktion).

TRAGBARE ENERGIEVERSORGUNG (AF)

- Du kannst über dein Individualisiertes Handwerkszeug einen Computer oder ein Raumschiffssystem für bis zu 1 Minute mit Energie versorgen. Sollte das fragliche System Teil eines viel größeren Netzwerkes sei, versorgt dieser Trick nicht das ganze Netzwerk, sondern nur einen begrenzten Zugangspunkt (meistens ein Terminal), welcher möglicherweise nur stark eingeschränkt funktioniert. Sobald du diese Fähigkeit bei einem System eingesetzt hast, ist es für 24 Stunden gegen diesen Trick immun.

ÜBERLADUNG (AF)

- Als Standard-Aktion kannst du dein Individualisiertes Handwerkszeug nutzen, um eine Fernkampfenergiewaffe oder eine Nahkampfwaffe mit der besonderen Eigenschaft Energetisch (siehe Seite {181}) in deinen Händen zu überladen und mit ihr anzugreifen. Wenn du triffst, verursachst du 1W6 zusätzliche Schadenspunkte derselben Art, welche die Waffe normalerweise verursacht. Dieser Angriff verbraucht das Dreifache des Üblichen an Ladungen der Batterie oder Energiezelle und kann nur verwendet werden, wenn entsprechend ausreichende Ladungen vorhanden sind. Dieser Trick funktioniert nur bei Waffen, die über eine Batterie oder Energiezelle versorgt werden. Alternativ kannst du diese Fähigkeit als Bewegungsaktion bei einer von dir berührten solchen Waffe anwenden, die entweder ein Verbündeter oder niemand am Leib oder in Händen trägt, um dieser Waffe denselben Effekt für den nächsten mit ihr durchgeführten Angriff zu verleihen, sofern dieser Angriff vor Beginn deines nächsten Zuges erfolgt.

ÜBERTAKTUNG (AF)

- Du verbesserst die Reaktionszeit deiner K.I.. Du erhältst einen Verständnisbonus von +2 auf Initiativewürfe. Solltest du über einen Exokortex verfügen, so erhältst du einen Verständnisbonus von +2 auf deine Reflexwürfe, andernfalls erhält deine Drohne diesen Bonus.

VISUELLER DATENPROZESSOR (AF)

- Du bemerkst selbst die kleinsten Bewegungen, Temperaturveränderungen und Vibrationen. Dies verleiht dir den Verständnisbonus deines Klassenmerkmales Umgehen auch auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung.

WAFFE SPRENGEN (AF)

- Als Volle Aktion kannst du eine energetische Waffe (entweder eine Fernkampfenergiewaffe oder eine Nahkampfwaffe mit der besonderen Eigenschaft Energetisch) in deinem Besitz explodieren lassen. Alternativ kannst du diese Fähigkeit als Bewegungsaktion einsetzen, wenn du 1 Reservepunkt aufwendest. Du kannst die Waffe wie eine Granate derselben Gegenstandsstufe oder niedriger einsetzen. Sie verursacht die normale Schadensart, hat aber eine Grundreichweite von 3 m, sofern es sich nicht um eine Wurfwaffe handelt. Sollte jemand mit der Waffe anzugreifen versuchen, explodiert sie wie eine Granate; der Benutzer ist im Zentrum der Explosion und erhält keinen Reflexwurf, um den Effekt der Granate von sich abzuwenden (sofern ihm überhaupt einer zustünde). Sobald du eine Waffe auf diese Weise scharfgemacht hast, ist es schwer, den Effekt wieder umzukehren - dies erfordert 8 Stunden Arbeit und einen Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 15 + deinen Fertigkeitsbonus für Technik; misslingt der Wurf um 5 oder mehr, explodiert die Waffe. Eine explodierte Waffe ist zerstört, wie es bei einer Granate ebenfalls der Fall wäre.

8. STUFE

Du musst wenigstens die 8. Mechanikerstufe besitzen, um die folgenden Mechanikertricks wählen zu können:

DROHNENANZUG (AF)

- Als Volle Aktion kannst du, während du Körperkontakt zu deiner Drohne hast, diese zu einem mechanischen Drohnenanzug (oder im Fall der Sehr kleinen Schwebedrohne zu einer Art Rucksack) umkonfigurieren, den du tragen kannst. In dieser Form kann die Drohne nicht handeln oder ihre Fähigkeiten einsetzen. Im Falle einer Schwebedrohne erhältst du ihre Flugsystemmodifikationen, im Falle einer Tarnkappendrohne Reaktive Tarnung (und das Unsichtbarkeitsfeld, sofern vorhanden) oder im Falle einer Kampfdrohne Verbundpanzerung. Du kannst als Volle Aktion diese Verschmel-



zung beenden und der Drohne ihre normale Funktion zurückgeben. Während dieses Zuges kann die Drohne keine anderen Handlungen ausführen, als sich zurückzutransformieren.

ENERGIEWIDERSTAND (AF)

Selbst wenn dein Energieschild inaktiv ist, schützt dich die latente Energie vor einer bestimmten Art Energieangriff. Wähle Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure oder Schall. Du erhältst gegen diese Energieart Resistenz 5. Um diesen Trick zu erlernen, muss du über den Mechanikertrick Energieschild verfügen.

ENTTARNUNGSPROZESSOR (AF)

Dein Visueller Datenprozessor ermöglicht dir nun, unsichtbare Kreaturen zu sehen (wie *Unsichtbares sehen*). Um diesen Trick zu erlernen, muss du über den Mechanikertrick Visueller Datenprozessor verfügen.

ERHÖHTE ÜBERTAKTUNG (AF)

Du verbesserst die Reaktionszeit deiner K.I. weiter. Solltest du über eine Drohne verfügen, erhält sie einen Verständnisbonus von +1 auf ihre RK. Sollte deiner Drohne ferner bei einem Angriff ein Reflexwurf zum Halbieren des Schadens zustehen, erleidet sie bei erfolgreichem Rettungswurf keinen Schaden. Solltest du über einen Exokortex verfügen, erhältst du einen Verständnisbonus von +1 auf deine RK. Ferner kannst du bei einem misslungenen Reflexwurf 1 Reservepunkt aufwenden, um den Rettungswurf zu wiederholen (siehe Seite {243}), und kannst das höhere Ergebnis behalten. Um diesen Trick zu erlernen, muss du über den Mechanikertrick Übertaktung verfügen.

GEISTERHAFTER HACKER (AF)

Wenn du die Fertigkeit Computer nutzt, um auf ein System zuzugreifen, der Wurf zum Überwinden vorhandener Verteidigungen aber um 4 oder weniger misslingt, löst du weder Gegenmaßnahmen aus, noch hinterlässt du Aufzeichnungen über deinen Versuch. Scheiterst du um 5 oder mehr, wirken vorhandene Gegenmaßnahmen wie normal.

HOLOPROJEKTOR (AF)

Als Standard-Aktion kann dein Individualisiertes Handwerkszeug beliebig oft holographische Bilder erzeugen (wie *Holographisches Abbild* mit Grad 2, aber Maximalreichweite 36 m und Sprachmöglichkeit).

INGENIEURSBLICK (AF)

Wenn du dich innerhalb von 3 m Entfernung zu einem Computer oder einer Maschine befindest, der oder die mit einer Falle versehen ist oder eine Fehlfunktion hat, erhältst du einen freien Fertigkeitswurf für Computer, Technik oder Wahrnehmung (nach Maßgabe des SL), um die Falle oder den Defekt zu bemerken, auch wenn du nicht aktiv suchst. Aufgrund deiner umfassenden Kenntnisse deines Raumschiffs erlangst du einen dieser Fertigkeitswürfe, wenn du dein Schiff betrittst, um zu bemerken, ob etwas mit den Schiffssystemen nicht stimmt.

SPÄHBOT (AF)

In deiner Freizeit bastelst du stets einfache Roboter, welche für dich spähen können. Du benötigst 10 Minuten und 1 Reservepunkt, um einen Spähbot zu erschaffen. Ein Spähbot ist ein Kleines technisches Konstrukt mit ERK und KRK in Höhe von 10 + deiner Mechanikerstufe sowie 1 Trefferpunkt pro Mechanikerstufe, über die du verfügst, er besitzt keine Ausdauerpunkte. Der Spähbot besitzt eine Bewegungsrate am Boden von 9 m. Du kannst seine Fortbewegung als Bewegungsaktion mittels deines Individualisierten Arbeitszeugs steuern. Er verfügt über eine Kamera, die hör- und sichtbare Daten zurück an dein Arbeitszeug sendet. Der Spähbot verwendet deine Rettungswurfboni, wenn nötig. Er ist in allen Fertigkeiten ungeübt und hat bei allen einen Bonus von +0, du kannst aber deine eigene Fertigkeit Wahrnehmung nutzen, wenn du seine Übertragung verfolgst. Ein Spähbot besteht 1 Minute pro Mechanikerstufe, über die du verfügst, ehe er in seine Einzelteile zerfällt, sofern er nicht vorher zerstört wird. Du kannst seine Überreste nicht wiederverwerten oder verkaufen.

VERBESSERTE ÜBERLADUNG (AF)

Der zusätzliche Schaden durch den Mechanikertrick Überladung steigt auf 2W6. Um diesen Trick zu erlernen, muss du über den Mechanikertrick Überladung verfügen.

VERSTÄRKER ENERGIESCHILD (AF)

Dein Energieschild verleiht dir eine Anzahl Temporärer Trefferpunkte in Höhe deines Intelligenzmodifikators plus deiner doppelten Mechanikerstufe. Solltest du deinen Schild bereits benutzt haben, kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um ihn erneut zu nutzen, ohne zuerst Ausdauerpunkte zurückerlangt zu haben. Dies lädt die Temporären Trefferpunkte deines Schildes zur vollen Stärke auf. Um diesen Trick zu erlernen, muss du über den Mechanikertrick Energieschild verfügen.

14. STUFE

Du musst wenigstens die 14. Mechanikerstufe besitzen, um die folgenden Mechanikertricks wählen zu können:

ENTTARNUNGSFELD (AF)

Als Bewegungsaktion kannst du den Holoprojektor deines Individualisierten Arbeitszeugs nutzen, um ein holographisches Abbild direkt über eine maximal 36 m entfernte, unsichtbare Kreatur zu legen. Der Computer deines Arbeitszeugs bewegt das Abbild mit der unsichtbaren Kreatur. Dies hebt effektiv die Unsichtbarkeit der Kreatur auf, solange sie sich nicht weiter als 36 m von dir entfernt. Sollte die Entfernung zwischen euch größer werden, bricht dies diesen Effekt, bis du diese Fähigkeit erneut einsetzt. Um diesen Trick zu erlernen, muss du über die Mechanikertricks Enttarnungsprozessor und Visueller Datenprozessor verfügen.

MODIFIKATIONSBASTLER (AF)

Du kannst 24 Stunden ununterbrochener Arbeit aufwenden, um alle Modifikationen deiner Drohne oder deines Exokortexes zugleich auszutauschen, selbst wenn du keine neue Stufe erlangt hast. Alle anderen Drohnenmerkmale (wie Chassis oder Bonustalente) können immer noch nur ausgetauscht werden, wenn du eine Stufe erlangst.

SABOTEUR (AF)

Wenn du die Fertigkeit Technik nutzt, um ein Gerät zu sabotieren oder auszuschalten, kannst du zwei Mal würfeln und das bessere Ergebnis behalten. Sofern du die passenden Werkzeuge hast (dies schließt auch dein Individualisiertes Handwerkszeug ein), benötigst du für derartiges nur die Hälfte der Zeit (Minimum 1 Bewegungsaktion).

ÜBERLEGENE ÜBERLADUNG (AF)

Der zusätzliche Schaden durch den Mechanikertrick Überladung steigt auf 4W6. Um diesen Trick zu erlernen, muss du über die Mechanikertricks Überladung und Verbesserte Überladung verfügen. Du kannst diesen Trick mehrfach wählen. Mit jedem Mal, wenn du diesen Trick erneut wählst, steigt der Schaden um 1W6 (Maximal 7W6).

VERBESSERTER ENERGIEWIDERSTAND (AF)

Wähle eine weitere Energieart aus der Liste zum Trick Energiewiderstand. Du erlangst gegen diese Energieart und gegen die mittels Energiewiderstand gewählte Energieart Resistenz 15. Um diesen Trick zu erlernen, muss du über die Mechanikertricks Energieschild und Energiewiderstand verfügen.

VERSTÄRKTE ÜBERTAKTUNG (AF)

- Wenn du eine Drohne hast, kannst du ihr als Bewegungsaktion für 1 Minute die Effekte von *Hast* verleihen. Wenn du einen Exokortex hast, kannst du als Bewegungsaktion für 1 Minute die Effekte von *Hast* erhalten. Sobald du oder deine Drohne diese Fähigkeit genutzt habt, kannst du sie erst wieder einsetzen, wenn du 1 Reservepunkt aufwendest, um im Rahmen einer 10minütigen Rast Ausdauerpunkte zurückzuerlangen. Um diesen Trick zu erlernen, muss du über die Mechanikertricks Übertaktung und Erhöhte Übertaktung verfügen.

ZUSÄTZLICHE DROHNENMODIFIKATION (AF)

- Solltest du über eine Drohne verfügen, erhält sie eine zusätzliche Einfache Modifikation. Solltest du über einen Exokortex verfügen, erhältst du eine zusätzliche Einfache Modifikation. Dabei kann es nicht um eine Einfache Modifikation handeln, über welche du bereits verfügst (du kannst auf diese Weise keine Einfache Modifikation zu einer Komplexen Modifikation aufwerten). Wenn du eine neue Mechanikerstufe erlangst, kannst du diese zusätzliche Modifikation wie jede andere Modifikation umbauen, du kannst sie aber auch auf diese Weise nicht zum Teil einer Komplexen Modifikation machen.

DROHNEN

Wenn du für dein Klassenmerkmal Künstliche Intelligenz die Option Drohne wählst, beginnst du das Spiel mit einer selbst entwickelten robotischen Drohne. Siehe auch unter Deine Drohne bauen hinsichtlich Instruktionen hierzu.

Alle Drohnen haben eine Wahrhaft Neutrale Gesinnung und dieselben Sinne wie ein gewöhnlicher Mensch. Eine Drohne wird als Konstrukt mit der Unterart Technik behandelt hinsichtlich der Zauber und Effekte, welche auf sie einwirken. Deine Drohne beherrscht dieselben Sprachen wie du. Sie ist ferner geübt im Umgang mit Einfachen Nahkampfwaffen oder Handfeuerwaffen (deine Wahl) und erhält für die gewählt Waffenart Spezialisierung, sobald du die 3. Stufe erreichst.

Wie die meisten Konstrukte kann eine Drohne sich nicht aus eigener Kraft von Schaden erholen. Sollte eine Drohne auf 0 Trefferpunkte reduziert werden, wird sie inaktiv, bis bei ihr wenigstens 1 Trefferpunkt wiederhergestellt wird. Sollte eine Drohne durch einen Angriff Schaden erleiden, der gleich oder größer der Anzahl seiner maximalen Trefferpunkte ist, während sie aktuell 0 TP hat, so wird die Drohne zerstört.

Sollte deine Drohne zerstört werden oder verloren gehen, so verwahrst du ihr Bewusstsein und alle ihre Subroutinen in deinem Individualisierten Arbeitszeug und kannst kostenlos ihren Körper ersetzen, indem du 24 Stunden lang ungestört mit deinem Arbeitszeug arbeitest. Du kannst während einer 24stündigen Arbeitsphase eine 8stündige Rast nutzen, aber andere Unterbrechungen neben kurzen Gesprächen addieren 12 Stunden auf die zum Neubau deiner Drohne erforderliche Zeit. Wenn du eine Stufe als Mechaniker erhältst, kannst du zudem deine Drohne von Grund auf neubauen (der Zeitaufwand ist identisch); dies erlaubt dir, einige oder alle Entscheidungen zu ändern, die du für deine Drohne getroffen hast (Attributswerte, Chassis, Talente, Modifikationen und Fertigkeiten eingeschlossen).

DEINE DROHNE BAUEN

Der Bau einer Drohne ist ein Prozess aus mehreren Schritten. Wähle als erstes das Chassis der Drohne; zusammen mit deiner Mechanikerstufe bestimmt dies ihre Grundspielwerte. Dann wähle die besonderen Fähigkeiten und Talente deiner Drohne. Zum Abschluss wählst du die Modifikationen deiner Drohne („Mods“) aus, welche ihre weitere Fähigkeiten verleihen und dir gestatten, sie vollständig zu individualisieren.

Neben den Aspekten, welche Chassis und Modifikationen bestimmen, obliegen dir die genauen Details des Äußeren und der Persönlichkeit deiner Drohne.

Drohnenchassis

Du hast die Wahl zwischen drei Arten Chassis. Das Chassis bestimmt die Größenkategorie der Drohne, ihre Anfangsspielwerte und -modifikationen, sowie ihr allgemeines Äußeres und Einsatzmöglichkeiten. Zur Auswahl stehen Kampf, Schweben und Tarnkappe - siehe Seite {75}. Jedes Chassis wird wie folgt präsentiert:

- **Größe:** Diese ist die Ausgangsgrößenkategorie deiner Drohne. Egal welche Modifikationen du ihr verleihst, die Größenkategorie ändert sich nicht.
- **Bewegungsrate:** Dies sind die Bewegungsrate der Drohne am Boden und ihre Bewegungsraten für weitere Bewegungsarten.
- **RK:** Dies ist die Ausgangswert für die Energetische Rüstungsklasse (ERK) und die Kinetische Rüstungsklasse (KRK) für dieses Chassis. Addiere den Bonus auf seine in Tabelle 4-3 aufgeführte RK. Addiere ferner den Geschicklichkeitsmodifikator der Drohne auf diese Werte, um ERK und KRK zu bestimmen.
- **Guter Rettungswurf:** Diese Kategorie Rettungswurf ist der beste Rettungswurf deiner Drohne. Dieser Rettungswurf nutzt die Progression für den Guten Rettungswurf auf Tabelle 4-3.
- **Schlechte Rettungswürfe:** Diese Kategorien Rettungswürfe sind die schlechten Rettungswürfe deiner Drohne. Diese Rettungswürfe nutzen die Progression für den Schlechten Rettungswurf auf Tabelle 4-3.
- **Attributswerte:** Dieser Eintrag führt die Grundattributswerte der Drohne auf. Drohnen besitzen keinen Konstitutionswert. Hinsichtlich SG oder anderen Spielwerten, die auf einem Konstitutionswert basieren behandelst du eine Drohne, als hätte sie Konstitution 10 (kein Bonus oder Malus). Drohnen können keine Gegenstände verwenden, welche weitere Attributswerterhöhungen verleihen.
- **Attributswerterhöhungen:** Dies sind die Attributswerte der Drohne, welche sich verbessern, wenn du neue Mechanikerstufen erlangst (siehe Tabelle 4-3).
- **Bonusfertigkeitseinheit:** Manche Chassis verfügen dank ihrer Programmierung über Kenntnisse in einer Fertigkeit. Diese Fertigkeit ist für die Drohne eine Klassenfertigkeit, sie besitzt eine Anzahl an Fertigkeitsrängen in dieser Fertigkeit gleich deiner Mechanikerstufe. Deine Drohne kann diese Fertigkeit auch dann einsetzen, wenn sie sich nicht unter deiner direkten Kontrolle befindet. Diese Fertigkeit erhält die Drohne neben der Fertigkeit, die sie über ihre Fähigkeit Fertigkeitseinheit (siehe Seite {76}) erlangt. Du kannst diese Fertigkeitseinheit beim Stufenaufstieg oder beim Neubau deiner Drohne nur austauschen, wenn du ein neues Chassis wählst. Sollte ein Chassis über keinen Eintrag zu einer Bonusfertigkeitseinheit verfügen, erhält die Drohne keine Bonusfertigkeitseinheiten.
- **Ausgangsmodifikationen:** Jedes Chassis verfügt über eine eigene Reihe an Ausgangsmodifikationen. Diese Modifikationen erhält die Drohne zusätzlich zu den Modifikationen, die sie im Rahmen deines Stufenaufstiegs erlangt. Du kannst diese Modifikationen beim Stufenaufstieg oder beim Neubau deiner Drohne nur austauschen, wenn du ein neues Chassis wählst. Du findest die Liste wählbarer Modifikationen auf Seite {77}.

Drohnengrundspielwerte

Die Attribute und Fähigkeiten deiner Drohne werden anhand deiner Mechanikerstufe (oder der Stufe, die du der Drohne im Rahmen der Fähigkeit Netzwerksteuerung zuweist) und der von dir für die Drohne gewählten Modifikationen bestimmt. Tabelle 4-3 auf Seite {76} bestimmt viele der Grundspielwerte deiner Drohne. Diese Grundspielwerte modifizieren die chassisabhängigen Ausgangsspielwerte. Tabelle 4-3 nutzt die folgenden Begriffe:

- **Klassenstufe:** Diese Zahl entspricht deiner Mechanikerstufe. Solltest du über das Klassenmerkmal Netzwerksteuerung verfügen und deiner Drohne nicht alle deine Mechanikerstufen zuweisen, richten sich die Grundspielwerte der Drohne nach der ihr zugewiesenen Stufe.
- **Trefferpunkte:** Dies ist die maximale Anzahl an Trefferpunkten, die deine Drohne besitzen kann. Hinsichtlich Zaubern und ande-



ren Effekten, die sich nach der Anzahl an Trefferwürfeln oder der Stufe richten, ist die effektive Stufe oder effektive Anzahl an Trefferwürfeln der Drohne gleich deiner Mechanikerstufe (bzw. der Stufe, welche du ihr im Rahmen der Fähigkeit Netzwerksteuerung zugewiesen hast). Drohnen besitzen keine Ausdauerpunkte.

- **Grundangriffsbonus:** Dieser Eintrag führt den Grundangriffsbonus der Drohne auf.
- **Rüstungsklasse:** Addiere den aufgeführten Bonus und den Geschicklichkeitsmodifikator der Drohne auf die chassisabhängigen RK-Ausgangswerte, um die Gesamt-ERK und -KRK zu bestimmen. Deine Drohne kann keine Rüstung tragen. Ihre RK kann nur mit den passenden Modifikationen weiter erhöht werden.
- **Guter Rettungswurfbonus, Schlechter Rettungswurfbonus:** Dies sind die Grundrettungswurfboni der Drohne. Die Art des Chassis bestimmt, bei welchem Rettungswurf der gute Wert und bei welchen die schlechten Rettungswürfe genutzt werden.
- **Attributswerterhöhungen:** Erhöhe die zwei vom Chassis vorgegebenen Attributswerte deiner Drohne um diesen Wert.
- **Talente:** Dies ist die Gesamtzahl an Talenten, die deine Drohne besitzen kann. Du kannst ihre Talente aus der Liste auf Seite {76} wählen. Eine Drohne kann Talente, welche einen Grundangriffsbonus von +1 voraussetzen, erst mit der 3. Stufe wählen (wenn sie ihr zweites Talent erhalten würde).
- **Modifikationen:** Dies ist die Anzahl an individuellen Modifikationen, die du deiner Drohne hinzufügen kannst.
- **Speziell:** Deine Drohne erhält diese Fähigkeiten, wenn du die entsprechende Mechanikerstufe erreichst (oder sie ihr über das Klassenmerkmal Netzwerksteuerung zuweist). Diese Fähigkeiten werden im folgenden Abschnitt beschrieben.

Drohnenspezialfähigkeiten

Deine Drohne erhält die folgenden Fähigkeiten mit den genannten Stufen.

Einfache Modifikationen 1. STUFE

Du kannst eine der Einfachen Modifikationen von der Liste der Einfachen Modifikationen wählen, wenn deine Drohne eine neue Modifikation erhält. Sofern nicht anders vermerkt, kannst du jede Einfache Modifikation nur ein Mal installieren. Du findest die Liste wählbarer Einfacher Modifikationen ab Seite {77}.

Eingeschränkte K.I. (AF) 1. STUFE

Während deines Zuges kann deine Drohne jede Runde im Anschluss an deine Aktionen eine Bewegungsaktion ausführen oder eine Standard-Aktion zum Angreifen nutzen. Deine Drohne legt keinen eigenen Initiativewurf ab. Du musst imstande sein, deiner Drohne einfache Befehle zu geben, musst dafür aber keinen Aktionen aufwenden. Um diese Befehle zu empfangen, muss deine Drohne imstande sein, dich zu sehen oder zu hören, oder sich innerhalb der Reichweite deines Individualisiertes Handwerkszeugs befinden. Sollte du den Zustand Bewusstlos erhalten oder anderweitig nicht reagieren können oder sollte sich deine Drohne außerhalb der Reichweite befinden, kann sie erst wieder handeln und Aktionen ausführen, bis du ihr wieder Befehle geben kannst oder sie wieder innerhalb der Reichweite ist.

Direktkontrolle (AF) 1. STUFE

Als Bewegungsaktion kannst du deine Drohne direkt kontrollieren. Dies erlaubt der Drohne, während dieses Zuges eine Bewegungsaktion und eine Standard-Aktion auszuführen (eine dank deiner Kontrolle, die andere dank ihrer Eingeschränkten K.I.). Solltest du zudem eine Schnelle Aktion aufwenden, kann deine Drohne auch eine Schnelle Aktion nutzen; alternativ kann sie alle Aktionen zu einer Vollen Aktion kombinieren. Um deine Drohne direkt kontrollieren zu können, musst sie dich sehen oder hören können oder sich innerhalb der Reichweite deines Individualisierten Arbeitszeugs befinden.

DROHNENCHASSIS

KAMPFDROHNE

Das Chassis der Kampfdrohne ist größer als die anderen; die Drohne bewegt sich über den Boden. Sie ist mit Rädern, Ketten, Beinen oder anderen Fortbewegungsmitteln ausgestattet. Diese Drohne ist speziell auf den Kampf ausgelegt. Sie verfügt über einen gepanzerten Körper und mehrere Waffenmontageplätze, so dass sie mit unterschiedlichen Waffen ausgestattet werden kann.

Anfangsspielwerte

Größe Mittelgroß
Bewegungsrate 9 m
RK ERK 10, KRK 13
Guter Rettungswurf Zähigkeit
Schlechte Rettungswürfe Reflex, Willen
Attributswerte ST 14, GE 12, KO –, IN 6, WE 10, CH 6
Attributswerterhöhungen Stärke, Geschicklichkeit
Ausgangsmodifikationen Umgang mit Waffen, Verbundpanzerung, Waffenmontageplatz oder Nahkampfwaffenarm (maximal 2 in beliebiger Kombination)

SCHWEBEDROHNE

Die Schwebedrohne nutzt das kleinste wählbare Chassis. Sie besteht aus einem leichten Rahmen mit miniaturisierten Schubdüsen, Rotoren, Turbofächern oder eine andere Art von Flugantrieb; für die Bewegung am Boden verfügt sie über kleine Beine oder Räder. Diese Drohne kann mit gutem Tempo fliegen und Hindernissen ausweichen, ist aber nicht sonderlich unauffällig.

Anfangsspielwerte

Größe Sehr klein
Bewegungsrate 9 m, Fliegen 9 m (durchschnittlich)
RK ERK 11, KRK 11
Guter Rettungswurf Reflex
Schlechte Rettungswürfe Willen, Zähigkeit
Attributswerte ST 6, GE 16, KO –, IN 6, WE 8, CH 6
Attributswerterhöhungen Geschicklichkeit, Weisheit
Bonusfertigkeitseinheit Akrobatik
Ausgangsmodifikationen Flugsystem (×2, bei der Bewegungsrate eingerechnet), Waffenmontageplatz

TARNKAPPENDROHNE

Die Tarnkappendrohne ist schlank und mit einer lichtabsorbierenden Legierung überzogen. Sie schleicht auf vielen kleinen Beinen, lautlosen Rädern, einem Luftkissen oder ähnlichem über den Boden. Diese Drohne ist auf Heimlichkeit und Infiltration spezialisiert und kann sich beinahe unsichtbar machen, solange sie bewegungslos verharrt.

Anfangsspielwerte

Größe Klein
Bewegungsrate 12 m, Klettern 6 m
RK ERK 10, KRK 12
Guter Rettungswurf Reflex
Schlechte Rettungswürfe Willen, Zähigkeit
Attributswerte ST 12, GE 14, KO –, IN 6, WE 10, CH 6
Attributswerterhöhungen Geschicklichkeit, Weisheit
Bonusfertigkeitseinheit Heimlichkeit
Ausgangsmodifikationen Kletterklauen, Reaktive Tarnung, Waffenmontageplatz

TABELLE 4-3: DROHNENGRUNDSPIELWERTE

KLASSEN-STUFE	TREFFER-PUNKTE	GRUND-ANGRIFFS-BONUS	RÜSTUNGS-KLASSE	GUTER RETTUNGS-WURFBONUS	SCHLECHTER RETTUNGS-WURFBONUS	ATTRIBUTS-WERT-ERHÖHUNGEN	TALENTE	MODIFIKA-TIONEN	SPEZIELLE FÄHIGKEITEN
1.	10	+1	+0	+2	+0	–	1	1	Direktkontrolle, Einfache Modifikationen, Eingeschränkte K.I., Fertigkeitseinheit
2.	20	+2	+1	+3	+0	–	1	1	–
3.	30	+3	+2	+3	+1	–	2	2	–
4.	40	+3	+3	+3	+1	+1	2	2	–
5.	50	+4	+4	+4	+1	–	2	3	–
6.	60	+5	+5	+4	+1	–	3	3	–
7.	70	+6	+6	+5	+2	+1	3	4	Experten-K.I.
8.	80	+6	+7	+5	+2	–	3	4	–
9.	90	+7	+8	+5	+2	–	4	5	–
10.	100	+8	+9	+6	+2	+1	4	5	Verbesserter Energiekern
11.	110	+9	+9	+6	+3	–	5	6	Komplexe Modifikationen
12.	120	+9	+10	+6	+3	–	5	6	–
13.	130	+10	+11	+7	+3	+1	5	7	–
14.	140	+11	+12	+7	+3	–	6	7	–
15.	150	+12	+13	+8	+4	–	6	8	–
16.	160	+12	+14	+8	+4	+1	6	8	–
17.	170	+13	+15	+8	+4	–	7	9	–
18.	190	+14	+16	+9	+4	–	7	9	–
19.	210	+15	+17	+9	+5	+1	8	10	–
20.	230	+15	+18	+9	+5	–	8	10	Wahre K.I.

Fertigkeitseinheit (AF) 1. STUFE

Wähle eine der folgenden Fertigkeiten: Akrobatik, Athletik, Computer, Heimlichkeit, Technik oder Wahrnehmung. Diese Fertigkeit ist für die Drohne eine Klassenfertigkeit, sie besitzt eine Anzahl an Fertigkeitsrängen in dieser Fertigkeit gleich deiner Mechanikerstufe. Deine Drohne kann diese Fertigkeit auch dann einsetzen, wenn sie sich nicht unter deiner direkten Kontrolle befindet. Du kannst die Fertigkeitseinheit deiner Drohne ändern, wenn du sie völlig neubaust. Wenn du deine Drohne direkt kontrollierst, kannst du deine Fertigkeitsränge nutzen, so du dies möchtest, vorausgesetzt sie verfügt über die nötigen Werkzeuge (so kann z.B. eine Drohne ohne Manipulatoren nicht Technik einsetzen, um einen Mechanismus auszuschalten).

Experten-K.I. (AF) 7. STUFE

Die K.I. deiner Drohne entwickelt sich weiter, so dass sie auch außerhalb deiner Kontrolle verlässlich handeln kann. Die Drohne kann jede Runde während deines Zuges eine Bewegungsaktion ausführen, eine Standard-Aktion zum Angreifen verwenden oder einen Vollen Angriff durchführen (die letzte Option erlaubt es der Drohne, mehrfach zu schießen, sofern sie dazu über die erforderlichen Waffen verfügt). Die Drohne erleidet einen Malus von -6 auf Volle Angriffe, die ohne deine direkte Kontrolle erfolgen, anstelle des normalen Malus von -4. Wie im Fall einer Eingeschränkten K.I. musst du immer noch bei Bewusstsein und in Reichweite sein, um sie direkt zu kontrollieren.

Verbesserter Energiekern (AF) 10. STUFE

Deine Drohne erhält einen Reservepunktevorrat in Höhe seiner 1/2 (zugewiesenen) Stufe (Minimum 1). Sie kann 1 Reservepunkt aufwenden, um einen Vollen Angriff auszuführen, ohne von dir direkt kontrolliert zu werden. Dabei erhält sie den normalen Malus von -4 auf den Vollen Angriff anstelle des Malus von -6. Deine Drohne erlangt nach der üblichen 8stündigen Rast ihre Reservepunkte zurück.

Komplexe Modifikationen 11. STUFE

Du kannst alternativ zu einer Einfachen Modifikation eine der Komplexen Modifikationen von der Liste der Komplexen Modifikationen wählen, wenn deine Drohne eine neue Modifikation erhält. Deine Drohne muss stets über wenigstens 5 Einfache Modifikationen verfügen, ehe du sie mit Komplexen Modifikationen versehen kannst. Dies gilt auch für den Fall eines Neubaus der Drohne. Du findest die Liste wählbarer Komplexer Modifikationen auf den Seiten {78-79}.

Wahre K.I. (Ex) 20. STUFE

Die K.I. deiner Drohne kann mit vollständiger Autonomie handeln. Deine Drohne kann jede Runde während deines Zuges den kompletten Satz an Aktionen nutzen (entweder eine Volle Aktion oder eine Bewegungsaktion, eine Standard-Aktion und eine Schnelle Aktion), ohne dafür unter deiner direkten Kontrolle stehen zu müssen. Ein Voller Angriff erfolgt stets mit dem normalen Malus von -4. Du musst deiner Drohne keine Befehle geben, damit sie Aktionen ausführt. Du musst deine Drohne immer noch direkt kontrollieren, damit sie deine Fertigkeitsränge nutzen kann.

DROHNENTALENTE

Du kannst für deine Drohne aus den folgenden Talenten wählen: Aalglatter Schütze, Aufspringen, Ausfallschritt, Aus vollem Lauf schießen, Behände Bewegung, Beweglichkeit, Blind kämpfen, Blitzschnelle Reflexe, Doppelschlag, Durchschlagender Angriff, Eiserner Wille, Eröffnungssalve, Fernschuss, Fertigkeitsfokus, Fertigkeitssynergie, Gegenschlag, Große Zähigkeit, Kampf mit mehreren Waffen, Niederhalten, Rundumschlag, Tänzelnder Angriff, Tödliche Zielge-



nauigkeit, Verbesserter Kritischer Treffer, Verbessertes Kampfmanöver, Vielseitige Spezialisierung, Vielseitiger Fokus, Waffenfokus, Waffenspezialisierung und Weite Schritte.

Mit der 10. Stufe kannst du, sofern deine Drohne über einen Verbesserten Energiekern verfügt, zudem Verbesserte Blitzschnelle Reflexe, Verbesserte Große Zähigkeit, Verbesserter Eiserner Wille und Zusätzliche Reservepunkte wählen. Der SL kann ferner diese Liste um Talente aus anderen Quellen erweitern.

DROHNENMODIFIKATIONEN

Während du Mechanikerstufen erlangst, erhält deine Drohne angepasste Modifikationen, Ausrüstung und Programmierungen, die ihr zusätzliche Fähigkeiten und Optionen verleihen. Alle stufenbasierenden Fähigkeiten aus Modifikationen nutzen deine volle Mechanikerstufe, selbst wenn du über Netzwerksteuerung der Drohne weniger Stufen zugewiesen haben solltest.

Mit der 1. Stufe erlangt deine Drohne ihre erste Modifikation und eine weitere mit jeder weiteren ungeraden Klassenstufe. Modifikationen werden in zwei Kategorien unterteilt: Einfach und Komplex. Du kannst für jede Modifikation stufenunabhängig eine Einfache Modifikation wählen, um Komplexe Modifikationen wählen zu können, musst du aber die 11. Mechanikerstufe erreicht und/oder deiner Drohne 11 Stufen zugewiesen haben. Manche Modifikationen setzen andere installierte Modifikationen voraus, um zu funktionieren. Sofern nicht anders vermerkt, kann jede Modifikation nur ein Mal gewählt werden.

Einfache Modifikationen

Diese Modifikationen haben keine Stufenvoraussetzungen.

ENERGIERESISTENZ (AF)

- Deine Drohne erlangt Resistenz in Höhe deiner Mechanikerstufe (Maximal 10) gegen eine Energie deiner Wahl (Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure oder Schall). Du kannst diese Modifikation mehrfach wählen. Ihre Effekte sind nicht kumulativ, stattdessen musst du ihr jedes Mal eine andere Energieart von der Liste oben zuweisen.

FERTIGKEITSSUBROUTINEN (AF)

- Wähle eine andere Fertigkeit von der Liste unter Fertigkeitseinheit. Diese Fertigkeit ist für die Drohne eine Klassenfertigkeit, sie besitzt eine Anzahl an Fertigkeitsrängen in dieser Fertigkeit gleich deiner Mechanikerstufe. Ferner steigt der Intelligenzwert deiner Drohne um 2. Mit der 11. Stufe kannst du diese Modifikation ein weiteres Mal als Komplexe Modifikation wählen. Wähle in diesem Fall eine weitere Fertigkeit, welche für deine Drohne zu einer Klassenfertigkeit wird (diese Fertigkeit muss sich nicht auf der Liste der Fähigkeit Fertigkeitseinheit befinden). Deine Drohne erlangt Fertigkeitsränge in dieser Fertigkeit in Höhe deiner Mechanikerstufe. Zudem steigt der Intelligenzwert deiner Drohne erneut um 2.

FRACHTTRÄGER (AF)

- Deine Drohne ist mit Frachtkapazitäten ausgestattet. Der effektive Stärkewert der Drohne zur Bestimmung, wie viel Masse sie tragen kann, steigt um 4. Bei dieser zusätzlichen Masse muss es sich aber um verstaute Ausrüstung und Fracht handeln, es kann sich nicht um montierte Waffen, Rüstungsmodifikationen oder dergleichen handeln. Dies wirkt sich nur auf die Tragkapazität der Drohne aus, nicht aber auf anderes. Aufgrund ihrer Größe könnte eine Drohne immer noch nicht imstande sein, unhandliche oder unförmige Gegenstände zu tragen.

GEHEIMFACH (AF)

- Deine Drohne verfügt über ein Geheimfach, welches einen einzelnen Gegenstand mit Masse Leicht oder kleiner fasst. Um dieses Geheimfach zu bemerken oder zu finden, ist ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 + deine Mechanikerstufe erforderlich. Zugriff auf dieses Fach zu erlangen erfordert eine Bewegungsaktion.

GESCHWINDIGKEIT (AF)

- Die Bewegungsrate deiner Drohne am Boden steigt um 3 m.

GESCHÜTZTE K.I. (EX)

- Die K.I. Deiner Drohne ist gegen äußere Einflüsse geschützt. Jeder Versuch, deine Drohne zu hacken, unterliegt einem Malus von -4. Deine Drohne erhält einen Verständnisbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Zauber oder Effekte, welche die Kontrolle über die Drohne übernehmen oder ihrer anderweitig ihre Handlungen vorschreiben wollen.

KAMERA (AF)

- Deine Drohne verfügt über eine Kamera, welche auf dein Individualisiertes Handwerkszeug überträgt, solange sie innerhalb der Reichweite ist. Diese Kamera verfügt über gewöhnliche Sicht und kann sehen, was ein gewöhnlicher Mensch sehen könnte. Sie kann ferner maximal 1 Stunde lang aufzeichnen, diese Aufzeichnung kannst du über dein Arbeitszeug herunterladen und dir ansehen.

KLETTERKLAUEN (AF)

- Deine Drohne erhält eine Bewegungsrate für Klettern in Höhe ihrer 1/2 Bewegungsrate am Boden. Nur Kampf- und Tarnkappendrohnen können diese Modifikation erhalten.

MANIPULATOREN (AF)

- Deine Drohne verfügt über zwei robotische Arme mit einfachen Händen. Diese Arme können die meisten Funktionen ausführen, die dir mit deinen Armen möglich sind (z.B. Türen öffnen, Eingaben auf einem Tastenfeld, Führen einer Waffe oder Fertigkeitswürfe, die Hände erfordern). Mittels dieser Arme ausgeführte Angriffe unterliegen einem Malus von -4.

NAHKAMPFWAFFENARM (AF)

- Deine Drohne verfügt über einen robotischen Arm, an dem du eine Einhandnahkampfwaffe befestigen kannst, so dass die Drohne diese Waffe führen und mit ihr angreifen kann. Diese Waffe kann nicht entwaffnet werden. Um eine Zweihandnahkampfwaffe zu führen, sind zwei Nahkampfwaffenarme erforderlich. Die Waffe muss separat erworben werden. Um die geführte Waffe auszuwechseln, benötigst du dein Individualisiertes Handwerkszeug und 1 Stunde Arbeit. Du kannst diese Modifikation mehrfach wählen, die Drohne erhält jedes Mal einen weiteren Nahkampfwaffenarm.

REITSATTEL (AF)

- Deine Drohne ist mit einem Sitz ausgestattet und programmiert, einen Reiter als Streitross zu tragen. Damit du auf deiner Drohne reiten kannst, muss sie wenigstens dieselbe Größenkategorie wie du besitzen. Um einen anderen Reiter tragen zu können, muss sie wenigstens eine Kategorie größer sein als der Reiter. Du kannst deine Reitdrohne im Kampf lenken, ohne Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst ablegen zu müssen.

RÜSTUNGSVERBESSERUNGSSTECKPLATZ (AF)

- Deine Drohne erhält einen Rüstungsverbesserungssteckplatz für eine Rüstungsverbesserung (siehe Seite {204}). Die Rüstungsverbesserung muss separat erworben werden. Du kannst die Rüstungsverbesserung nur installieren, wenn deine Drohne über genug freie Verbesserungssteckplätze verfügt, um die Voraussetzungen der Verbesserung zu erfüllen. Du kannst diese Modifikation maximal vier Mal wählen; deine Drohne erhält jedes Mal einen weiteren Platz für eine Rüstungsverbesserung.

SPRUNGDÜSEN (AF)

- Deine Drohne ist mit kraftvollen miniaturisierten Schubdüsen ausgestattet. Sie kann diese Düsen nutzen, um als Bewegungsaktion bis zu 9 m weit zu springen (hoch, weit oder eine Kombination aus maximal 9 m). Sollte eine Schwebedrohne diese Modifikation erhalten, kann sie stattdessen 1 Runde lang ihre Bewegungsrate für Fliegen um 9 m erhöhen. Nach der Benutzung müssen die Düsen 1 Minute lang abkühlen, ehe sie wieder benutzt werden können.

UMGANG MIT WAFFEN (AF)

- Deine Drohne erhält eines der folgenden Talente als Bonustalent (sie muss alle Voraussetzungen des gewählten Talents erfüllen): Umgang mit Einfachen Nahkampfwaffen, Umgang mit Fortschrittlichen Nahkampfwaffen, Umgang mit Handfeuerwaffen, Umgang mit Langwaffen, Umgang mit Schweren Waffen oder Umgang mit Spezialwaffen. Du kannst diese Modifikation mehrfach wählen, du musst deiner Drohne jedes Mal ein anderes Bonustalent aus der Liste zuweisen.

VERBESSERTE PANZERUNG (AF)

- Deine Drohne erhält einen Bonus von +2 auf ihre RK. Mit der 11. Stufe kannst du diese Modifikation ein weiteres Mal als Komplexe Modifikation wählen.

VERBESSERTE SINNESWAHRNEHMUNG (AF)

- Deine Drohne erhält Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m und einen Verständnisbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung. Sollte deine Drohne über die Modifikation Kamera verfügen, so erhält auch die Kamera diese Sinne.

WAFFENMONTAGEPLATZ (AF)

- Du kannst eine Handfeuerwaffe oder andere einhändige Fernkampfwaffe an deiner Drohne befestigen, dies ermöglicht ihr, diese Waffe zu führen und mit ihr anzugreifen. Diese Waffe kann nicht entwaffnet werden. Für eine Langwaffe, eine Schwere Waffe und andere zweihändige Fernkampfwaffe benötigst du zwei Waffenmontageplätze. Ein Waffenmontageplatz fasst bis zu zwei Batterien, zwei Magazine oder zwei Einheiten einer anderen Munitionsart für die befestigte Waffe, sofern die Masse der Munition Leicht oder weniger ist. Wird eine zweihändige Waffe an mehreren Waffenmontageplätzen befestigt, zählt dies hinsichtlich ihrer Munitionskapazität als ein Montageplatz. Die Drohne lädt diese Batterien oder Magazine automatisch nach; dies erfordert die übliche Zeit für die fragliche Waffe. Verbrauchte Batterien oder Magazine werden in der Drohne eingelagert. Du kannst alle Batterien oder Magazine eines Waffenmontageplatzes als Bewegungsaktion ersetzen. Du musst die Waffe und die Munition separat erwerben (sofern du noch nicht über sie verfügst). Du kannst die Waffe mit jeder anderen Waffe ersetzen, welche die Kriterien für den Montageplatz erfüllt (wenn du z.B. über zwei Waffenmontageplätze verfügst, könntest du eine Langwaffe durch eine Schwere Waffe ersetzen). Um eine Waffe auszuwechseln, benötigst du dein Individualisiertes Handwerkszeug und 1 Stunde Arbeit. Du kannst diese Modifikation mehrfach wählen, die Drohne erhält jedes Mal einen weiteren Waffenmontageplatz.

WASSERSTRAHLANTRIEB (AF)

- Deine Drohne ist mit miniaturisierten Düsen für den Einsatz im Wasser ausgestattet, welche ihr eine Bewegungsrate für Schwimmen in Höhe ihrer 1/2 Bewegungsrate an Land verleihen. Nur Kampf- und Tarnkappendrohnen können diese Modifikation erhalten.

WERKZEUGARM (AF)

- Wähle einen technischen Gegenstand aus Kapitel 7: Ausrüstung mit einer maximalen Masse von Leicht und einer Gegenstandstufe, die deine Mechanikerstufe nicht übersteigt. Deine Drohne besitzt einen robotischen Arm, an welchem dieser Gegenstand befestigt ist, ferner verfügt sie über die erforderliche Programmierung, um den Gegenstand zu benutzen. Sie kann ein Werkzeug, welches Fertigkeitswürfe erfordert, aber nur einsetzen, wenn sie über Fertigkeitsränge in der fraglichen Fertigkeit besitzt (oder wenn du über Fertigkeitsränge in der fraglichen Fertigkeit verfügst und die Drohne sich unter deiner direkten Kontrolle befindet).

ZUSÄTZLICHE MUNITION (AF)

- Einer der Waffenmontageplätze deiner Drohne fasst zwei zusätzliche Batterien, Magazine oder zwei Einheiten anderer Munition neben seiner normalen Waffen- und Munitionskapazität. Ehe du diese Modifikation wählen kannst, muss deine Drohne über die Modifikation Waffenmontageplatz verfügen. Du kannst diese Modifikation mehrfach wählen (maximal ein Mal pro Waffenmontageplatz der Drohne).

Komplexe Modifikationen

Du musst wenigstens die 11. Mechanikerstufe besitzen, um die folgenden Modifikationen wählen zu können:

11. STUFE

ECHOLOT (AF)

- Deine Drohne kann mittels Echolot ungesehene Gegner bemerken. Deine Drohne erhält die Fähigkeit Blindgespür (Geräusche) (siehe Seite {262}).

ENERGIESCHILD (AF)

- Deine Drohne erhält einen Energieschild, welcher ihr eine Anzahl Temporärer Trefferpunkte in Höhe deiner Mechanikerstufe verleiht. Dieser Schild bleibt aktiv, bis alle Temporären Trefferpunkte verbraucht wurden. Die Drohne kann ihren Schild auf volle Kraft aufladen, wenn sie 1 Reservepunkt aufwendet im Rahmen einer Rast zum Zurückerlangen von Ausdauerpunkten. Du kannst diese Modifikation ein zweites Mal wählen, um die Temporären Trefferpunkte des Schildes zu verdoppeln.

FLUGSYSTEM (AF)

- Deine Drohne erhält eine Bewegungsrate für Fliegen in Höhe deiner 1/2 Bewegungsrate am Boden mit durchschnittlicher Manövrierfähigkeit. Sie kann diese Fähigkeit für bis zu 10 Minuten am Tag einsetzen. Diese Wirkungsdauer muss nicht am Stück genutzt werden, wird aber in Einheiten zu jeweils 1 Minute abgerechnet. Du kannst diese Modifikation ein zweites Mal wählen; in diesem Fall steigt die Bewegungsrate für Fliegen auf die volle Bewegungsrate der Drohne am Boden und kann sie unbegrenzt lange fliegen.

GRABWERKZEUG (AF)

- Deine Drohne erhält eine Bewegungsrate für Graben in Höhe ihrer 1/2 Bewegungsrate am Boden. Sie kann sich mit dieser Geschwindigkeit durch Erde, Lehm und Sand bewegen. Dabei hinterlässt sie kein Loch im Boden und kann man an der Oberfläche auch keine Spuren ihrer Passage erkennen.

MÄCHTIGE ENERGIERESISTENZ (AF)

- Wähle eine Energieart, gegen welche deine Drohne bereits über die Modifikation Energieresistenz verfügt. Erhöhe die fragliche Energieresistenz zum 5. Du kannst diese Modifikation mehrfach wählen. Ihre Effekte sind nicht kumulativ. Weise diese Modifikation jedes Mal einer anderen Energieart zu, für welche die Drohne über die Modifikation Energieresistenz verfügt.



MEDIZINISCHE SUBROUTINE (AF)

- Deine Drohne ist mit Erste Hilfe-Fähigkeiten ausgestattet. Solltest du auf 0 Trefferpunkte reduziert werden, kann deine Drohne versuchen, dir Erste Hilfe zu leisten, obwohl du den Zustand Bewusstlos hast. In den Folgerunden nutzt deine Drohne so viele Bewegungsaktionen wie erforderlich, um an deine Seite zurückzukehren und sodann als Standard-Aktion Erste Hilfe zu leisten. Im Anschluss kannst du 2 Reservepunkte aufwenden, um eine Anzahl an Trefferpunkten in Höhe deiner Mechanikerstufe zurückzuerlangen. Deine Drohne kann diese Modifikation nur bei dir einsetzen und auch nur, so lange du nicht tot bist und über wenigstens 2 Reservepunkte verfügst. Du kannst von dieser Behandlung nur ein Mal innerhalb von 24 Stunden profitieren. Ehe du diese Modifikation wählen kannst, muss deine Drohne über die Modifikationen Fertigkeitssubroutinen (mit der Fertigkeit Medizin) und Manipulatoren verfügen.

REAKTIVE TARNUNG (AF)

- Deine Drohne ist mit einer dünnen Beschichtung ausgestattet, welche die Farbe verändern kann, um sich der Umgebung anzupassen. Solange deine Drohne 1 Runde lang bewegungslos bleibt, erhält sie einen Bonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit; dieser Bonus ist nicht mit *Unsichtbarkeit* oder ähnlichen Effekten kumulativ. Sollte deine Drohne eine Handlung ausführen, verliert sie diesen Bonus, bis sie wieder 1 Runde lang unbeweglich bleibt.

SCHOCKWELLE (AF)

- Wenn deine Drohne unter 10 TP reduziert wird, schaltet sie sich augenblicklich ab und setzt einen wellenartigen Stromstoß frei, selbst wenn der Angriff sie deaktivieren oder zerstören sollte. Dies verursacht 1W6 Punkte Elektrizitätsschaden pro Stufe bei jeder Kreatur innerhalb von 3 m Entfernungen mit Ausnahme der Drohne selbst. Eine betroffene Kreatur kann einen Reflexwurf gegen SG 10 + deine 1/2 Mechanikerstufe + deinen Intelligenzmodifikator ablegen; bei Erfolg wird der Schaden halbiert.

UNSICHTBARKEITSFELD (AF)

- Als Standard-Aktion kann sich deine Drohne ein Mal am Tag für 10 Minuten unsichtbar machen (wie *Unsichtbarkeit*). Sollte sie während dieses Zeitraumes angreifen, endet die Unsichtbarkeit vorzeitig. Deine Drohne kann 2 Reservepunkte aufwenden, um diese Fähigkeit am selben Tag erneut einzusetzen. Ehe du diese Modifikation wählen kannst, muss deine Drohne über die Modifikation Reaktive Tarnung verfügen.

VERBUNDPANZERUNG (AF)

- Deine Drohne erhält Schadensreduzierung 1/–. Mit der 7., 13., 16. und 19. Stufe steigt diese SR jeweils um 1.

EXOKORTEX

Dein Exokortex erlangt im Rahmen deiner Stufenprogression die folgenden Fähigkeiten:

ZIELVERFOLGUNG (AF) 1. STUFE

- Dein Exokortex stattet dich mit verbesserten Kampffertigkeiten aus; dies verleiht dir Umgang mit Langwaffen und Schweren Rüstungen. Mit der 3. Stufe erhältst du Waffenspezialisierung (Langwaffen), als hättest du über deine Klasse Umgang mit Langwaffen erlangt. Als Bewegungsaktion kannst du im Kampf einen Gegner bestimmen, den dein Exokortex verfolgen soll. Solange dieses Ziel sich innerhalb deiner Sicht befindet, versorgt dich der Exokortex mit Telemetriedaten, Informationen zu Schwachstellen und den Kampftaktiken des Zieles, so dass du Angriffe gegen dieses Ziel ausführen kannst, als entspräche dein Grundangriffsbonus durch deine Stufen als Mechaniker deiner Mechanikerstufe. Wenn du ein anderes Ziel bestimmst, verlierst du augenblicklich diesen Bonus gegenüber dem vorherigen Ziel.

SPEICHERMODUL (AF) 1. STUFE

- Du kannst das Speichermodul deines Exokortex nutzen, um dein eigenes Wissen zu untermauern. Als Reaktion kannst du ein Mal am Tag außerhalb eines Kampfes einen gescheiterten Fertigkeitswurf (siehe Seite {243}) zum Abrufen von Wissen (siehe Seite {143}) wiederholen. Ferner verleiht dir dein Exokortex das Bonustalent Fertigkeitsfokus. Du kannst das Speichermodul deines Exokortexes nicht nutzen, während die Zielverfolgung aktiv ist. Wenn du eine Mechanikerstufe erhältst, kannst du das Speichermodul deines Exokortex umbauen und den bisherigen Fertigkeitsfokus durch Fertigkeitsfokus für eine andere Fertigkeit ersetzen.

DRAHTLOSES HACKEN (AF) 5. STUFE

- Anstelle die Zielverfolgung zu führen, kann dein Exokortex auf ein maximal 6 m entferntes, anderes Computersystem zugreifen. Dies zählt als eine Standard-Aktion im Rahmen der Nutzung der Fertigkeit Computer. Solange dein Exokortex mit dem Computer interagiert, darfst du dich nicht weiter als 6 m von diesem entfernen. Sollte die Handlung mehrere Aktionen oder sogar Runden erfordern, kannst du deine eigenen Aktionen parallel zum Exokortex nutzen und deine Aktion und die effektive Standard-Aktion des Exokortex gegen die erforderliche Gesamtzeit anrechnen. Solltest du nicht über das Klassenmerkmal Distanzhacken verfügen, musst du dich angrenzend zu dem fraglichen Computer befinden, um deine Fertigkeitswürfe abzulegen.

EXOKORTEXMODIFIKATIONEN (AF) 7. STUFE

- Dein Exokortex ermöglicht es dir, dich mit einer der folgenden Drohnenmodifikationen zu versehen, als wärst du eine Drohne, bei welcher die fragliche Modifikation installiert wird: Energieresistenz, Frachtträger, Geheimfach, Geschwindigkeit, Kletterklauen, Rüstungsverbesserungssteckplatz, Sprungdüsen, Umgang mit Waffen (Fortschrittliche Nahkampfwaffen oder Schwere Waffen), Verbesserte Sinneswahrnehmung und Wasserstrahlantrieb. Mit der 11. Stufe kannst du eine weitere Modifikation erhalten; die Liste der Wahloptionen wird um die folgenden ergänzt: Echolot, Flugsystem, Grabwerkzeug, Mächtige Energieresistenz, Reaktive Tarnung und Unsichtbarkeitsfeld. Mit der 14. und der 17. Stufe kannst du eine weitere Modifikation erhalten. Jedes Mal, wenn du eine Mechanikerstufe erlangst, kannst du eine oder mehrere Modifikationen gegen andere Modifikationen austauschen, allerdings musst du stets über wenigstens eine Einfache Modifikation von der Liste der 7. Stufe verfügen.

ZWEIFACHE ZIELVERFOLGUNG (AF) 10. STUFE

- Du kannst deinem Exokortex zwei Ziele zum Verfolgen zuweisen, dies erhöht deinen Grundangriffsbonus gegen beide Ziele. Du kannst beide Ziele mit derselben Bewegungsaktion bestimmen, musst dabei aber imstande sein, beide zu sehen.

MULTITASKING (AF) 15. STUFE

- Du kannst deinem Exokortex drei Ziele zum Verfolgen zuweisen (dies ist im Rahmen derselben Bewegungsaktion möglich). Die Reichweite von Drahtloses Hacken steigt auf 12 m. Dein Exokortex kann zugleich eine Zielverfolgung führen und einen nahen Computer hacken, allerdings zählt der Computer als ein Ziel für Zielverfolgung, so dass du zugleich maximal zwei Ziele verfolgen und einen Computer hacken lassen kannst. Schlussendlich kannst du das Speichermodul deines Exokortex auch im Kampf nutzen, selbst wenn die Zielverfolgung aktiv ist.

VIERFACHE ZIELVERFOLGUNG (AF) 20. STUFE

- Dein Exokortex kann vier Ziele simultan verfolgen; das Hacken eines nahen Computers zählt nicht gegen diese Obergrenze.





KAMPFTECHNIKER
MOTIV: SÖLDNER

Es gibt kein Ziel, das zu groß oder zu schwer gepanzert ist, als dass du und deine Drohne es nicht angehen würden.

ATTRIBUTSWERTE
Geschicklichkeit ist dein wichtigstes Attribut, da du dieses brauchst, um zu treffen, während Intelligenz deine Fertigkeiten verbessert und dir weitere Reservepunkte verleiht.

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ
Kampfdrohne

MECHANIKERTRICKS
Energieschild (2.)
Energiewiderstand (8.)
Verstärkter Energieschild (8.)
Verbesserter Energiewiderstand (14.)

DROHNENMODIFIKATIONEN
Zusätzliche Munition (1.)
Energieschild (11.)

TALENTE
Waffenfokus (Langwaffen)
Waffenspezialisierung (Langwaffen)
Umgang mit Waffen (Langwaffen)

FERTIGKEITEN
Computer
Medizin
Steuerung
Technik
Wahrnehmung

VERBESSERTER ELITEKÄMPFER
MOTIV: KOPFGELDJÄGER

Du hast deinen Körper und deinen Verstand aufgewertet, um dich in eine Kampfmaschine zu verwandeln.

ATTRIBUTSWERTE
Geschicklichkeit ist dein wichtigstes Attribut, da du dieses brauchst, um zu treffen, während Intelligenz dir weitere Reservepunkte verleiht.

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ
Exokortex

MECHANIKERTRICKS
Überladung (2.)
Übertaktung (2.)
Erhöhte Übertaktung (8.)
Verbesserte Überladung (8.)
Überlegene Überladung (14.)
Verstärkte Übertaktung (14.)

TALENTE
Abhärtung
Verbesserte Initiative
Waffenfokus (Langwaffen)

FERTIGKEITEN
Athletik
Technik
Wahrnehmung





SABOTEUR
MOTIV: GESETZLOSER

Du nutzt Heimlichkeit und technische Fertigkeiten, um die Ungerechtigkeit zu bekämpfen.

ATTRIBUTSWERTE
Intelligenz ist dein wichtigstes Attribut, da es deine Fertigkeiten und die SG der Rettungswürfe gegen deine Fähigkeiten verbessert; Geschicklichkeit erhöht deine RK.

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ
Tarnkappendrohne

MECHANIKERTRICKS
Gegenmaßnahmen neutralisieren (2.)
Geisterhafter Hacker (8.)
Saboteur (14.)

DROHNENMODIFIKATIONEN
Kamera (1.)
Unsichtbarkeitsfeld (11.)

TALENTE
Fertigkeitsfokus (Computer)
Fertigkeitsfokus (Technik)
Fertigkeitssynergie (Fingerfertigkeit und Heimlichkeit)

FERTIGKEITEN
Computer
Naturwissenschaften

SCHIFFSINGENIEUR
MOTIV: RAUMFAHRER

Du kennst dein Raumschiff wie kein anderer und kannst es anscheinend dazu bringen, seine Grenzen zu überschreiten.

ATTRIBUTSWERTE
Intelligenz ist wichtig, da dieses Attribut deinen Reservepunktevorrat vergrößert und deine Fertigkeiten verbessert; Geschicklichkeit lässt dich im Kampf effektiver sein.

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ
Exokortex

MECHANIKERTRICKS
Schnelles Reparieren (2.)
Schnelles Zusammenflicken (2.)
Ingenieursblick (8.)
Modifikationsbastler (14.)

TALENTE
Umgang mit Granaten
Amateurtechnomagier
Waffenfokus (Langwaffen)

FERTIGKEITEN
Computer
Naturwissenschaften
Steuerung
Technik
Wahrnehmung

SOLARIER

AUSDAUERPUNKTE 7 TP
KO-Modifikator + 7



Die Sterne leiten die Planeten mit der Macht der Schwerkraft, sie erschaffen Leben mit Licht und Wärme, verzehren Welten in Supernovas und Schwarzen Löchern. Du verstehst, dass die Taten des Schaffens und Zerstörens nicht im Widerspruch stehen, sondern vielmehr zwei Teile eines natürlichen, dualistischen Kreislaufes sind. Du willst ein Bote dieses Kreislaufs sein, ein erleuchteter Krieger mit der Fähigkeit, die Kräfte der Sterne selbst zu manipulieren. Du wirst ständig von einem Funkeln fundamentaler Energie oder Entropie begleitet und kannst diese Essenz im Kampf einsetzen, um Waffen und Rüstungen aus strahlenem Sternenlicht oder reiner, verschlingender Dunkelheit zu erschaffen. Möglicherweise warst du ein Tempelschüler oder hattest eine persönliche Erleuchtung. Du siehst dich als Teil einer uralten Tradition - einer Kraft der Erhaltung und Auslöschung.

SCHLÜSSELATTRIBUT

Dein Charisma lässt dich deine Verbindung zum Kosmos fokussieren, entsprechend ist Charisma dein Schlüsselattribut. Ein hoher Stärkewert verbessert deine Nahkampfangriffe.

KLASSENFERTIGKEITEN

FERTIGKEITSRÄNGE PRO STUFE
IN-MODIFIKATOR + 4

- Akrobatik (GE)
- Athletik (ST)
- Diplomatie (CH)
- Einschüchtern (CH)
- Mystik (WE)
- Wahrnehmung (WE)
- Naturwissenschaften (IN)
- Beruf (CH, IN oder WE)
- Motiv erkennen (WE)
- Heimlichkeit (GE)

RÜSTUNGEN UND WAFFEN

UMGANG MIT RÜSTUNGEN
Leichte Rüstungen

UMGANG MIT WAFFEN
Einfache Nahkampfwaffen, Fortschrittliche Nahkampfwaffen und Handfeuerwaffen



TABELLE 4-8: SOLARIER

KLASSEN-STUFE	GRUND-ANGRIFFS-BONUS	REF-RETTUNGSWURF-BONUS	WIL-RETTUNGSWURF-BONUS	ZÄH-RETTUNGSWURF-BONUS	KLASSENMERKMALE	SOLARMANIFESTATIONEN	
						SOLARRÜSTUNG	SOLARWAFFE
1.	+1	+0	+2	+2	Fertigkeitsadept, Solarmanifestation, Sternenmodus, Sternenoffenbarung (Schwarzes Loch, Supernova)	+1 RK	1W6
2.	+2	+0	+3	+3	Sternenoffenbarung	+1 RK	1W6
3.	+3	+1	+3	+3	Siderischer Einfluss (2 Fertigkeiten), Waffenspezialisierung	+1 RK	1W6
4.	+4	+1	+4	+4	Sternenoffenbarung	+1 RK	1W6
5.	+5	+1	+4	+4	–	+1 RK, Resistenz 5	1W6
6.	+6	+2	+5	+5	Sternenoffenbarung	+1 RK, Resistenz 5	2W6
7.	+7	+2	+5	+5	Blitzartige Schläge	+1 RK, Resistenz 5	2W6
8.	+8	+2	+6	+6	Sternenoffenbarung	+1 RK, Resistenz 5	2W6
9.	+9	+3	+6	+6	Zenitoffenbarung	+1 RK, Resistenz 5	3W6
10.	+10	+3	+7	+7	Sternenoffenbarung	+2 RK, Resistenz 10	3W6
11.	+11	+3	+7	+7	Siderischer Einfluss (4 Fertigkeiten)	+2 RK, Resistenz 10	3W6
12.	+12	+4	+8	+8	Sternenoffenbarung	+2 RK, Resistenz 10	4W6
13.	+13	+4	+8	+8	Solarierangriff	+2 RK, Resistenz 10	5W6
14.	+14	+4	+9	+9	Sternenoffenbarung	+2 RK, Resistenz 10	6W6
15.	+15	+5	+9	+9	–	+2 RK, Resistenz 15	7W6
16.	+16	+5	+10	+10	Sternenoffenbarung	+2 RK, Resistenz 15	8W6
17.	+17	+5	+10	+10	Zenitoffenbarung	+2 RK, Resistenz 15	9W6
18.	+18	+6	+11	+11	Sternenoffenbarung	+2 RK, Resistenz 15	10W6
19.	+19	+6	+11	+11	Siderischer Einfluss (6 Fertigkeiten)	+2 RK, Resistenz 15	11W6
20.	+20	+6	+12	+12	Sternenkind, Sternenoffenbarung	+2 RK, Resistenz 20	12W6

FERTIGKEITSADEPT 1. STUFE

Auf deinem Weg als Solarier erlangst du zusätzliches Verständnis und Training. Wähle zwei zusätzliche Fertigkeiten aus und füge sie der Liste deiner Klassenfertigkeiten hinzu.

SOLARMANIFESTATIONEN (ÜF) 1. STUFE

Mit der 1. Stufe erlangst du eine körperliche Manifestation deiner stellaren Kräfte. Die inaktive Grundform deiner Solarmanifestation ist ein Funke stellarer Energie, das etwa die Größe einer Faust besitzt und neben deinem Kopf schwebt. Neben diesem Sternenfunke kann deine Manifestation eine von zwei weiteren Formen besitzen: Rüstung oder Waffe. Mit der 1. Solarierstufe musst du dich für eine Solarmanifestation entscheiden: Rüstung oder Waffe. Du kannst ferner entscheiden, ob deine Solarmanifestation in jeder Form entweder hell in einer Farbe erstrahlt, die man normalerweise mit Sonnen assoziiert (darunter Blau, Gelb, Rot oder Weiß) oder aber die perfekte Schwärze eines Schwarzen Lochs besitzt. Unabhängig von ihrer Form gibt eine erstrahlende Solarmanifestation Dämmerlicht mit 6 m Radius ab. Du kannst das Licht oder die Dunkelheit als Standard-Aktion abschalten, um nicht aufzufallen oder heimlich agieren zu können; doch wenn du einen Sternenmodus annimmst (siehe Seite {102}) kehrt die Dunkelheit oder das Strahlen augenblicklich zurück. Diese Wahl kann später nicht mehr geändert werden.

Nur du kannst mit deiner Solarmanifestation agieren, egal welche Form sie hat. Keine andere Kreatur oder anderer Effekt kann auf deine Solarmanifestation einwirken, dies schließt auch Versuche zum Entwaffnen oder Gegenstand zerschmettern ein.

Solarrüstung

Du kannst deinen Sternenfunken zu einer Rüstung aus stellarer Energie ausbilden, welche deinen Körper nachzeichnet. Diese Rüstung scheint aus strahlendem Licht oder solider Dunkelheit zu bestehen entsprechend dem von dir bestimmten Äußeren deiner Solarmanifestation. Die Form der Rüstung bestimmst du, egal ob es sich um eine leuchtende Ritterrüstung, einen enganliegenden Anzug aus knisternder Energie oder eine Aura aus Sonnenplasma handelt. Das Aussehen deiner Rüstung beeinflusst aber ihre Funktion nicht und verleiht ihr auch keine besonderen Eigenschaften. Du kannst Entscheidungen zum Äußeren erst mit Erreichen der nächsten Solarierstufe wieder ändern.

Deine Solarrüstung verleiht dir einen Verbesserungsbonus von +1 auf Kinetische Rüstungsklasse und Energetische Rüstungsklasse. Mit der 10. Stufe steigt dieser Bonus auf +2. Diese Rüstung ist mit Leichter Rüstung kompatibel, verleiht dir jedoch keine Vorteile, wenn du eine schwerere Rüstung trägst. Mit der 5. Stufe erhältst du zudem Energieresistenz 5, während deine Solarrüstung aktiv ist. Du kannst bei Aktivierung der Rüstung zwischen Feuer- oder Kälteresistenz wählen und als Bewegungsaktion zwischen diesen Resistenzen wechseln. Dieser Bonus steigt mit der 10. Stufe und dann alle weiteren 5 Stufen jeweils um 5.

Das Ausbildung oder Aufgeben deiner Solarrüstung ist eine Bewegungsaktion.

Solarwaffe

Du kannst deinen Sternenfunken mit einer Hand ergreifen, um eine Nahkampfwaffe aus stellarer Energie zu bilden. Die Waffe scheint aus leuchtendem Licht oder fester Dunkelheit zu bestehen entsprechend der Wahl, die du hinsichtlich deiner Solarmanifestation getroffen hast. Ansonsten legst du ihre allgemeine Form fest. Normale Nahkampfwaffen wie Äxte, Schwerter und Speere sind weitverbreitet, aber auch andere Formen sind möglich wie eine große Rune aus stellarer Energie, eine Masse zuckender Energietentakel oder eine Energiefausch, die über deine Hand passt. Das Aussehen deiner Waffe beeinflusst aber ihre Funktion nicht und verleiht ihr auch keine besonderen Eigenschaften. Du kannst Entscheidungen zum Äußeren erst mit Erreichen der nächsten Solarierstufe wieder ändern.

Deine Solarwaffe funktioniert wie eine Einhändige kinetische Fortschrittliche Nahkampfwaffe. Du bist automatisch im Umgang mit ihr geübt. Mit der 1. Stufe entscheidest du dich, ob deine Solarwaffe Hieb-, Stich- oder Wuchtschaden verursachen soll. Wenn du eine neue Solarierstufe erreichst, kannst du die Schadensart der Waffe abändern. Deine Solarwaffe verursacht 1W6 + deinen Stärkemodifikator Schaden. Dieser Schaden steigt mit der 6. Stufe, der 9. Stufe, der 12. Stufe und dann mit jeder weiteren Solarierstufe um jeweils 1W6. Solarierwaffenkristalle (siehe Seite {170} können den Schaden deiner Solarwaffe erhöhen.

Zum Ausbilden oder Deaktivieren einer Solarwaffe ist eine Bewegungsaktion erforderlich, welche dieselbe Anstrengungen benötigt, wie eine Waffe zu ziehen oder fortzustecken (dies kann mit einer Fortbewegung im Rahmen einer Bewegungsaktion kombiniert oder mit dem Talent Schnelle Waffenbereitschaft kombiniert werden). Deine Solarwaffe löst sich automatisch auf, wenn sie jemals deine Hand verlässt.

STERNENMODUS (ÜF) 1. STUFE

Die von dir genutzten Sternenkräfte sind entweder auf Photonen eingestimmt, welche die Kraft der Sterne repräsentieren, Wärme, Licht und Plasma abzugeben, oder aber auf Gravitonen, welche die Kraft der Sterne darstellen, Gegenstände mittels Schwerkraft anzuziehen und einzufangen. Der ultimative Ausdruck der Photonenkraft ist die Supernova, bei der die ganze Energie eines Sterns nach außen abgegeben wird, während der ultimative Ausdruck der Gravitonenkraft das Schwarze Loch ist, dessen Schwerkraftsog nichts entkommen kann, nicht einmal das Licht. Das Gleichgewicht zwischen diesen gegensätzlichen Kräften ist die Quelle deiner Kraft. Dein Sternenmodus repräsentiert die Stärke deiner Verbindung mit einer oder beider dieser Kräfte - diese Beziehung verändert sich von einem Moment zum anderen, wenn du deine Sternenoffenbarungen einsetzt.

Im Kampf versetzt du dich in einen Zustand metaphysischer Übereinstimmung mit kosmischen Kräften. Zu Beginn deines ersten Zuges im Kampf musst du einen von drei Sternenmodi wählen, sofern du bei Bewusstsein bist: Gravitonen-, Photonen- oder Freier Modus (siehe unten).

Zu Beginn jeder Folgerunde musst du wählen, ob du in deinem aktuellen Modus verbleibst oder ggf. in den Freien Modus wechselst. Solltest du dich entscheiden, im aktuellen Modus zu bleiben, erlangst du einen weiteren Einstimmungspunkt für diesen Modus. Solange du über 1 oder 2 Einstimmungspunkte in einem Modus verfügst, bist du auf diesen Modus Eingestimmt. Solange du über 3 Einstimmungspunkte in einem Modus verfügst, bist du auf diesen Modus Vollständig eingestimmt. Manche deiner Sternenoffenbarungen sind Zenitoffenbarungen, welche du nur nutzen kannst, wenn du auf den einen oder anderen Modus Vollständig eingestimmt bist. Wenn du Vollständig eingestimmt bist, kannst du keine weiteren Punkte mehr in diesem Modus erlangen, verbleibst aber in diesem Zustand, bis der Kampf endet, dein Sternenmodus endet oder du in den Freien Modus wechselst. Mit Wechsel in den Freien Modus verlierst du alle bisher angesammelten Einstimmungspunkte. Zu Beginn deines nächsten Zuges kannst einen neuen Sternenmodus annehmen oder im Freien Modus verbleiben.

Mit Ende des Kampfes endet auch deine Sternenmodus. Solltest du während einer Begegnung den Zustand Bewusstlos erhalten, wechselst du in den Freien Modus über. Solltest du das Bewusstsein zurückerlangen, während du immer noch in Gefahr bist, kannst du in deinem ersten Zug nach Erwachen einen Sternenmodus annehmen, als wäre dies die erste Kampfrunde. Sollte der Kampf enden, ehe du wieder bei Bewusstsein bist, endet dein Sternenmodus. Wenn du keinen Sternenmodus innehast, egal aus welchem Grund, gillst du als im Freien Modus befindlich hinsichtlich deiner Sternenoffenbarungen.

Außerhalb von Kämpfen kannst du keinen Sternenmodus eingehen. Diese Fähigkeit manifestiert sich nur in Gefahrensituationen, wenn deine Ausbildung dein Handeln bestimmt und deinen Geist mit dem Universum verbindet. Damit sich dein Sternenmodus aktiviert, muss für dich ein gewisses Risiko bestehen, d.h. du musst einem bedeutsamen Gegner (siehe Seite {242}) gegenüberstehen. Sollte es Zweifel geben, ob du dich im Kampf befindest oder den Sternenmodus aktivieren kannst, entscheidet der SL. Dies bedeutet auch, dass dein Sternenmodus enden könnte, bevor ein zuvor gefährlicher Kampf beendet ist, wenn nur noch Handlanger und Gesindel übrig ist, die für dich keine echte Bedrohung darstellen.

Gravitonoffenbarung

Photonenoffenbarung

GRAVITONENMODUS

- Wenn du den Gravitonenmodus eingehst, erlangst du 1 Gravitoneneinstimmungspunkt und den Zustand Eingestimmt (Gravitonen). Manche deiner Sternenoffenbarungen sind Gravitonenkräfte und werden stärker, wenn du den Zustand Eingestimmt (Gravitonen) besitzt. In diesem Zustand erhältst du ferner einen Verständnisbonus von +1 auf Reflexwürfe. Dieser Bonus steigt pro 9 Solarierstufen um 1.

PHOTONENMODUS

- Wenn du den Photonenmodus eingehst, erlangst du 1 Photoneneinstimmungspunkt und den Zustand Eingestimmt (Photonen). Manche deiner Sternenoffenbarungen sind Photonenkräfte und werden stärker, wenn du den Zustand Eingestimmt (Photonen) besitzt. In diesem Zustand erhältst du ferner einen Verständnisbonus auf Schadenswürfe (Schadenswürfe für deine Sternenfähigkeiten eingeschlossen). Dieser Bonus steigt pro 6 Solarierstufen um 1.

FREIER MODUS

- Im Freien Modus erlangst du einen Einstimmungspunkte und weder den Zustand Eingestimmt (Gravitonen) noch Eingestimmt (Photonen). Während du dich im Freien Modus befindest, erlangst du keinerlei Vorteile.

STERNENOFFENBARUNG 1. STUFE

Im Rahmen deiner Klassenprogression stößt du auf neue Geheimnisse der Kräfte von Energie, Schwerkraft, Sternenlicht und andere grundlegende Quellen kosmischer Kraft, die dir die Gabe verleihen, diese Mächte zu fokussieren und machtvolle übernatürliche Fähigkeiten zu manifestieren. Mit der 1. Stufe erlernst du automatisch die Sternenoffenbarungen Schwarzes Loch und Supernova. Mit der 2. Stufe und anschließend jeder weiteren geraden Solarierstufe erlernst du jeweils eine weitere Sternenoffenbarung. Du kannst jede Sternenoffenbarung nur ein Mal erlernen,

außer es ist in der Beschreibung anders aufgeführt. Du kannst jede beliebige Sternenoffenbarung wählen; solltest du aber über mehr Photonenoffenbarungen als Gravitonenoffenbarungen (oder umgekehrt) verfügen, ist es schwerer, in einem Modus den Zustand Vollständig eingestimmt zu erhalten (siehe auch Einseitige Offenbarungen auf Seite {104}). Du findest die Liste wählbarer Sternenoffenbarungen ab Seite {103}.

Dort ist in der Regel auch aufgeführt, welche Aktion du jeweils nutzen musst. Sollte eine Sternenoffenbarung nicht die für sie erforderliche Aktion nennen und eine andere Handlung modifizieren wie einen Angriffs- oder Fertigkeitswurf, so kann sie als Teil der entsprechenden Aktion genutzt werden. Sollte eine Sternenoffenbarung einem Gegner einen Rettungswurf gegen ihre Effekte erlauben, so ist der SG 10 + deine 1/2 Solarierstufe + dein Charisamodifikator. Eine Offenbarung mit einer Wirkungsdauer von 1 Runde oder bis du den mit ihr assoziierten Modus verlässt, währt bis ans Ende der längeren Wirkungsdauer. Du kannst Sternenoffenbarungen im Kampf und außerhalb des Kampfes nutzen. Da du aber einen Sternenmodus nur im Kampf eingehen kannst, währt jede Offenbarung mit Wirkungsdauer 1 Runde oder länger, wenn du im Sternenmodus bist, nur 1 Runde, wenn du nicht im Kampf bist.

SIDERISCHER EINFLUSS (ÜF) 3. STUFE

Du kannst außerhalb des Kampfes auf stellare Kräfte zugreifen und die Eigenschaften von Gravitonen oder Photonen nutzen, um auf deine Fertigkeiten einzuwirken. Mit der 3. Stufe wählst du zwei Fertigkeiten - jeweils eine von der Gravitonenliste und eine von der Photonenliste. Mit der 11. Stufe und der 19. Stufe wählst du jeweils zwei weitere Fertigkeiten. Wenn du Fertigkeiten wählst, dann wähle jeweils eine von der Gravitonenliste und eine von der Photonenliste.

Wenn du deinen Siderischen Einfluss nutzt, musst du 1 Minute lang meditieren und dann Gravitonen- oder Photonenfertigkeiten wählen. Wenn du einen Fertigkeitswurf für eine Fertigkeit der gewählten Art (Gravitonen oder Photonen) ablegst, kannst du 1W6 als Verständnisbonus auf deinen Fertigkeitswurf addieren. Diese Fähigkeit währt, bis du dich an einem Kampf beteiligst, den Zustand Bewusstlos erhältst oder erneut meditierst, um die andere Fertigkeitsart zu wählen. Du kannst diese Fähigkeit mit 1minütiger Meditation reaktivieren.

- **Gravitonfertigkeiten:** Bluffen (CH), Heimlichkeit (GE), Motiv erkennen (WE), Mystik (WE), Verkleiden (CH)
- **Photonenfertigkeiten:** Diplomatie (CH), Einschüchtern (CH), Kultur (IN), Medizin (IN), Überlebenskunst (WE)

WAFFENSPEZIALISIERUNG (AF) 3. STUFE

Du erhältst das Bonustalent Waffenspezialisierung für alle Waffenarten, mit denen du laut Klassenbeschreibung geübt bist. Solltest du als Solarmanifestation Solarwaffe gewählt haben, erhältst du auch hierfür die Vorteile von Waffenspezialisierung, als handle es sich um eine Fortschrittliche Nahkampfwaffe.

BLITZARTIGE SCHLÄGE (AF) 7. STUFE

Deine Meisterschaft des Nahkampfes gestattet dir, mehrfache Waffenangriffe zielsicherer zu führen. Wenn du einen Vollen Angriff ausschließlich mit Nahkampfwaffen ausführst, erleidest du lediglich einen Malus von -3 auf jeden Angriffswurf anstelle der üblichen -4.

ZENITOFFENBARUNGEN 9. STUFE

Mit der 9. Stufe und der 17. Stufe erlangst du jeweils zwei machtvolle Sternenoffenbarungen. Wähle zwei Offenbarungen von der Liste der Zenitoffenbarungen - jeweils eine von der Liste der Gravitonoffenbarungen und eine von der Liste der Photonenoffenbarungen. Du findest die Liste wählbarer Zenithoffenbarungen ab Seite {107}.

Zenitoffenbarungen sind machtvolle Sternenoffenbarungen, welche erfordern, dass du für einen Sternenmodus den Zustand Vollständig eingestimmt besitzt. Nach Nutzung einer Zenitoffenbarung kehrst du augenblicklich in den Freien Modus zurück.

SOLARIERANGRIFF (AF) 13. STUFE

Wenn du einen Vollen Angriff ausführst, kannst du drei Angriffe durchführen statt nur zwei Angriffe. Du erleidest einen Malus von -6 auf diese Angriffe anstelle eines Malus von -4. Sofern du über das Klassenmerkmal Blitzartige Schläge verfügst, unterliegen deine Angriffe nur einem Malus von -5, solange es allesamt Nahkampfangriffe sind.

STERNENKIND (ÜF) 20. STUFE

Du bist im spiriruellen Sinne ein Kind der Sterne. Als Bewegungsaktion kannst du innerhalb von 9 m Entfernung die Lichtverhältnisse um 1 Schritt aufhellen oder verdunkeln. Wenn du einen Sternenmodus eingehst, erlangst du sofort 2 Einstimmungspunkte der entsprechenden Art und den Zustand Eingestimmt. Solltest du zu Beginn deines Zuges diesen Sternenmodus beibehalten, kannst du 2 Einstimmungspunkte erhalten statt 1 Punkt, so dass du nach 2 Runden den Zustand Vollständig eingestimmt erlangst.

Ferner kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um genug Einstimmungspunkte zu erlangen, um in der ersten Kampfrunde den Zustand Vollständig eingestimmt zu erlangen (du kannst von dieser Option nicht Gebrauch machen, nachdem du eine Zenitoffenbarung eingesetzt hast). Alternativ kannst du 1 Reservepunkt aufwenden und alle Einstimmungspunkte in einem Sternenmodus gegen dieselbe Anzahl an Einstimmungspunkten im anderen Sternenmodus eintauschen. So könntest du von Vollständig eingestimmt (Gravitonen) auf Vollständig eingestimmt (Photonen) wechseln.

STERNENOFFENBARUNG

Mit der 1. Stufe erlernst du deine ersten Sternenoffenbarungen (Schwarzes Loch und Supernova), die zweite erlangst du mit der 2. Stufe und anschließend mit jeder geraden Klassenstufe eine weitere. Viele Sternenoffenbarungen setzen eine Mindeststufe als Solarier voraus. Sie sind entsprechend organisiert. Ferner ist jedes mit einem Symbol versehen, welches anzeigt, ob es sich hierbei um eine Gravitonen- oder eine Photonenoffenbarung handelt - siehe die Symbole über diesem Eintrag.

1. STUFE

Mit der 1. Stufe erlangt jeder Solarier die folgenden Sternenoffenbarungen:

SCHWARZES LOCH (ÜF)

- Wenn du den Zustand Vollständig eingestimmt (Gravitonen) innehast, kannst du als Volle Aktion eine beliebige Anzahl an Kreaturen innerhalb von 6 m Entfernung näher zu dir ziehen. Du wählst, welche Kreaturen im Wirkungsbereich betroffen sein soll. Jedes Ziel muss einen Zähigkeitswurf ablegen; misslingt ihm dieser Rettungswurf, so wird es 3 m auf dich zugezogen. Die Reichweite dieser Offenbarung und die Strecke, um die ein Ziel zu dir hin gezogen wird, steigen mit der 5. Stufe und dann alle weiteren 4 Solarierstufen jeweils um 1,50 m. Feste Gegenstände blockieren diese Fähigkeit nicht, allerdings bewegen sich Kreaturen, die von festen Gegenständen aufgehalten werden, nicht länger auf dich zu. Kreaturen, die durch diese Fähigkeit bewegt werden, provozieren mit dieser Fortbewegung keine Gelegenheitsangriffe. Nachdem du diese Offenbarung genutzt hast, kehrst du augenblicklich in den Freien Modus zurück und bist nicht länger eingestimmt. Schwarzes Loch funktioniert hinsichtlich aller Fähigkeiten, die sich auf Zenitoffenbarungen beziehen, als Zenitoffenbarung.

SUPERNOVA (ÜF)

- Wenn du den Zustand Vollständig eingestimmt (Photonen) innehast, kannst du als Standard-Aktion allen Kreaturen innerhalb von 3 m Entfernung zu dir 1W6 Punkte Feuerschaden plus 1W6 Punkte Feuerschaden pro Solarierstufe zufügen. Einer betroffe-

EINSEITIGE OFFENBARUNGEN

Wenn du dich zu stark einer Art von Offenbarung widmest, verlierst du die Harmonie mit den kosmischen Kräften, auf die du zugreifst. Du kannst eine Offenbarung einer Art (Gravitonen oder Photonen) mehr besitzen als von der anderen Art, ohne Nachteile zu erleiden. Solltest du von einer Art aber zwei oder mehr als von der anderen besitzen, erhältst du den Zustand Eingestimmt, während du im Sternenmodus 1-3 Einstimmungspunkte ansammelst, und den Zustand Vollständig Eingestimmt erst mit dem 4. Einstimmungspunkt in diesem Sternenmodus. Beispiel: Solltest du über 3 Photonenoffenbarungen und 1 Gravitonenoffenbarung verfügen, benötigst du 4 Einstimmungspunkte, um den Zustand Vollständig eingestimmt zu erlangen, egal ob Gravitonen oder Photonen.

nen Kreatur steht ein Reflexwurf zu, bei Erfolg erleidet sie nur den halben Schaden. Mit der 9. Stufe kannst du den Radius auf 4,50 m erweitern und mit der 17. Stufe auf 6 m. Nachdem du diese Offenbarung genutzt hast, kehrst du augenblicklich in den Freien Modus zurück und bist nicht länger eingestimmt. Supernova funktioniert hinsichtlich aller Fähigkeiten, die sich auf Zenitoffenbarungen beziehen, als Zenitoffenbarung.

2. STUFE

Du musst wenigstens die 2. Solarierstufe besitzen, um die folgenden Sternenoffenbarungen wählen zu können:

AUFBLITZEN (ÜF)

Als Bewegungsaktion kannst du für 1 Minute Licht in einem 9 m Radius abgeben. Wähle Dämmerlicht, Normales Licht oder Helles Licht, wenn du diese Offenbarung aktivierst. Als Standard-Aktion kannst du einen hellen Lichtblitz erzeugen und so eine maximal 9 m weit entfernte Kreatur zu einem Reflexwurf zwingen; sollte ihr dieser Rettungswurf misslingen, erhält sie für 1 Runde den Zustand Blind. Im Anschluss wird das Ziel für 10 Minuten gegen diese Offenbarung immun. Blinde Kreaturen oder solche ohne lichtempfängliche Sehorgane sind gegen diese Offenbarung immun.

Wenn du den Zustand Eingestimmt oder Vollständig eingestimmt besitzt und als Standard-Aktion einen Lichtblitz erzeugst, kannst du alternativ allen Gegnern innerhalb der Reichweite für 1 Runde den Zustand Geblendet verleihen, ohne dass ihnen ein Rettungswurf zustünde.

DUNKLE MATERIE (ÜF)

Als Bewegungsaktion kannst du auf die Eigenschaften Dunkler Materie zurückgreifen, um deine Dichte zu erhöhen und so körperlichem Schaden zu widerstehen. Du erhältst Schadensreduzierung 1/-. Mit der 6. Stufe und anschließend mit jeder 3. darauffolgenden Solarierstufe steigt diese SR jeweils um 1. Dieser Vorteil währt 1 Runde, sofern du nicht vorher den Gravitonmodus verlässt.

Solltest du Eingestimmt oder Vollständig eingestimmt sein, entspricht deine SR aus dieser Offenbarung deiner 1/2 Solarierstufe.

PERSÖNLICHE SCHWERKRAFT MANIPULIEREN (ÜF)

Du kannst die auf dich einwirkende Anziehungskraft zwischen dir und deiner Umgebung erhöhen oder senken. Du kannst einen Bonus in Höhe von 1/3 deiner Solarierstufe (Minimum +1) auf Fertigkeitswürfe für Athletik zum Klettern, Schwimmen oder Springen als Teil der Aktion addieren, die du für den Fertigkeitswurf verwendest. Ferner kannst du als Reaktion beim Fallen den Fallschaden halbieren. Mit der 6. Stufe kannst du dich für 1 Runde über vertikale Oberflächen oder sogar kopfüber an der Decke bewegen. Dies funktioniert wie *Spinnenklettern*, du hast aber die Hände frei und kannst sogar rennen. Du musst deine Bewegung auf einer Oberfläche beenden, die dich normal tragen kann. Solltest du deine Bewegung auf einer vertikalen Oberfläche oder auf der Decke stehend beenden, musst du einen Fertigkeitswurf für Athletik zum Klettern ablegen, andernfalls fällst du.

Wenn du den Zustand Eingestimmt oder Vollständig eingestimmt innehast, wird der Bonus aus dieser Offenbarung auf Fertigkeitswürfe für Klettern, Schwimmen oder Springen verdoppelt.

PLASMAHÜLLE (ÜF)

Als Bewegungsaktion kannst du all deine Nahkampfangriffe Feuerschaden statt der normalen Schadensart verursachen lassen. (Die Angriffe erfolgen immer noch entsprechend der Waffe gegen die ERK oder KRK des Zieles.) Dieser Vorteil währt 1 Runde, sofern du nicht vorher den Photonenmodus verlässt.

Wenn du den Zustand Eingestimmt oder Vollständig eingestimmt innehast, verursachen deine Angriffe mit Plasmaummantelung zusätzlichen Feuerschaden in Höhe deiner 1/2 Solarierstufe.

SCHWERKRAFTANKER (ÜF)

Als Bewegungsaktion kannst du eine Schwerkraftbindung zwischen dir und der Oberfläche, auf der du stehst, oder den Gegenständen in deinen Händen erzeugen. Dies verleiht dir einen Bonus von +4 auf deine RK gegen Kampfmanöver für Ansturm, Versetzen und Zu Fall bringen, falls du die Oberfläche unter deinen Füßen wählst, oder gegen Kampfmanöver für Entwaffnen, wenn du Gegenstände wählst. Dieser Vorteil währt 1 Runde, sofern du nicht vorher den Gravitonmodus verlässt. Du kannst stets nur eine Gravitonanker besitzen.

Wenn du den Zustand Eingestimmt oder Vollständig eingestimmt innehast, kannst du diese Offenbarung als Reaktion aktivieren, wenn du das Ziel eines Kampfmanövers für Ansturm, Entwaffnen, Versetzen oder Zu Fall bringen wirst; in diesem Fall wirkt die Offenbarung gegen diesen Angriff.

SCHWERKRAFTTELEKINESE (ÜF)

Diese Offenbarung erlaubt dir, Gegenstände auf Distanz zu bewegen (wie *Psychokinetische Hand*; siehe Seite {370}).

Wenn du den Zustand Eingestimmt oder Vollständig eingestimmt innehast, kannst du diese Fähigkeit zudem nutzen, um Kreaturen der Größenkategorie Mittelgroße oder kleiner festzuhalten, anzuheben oder zu bewegen. Die Kreatur kann einen Zähigkeitswurf ablegen; bei Erfolg wird der Effekt vereitelt. Die betroffene Kreatur kann sich ansonsten nicht fortbewegen, wohl aber andere normale Handlungen ausführen. Die Fähigkeit unterliegt den Einschränkungen des Zaubers (außer der Gewichtsobergrenze), du kannst eine Kreatur aber maximal 1,50 m über den Boden heben. Wenn du eine Standard-Aktion aufwendest, um dich auf die Schwerkraftfessel zu konzentrieren, steht dem Ziel ein neuer Rettungswurf zu, um den Effekt zu beenden. Gelingt einer Kreatur der Rettungswurf gegen diese Fähigkeit, so wird sie für 24 Stunden gegen sie immun.

STERNENSTURMANGRIFF (ÜF)

Als Standard-Aktion kannst du dich in Sternenfeuer hüllen und einen Sturmangriff ausführen, ohne die üblichen Mali zu erleiden (siehe Seite {248}).

Wenn du den Zustand Eingestimmt oder Vollständig eingestimmt innehast, kannst du anstelle des Nahkampfangriffes am Ende des Sturmangriffs einen Ansturm ausführen. Unabhängig vom Erfolg des Ansturms erleidet das Ziel dann 2W6 Punkte Feuerschaden (REF, halbiert). Dieser Schaden steigt mit der 6. Stufe und anschließend jede 2. Stufe jeweils um 1W6.



STRAHLUNG (ÜF)

Als Standard-Aktion kannst du eine Aura schwacher Radioaktivität ausstrahlen. Kreaturen innerhalb von 1,50 m Entfernung zu dir müssen Zähigkeitswürfe ablegen; misslingt einer betroffenen Kreatur dieser Rettungswurf, erhält sie den Zustand Kränkelnd. Dieser Zustand währt, bis sie deine Aura verlässt. Gelingt der Rettungswurf ist die fragliche Kreatur gegen deine Strahlung für 24 Stunden immun. Dies ist ein Gifteffekt (siehe Seite {415}). Dieser Vorteil währt 1 Runde, sofern du nicht vorher den Photonenmodus verlässt.

Wenn du Eingestimmt oder Vollständig eingestimmt bist, wächst die Größe deiner Aura auf 3 m.

6. STUFE

Du musst wenigstens die 6. Stufe erreicht haben, um die folgenden Sternenmanifestationen wählen zu können:

FLAMMENBAHN (ÜF)

Als Bewegungsaktion kannst du dich um bis zu deine Bewegungsrate fortbewegen, wobei du gegen Angriffe Tarnung erlangst, die während deiner Fortbewegung gegen dich erfolgen. Zudem kannst du eine Flammenspur in allen Feldern hinterlassen, die du durchquerst. Die Flammen währen 1 Runde lang und fügen jedem 2W6 Punkte Feuerschaden zu, der eines dieser Felder betritt. Du kannst dich im Rahmen dieser Fortbewegung nicht durch die Angriffsfläche einer anderen Kreatur bewegen. Wenn du diese Offenbarung erneut nutzt, erlöschen die zuvor erschaffenen Flammen. Der Schaden dieser Flammen steigt mit der 8. Stufe und dann alle weiteren 2 Stufen jeweils um 1W6.

Wenn du den Zustand Eingestimmt oder Vollständig eingestimmt innehast, erhalten Kreaturen, die durch die Flammen Schaden erleiden, zudem den Zustand Brennend (1W6 Feuerschaden; siehe Seite {273}).

GLANZ DES LEBENS (ÜF)

Als Bewegungsaktion kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um eine Anzahl an Trefferpunkten in Höhe deiner doppelten Solarierstufe zurückzuerlangen. Nach Anwendung dieser Offenbarung kannst du sie erst wieder nutzen, wenn du nach einer 10minütigen Rast Ausdauerpunkte zurückerlangst.

Wenn du den Zustand Eingestimmt oder Vollständig eingestimmt innehast, so erhöhe die Menge an geheilten Trefferpunkten auf die dreifache Solarierstufe.

HYPNOTISCHER GLANZ (ÜF)

Als Standard-Aktion kannst du eine lebende Kreatur davon überzeugen, dass du vertrauenswürdig bist. Dies funktioniert wie *Person bezaubern* (siehe Seite {342}, aber mit einer Wirkungsdauer von 1 Runde pro Solarierstufe). Wenn der Effekt endet und du dich außerhalb der Sichtlinie befindest und das Ziel nicht mit einer Aktivität beschäftigt ist, die es ohne die Bezauberung nicht begonnen hätte, erkennt das Ziel nicht, dass es bezaubert wurde oder ungewöhnlich gehandelt hat, solange niemand sonst es darauf hinweist. Du kannst mit dieser Offenbarung stets nur eine Kreatur zugleich bezaubern. Nach Anwendung dieser Offenbarung wird das Ziel unabhängig vom Erfolg der Bezauberung für 24 Stunden gegen diese Fähigkeit immun. Dein Einfluss auf die Kreatur endet mit Ende der Wirkungsdauer; wahrscheinlich hört das Ziel dann auch auf zu tun, was du von ihm verlangt hast. Mit der 9. Stufe funktioniert diese Offenbarung wie *Monster bezaubern* (siehe Seite {342}).

Wenn du den Zustand Eingestimmt oder Vollständig eingestimmt innehast und erfolgreich eine Kreatur mit dieser Fähigkeit bezauberst, kannst ihr ferner befehlen, bei ihrem nächsten Zug näherzukommen, zu fliehen oder innezuhalten (wie *Befehl*; kein Rettungswurf; siehe Seite {343}).

KORONA (ÜF)

Als Standard-Aktion kannst du deinen Körper in feuriges Plasma hüllen. Du erlangst Kälteresistenz 10; jede angrenzende Kreatur, welche dich mit einer Natürlichen Waffe oder einer Nahkampfwaffe trifft, erleidet 2W6 Punkte Feuerschaden. Dieser Vorteil währt 1 Runde, sofern du nicht vorher den Photonenmodus verlässt. Mit der 12. Stufe steigt der Schaden auf 3W6 und die Kälteresistenz auf 15. Mit der 18. Stufe steigt der Schaden auf 4W6 und die Kälteresistenz auf 20.

Wenn du den Zustand Eingestimmt oder Vollständig eingestimmt inne und die Offenbarung aktiv hast, erleidet jede Kreatur, die ihren Zug zu dir angrenzend beginnt, Feuerschaden in Höhe deiner 1/2 Solarierstufe.

REFLEXION (ÜF)

Du kannst Fernkampfangriffe auf deine Gegner zurückwerfen. Solltest du die Handlung Vollständige Verteidigung während deines letzten Zuges genutzt oder defensiv gekämpft haben und 1 Reservepunkt aufwenden, kannst du als Reaktion einen Fernkampfangriff ablenken, der dich verfehlt. Wähle ein neues Ziel innerhalb von 9 m Entfernung zu dir aus und führe einen Fernkampfangriffswurf mit einem Malus von -4 durch. Trifft dein Angriff, erleidet das neue Ziel Schaden, als wäre es das beabsichtigte Ziel des ursprünglichen Fernkampfangriffs gewesen.

Wenn du den Zustand Eingestimmt oder Vollständig eingestimmt innehast, erleidest du keinen Malus von -4 auf deinen umgelenkten Angriffswurf.

10. STUFE

Du musst wenigstens die 10. Stufe erreicht haben, um die folgenden Sternenmanifestationen wählen zu können:

SCHWERKRAFTSCHUB (ÜF)

Als Volle Aktion kannst du ein Kampfmanöver für Entwaffnen oder Zu Fall bringen gegen ein maximal 9 m entferntes Ziel ausführen. Addiere deinen Charismamodifikator anstelle deines Stärkemodifikators auf deinen Angriffswurf. Du erhältst einen Bonus von +4 auf diesen Angriffswurf, der nicht mit dem Bonus aus dem Talent Verbessertes Kampfmanöver kumulativ ist.

Wenn du den Zustand Eingestimmt oder Vollständig eingestimmt innehast, ein Ziel mit dieser Offenbarung entwaffnest und eine Hand frei hast, so fliegt der fallengelassene Gegenstand auf dich zu und du kannst ihn aus der Luft greifen. Solltest du ein Ziel mit dieser Offenbarung zu Fall bringen, kannst du es dabei um 3 m auf dich zu ziehen.

STERNENGESPÜR (ÜF)

Du kannst die Bewegungen aller Himmelskörper spüren, welche dich beeinflussen, um Einsichten zu kommenden Ereignissen zu erhalten. Als Volle Aktion kannst du ein Mal am Tag versuchen zu erkennen, ob eine bestimmte deiner Handlungen dir in der nahen Zukunft Gutes oder Schlechtes bringen wird. Die funktioniert wie *Vorahnung* mit einer effektiven Zauberstufe in Höhe deiner Solarierstufe. Du kannst 1 Reservepunkt aufwenden, um die Offenbarung am selben Tag erneut einsetzen zu können; du kannst sie dennoch nur ein Mal pro Stunde nutzen.

Wenn du den Zustand Eingestimmt oder Vollständig eingestimmt innehast, kannst du mit dieser Offenbarung 1 Stunde in Zukunft sehen statt der üblichen 1/2 Stunde.

SCHWERKRAFT TROTZEN (ÜF)

Als Bewegungsaktion kannst du dich fliegend um bis zu deine Bewegungsrate fortbewegen. Du musst diese Fortbewegung auf festem Boden beenden oder du fällst. Ab der 12. Stufe musst du nicht mehr landen, sofern du sofort im Anschluss an deine Fortbewegung eine weitere Bewegungsaktion nutzt, um diese Of-

fenbarung zu nutzen. Während deiner letzten Bewegungsaktion deines Zuges musst du aber dennoch landen oder du fällst.

Wenn du Eingestimmt oder Vollständig eingestimmt bist, steigt deine Bewegungsrate für Fliegen aus dieser Fähigkeit um 3 m.

ZERDRÜCKENDE SCHWERKRAFT (ÜF)

- Als Standard-Aktion kannst du die Effekte der Schwerkraft auf die inneren Organe oder Mechanismen eines maximal 9 m weit entfernten Zieles verstärken und ihm so Probleme bereiten. Dem Ziel steht ein Zähigkeit zu, misslingt dieser Rettungswurf, erhält es für 1 Minute den Zustand Wankend. Diese Offenbarung wirkt auch auf Konstrukte. Du kannst diesen Effekt jede Runde als Bewegungsaktion aufrechterhalten, allerdings steht dem Ziel jede Runde ein neuer Rettungswurf zu, um den Effekt zu beenden. Gelingt einer Kreatur dieser Rettungswurf oder endet der Effekt, wird sie für 24 Stunden gegen diese Offenbarung immun.

  Wenn du den Zustand Eingestimmt oder Vollständig eingestimmt innehast, kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um dem Ziel zudem für 1 Runde den Zustand Betäubt zu verleihen. Wird der Effekt in den Folgerunden aufrechterhalten, verlängert dies die Wirkungsdauer des Zustandes Wankend, aber nicht des Effekts Betäubt.

PERSÖNLICHES VERZERRUNGSFELD (ÜF)

- Du kannst das Licht, Klänge und sogar Vibrationen um deinen Körper herum biegen, so dass du schwerer zu bemerken bist. Als Bewegungsaktion kannst du dir selbst einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit verleihen. Dieser Vorteil währt 1 Runde, sofern du nicht vorher den Gravitonenmodus verlässt.

  Wenn du den Zustand Eingestimmt oder Vollständig eingestimmt innehast, kannst du mit dieser Offenbarung deine Gegenwart derart verschleiern, dass du einen Fertigkeitswurf für Heimlichkeit sogar dann ablegen kannst, wenn du beobachtet wirst und keine Tarnung oder Ablenkung besitzt. Du bist nicht unsichtbar, sondern nur schwer klar zu sehen. Sollte eine Kreatur dich vor dem Fertigkeitswurf für Heimlichkeit beobachtet haben, weiß sie um deinen Aufenthaltsort, bis es dir gelingt, eine Deckung oder Tarnung zu erreichen. Die Wirkungsdauer dieser Offenbarung endet, wenn du einen Angriff ausführst oder eine andere Kreatur zu einem Rettungswurf zwingst oder zu Beginn deines nächsten Zuges, wenn du nicht augenblicklich eine weitere Bewegungsaktion aufwendest, um diese Offenbarung erneut einzusetzen und so aufrechtzuerhalten.

SEELENFEUER (ÜF)

- Du kannst deine körpereigenen Selbstheilungsprozesse anfeuern. Als Bewegungsaktion kannst du 1 Reservepunkt aufwenden. Solltest du unter einem Leiden wie einer Droge, einem Fluch, einem Gift oder einer Krankheit leiden, kannst du augenblicklich einen weiteren Rettungswurf gegen den normalen SG des Rettungswurfes gegen dieses Leiden ablegen. Gelingt dir dieser Rettungswurf, so endet das Leiden, egal wie viele erfolgreiche Rettungswürfe dazu normalerweise erforderlich wären. Nach Anwendung dieser Offenbarung kannst du sie erst wieder nutzen, wenn du nach einer 10minütigen Rast Ausdauerpunkte zurückerlangst.

  Wenn du den Zustand Eingestimmt oder Vollständig eingestimmt innehast, kannst du diese Offenbarung ferner nutzen, um einen der folgenden Zustände bei dir zu beenden: Blind, Blutung, Brennend, Erschöpft, Erschüttert, Geblendet, Kauernd, Kränkelnd, Panisch oder Verängstigt.

14. STUFE

Du musst wenigstens die 14. Stufe erreicht haben, um die folgenden Sternenmanifestationen wählen zu können:

SCHWERKRAFTSCHILD (ÜF)

- Als Bewegungsaktion kannst du einen schwachen Schild komprimierter Gravitationswellen erzeugen, welcher dir einen Situationsbonus von +1 auf deine RK gewährt. Dieser Vorteil währt 1 Runde, sofern du nicht vorher den Gravitonenmodus verlässt.

  Wenn du den Zustand Eingestimmt oder Vollständig eingestimmt innehast, kannst du als Bewegungsaktion eine Scheibe aus massiven Gravitationskräften erzeugen, welche Angriffe ablenken kann. Wähle eine Seite deiner Angriffsfläche. Der Schild erstreckt sich über drei zusammenhängende Feldränder in gerader Linie, wobei sein Zentrum die von dir gewählte Seite ist. Der Schild bietet Deckung gegen Angriffe von der anderen Seite, aber nicht gegen von deiner Seite ausgehende Angriffe. Sollest du dich bewegen, kannst du deinen Schild als Teil deiner Bewegungsaktion umsetzen und auf einen anderen Rand deiner Angriffsfläche setzen. Du benötigst eine freie Hand, um um einen aktiven Schwerkraftschild zu lenken und aufrechtzuerhalten. Du kannst diese Version des Schwerkraftschildes nicht parallel zu einer anderen Offenbarung nutzen, welche dir einen Situationsschild auf deine RK verleiht. Dieser Vorteil währt 1 Runde, sofern du nicht vorher den Gravitonenmodus verlässt.

SONNENGESCHOSS (ÜF)

- Als Standard-Aktion kannst du ein Geschoss aus konzentrierter Sternenenergie auf ein Ziel innerhalb der Reichweite Lang (120 m + 12 m pro Solarierstufe) als Fernkampfangriff gegen die ERK des Zieles verschießen. Bei einem Treffer verursachst du 9W6 Punkte Feuerschaden. Solltest du über einen Solarierkristall (siehe Seite {170}) verfügen, welche die Schadensart einer Solarwaffe verändert, kannst du ihn nutzen, um die Schadensart deines Sonnengeschosses zu verändern. Nach Anwendung dieser Offenbarung kannst du sie erst wieder nutzen, wenn du nach einer 10minütigen Rast Ausdauerpunkte zurückerlangst.

  Wenn du den Zustand Eingestimmt oder Vollständig eingestimmt innehast, erhältst du einen Bonus von +2 auf deinen Fernkampfangriffswurf im Rahmen dieser Offenbarung.

16. STUFE

Du musst wenigstens die 16. Stufe erreicht haben, um die folgenden Sternenmanifestationen wählen zu können:

SCHWERKRAFTKONTROLLE (ÜF)

- Mit deiner Gabe, die Schwerkraft zu manipulieren wächst auch deine Reichweite. Die Reichweite deiner Gravitonenoffenbarungen wird verdoppelt, dies betrifft nicht deine Zenitoffenbarungen. Jede Gravitonenoffenbarung (Zenitoffenbarungen ausgenommen), welche eine einzelne Kreatur zum Ziel hat, kann nun zugleich zwei Kreaturen zum Ziel haben, die nicht weiter als 6 m voneinander entfernt sein dürfen. Du erhöhst zudem die Kraft der folgenden Gravitonenoffenbarungen, sofern du sie besitzt:
- **Persönliche Schwerkraft manipulieren:** Dein Bonus wird auf alle Fertigkeitswürfe für Akrobatik angerechnet und du erleidest keinen Schaden durch Stürze.
- **Reflektion:** Solltest du als Reaktion erfolgreich einen Angriff umlenken, kannst du weitere Angriffe bis zum Beginn deines nächstens Zuges umlenken. Du erhältst einen kumulativen Malus von -2 auf den umgelenkten Angriffswurf pro Anwendung nach der ersten. Solle ein umgelenkter Angriff sein Ziel verfehlen, kannst du keine weiteren Umlenkungsversuche unternehmen, bis du diese Offenbarung erneut einsetzt.
- **Schwerkraft trotzen:** Deine Bewegungsrate für Fliegen steigt um 6 m.
- **Schwerkraftanker:** Als Bewegungsaktion kannst du beide Versionen von Schwerkraftanker zugleich erhalten.



PHOTONENKONTROLLE (ÜF)

- Dein Gabe, Licht und Energie zu manipulieren, wächst beachtlich. Der Radius deiner Photonenoffenbarungen (nicht aber deiner Zenitoffenbarungen) steigt um 3 m. Jede Photonenoffenbarung (aber nicht Zenitoffenbarung), welche 1 Runde oder bis du den Photonenmodus verlässt währt, währt nun 1W4 Runden, wenn du dich nicht im Phontonenmodus befindest. Du erhöhst zudem die Kraft der folgenden Photonenoffenbarungen, sofern du sie besitzt:
- **Glanz des Lebens:** Du kannst diese Offenbarung als Schnelle Aktion statt als Bewegungsaktion einsetzen.
- **Hypnotischer Glanz:** Die Wirkungsdauer der Bezauberung wird verdoppelt.
- **Sternengespür:** Du kannst doppelt so weit in die Zukunft sehen wie normal.
- **Sternensturmangriff:** Du erhältst einen Bonus von +2 auf deine ERK bis zum Beginn deines nächsten Zuges.

Zenitoffenbarungen

Du kannst diese Sternenoffenbarungen nur dann wählen, wenn du das Klassenmerkmal Zenitoffenbarung erlangst.

LICHTSTRAHL (ÜF)

- Wenn du den Zustand Vollständig eingestimmt (Photonen) innehast, kannst du dich als Bewegungsaktion in einen Lichtstrahl verwandeln und dich mit Lichtgeschwindigkeit an einen Punkt innerhalb der Reichweite Lang bewegen, sofern du ihn sehen kannst. Keine Barriere, welche das Licht blockieren, reflektieren oder brechen würde, behindert deine Fortbewegung. Keine Kreatur kann eine Reaktion nutzen, um deine Fortbewegung zu unterbrechen oder gegen dich Gelegenheitsangriffe auszuführen, solange sie nicht imstande ist, schneller als das Licht zu reagieren. Mit der 17. Stufe kannst du mit derselben Aktion eine dazu bereite oder bewusstlose Kreatur berühren, um sie ebenfalls in Licht zu verwandeln und mitzunehmen.

MINIATURSONNE (ÜF)

- Wenn du den Zustand Vollständig eingestimmt (Photonen) innehast, kannst du als Standard-Aktion das Simulakrum eines Sterns erzeugen. Der Stern ist eine Sphäre mit 3 m Radius, welche deine Angriffsfläche ausfüllt (oder ein Feld deiner Angriffsfläche, solltest du größer als Mittelgroß sein), sowie alle Felder innerhalb von 1,50 m Entfernung zu diesem Feld. Jede Kreatur, deren Zug im selben Feld beginnt wie der Stern, erleidet 1W6 Punkte Feuerschaden pro 2 Solarierstufen, die du besitzt. Jede Kreatur, die zwar außerhalb des Sterns, aber innerhalb von 1,50 m Entfernung zu ihm ihren Zug beginnt, erleidet 1/2 Schaden. Mit der 17. Stufe kannst du dein Sternensimulakrum als Sphäre mit 4,50 m Radius erzeugen, die sich auf dein Feld und alle Felder innerhalb von 3 m Entfernung zu diesem Feld auswirkt (insgesamt 21 Felder).

  Kreaturen können sich durch den Stern bewegen, allerdings besitzt er eine eigene Anziehungskraft: Jede Kreatur in deinem Inneren oder innerhalb von 1,50 m Entfernung zu ihm muss die doppelte Menge an Bewegungsrate aufwenden pro Feld, die sie sich vom Zentrum des Sterns entfernen will. Der Stern währt 1W4+1 Runden lang und bleibt an Ort und Stelle, solltest du dich später bewegen. Du bist gegen die Effekte deiner eigenen Fähigkeit immun.

SOLARBESCHLEUNIGUNG (ÜF)

- Wenn du den Zustand Vollständig eingestimmt (Photonen) innehast, kannst du als Standard-Aktion einen Vollen Angriff durchführen. Ferner werden du und bis zu sechs Verbündete innerhalb von 9 m Entfernung im Anschluss für 1 Minute von *Hast* (siehe Seite {358}) betroffen. Mit der 17. Stufe steigt die zusätzliche, durch *Hast* verliehene Bewegungsrate auf 18 m (aber maximal auf das Dreifach der normalen Bewegungsrate der betroffenen Kreatur).

STERNENBEBEN (SU)

- Wenn du den Zustand Vollständig eingestimmt (Gravitonen) innehast, kannst du eine heftige kinetische Welle erzeugen, welche deine Feinde niederwirft. Als Bewegungsaktion kannst du dich mit bis zu deiner Bewegungsrate auf dem Boden bewegen, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren. Jede Kreatur, die während deiner Fortbewegung irgendwann zu dir angrenzend ist, erleidet 1W8 Punkte Wuchtschaden und muss einen Reflexwurf ablegen; misslingt ihr dieser Rettungswurf, erhält sie den Zustand Liegend. Betroffene Kreaturen müssen hierzu nicht auf festem Boden stehen, um den Zustand Liegend zu erhalten; sollten sie sich in der Luft (aber immer noch zu dir angrenzend) befinden, fallen sie bei misslungenem Rettungswurf zu Boden. Dieser Schaden steigt pro 3 Solarierstufen jeseits der 7. Solarierstufe um 1W8. Mit der 17. Stufe kannst du dich bei Einsatz dieser Offenbarung um bis zum Doppelten deiner Bewegungsrate fortbewegen.

WURMLÖCHER (ÜF)

- Wenn du den Zustand Vollständig eingestimmt (Gravitonen) innehast, kannst du als Standard-Aktion zwei verbundene Wurmlöcher erzeugen. Das eine Wurmloch muss zu dir angrenzend sein, während das andere in deiner Sichtweite innerhalb mittlerer Entfernung (30 m + 3 m pro Solarierstufe) erscheint. Jedes Wurmloch durchmisst 1,50 m und liegt an einer Kreuzung zwischen zwei Feldern. Du und jede von dir mental bestimmte Kreatur der Größenkategorie Groß oder kleiner kann zwischen den Wurmlöchern reisen; du kannst z.B. „Alle Kreaturen“, „Alle Laschuntas“ oder ähnliche Kategorien bestimmen. Dies wird als extradimensionales Reisen behandelt. Bei Betreten eines Wurmloches wird die fragliche Kreatur augenblicklich auf ein an die Kreuzung des anderen Wurmloches angrenzendes Feld transportiert, wo sie ihre Fortbewegung fortsetzen kann. Die Wurmlöcher verbleiben für 1 Runde pro 2 Solarierstufen, über die du verfügst. Mit der 17. Stufe kannst du drei Wurmlöcher mittels dieser Offenbarung erschaffen; eine Kreatur, die eines dieser Wurmlöcher betritt, kann wählen, welches der anderen beiden sie als Ausgang nimmt.

ZEITDILATATION (ÜF)

- Wenn du den Zustand Vollständig eingestimmt (Gravitonen) innehast, kannst du für deine Gegner die Zeit langsamer vergehen lassen. Als Standard-Aktion kannst du eine Gravitationswelle in einem 9 m-Kegel erzeugen. Du wählst, welche Kreaturen im Wirkungsbereich betroffen sein sollen. Jedes Ziel muss einen Zähigkeitswurf ablegen; bei Misslingen dieses Rettungswurfes ist es für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Solarierstufe von *Verlangsamen* (siehe Seite {377}) betroffen. Mit der 17. Stufe sind selbst Ziele, deren Rettungswürfe gelingen, für 1 Runde von *Verlangsamen* betroffen.





STREITER
MOTIV: BERÜHMTHEIT

Du tust, was du musst, um jene zu beschützen, denen du dienst, selbst wenn du dir dafür die Hände schmutzig machen musst.

ATTRIBUTSWERTE
Stärke ist dein wichtigstes Attribut, da du dieses brauchst, um zu treffen, während Geschicklichkeit und Konstitution helfen, im Kampf zu bleiben.

SOLARMANIFESTATIONEN
Solarwaffe

STERNENOFFENBARUNGEN
Schwerkraftanker (2.)
Schwerkraft trotzen (6.)
Wurmlöcher (9.)

TALENTE
Geschosse abwehren
Dranbleiben
Verbesserte Initiative
Dranbleiben und Draufhauen
Beweglichkeit
Waffenfokus (Fortschrittliche Nahkampfwaffen)
Tänzlender Angriff

FERTIGKEITEN
Diplomatie
Einschüchtern
Motiv erkennen

KOSMISCHER SÖLDNER
MOTIV: SÖLDNER

Der Kampf hat dich abgehärtet und auf fast jeden Job vorbereitet.

ATTRIBUTSWERTE
Stärke ist dein wichtigstes Attribut, da du es zum Treffen brauchst. Ferner gibt dir Charisma mehr Reservepunkte, während Geschicklichkeit und Konstitution für Durchhaltevermögen sorgen.

SOLARMANIFESTATIONEN
Solarwaffe

STERNENOFFENBARUNGEN
Sternensturmangriff (2.)
Solarbeschleunigung (9.)
Flammenbahn (6.)

TALENTE
Anpassungsfähiger Kämpfer
Ausfallschritt
Unverwüstlich
Abhärtung
Zusätzliche Reservepunkte
Waffefokus (Fortschrittliche Nahkampfwaffen)
Verbesserte Initiative

FERTIGKEITEN
Akrobatik
Einschüchtern
Athletik
Wahrnehmung





LEUCHTENDER ENTDECKER
MOTIV: XENOSUCHER

Du reist zu unkartographierten Planeten, um alles über Flora, Fauna und Zivilisationen dort zu erfahren.

ATTRIBUTSWERTE
Geschicklichkeit ist dein wichtigstes Attribut, da du dieses brauchst, um zu treffen, während Weisheit und Intelligenz die meisten deiner Fertigkeitsboni verbessern.

SOLARMANIFESTATIONEN
Solarrüstung

STERNENOFFENBARUNGEN
Strahlung (2.)
Korona (6.)
Miniatursonne (9.)

TALENTE
Meisterkletterter
Ausweichschritt
Verbesserte Resistenz
Vielseitiger Fokus
Weite Schritte
Waffenfokus (Handfeuerwaffen)
Beweglichkeit

FERTIGKEITEN
Athletik
Wahrnehmung
Mystik
Naturwissenschaften

AUSGESTOSSENER
MOTIV: GESETZLOSER

Einst warst du Teil einer engzusammenhaltenden Gruppe, doch die Manifestation deiner Kräfte verängstigte die anderen, so dass sie dich fortjagten.

ATTRIBUTSWERTE
Geschicklichkeit ist dein wichtigstes Attribut, da du dieses brauchst, um zu treffen und deine RK zu verbessern, während Charisma dir weitere Reservepunkte verleiht.

SOLARMANIFESTATIONEN
Solarrüstung

STERNENOFFENBARUNGEN
Dunkle Materie (2.)
Zeitdilatation (9.)
Reflektion (6.)

TALENTE
Tödliche Zielgenauigkeit
Aalglatter Schütze
Umgang mit Langläufigen Waffen
Waffenfokus (Langläufige Waffen)
Beweglichkeit
Waffenspezialisierungation (Langläufige Waffen)
Aus vollem Lauf schießen

FERTIGKEITEN
Akrobatik
Heimlichkeit
Wahrnehmung

SOLDAT

AUSDAUERPUNKTE 7 TP
KO-Modifikator + 7



Konflikt ist ein unvermeidlicher Teil des Lebens. Wo immer es lebende Organismen gibt, kämpfen Kreaturen um Vorherrschaft, Ressourcen, Gelände oder Ideale. Du verkörperst diese Wahrheit perfekt, egal ob du zum Schutz anderer, aus einem Verlangen nach Ruhm, aus Rache oder zum Verdienen deines Lebensunterhalts zu den Waffen greifst. Du bist ein Experte für alle Arten des Kampfes, ziehst aber schwere Rüstungen und Waffen vor - je größer, desto besser. Du magst ein Berufssoldat, ein frischer Rekrut einer Söldnereinheit oder ein jegliche Autorität ablehnender einsamer Wolf sein, doch wenn du in den Nahkampf stürmst oder taktisches Sperrfeuer einsetzt, bist du durch und durch ein Krieger, der niemals zögert, das Feuer auf sich zu ziehen, um seine Freunde zu beschützen.

SCHLÜSSELATTRIBUT

Deine Stärke hilft dir bei Nahkampfangriffen sowie beim Tragen Schwerer Waffen und Rüstungen. Geschicklichkeit hilft dagegen beim Abfeuern von Fernkampfwaffen und beim Ausweichen von gegnerischem Beschuss. Daher solltest du entweder Stärke oder Geschicklichkeit als Schlüsselattribut wählen. Diese Wahl kann später nicht mehr geändert werden. Eine hohe Konstitution lässt dich mehr Schaden schlucken.

KLASSENFERTIGKEITEN

FERTIGKEITSRÄNGE PRO STUFE
IN-MODIFIKATOR + 4

- Akrobatik (GE)
- Medizin (IN)
- Athletik (ST)
- Steuerung (GE)
- Beruf (CH, IN oder WE)
- Technik (IN)
- Einschüchtern (CH)
- Überlebenskunde (WE)

RÜSTUNGEN UND WAFFEN

UMGANG MIT RÜSTUNGEN
Leichte und Schwere Rüstungen

UMGANG MIT WAFFEN
Einfache und Fortschrittliche Nahkampfwaffen, Handfeuerwaffen, Langwaffen, Schwere Waffen, Scharfschützenwaffen und Granaten



TABELLE 4-9: SOLDAT

KLASSENSTUFE	GRUNDANGRIFFSBONUS	REFRETTUNGSWURFBONUS	WILRETTUNGSWURFBONUS	ZÄHRETTUNGSWURFBONUS	KLASSENMERKMALE
1.	+1	+2	+2	+0	Primärkampfstil, Primärstiltechnik
2.	+2	+3	+3	+0	Kampftalent
3.	+3	+3	+3	+1	Ausrüstungsverbesserung, Waffenspezialisierung
4.	+4	+4	+4	+1	Kampftalent
5.	+5	+4	+4	+1	Primärstiltechnik
6.	+6	+5	+5	+2	Kampftalent
7.	+7	+5	+5	+2	Ausrüstungsverbesserung
8.	+8	+6	+6	+2	Kampftalent
9.	+9	+6	+6	+3	Primärstiltechnik, Sekundärkampfstil, Sekundärstiltechnik
10.	+10	+7	+7	+3	Kampftalent
11.	+11	+7	+7	+3	Ausrüstungsverbesserung, Soldatenangriff
12.	+12	+8	+8	+4	Kampftalent
13.	+13	+8	+8	+4	Primärstiltechnik, Sekundärstiltechnik
14.	+14	+9	+9	+4	Kampftalent
15.	+15	+9	+9	+5	Ausrüstungsverbesserung
16.	+16	+10	+10	+5	Kampftalent
17.	+17	+10	+10	+5	Primärstiltechnik, Sekundärstiltechnik
18.	+18	+11	+11	+6	Kampftalent
19.	+19	+11	+11	+6	Ausrüstungsverbesserung
20.	+20	+12	+12	+6	Kampftalent, Todesschuss

PRIMÄRKAMPFSTIL 1. STUFE

Dein bevorzugter Kampfstil repräsentiert, welche Art Soldat du bist. Jeder Kampfstil besteht aus mehreren Stiltechniken, welche du im Rahmen deiner Klassenprogression erlernst. Du musst mit der 1. Stufe als Soldat einen Kampfstil wählen. Diese Wahl kann später nicht mehr geändert werden. Du findest die Beschreibungen der wählbaren Kampfstile auf den Seiten {112-115}.

PRIMÄRSTILTECHNIK 1. STUFE

Mit der 1. Stufe und dann alle weiteren 4 Soldatenstufen erhältst du eine Stiltechnik für deinen Primärkampfstil.

KAMPFTALENT 2. STUFE

Mit der 2. Stufe und dann jeder weiteren geraden Soldatenstufe erhältst du ein Bonustalent zusätzlich zu den Talenten, die du über deine normale Progression erlangst. Bei diesen Bonustalenten muss es sich um Kampftalente handeln.

Wenn du ein neues Bonustalent erhältst, kannst du zudem wählen, eines deiner bisherigen Bonustalente durch ein anderes Bonustalent zu ersetzen. Dabei kannst du aber kein Talent ersetzen, welches als Voraussetzung für ein anderes Talent oder eine andere Fähigkeit dient. Du kannst beim Erwerb eines neuen Bonustalents (und nur dann) lediglich jeweils ein Bonustalent austauschen.

AUSRÜSTUNGSKNIFF 3. STUFE

Mit der 3. Stufe und dann alle weiteren 4 Soldatenstufen erlernst du einen besonderen Trick der Kategorie Ausrüstungskniff, der dich fähiger im Umgang mit einer bestimmten Art Rüstung oder Waffe macht. Wähle aus den im Folgenden aufgeführten Ausrüstungskniffen. Manche Ausrüstungskniffe setzen eine bestimmte Soldatenstufe voraus. Diese Anforderung ist in Klammern hinter dem Namen des Tricks aufgeführt.

BLITZBOGEN (AF; 7. STUFE)

Wenn du ein Ziel mit einer Waffe der Kategorie Stromstoß triffst, greifen Blitzbögen zu einem weiteren, maximal 3 m vom ursprünglichen Ziel entfernten Sekundärziel über, um ihm Elektrizitätsschaden zuzufügen. Dieser Schaden entspricht der Gegenstandstufe der Waffe. Das Sekundärziel muss das dem Ursprungsziel am nächsten gelegene sein (sollte es mehrere legale Ziele geben, wählst du).

Diese Ausrüstungsverbesserung funktioniert nicht mit Waffen, welche die besondere Eigenschaft Explosion oder Kegel besitzen. Wenn du diese Ausrüstungsverbesserung zusammen mit einer Waffe nutzt, welche den Kritischen Treffereffekt Überspringend (siehe Seite {182}) generiert, müssen der Blitzbogen und der Kritische Effekt dasselbe Ziel haben.

DURCHSCHLAGENDE SCHWERE WAFFEN (AF; 11. STUFE)

Deine Angriffe mit Schweren Waffen umgehen teilweise die Schadensreduzierung des Zieles. Sollte deine Schwere Waffe die Schadensreduzierung des Zieles nicht bereits überwinden können, dann behandle die Schadensreduzierung des Zieles als um 5 niedriger. Mit der 15. Stufe behandelst du die Schadensreduzierung des Zieles als um 10 niedriger.

HEFTIGE EXPLOSIONEN (AF; 7. STUFE)

Wenn du mit einer Waffe mit der besonderen Eigenschaft Explosion angreifst und ihr Wirkungsradius 3 m oder größer ist, kannst du diesen Radius um 1,50 m vergrößern.

HEFTIGE STREUUNG (AF)

Du erlangst einen Verständnisbonus von +2 auf Schadenswürfe mit Waffen, die über die besondere Eigenschaft Kegel verfügen (z. B. eine Schrotflinte). Dieser Zusatzschaden betrifft nur Kreaturen innerhalb von 3 m Entfernung zu dir. Weiter entfernte Kreaturen erleiden den normalen Schaden. Dieser Bonus steigt pro 4 Soldatenstufen um 1.

KUGELHAGEL (AF)
- Du erhältst einen Verständnisbonus von +1 auf Schadenswürfe für Waffen der Kategorie Projektil. Dieser Bonus steigt pro 4 Soldatenstufen um 1.

LASERGENAUIGKEIT (AF)
- Du erhältst einen Verständnisbonus von +1 auf Schadenswürfe für Waffen der Kategorie Laser.

NAHKÄMPFER (AF)
- Addiere einen zusätzlichen Bonus in Höhe deines halben Stärkebonus auf Schadenswürfe mit Nahkampfwaffen.

PLASMABRENNER (AF; 7. STUFE)
- Du weißt, wie man Dinge mit Plasma in Brand setzt. Wenn dein Angriffswurf mit einer Waffe der Kategorie Plasma eine Natürliche 19 ergibt und du das Ziel triffst, erhält es den Zustand Brennend. Dieser Zustand verursacht 1W4 Punkte Feuerschaden, so die Waffe Gegenstandsstufe 1-6 besitzt, 1W8 bei Gegenstandsstufe 7-14 sowie 2W8 bei Gegenstandsstufe 15+.

RÜSTUNGSVORTEIL (AF)
- Wenn du eine Rüstung trägst, erhältst du einen Verständnisbonus von +1 auf deine Kinetische Rüstungsklasse.

SCHALLRESONANZ (AF; 7. STUFE)
- Wenn du eine maximal 9 m entfernte Kreatur mit einer Waffe der Kategorie Schall triffst, hallt die Schallenergie in dieser Kreatur nach und verleiht ihr für 1 Runde den Zustand Auf dem Falschen Fuß. Solltest du mehrere Kreaturen zugleich treffen (z. B. aufgrund der Eigenschaft Automatisch, Explosion oder Kegel), ist nur die Kreatur von diesem Trick betroffen, welche dir oder dem Zentrum der Explosion am nächsten ist (deine Wahl bei mehreren Kreaturen mit gleicher Entfernung).

SCHNELLFROSTEN (AF; 7. STUFE)
- Wenn du eine Kreatur mit einer Waffe der Kategorie Kryo triffst, wird ihre Bewegungsrate für 1 Runde um 3 m reduziert (Minimum 3 m).

VERANKERNDES ARKANUM (ÜF; 7. STUFE)
- Als Volle Aktion kannst du mit einer magischen Waffe einen einzigen Angriff gegen einen Gegner ausführen. Sollte es sich um einen Fernkampfangriff handeln, muss sich das Ziel innerhalb der ersten Einheit Grundreichweite befinden. Selbst wenn der Angriff normalerweise einen Bereich oder mehrere Ziele betreffen würde, wirkt er nur auf dein ausgewähltes Ziel. Trifft dein Angriff, kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um das Ziel zu einem Willenswurf (SG = 10 + deine 1/2 Soldatenstufe + dein Schlüsselattributsmodifikator) zu zwingen. Misslingt dem Ziel dieser Rettungswurf, kann es sich für 1W4 Runden nicht von seinem aktuellen Feld fortbewegen. Dies hat keine Auswirkungen auf unfreiwillige Bewegungen, hindert die Kreatur aber auch daran, sich fortzuteleportieren oder auf eine andere Ebene zu wechseln. Im Anschluss an den Rettungswurf wird das Ziel unabhängig vom Ausgang des Wurfes für 24 Stunden gegen diese Fähigkeit immun.

WAFFENSPEZIALISIERUNG (AF) 3. STUFE
Du erhältst das Bonustalent Waffenspezialisierung für alle Waffenarten, mit denen du laut Klassenbeschreibung geübt bist.

SEKUNDÄRKAMPFSTIL 9. STUFE
Du wählst einen weiteren Kampfstil. Diese Wahl kann später nicht mehr geändert werden.

SEKUNDÄRSTILTECHNIK 9. STUFE
Mit der 9. Stufe und dann alle weiteren 4 Soldatenstufen erhältst du eine Stiltechnik für deinen Sekundärkampfstil. Hinsichtlich dieser Sekundärstiltechniken ist deine effektive Soldatenstufe gleich deiner Soldatenstufe -8.

SOLDATENANGRIFF (AF) 11. STUFE
Wenn du einen Vollen Angriff ausführst, kannst du drei Angriffe statt nur zwei Angriffe durchführen. Du erleidest einen Malus von -6 auf diese Angriffe anstelle eines Malus von -4.

TODESSCHUSS (AF) 20. STUFE
Als Standard-Aktion kannst du einem Angriff gegen einen Gegner ausführen. Sollte der Angriff treffen, den Gegner aber nicht töten, kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um die Kreatur zu einem Zähigkeitswurf zu zwingen. Misslingt ihr dieser Rettungswurf, so stirbt sie. Diese Kreatur wird im Anschluss unabhängig davon, ob sie einen Zähigkeitswurf ablegen muss, für 24 Stunden gegen deinen Todesschuss immun.

KAMPFSTILE
Die folgenden Kampfstile sind unter Soldaten am weitesten verbreitet. Jeder Kampfstil besteht aus mehreren Stiltechniken, welche du im Rahmen deiner Klassenprogression erlernst.

Arkaner Soldat
Dieser Kampfstil verbindet kämpferische Fähigkeiten mit magischen Kräften und greift auf die Traditionen von Kampfmagiern aus der Zeit weit vor dem Intervall zurück. Dies erlaubt dir, magische Runen zu nutzen, um deine Waffen zu verbessern und auf legendäre Kräfte zurückzugreifen. So erhältst du Zugang zu arkanen Optionen, selbst wenn du keine magische Waffe führst.

RUNE DES MYSTISCHEN RITTERS (ÜF) 1. STUFE
- Du kannst eine Waffe mit einem magischen Zeichen versehen, welches sie hinsichtlich des Umgehens von SR sowie ihres Effekts auf Körperlose Kreaturen als magische Waffe fungieren lässt. Dies währt 10 Minuten. Du kannst stets nur über eine solche Waffe verfügen. Verleihst du diese Rune einer neuen Waffe, verliert die bisherige Waffe diesen Vorteil. Wenn du Trefferpunkte und Härte einer Waffe mit dieser Rune berechnest, dann behandle ihre effektive Gegenstandsstufe als um 5 höher.

GEHEIMNIS DES KAMPFMAGUS (ÜF) 5. STUFE
- Wenn du einer Waffe die Rune des Mystischen Ritters verleihst, verleiht sie der Waffe neben den normalen Vorteilen eine der folgenden Waffenfusionen deiner Wahl: *Ätherisch*, *Aufflammen*, *Eis*, *Gnädig* oder *Schock*. Die Waffe kann eine bereits vorhandene Fusion nicht ein zweites Mal erhalten. Diese Bonusfusion zählt nicht gegen den Maximalgrad an Fusionen, welche die Waffe insgesamt besitzen darf. Die Bonusfusion endet, wenn die Rune des Mystischen Ritters auf der Waffe endet. Mehr zu Fusionen findest du auf Seite {191}.

KRAFT DER LEGENDE (ÜF) 9. STUFE
- Du kannst auf die Verbindung zwischen dir und jenen legendären Helden zurückgreifen, welche einst mächtige magische Waffen gegen ihre Feinde geführt haben. Als Bewegungsaktion kannst du beim Führen einer magischen Waffe oder eine Waffe mit der Rune des Mystischen Ritters 1 Reservepunkt aufwenden, um einen der folgenden, auf dir liegenden Zustände zu beenden: Auf dem Falschen Fuß, Blutung, Brennend, Entkräftet, Erschöpft, Erschüttert, Haltlos, Kränkelnd oder Verwirrt. Alternativ kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um den Zustand Kauernd zu Verängstigt bzw. den Zustand Verängstigt zu Erschüttert zu reduzieren. In diesem Fall hält der neue Zustand für die Restdauer des ursprünglichen Zustandes an und kann von dieser Fähigkeit nicht weiter betroffen werden.



GEHEIMNIS DES ERZMAGIERS (ÜF) 13. STUFE

Du kannst zwei Waffen zugleich die Rune des Mystischen Ritters verleihen. Solltest du die Rune einer dritten Waffe verleihen, so endet die Wirkungsdauer der ersten Rune auf der entsprechenden Waffe. Neben den normalen Vorteilen verleiht die Runen den Waffen eine oder mehrere der folgenden Waffenfusionen (siehe Seite {191}) deiner Wahl: *Ätherisch, Aufflammend, Donner, Eis, Gnädig, Heilig, Säure, Schock, Unheilig* oder *Verderben.* Du kannst auf die beiden Waffen nicht mehr als 10 Grade an Fusionen verteilen; die Fusion *Verderben* zählt dabei als Fusion des 10. Grades.

ARKANER ANGRIFF (ÜF) 17. STUFE

Als Standard-Aktion kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um eine mit der Rune des Mystischen Ritters versehene Waffe für einen zielsicheren Schlag einzusetzen. Dieser Angriff ignoriert Deckung und Tarnung, Vollständige Tarnung eingeschlossen (du musst aber um die Anwesenheit einer Kreatur wissen, um sie mit diesem Angriff anvisieren zu können). Sollte es sich um einen Fernkampfangriff handeln, muss sich das Ziel innerhalb der ersten Einheit Grundreichweite befinden. Der Angriff betrifft nur dein gewähltes Ziel, selbst wenn er normalerweise einen Bereich oder mehrere Ziele betrifft. Du musst immer noch einen normalen Angriff ausführen. Sollte der Angriff fehlschlagen, so hat er keine Wirkung.

Gardist

Dieser Kampfstil konzentriert sich auf die Defensive. Deine Fähigkeiten im Tragen von Rüstungen, dem Schutz vor Angriffen und im Ertragen von Schaden und anderen Widrigkeiten, welche deine Verteidigung durchdringen, verbessern sich.

RÜSTUNGSTRAINING (AF) 1. STUFE

Du reduziert den Rüstungsmalus der von dir getragenen Rüstung um 1 (auf ein Minimum von 0) und erhöhst den Maximalen Geschicklichkeitsbonus deiner Rüstung um 1.

SCHUTZ DES GARDISTEN (AF) 5. STUFE

Wenn ein zu dir angrenzender Verbündeter durch einen Angriff Schaden erleidet, kannst du deine Reaktion nutzen, um dich dazwischenzuwerfen. Du erleidest den halben Schaden, dein Verbündeter erleidet die andere Hälfte. Dies hat keinen Effekt auf Zauber. Ihr erhaltet beide Zustände, wenn der Angriff solche verursachen sollte. Ferner bist du nun im Umgang mit Energetischen Rüstungen geübt.

SCHNELLE ERHOLUNG (AF) 9. STUFE

Du kannst Reservepunkte aufwenden, um nachteilige Zustände zu ignorieren. Als Bewegungsaktion kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um einen der folgenden Zustände für 10 Minuten zu unterdrücken: Entkräftet, Erschöpft, Erschüttert, Kränkelnd, Übelkeit, Verängstigt oder Wankend (siehe Seiten 276-277}). Sollte die Wirkungsdauer des Zustandes innerhalb der 10 Minuten nicht abgelaufen sein, kehren die Effekte des Zustandes zurück. Du kannst stets nur einen Zustand zugleich unterdrücken. Solltest du zugleich die Zustände Erschöpft und Erschüttert innehaben, kannst du nur die Effekte eines Zustandes unterdrücken. Solltest du vom selben Zustand aus unterschiedlichen Quellen betroffen werden, so wirkt die zweite Version immer noch.

KINETISCHE RESISTENZ (AF) 13. STUFE

Du erhältst SR 3/–. Mit der 17. Stufe steigt diese SR auf 5/–.

UNDURCHDRINGLICHE VERTEIDIGUNG (AF) 17. STUFE

Als Standard-Aktion kannst du für dich und einen angrenzenden Verbündeten eine wehrhafte Verteidigung aufbauen. Bis zum Beginn deines nächsten Zuges erhältst du drei Vorteile: Deine Schadensreduzierung steigt auf SR 10/–, du und dein ausgewählter Verbündeter erhalten jeweils einen Bonus von +4 auf eure RK und solltest du deine Fähigkeit Schutz des Gardisten nutzen, ziehst du sämtlichen Schaden auf dich, so dass dein Verbündeter keinen erleidet.

Grenadier

Dieser Kampfstil konzentriert sich auf Angriffe gegen mehrere Ziele, oft unter Verwendung von Granaten. Ferner lehrt er die Nutzung großer Waffen mit beachtlichem Rückstoß. Auf höheren Stufen kannst du Granatwerfer, Raketen und andere schwere Waffen einsetzen.

GRANATENEXPERTE (AF) 1. STUFE

Du erhöhst die Grundreichweite deiner geworfenen Granaten um 5 × deinen Stärkebonus. Ferner bist du imstande, genug Material zu sammeln, um eine Granate herstellen zu können, ohne dafür bezahlen zu müssen. Die Herstellung einer Granate erfordert 10 Minuten. Du kannst jede Art Granate herstellen, deren Gegenstandsstufe deine Soldatenstufe nicht übersteigt. Die Granate ist allerdings instabil und kann nur von dir effektiv genutzt werden. In den Händen anderer Kreaturen ist die Granate ein Blindgänger. Du kannst stets nur eine auf diese Weise hergestellte Granate besitzen. Solltest du eine neue Granate erschaffen, so funktioniert die alte nicht länger.

SCHWERER BESCHUSS (AF) 5. STUFE

Du kannst deine Körperkraft nutzen, um deine Waffe zu stabilisieren und deine Angriffe gefährlicher zu machen. Als Volle Aktion kannst einen einzigen Fernkampfangriff ausführen, welcher allen Zielen zusätzlichen Schaden in Höhe deines Stärkebonus zufügt. Du kannst diese Fähigkeit zusammen mit den besonderen Eigenschaften Automatisch, Explosion oder Unhandlich (siehe Seite {180-182}) anwenden.

EINSCHRÄNKENDER ANGRIFF (AF) 9. STUFE

Wenn du einen Gegner mit einem Fernkampfangriff oder einem Angriff mit einer Waffe mit der besonderen Eigenschaft Explosion oder Kegel triffst, kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um deinem Gegner für eine Anzahl an Runden gleich deinem Stärkebonus einen einschränkenden Effekt zuzufügen. Du kannst zwischen den folgenden Zuständen wählen: Auf dem Falschen Fuß, Haltlos oder Taub (siehe Seiten {275-277}). Alternativ kannst du die Bewegungsraten des Zieles halbieren (auf ein Minimum von 3 m). Dem Ziel steht ein Zähigkeitswurf zu (SG 10 + deine 1/2 Soldatenstufe + dein Stärkemodifikator). Bei einem Erfolg wird dieser Effekt vereitelt.

ZIELGENAUE EXPLOSIONEN (AF) 13. STUFE

Du erhöht sich der SG von Rettungswürfen gegen deine Angriffe mit Waffen mit der besonderen Eigenschaft Explosion um 1. Ferner reduzierst sich der Schaden, welchen du durch Waffen mit der besonderen Eigenschaft Explosion erleidest, um einen Betrag in Höhe deines Stärkebonus (dies kann den Schaden maximal auf 0 reduzieren).

WUCHTIGER ANGRIFF (AF) 17. STUFE

Als Standard-Aktion kannst du einen Fernkampfangriff ausführen, der Gegner zurückstößt. Von dir getroffene Ziele wer-

den um 1,50 m von dir fortgedrückt. Falls du eine Waffe mit der besonderen Eigenschaft Explosion verwendest, werden alle Ziele, deren Rettungswürfe misslingen, stattdessen um 1,50 m vom Zentrum der Explosion fortgedrückt. Landest du einen Kritischen Treffer oder würfelt ein Gegner bei seinem Rettungswurf eine Natürliche 1, so erhält der fragliche Gegner zudem den Zustand Liegend. Du kannst diese Fähigkeit nicht zusammen mit Automatischen Waffen einsetzen, wohl aber mit Waffen mit der besonderen Eigenschaft Kegel.

Guerilla

Dieser Kampfstil nutzt taktische Bewegungen, um sich in den Kampf hinein und wieder hinaus zu bewegen. Du kannst Fernkampfwaffen nutzen, kämpfst aber meist im Nahkampf und kannst sogar Fern- und Nahkampfangriffe mischen. Deine Fähigkeiten erlauben dir, dich selbst dann zu bewegen, wenn du einen Vollen Angriff ausführst, damit deine Gegner dich nicht festnageln können.

ERÖFFNUNGSSALVE (AF) 1. STUFE

Du erhältst das Bonustalent Eröffnungssalve. Solltest du bereits über dieses Talent verfügen, so wähle stattdessen ein Bonuskampftalent. Mit der 9. Stufe kannst du Eröffnungssalve in deinem ersten und zweiten Zug im Kampf nutzen.

BEHÄNDER BESCHUSS (AF) 5. STUFE

Wenn du einen Vollen Angriff ausführst, kannst du entweder einen Vorsichtigen Schritt zurücklegen oder dich um bis zu deine halbe Bewegungsrate fortbewegen. Du kannst deine Bewegung vor, zwischen oder nach deinen Angriffen einsetzen, aber nicht aufteilen.

DUCKEN UND HANDELN (AF) 9. STUFE

Wenn du dich fortbewegst oder einen Fernkampfangriff ausführst, kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um durch diese Handlung keine Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

SCHWER FASSBARES ZIEL (AF) 13. STUFE

Wenn du dich während deines Zuges bewegst, erhältst du bis zum Beginn deines nächsten Zuges einen Verständnisbonus von +1 auf deine RK.

UNTERSTÜTZUNGSSCHUSS (AF) 17. STUFE

Als Volle Aktion kannst du einen Angriff ausführen und die Vorteile von Unterstützungsfeuer (siehe Seite {247}) gegenüber jeder von dir getroffenen Kreatur erlangen. Solltest du eine Automatische Waffe oder eine Waffe mit der Eigenschaft Kegel verwenden, gelten diese Vorteile gegenüber allen getroffenen Zielen. Du kannst ferner die durch Behänder Beschuss erlangte Bewegung vor oder nach diesem Angriff nutzen.

Kampftitan

Bei diesem Kampfstil nutzt du deine Rüstung als Waffe, indem du den Schaden rüstungsbasierender Waffen maximierst und zugleich gegnerischem Beschuss standhältst. Du lernst, die Effektivität von Angriffen mit deiner Rüstung zu erhöhen und ihr Ausrüstung über ihre normalen Kapazitäten hinweg hinzuzufügen.

HAMMERFAUST (AF) 1. STUFE

Du behandelst Waffenlose Angriffe, welche du ausführst, während du eine Schwere Rüstung oder eine Energetische Rüstung trägst, als würdest du sie mit einem Kampfhandschuh (siehe Seite {187}) ausführen. Dabei ist die Gegenstandsstufe gleich deiner Soldatenstufe oder niedriger. Den Schaden für diese Angriffe berechnest du, als besäßest du die Ausrüstungsverstärkung Nahkämpfer (siehe Seite {112}). Solltest du zudem tatsächlich über die Ausrüstungsverstärkung Nahkämpfer verfügen, erhältst du einen Bonus von +2 auf deine Schadenswürfe mit Waffenlosen Angriffen, während du diese Fähigkeit nutzt. Diese Waffenlosen Angriffe profitieren nicht von anderen Fähigkeiten, welche speziell auf Waffenlose Angriffe anwendbar sind, wie z. B. das Talent Verbesserter Waffenloser Schlag.

VERBESSERTE PANZERUNG (AF) 5. STUFE

Du erhältst das Talent Umgang mit Energetischer Rüstung sowie Zugang zu verbesserten Rüstungen. Dies könnte das Ergebnis deiner eigenen technischen Fähigkeiten, großem Vertrauen von Kontakten, die dir experimentelle Ausrüstung beschaffen können, oder einen mächtigen Gönner sein, der dich mit nicht der Allgemeinheit zugänglicher Ausrüstung versorgt, um dir beim Erreichen eines gemeinsamen Zieles zu helfen. Deine Rüstung fasst eine Verbesserung mehr als ihre Anzahl an Verbesserungsplätzen maximal zulassen würde. Solltest du diese Bonusverbesserung einer Schwerer Rüstung hinzufügen, kannst du eine Verbesserung wählen, die normalerweise nur mit Energetischer Rüstung genutzt werden kann. Eine Verbesserung, die du in diesem Bonusausrüstungsplatz platzierst, kostet nur die Hälfte des üblichen Preises.

DURCHBRECHEN (AF) 9. STUFE

Während du eine Schwere Rüstung oder Energetische Rüstung trägst, erhältst du einen Bonus von +4 auf Angriffswürfe für Kampfmanöver für Ansturm (siehe Seite {246}). Gelingt es dir, dass Ziel wenigstens 3 m weit fortzustoßen, kannst du ihm zudem mit einem Waffenloser Angriff Schaden zufügen und dabei ggf. deine Fähigkeit Hammerfaust nutzen.

EIN-MANN-ARMEE (AF) 13. STUFE

Du meisterst alle Waffen, die mit deiner Rüstung assoziiert sind. Du verursachst 1W6 Punkt zusätzlichen Schaden mit jedem Angriff mit einer Waffe, die Teil deiner Rüstung ist. Dies schließt Waffenlose Angriffe mit deiner Fähigkeit Hammerfaust sowie Waffen ein, die als Rüstungsverbesserungen an deiner Rüstung befestigt sind. Der zusätzliche Schaden ist von derselben Art wie der normale Schaden der jeweiligen Waffe. Während du eine Schwere Rüstung oder Energetische Rüstung trägst, erhältst du einen Bonus von +2 auf deine KRK gegen Kampfmanöver.

BEWEGLICHE RÜSTUNG (AF) 17. STUFE

Du bist letztendlich in deiner Rüstung beweglicher als ohne sie. Wenn du eine Schwere Rüstung oder Energetische Rüstung trägst, kannst du dich im Rahmen eines Vollen Angriffs mit bis zu deiner Bewegungsrate fortbewegen. Du kannst dich entweder vor oder nach deinen Angriffen bewegen, aber nicht davor und danach. Solltest du über das Talent Aus vollem Lauf schießen verfügen, kannst du deine Bewegung auf vor und nach dem Vollen Angriff aufteilen, sofern alle deine Angriffe Fernkampfangriffe sind. Solltest du über das Talent Tänzelnder Angriff verfügen, kannst du deine Bewegung auf vor und nach dem Vollen Angriff aufteilen, sofern alle deine Angriffe Nahkampfangriffe sind. Solltest über beide genannte Talente verfügen, kann dein Voller Angriff aus einer beliebigen Kombination von Nah- und Fernkampfangriffen bestehen.



Sturmwind

Dieser Kampfstil nutzt Tempo und Aggression, um mitten ins Getümmel zu gelangen. Du steigerst Bewegungsrate und Reaktionsvermögen, erlangst Fähigkeiten, die dich zu einem besseren Nahkämpfer machen, und kämpfst selbst von Gegnern umringt noch weiter.

SCHNELLE REAKTIONEN (EX) 1. STUFE

- Du erhältst eienn Bonus von +4 auf Initiativewürfe und erhöhst deine Bewegungsrate am Boden um 3 m.

STURMANGRIFF (AF) 5. STUFE

- Als Standard-Aktion kannst du einen Sturmangriff ohne damit verbundenen Mali ausführen (siehe Seite {248}). Du kannst ferner den Nahkampfangriff am Ende des Sturmangriffs durch einen Ansturm ersetzen. Wenn du das Klassenmerkmal Soldatenangriff erlangst, kannst du am Ende deines Sturmangriffs zwei Angriffe statt eines Angriffs ausführen, allerdings unterliegen beide einem Malus von -4.

ZWEITE LUFT (AF) 9. STUFE

- Als Bewegungsaktion kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um eine Anzahl an Ausdauerpunkten in Höhe deiner Soldatenstufe +2W6 zurückzuerlangen. Du kannst diese Fähigkeit erst wieder nutzen, nachdem du im Rahmen einer zehnminütigen Rast Ausdauerpunkte zurückgewonnen hast. Die Anzahl zurückerlangter Ausdauerpunkte steigt mit der 10. Stufe, der 15. Stufe und der 20. Stufe jeweils um 1W6.

PERFEKTE GELEGENHEIT (AF) 13. STUFE

- Wenn du eine Kreatur mit einem Gelegenheitsangriff triffst, kann diese Kreatur bis zum Beginn ihres nächsten Zuges die von dir bedrohten Felder nicht verlassen. Wenn ein Gegner einen Vorsichtigen Schritt ausführt (siehe Seite {247}), um ein von dir bedrohtes Feld zu verlassen, kannst du einen Gelegenheitsangriff mit einem Malus von -2 auf den Angriffswurf gegen ihn ausführen. Sollte das Ziel durch Fortbewegung einen Gelegenheitsangriff provozieren, so beendet ein Treffer im Rahmen deines Gelegenheitsangriffs augenblicklich seine Bewegung und verhindert, dass es die restliche Bewegung noch nutzt.

GEGEN ALLE WIDERNISSE (AF) 17. STUFE

- Du erlangst einen Bonus auf Nahkampfschadenswürfe in Höhe der doppelten Anzahl an Gegnern innerhalb von 3 m Entfernung zu dir. Hierbei zählen nur bedeutsame Gegner (d. h. Gegner mit einem HG in Höhe deiner Stufe -3 oder höher bzw. nach Maßgabe des SL).

Scharfschütze

Dieser Kampfstil erlaubt dir, präzise Angriffe auszuführen, meistens mit Fernkampfwaffen auf große Entfernungen. Du kannst Deckung und andere Beeinträchtigungen für deine Schüsse ignorieren und deine Zielgenauigkeit verbessert deine Angriffe.

ZIELGENAUIGKEIT DES SCHARFSCHÜTZEN (AF) 1. STUFE

- Wenn du einen Fernkampfangriff gegen ein Ziel mit Deckung ausführst, reduzierst du den RK-Bonus durch die Deckung um 2. Du kannst die Fähigkeit nicht gegen Gegner einsetzen, die Vollständige Deckung genießen.

KONZENTRIERTER BESCHUSS (AF) 5. STUFE

- Wenn du einen Vollen Angriff mit einer Fernkampfwaffe ausführst, kannst du beide Angriffe mit einem Malus von -3 statt -4 durchführen, solange beide Angriffe dieselbe Kreatur zum Ziel haben. Sollte dein erster Angriff das Ziel töten oder ihm den Zustand Bewusstlos zufügen, kannst du stattdessen den zweiten Angriff mit einem Malus von -4 gegen eine andere Kreatur ausführen. Sowie du das Klassenmerkmal Soldatenangriff (siehe Seite {112}) besitzt, kannst du diese Fähigkeiten kombinieren und drei Angriffe mit einem Malus von -5 gegen dieselbe Kreatur durchführen. Sollte der erste oder zweite Angriff das Ziel töten oder bewusstlos machen, kannst du deine restlichen Angriffe mit einem Malus von -6 gegen eine andere Kreatur ausführen.

HOHE KONZENTRATION (AF) 9. STUFE

- Wenn du einen Fernkampfangriff gegen ein Ziel mit Deckung oder Tarnung ausführst, kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um den RK-Bonus durch die Deckung aufzuheben und die Tarnung um einen Schritt zu reduzieren (von Vollständige Tarnung zu Tarnung bzw. Tarnung zu keine Tarnung). Dieser Vorteil betrifft alle Fernkampfangriffe, welche du gegen dieses Ziel in dieser Runde ausführst. Du kannst diese Fähigkeit nur ein Mal pro Runde und nicht gegen einen Gegner mit Vollständiger Deckung nutzen.

KONZENTRIERTER SCHADEN (AF) 13. STUFE

- Wenn du Konzentrierter Beschuss einsetzt, verursacht jeder Angriff gegen das erste Ziel zusätzliche 2W6 Schadenspunkte. Zusätzliche Kreaturen, welche du angreifst, nachdem du dein erstes Ziel getötet oder außer Gefecht gesetzt hast, erleiden diesen zusätzlichen Schaden nicht.

VORBEREITETER SCHUSS (AF) 17. STUFE

- Als Standard-Aktion kannst du ein Ziel studieren, ehe du angreifst. Du musst Schusslinie zum Ziel besitzen und es muss sich entweder auf dem Falschen Fuß befinden oder darf deiner Anwesenheit nicht gewahr sein. Beim ersten Angriff, den du in deinem nächsten Zug gegen dieses Ziel ausführst, erhältst du einen Bonus von +2 auf deinen Angriffswurf. Triffst du, erhält das Ziel für 1 Runde den Zustand Wankend; landest du einen Kritischen Treffer, erhält das Ziel stattdessen für 1 Runde den Zustand Betäubt. Im Anschluss wird das Ziel gegen diese Fähigkeit für 24 Stunden immun. Du kannst nicht in derselben Runde ein Ziel studieren und es angreifen, selbst wenn dir eine Fähigkeit einen Angriff erlauben sollte, ohne eine Standard-Aktion oder Volle Aktion aufzuwenden.





LEIBWÄCHTER
MOTIV: SÖLDNER

Du bist ein Meister darin, andere zu beschützen, und fängst in der Regel für deine Schützlinge gedachte Treffer ab.

ATTRIBUTSWERTE
Geschicklichkeit ist für dich am wichtigsten, da du dieses Attribut zum Treffen und Erhöhen deiner RK brauchst. Du benötigst aber auch viel Konstitution und genug Stärke, um Schwere Waffen und Rüstungen problemlos tragen und benutzen zu können.

KAMPFSTIL
Gardist

AUSRÜSTUNGS-VERBESSERUNGEN
Rüstungsvorteil
Schnellfrosten (7.)

TALENTE
Aalglatter Schütze
Abhärtung
Dazwischenwerfen
Leibwächter
Magieabstoßung
Verbesserte Initiative
Verbesserte Resistenz
Waffenfokus (Langwaffen oder Schwere Waffen)

FERTIGKEITEN
Einschüchtern
Medizin
Überlebenskunst

NAHKÄMPFER
MOTIV: SÖLDNER

Du bist darauf spezialisiert, den Kampf zu deinen Gegnern zu tragen, und bewegst dich schnell und aggressiv, um sie mit Nahkampfwaffen niederzustrecken.

ATTRIBUTSWERTE
Stärke ist wichtig, da du sie brauchst, um deine Gegner zu treffen und mehr Schaden zu verursachen. Vergiss aber Geschicklichkeit oder Konstitution nicht.

KAMPFSTIL
Sturmwind

AUSRÜSTUNGS-VERBESSERUNGEN
Nahkämpfer
Rüstungsvorteil

TALENTE
Beweglichkeit
Dranbleiben
Dranbleiben und Draufhauen
Eröffnungssalve
Geschosse abwehren
Lange Schritte
Tänzelnder Angriff
Waffenfokus (Fortschrittliche Nahkampfwaffen)

FERTIGKEITEN
Akrobatik
Athletik
Überlebenskunst





SCHARFSCHÜTZE
MOTIV: GESETZLOSER

Du bist gut darin, aus der Ferne zu töten.

ATTRIBUTSWERTE
Geschicklichkeit ist dein wichtigstes Attribut, da du dieses brauchst, um zu treffen und deine RK zu erhöhen. Du bist aber bei deinen anderen Attributen flexibel.

KAMPFSTIL
Scharfschütze

AUSRÜSTUNGS-VERBESSERUNGEN
Kugelhagel
Lasergenauigkeit

TALENTE
Aalglatter Schütze
Fernschuss
Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit)
Tödliche Zielgenauigkeit
Umgang mit Besonderen Waffen (Scharfschützengewehre)
Verbesserte Initiative
Waffenfokus (Scharfschützengewehre)
Waffenspezialisierung (Scharfschützengewehre)

FERTIGKEITEN
Akrobatik
Heimlichkeit
Steuerung

ZAUBERKRIEGER
MOTIV: GEISTLICHER

Du bist darauf spezialisiert, deine Kampffähigkeiten mittels Magie zu verbessern.

ATTRIBUTSWERTE
Geschicklichkeit ist dein wichtigstes Attribut, da du es brauchst, um zu treffen und deine RK zu erhöhen. Aber auch Stärke ist wichtig für deine Schweren Waffen und du benötigst ein wenig Weisheit für Mystische Einstimmung.

KAMPFSTIL
Arkaner Soldat

AUSRÜSTUNGS-VERBESSERUNGEN
Verankerndes Arkanum (7.)
Durchschlagende Schwere
Waffen (11.)

TALENTE
Durchschlagender Angriff
Fertigkeitssynergie (Einschüchtern, Mystik)
Mystische Einstimmung
Mystischer Schlag
Verbesserte Initiative
Waffenfokus (Granaten, Schwere Waffen)

FERTIGKEITEN
Athletik
Mystik
Einschüchtern

TECHNOMAGIER

AUSDAUERPUNKTE 5 TP
KO-Modifikator + 5



Für Unkundige sind Magie und Technik zwei völlig unterschiedliche Paar Schuhe. Du aber weißt, dass es weitaus mehr Verbindungen gibt, als die meisten ahnen. Magie und Technik sind nur Werkzeuge. Verbindet man sie zu einer Disziplin, der Technomagie, können sie sich als weitaus mächtiger erweisen als einzeln. Du nutzt Technik, um Magie zu manipulieren, zu zähmen und zu verstärken. Du verwendest Magie, um Technik zu kontrollieren, zu modifizieren und zu verstärken. Du bist ein Experte darin, die zugrundeliegenden Strukturen des Universums zu hacken, wobei du die Gesetze von Natur und Wissenschaft deinem Willen unterwirfst. Deine Technomagie, welche wissenschaftlichen Studien und Experimenten entspringt, manipuliert die physikalische Welt, webt Illusionen, gestattet dir den Blick durch Raum und Zeit, und - so nötig - einen Gegner in seine Atome zu zerlegen.

SCHLÜSSELATTRIBUT

Deine Gabe zum Zauberwirken, die SG der Rettungswürfe gegen deine Zauber sowie die Anzahl deiner Bonuszauber richten sich nach deiner Intelligenz, weshalb Intelligenz dein Schlüsselattribut ist. Eine hohe Geschicklichkeit verleiht dir höhere Treffsicherheit im Fernkampf und lässt dich Angriffen besser ausweichen.

KLASSENFERTIGKEITEN

FERTIGKEITSRÄNGE PRO STUFE
IN-MODIFIKATOR + 4

- Beruf (CH, IN oder WE)
- Biowissenschaften (IN)
- Computer (IN)
- Fingerfertigkeit (GE)
- Mystik (CH)
- Naturwissenschaften (IN)
- Steuerung (GE)
- Technik (IN)

RÜSTUNGEN UND WAFFEN

UMGANG MIT RÜSTUNGEN
Leichte Rüstungen

UMGANG MIT WAFFEN
Einfache Nahkampfwaffen, Handfeuerwaffen



TABELLE 4-10: TECHNOMAGIER

KLASSEN-STUFE	GRUND-ANGRIFFS-BONUS	REF-RETTUNGSWURF-BONUS	WIL-RETTUNGSWURF-BONUS	ZÄH-RETTUNGSWURF-BONUS	KLASSENMERKMALE	ZAUBER PRO TAG (NACH ZAUBERGRAD) 1.	2.	3.	4.	5.	6.
1.	+0	+0	+2	+0	Zauberspeicher	2	–	–	–	–	–
2.	+1	+0	+3	+0	Magisches Hacken	2	–	–	–	–	–
3.	+2	+1	+3	+1	Zauberfokus, Technikwissen +1, Waffenspezialisierung	3	–	–	–	–	–
4.	+3	+1	+4	+1	–	3	2	–	–	–	–
5.	+3	+1	+4	+1	Magisches Hacken	4	2	–	–	–	–
6.	+4	+2	+5	+2	Zauberkondensator 1, Technikwissen +2	4	3	–	–	–	–
7.	+5	+2	+5	+2	–	4	3	2	–	–	–
8.	+6	+2	+6	+2	Magisches Hacken	4	4	2	–	–	–
9.	+6	+3	+6	+3	Technikwissen +3	5	4	3	–	–	–
10.	+7	+3	+7	+3	–	5	4	3	2	–	–
11.	+8	+3	+7	+3	Magisches Hacken	5	4	4	2	–	–
12.	+9	+4	+8	+4	Zauberkondensator 2, Technikwissen +4	5	5	4	3	–	–
13.	+9	+4	+8	+4	–	5	5	4	3	2	–
14.	+10	+4	+9	+4	Magisches Hacken	5	5	4	4	2	–
15.	+11	+5	+9	+5	Technikwissen +5	5	5	5	4	3	–
16.	+12	+5	+10	+5	–	5	5	5	4	3	2
17.	+12	+5	+10	+5	Magisches Hacken	5	5	5	4	4	2
18.	+13	+6	+11	+6	Zauberkondensator 3, Technikwissen +6	5	5	5	5	4	3
19.	+14	+6	+11	+6	Magische Reserveaufladung	5	5	5	5	5	4
20.	+15	+6	+12	+6	Zauberplätze verschmelzen, Magisches Hacken	5	5	5	5	5	5

ZAUBER

Du wirkst Zauber von der Zauberliste des Technomagiers (siehe Seite {338}). Um einen Zauber erlernen und wirken zu können, muss dein Intelligenzwert wenigstens 10 + Zaubergrad betragen. Der SG für Rettungswürfe gegen deine Zauber ist 10 + Zaubergrad + dein Intelligenzmodifikator.

Du kannst nur eine begrenzte Anzahl an Zaubern pro Zaubergrad am Tag wirken. Die stufenbezogene Anzahl deiner Zauber pro Tag findest du in Tabelle 4-10: Technomagier. Ferner erhältst du Bonuszauber, wenn du einen Intelligenzmodifikator von +1 oder höher besitzt (siehe dazu Tabelle 4-11: Technomagierbonuszauber). Beachte, dass du diese Zauber erst dann erhältst, wenn du durch den Stufenaufstieg Zugang zu Zaubern des jeweiligen Grades erlangst. Du kannst zudem Zauber des Grades 0 wirken. Diese Zauber werden wie andere Zauber gewirkt, allerdings kannst du dir bekannte Zauber des Grades 0 unbegrenzt oft am Tag wirken.

Deine Auswahl an Zaubern ist begrenzt. Zu Spielbeginn kennst du vier Zauber des Grades 0 und zwei Zauber des 1. Grades deiner Wahl. Mit jeder neuen Technomagierstufe erlernst du einen oder mehr neue Zauber (siehe dazu Tabelle 4-12: Bekannte Technomagierzauber). Im Gegensatz zu deinen täglichen Zaubern ist die Anzahl der dir bekannten Zauber nicht von deinem Intelligenzmodifikator betroffen.

Wenn du eine neue Technomagierstufe erlangst, kannst du einen dir bekannten Zauber gegen einen neuen Zauber desselben Grades austauschen. Effektiv vergisst du den alten Zauber und erlernst den neuen. Du musst dich entscheiden, ob du einen Zauber austauschst, wenn du neue bekannte Zauber für die fragliche Stufe erhältst.

Du kannst jeden dir bekannten Technomagierzauber zu jeder beliebigen Zeit wirken, sofern du deine täglichen Zauberplätze für den fraglichen Zaubergrad noch nicht verbraucht hast. Du kannst ferner zum Wirken eines Zauber einen Zauberplatz höheren Grades nutzen. Beispiel: Solltest du einen Zauber des 1. Grades wirken wollen, aber all deine Zauberplätze des 1. Grades für diesen Tag bereits verbraucht haben, kannst du stattdessen einen Zauberplatz des 2. Grades nutzen, sofern du über einen verfügst.

Du kannst ferner magische Schriften entziffern, welche ansonsten unleserlich wären, oder als Volle Aktion Zauber identifizieren, welche in einem Zauberkristall verschlüsselt sind. Dies setzt normalerweise nicht die in einem Zauberkristall enthaltene Magie frei (ein verfluchter oder mit einer Falle versehener Zauberkristall könnte davon eine Ausnahme bilden).

ZAUBERSPEICHER (ÜF) 1. STUFE

Als Höhepunkt deiner frühen Studien der fundamentalen Kräfte der Galaxie hast du einen Speicher erschaffen, in dem du deine Zauber aufbewahren kannst, um auf sie zuzugreifen. Dabei kann es sich um ein Gerät wie einen tragbaren Computer oder technisches Implantat handeln, einen Gegenstand wie einen Ring oder Stab oder ein Symbol wie ein Brandmal, eine Tätowierung oder andere permanente Modifikation deines Körpers. Du benötigst deinen Zauberspeicher zwar nicht, um deine Zauber wirken zu können, kannst ihn aber ein Mal am Tag aktivieren, um einen Zauber zu wirken, den du kennst und wirken kannst, selbst wenn du bereits alle Zauberplätze des fraglichen Grades verbraucht haben solltest.

Sollte dein Zauberspeicher beschädigt werden, erlangt er seine vollen Trefferpunkte zurück, wenn du das nächste Mal Zauber vorbereitest. Sollte der Zauberspeicher verlorengehen oder zerstört werden, kannst du ihn nach 1 Woche mit einem speziellen 8stündigen Ritual ersetzen.

MAGISCHER HACK 2. STUFE

Du hast sorgfältig die Kräfte studiert, welche Magie definieren, und kannst sie nun manipulieren. Mit der 2. Stufe erlernst du deinen ersten Magischen Hack und einen weiteren mit jeder weiteren 3. Technomagierstufe. Wenn du einen Zauber wirkst, kannst du nur einen Magischen Hack anwenden, welcher die Attribute des Zauber betrifft (z. B. Zauberreichweite verdoppeln oder Zauberwirkungsdauer verdoppeln). Sollte ein Magischer Hack einen Rettungswurf gegen seine Effekte erlauben, so ist der SG 10 + deine halbe Technomagierstufe + dein Intelligenzmodifikator. Du findest die Liste wählbarer Magischer Hacks ab Seite {120}.

TABELLE 4-11: TECHNOMAGIERBONUSZAUBER

	Bonuszauber pro Tag (nach Zaubergrad)						
IN-Wert	0	1.	2.	3.	4.	5.	6.
1-11	—	—	—	—	—	—	—
12-13	—	1	—	—	—	—	—
14-15	—	1	1	—	—	—	—
16-17	—	1	1	1	—	—	—
18-19	—	1	1	1	1	—	—
20-21	—	2	1	1	1	1	—
22-23	—	2	2	1	1	1	1
24-25	—	2	2	2	1	1	1
26-27	—	2	2	2	2	1	1
28-29	—	3	2	2	2	2	1
30-31	—	3	3	2	2	2	2

TABELLE 4-12: BEKANNTE TECHNOMAGIERZAUBER

Klassen-	Zauber pro Tag (nach Zaubergrad)						
stufe	0	1.	2.	3.	4.	5.	6.
1.	4	2	—	—	—	—	—
2.	5	3	—	—	—	—	—
3.	6	4	—	—	—	—	—
4.	6	4	2	—	—	—	—
5.	6	4	3	—	—	—	—
6.	6	4	4	—	—	—	—
7.	6	5	4	2	—	—	—
8.	6	5	4	3	—	—	—
9.	6	5	4	4	—	—	—
10.	6	5	5	4	2	—	—
11.	6	6	5	4	3	—	—
12.	6	6	5	4	4	—	—
13.	6	6	5	5	4	2	—
14.	6	6	6	5	4	3	—
15.	6	6	6	5	4	4	—
16.	6	6	6	5	5	4	2
17.	6	6	6	6	5	4	3
18.	6	6	6	6	5	4	4
19.	6	6	6	6	5	5	4
20.	6	6	6	6	6	5	5

ZAUBERFOKUS

3. STUFE

Du erhält das Bonustalent Zauberfokus.

TECHNIKWISSEN (AF)

3. STUFE

Du vernetzt deinen Verstand neu, um größeres Verständnis für die Natur von Magie und Technik zu erhalten. Du erlangst einen Verständnisbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Computer und Mystik. Dieser Bonus steigt mit der 6. Stufe und dann jede weitere 3. Stufe um jeweils 1.

WAFFENSPEZIALISIERUNG (AF)

3. STUFE

Du erhältst das Bonustalent Waffenspezialisierung für alle Waffenarten, mit denen du laut Klassenbeschreibung geübt bist.

ZAUBERKONDENSATOR (ÜF)

6. STUFE

Du verbesserst die Kapazitäten deines Zauberspeichers. Wenn du deine täglichen Zauberplätze zurückerlangst, kannst du einen Zauber auf deinen Zauberspeicher wirken, welcher dann die nächsten 24 Stunden auf dich wirkt. Dabei muss es sich um einen der folgenden Zauber handeln: *Geschärfte Sinne, Selbstverkleidung, Strahlung entdecken* oder *Unauffälliger Diener*. Ferner kannst du nur einen dir auch bekannten Zauber auf diese Weise wirken. Wenn du den Zauber auf deinen Zauberspeicher wirkst, verbraucht dies wie gewohnt den entsprechenden Zauberplatz und triffst du alle üblichen Entscheidungen zu den Parametern des Zaubers, wobei die Wirkungsdauer aber 24 Stunden beträgt. Sollte dieser Zauber gebannt oder von dir aufgehoben werden, kannst du 5 Minuten ungestörter Konzentration aufwenden, um ihn wieder zu aktivieren. Dabei gelten die zuvor bereits getroffenen Entscheidungen. Außerdem setzt die verbliebene Wirkungsdauer wieder ein. Du kannst den fraglichen Zauber erst gegen einen anderen von der Liste auswechseln, wenn du wieder deine Zauber zurückerlangst.

Mit der 12. Stufe erhält dein Zauberspeicher einen zweiten Platz, auf den du einen Zauber von der folgenden Liste wirken kannst: *Dunkelsicht, Schutzhülle des Lebens, Schwächere Widerstandsfähige Rüstung* oder *Spinnenklettern*.

Mit der 18. Stufe erhält dein Zauberspeicher einen dritten Platz, auf den du einen Zauber von der folgenden Liste wirken kannst: *Arkaner Blick, Fliegen* (auf Grad 3 oder niedriger), *Unsichtbares sehen* oder *Zungen*.

MAGISCHE RESERVEAUFLADUNG (AF)

19. STUFE

Du erlangst Reservepunkte zurück, wenn du mächtige Magie nutzt. Wenn du einen Zauber des 6. Grades wirkst, erlangst du 1 Reservepunkt zurück, was aber deinen Maximalvorrat nicht übersteigen kann. Dies gilt nur für Zauber, die du mit deinen Zauberplätzen des 6. Grades wirkst, nicht mittels magischer Gegenstände oder anderer Methoden wie z. B. Zauberplätze verschmelzen.

ZAUBERPLÄTZE VERSCHMELZEN (AF)

20. STUFE

Du kannst Zauberplätze niedriger Grade verbinden, um Zauber höherer Grade zu wirken. Als Teil des Wirkens eines Zaubers kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um eine Anzahl ungenutzter Zauberplätze gegen einen Zauberplatz eines höheren Grades auszuwechseln, was die Zauberplätze der niedrigeren Grade verbraucht. Addiere die Grade dieser verbrauchten Zauberplätze zum Bestimmen des dir so verfügbaren Zauberplatzes (maximal 6. Grad). Beispiel: Du kannst drei Zauberplätze des 1. Grades gegen einen Zauberplatz des 3. Grades austauschen. Du kannst auch zwei Zauberplätze des 3. Grades eintauschen, um einen Zauber des 6. Grades zu wirken. Wenn du Zauberplätze kombinierst, um einen Zauber des 6. Grades zu wirken, erfüllt dies nicht die Voraussetzungen von Magische Reserveaufladung.

Ferner kannst du 2 Reservepunkte aufwenden, um zwei Zauberplätze des 6. Grades zu kombinieren und *Wunsch* zu wirken.

MAGISCHE HACKS

Mit der 2. Stufe erlernst du deinen ersten Magischen Hack und einen weiteren mit jeder weiteren 3. Technomagierstufe. Magische Hacks setzen eine Mindeststufe als Technomagier voraus. Sie sind entsprechend organisiert. Weitere Informationen zum Klassenmerkmal Magisches Hacken findest du auf Seite {119}.

2. STUFE

Du musst wenigstens die 2. Technomagierstufe besitzen, um die folgenden Magischen Hacks wählen zu können:

AUFGELADENER ZAUBER (AF)

- Als Bewegungsaktion kannst du ein Mal am Tag eine Batterie oder die Energiezelle einer Waffe nutzen, um zusätzliche Zauberenergie zu erlangen. Dies ermöglicht dir, einen dir bekannten Zauber zu wirken, ohne einen Zauberplatz dafür aufwenden zu



müssen. Dies verbraucht 20 Ladungen der Batterie oder Energiezelle pro Zaubergrad und setzt voraus, dass du die Batterie, die Energiezelle oder die Waffe berührst. Du musst den Zauber vor Beginn deines nächsten Zuges wirken. Andernfalls sind die Ladungen ohne Wirkung verschwendet.

DATEN ÜBERFLIEGEN (ÜF)

- Als Standard-Aktion kannst du einen allgemeinen Eindruck erlangen, welche Informationen sich auf Festplatten oder anderen digitalen Speichermedien befinden. Du musst deine Hand in der Luft nahe der Datenquelle bewegen, musst diese aber nicht berühren oder dich mit ihr verbinden. Die gewonnenen Informationen sind sehr allgemein, z. B. „Finanzielle Aufzeichnungen", „Militärische Aufzeichnungen" oder „Zauber". Für detailliertere Informationen musst du mit den Daten eine direktere Verbindung eingehen. Solltest du versuchen, eine Kreatur schnell zu scannen, welche Daten auf einem digitalen Medium speichert - z. B. um eine Vorstellung zu erhalten, welche Erinnerungen sich im Speicher eines Roboters befinden -, steht dem Ziel ein Willenswurf zu. Gelingt ihm dieser Rettungswurf, vereitelt dies den Scan und wird die Kreatur für 24 Stunden gegen diese Fähigkeit immun.

ROBOTER BEEINFLUSSEN (AF)

- Du kannst Konstrukte, Roboter und andere Kreaturen der Unterart Technik mit deinen geistesbeeinflussenden Zaubern beeinflussen, selbst wenn sie geistlos oder normalerweise gegen solche Effekte immun sind. Sie erhalten allerdings einen Bonus von +2 auf ihre Willenswürfe gegen deine geistesbeeinflussenden Zauber.

SELEKTIVES ZIELEN (AF)

- Wenn du einen Zauber mit Wirkungsdauer Augenblicklich wirkst, kannst du ihn so formen, dass er einen deiner Verbündeten nicht betrifft. Wähle ein Feld mit 1,50 m Seitenlänge innerhalb des Wirkungsbereiches des Zaubers, welches von dem Zauber nicht betroffen wird. Mit der 5. Stufe kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um mit dieser Fähigkeit eine beliebige Anzahl an Feldern auszunehmen.

TECHNIK STÖREN (ÜF)

- Als Reaktion auf Schaden durch einen Angriff mit einer technischen Waffe oder Quelle innerhalb mittlerer Reichweite, dessen Ziel du bist, kannst du einen ungenutzten Zauberplatz aufwenden, um den Angriff zu stören. Mit einem Zauberplatz der Grade 1 - 5 kannst du einem Angriff durch eine technische Waffe entgegenwirken, deren Gegenstandstufe nicht höher ist als 3 × Grad des aufgewendeten Zauberplatzes (dieser Wert darf deine Zauberstufe nicht übersteigen). Zauberplätze des 6. Grades können jeder Waffe entgegenwirken, deren Gegenstandstufe deine Zauberstufe nicht übersteigt. Beispiel: Mit der 2. Stufe kannst du einen Zauberplatz des 1. Grades aufwenden, um einen Angriff einer technischen Waffe mit Gegenstandstufe 1 oder 2 zu stören. Lege einen Technikstörwurf mit 1W20 + deine Zauberstufe gegen SG 11 + Gegenstandstufe der Waffe ab. Bei Erfolg verursacht der Angriff halben Schaden. Bei Misserfolg verursacht der Angriff normalen Schaden. Dieser Magische Hack betrifft nur Angriffe, die direkt auf dich zielen, und wirkt nicht auf Flächenangriffe oder Angriffe gegen eine andere Person.

TECHNOMAGISCHES WAFFENVERSTÄNDNIS (AF)

- Als Standard-Aktion kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um zu Kampfzwecken vorübergehen den Umgang mit einer Waffe zu erlernen. Wähle eine Waffe; du bist fortan für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Technomagierstufe im Umgang mit dieser Waffe (und jeder identischen Waffe) geübt. Jede Runde, in welcher du die Waffe benutzt, reduziert die Wirkungsdauer dieses Magischen Hacks um 1 Minute. Beispiel: Mit der 4. Stufe kannst du für 4 Minuten Umgang mit Korona-Lasergewehren erlangen. Feuerst du eine solche Waffe 2 Runden lang ab, verbleiben dir noch 2 Minuten an Wirkungsdauer des Hacks.

TEMPORÄRE TECHNIK GENERIEREN (ZF)

- Als Volle Aktion kannst du einen ungenutzten Zauberplatz aufwenden, um vorübergehend aus roher Magie ein Stück technischer Ausrüstung zu erschaffen. Du kannst einen technischen Gegenstand herstellen, dessen Gegenstandstufe nicht höher ist als 3 × Grad des aufgewendeten Zauberplatzes (dieser Wert darf deine Zauberstufe nicht übersteigen). Der Gegenstand erscheint in deinen Händen oder in einem angrenzenden Feld. Du kannst in Verbindung mit diesem Magischen Hack Zauberplätze verschmelzen einsetzen. Der Gegenstand darf maximal 10 Lasteinheiten und die Größenkategorie Mittelgroß besitzen und seine Qualität ist Durchschnittlich. Behandle dies als Zauber desselben Grades wie der verwendete Zauberplatz. Beispiel: Mit der 4. Stufe kannst du einen Zauberplatz des 1. Grades aufwenden, um einen Gegenstand mit maximal Gegenstandsstufe 3 herzustellen. Alternativ kannst du einen Zauberplatz des 2. Grades aufwenden, um einen Gegenstand mit maximal Gegenstandsstufe 4 herzustellen. Der Gegenstand besteht für eine Anzahl an Minuten in Höhe deiner Technomagierstufe. Mit Ablauf dieser Wirkungsdauer verschwindet er. Du kannst mit diesem Hack keine Rüstungen, Waffen, magischen Gegenstände oder Gegenstände mit Ladungen bzw. ähnlich eingeschränkter Nutzung erschaffen (z. B. Batterien, Drogen oder Treibstoff).

ZAUBERSCHADEN ERHÖHEN (AF)

- Wenn du einen Zauber mit Zeitaufwand Augenblicklich wirkst, kannst du den Schaden des Zauber um deine halbe Technomagierstufe erhöhen. Dieser erhöhte Schaden betrifft alle Kreaturen, die durch einen Flächeneffekt Schaden erleiden. Sollte der Zauber dagegen mehrere Kreaturen mit mehreren Strahlen oder Angriffen attackieren (z. B. *Magisches Geschoss*), so gilt der erhöhte Schaden nur für einen Strahl bzw. ein Geschoss. Dieser erhöhte Schaden betrifft keinen anhaltenden Schaden durch einen Zauber wie Blutung oder Verbrennen. Dieser Magische Hack erhöht keinen Attributsschaden oder andere Zaubereffekte, sondern betrifft nur Ausdauerpunkte- oder Trefferpunkteschaden.

VERSTÄRKTE WAFFE (ÜF)

- Als Bewegungsaktion kannst du einen ungenutzten Zauberplatz aufwenden, um eine von dir geführte Waffe zu rekonfigurieren und zu verbessern. Bis zum Beginn deines nächsten Zuges erhalten deine Angriffe mit der verstärkten Waffe einen Bonus auf Angriffswürfe in Höhe des Grades des genutzten Zauberplatzes. Ferner verursachen deine Angriffe mit dieser Waffe zusätzliche 1W6 Schadenspunkte pro Grad des genutzten Zauberplatzes. Der zusätzliche Schaden ist von derselben Art wie der normale Schaden der jeweiligen Waffe.

ZAUBERWIDERSTAND (AF)

- Du erhältst einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

5. STUFE

Du musst wenigstens die 5. Technomagierstufe besitzen, um die folgenden Magischen Hacks wählen zu können:

MAGIE UNTERDRÜCKEN (ZF)

- Als Standard-Aktion kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um vorübergehend Magie zu unterdrücken (wie *Magie bannen*). Wähle einen andauernden Zauber oder einen magischen Gegenstand innerhalb von 9 m Entfernung. Die magischen Effekte des Zaubers oder Gegenstandes werden für 1W4 Runden unterdrückt und kehren dann zurück. Sollte der Zaubergrad höher sein als der höchste Grad, den du wirken kannst, oder die Zauberstufe

des Gegenstands höher sein als die deine, kannst du die Effekte nicht unterdrücken. Solltest du einen Zauber unterdrücken wollen, der eine Kreatur betrifft, steht dieser ein Willenswurf zu. Bei Erfolg kannst du den Zauber nicht unterdrücken.

TEMPORÄRE WAFFE ODER RÜSTUNG GENERIEREN (ÜF)

Als Volle Aktion kannst du einen ungenutzten Zauberplatz aufwenden, um vorübergehend aus roher Magie eine technischer Rüstung oder Waffe zu erschaffen. Du kannst eine Rüstung oder Waffe herstellen, deren Gegenstandstufe nicht höher ist als 3 × Grad des aufgewendeten Zauberplatzes (dieser Wert darf deine Zauberstufe nicht übersteigen). Der Gegenstand erscheint in deinen Händen oder in einem angrenzenden Feld. Du kannst in Verbindung mit diesem Magischen Hack Zauberplätze verschmelzen einsetzen. Die Waffe kann nicht größer sein als eine Zweihändige Waffe und darf maximal 10 Lasteinheiten besitzen. Der Gegenstand ist von durchschnittlicher Qualität. Behandle dies als Zauber desselben Grades wie der verwendete Zauberplatz. Beispiel: Mit der 10. Stufe kannst du einen Zauberplatz des 3. Grades aufwenden, um einen Gegenstand mit maximal Gegenstandstufe 9 herzustellen. Alternativ kannst du einen Zauberplatz des 4. Grades aufwenden, um einen Gegenstand mit maximal Gegenstandstufe 10 herzustellen. Der Gegenstand besteht für eine Anzahl an Minuten in Höhe deiner Technomagierstufe. Mit Ablauf dieser Wirkungsdauer verschwindet er. Du giltst im Umgang mit jeder Waffe als Geübt, die du mittels dieser Fähigkeit erschaffst (du giltst aber nicht als mit ihr spezialisiert). Du kannst mit diesem Hack keine magischen Gegenstände, Waffen aus besonderen Materialien oder Waffen herstellen, die beim Gebrauch verbraucht werden (z. B. Pfeile, Granaten oder Raketen).

ZAUBERFEHLER BESEITIGEN (AF)

Jeder Code enthält Fehler, aber du kannst jene im Code deiner Zauber in Vorteile verwandeln. Nachdem du den Schaden eines Zaubers bestimmt hast, der Trefferpunktschaden verursacht und dessen Wirkungsdauer Augenblicklich ist, kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um einen Würfelwurf zu wiederholen, der eine 1 zeigt (siehe Seite {243}). Mit der 11. Stufe kannst du bis zu zwei Würfelwürfe wiederholen, die eine 1 zeigen, und mit der 17. Stufe bis zu drei Würfe, die eine 1 zeigen. Beispiel: Wenn Du mit der 17. Stufe *Auflösung* wirken und nach Auswürfeln des Schadens 1 Reservepunkt aufwenden würdest, kannst du bis zu drei Würfel erneut werfen, welche eine 1 zeigen.

ZAUBERGRANATE (ZF)

Du kannst 1 Reservepunkt aufwenden, um einen Zauber mit Reichweite Berührung in einer Granate zu speichern, so dass du mit diesem Zauber ein Ziel innerhalb des Explosionsradius der Granate betreffen kannst. Zur Nutzung dieser Fähigkeit wendest du den für den Zauber üblichen Zeitaufwand auf, während zum Werfen der Granate eine Standard-Aktion erforderlich ist. Du musst die Granate vor Ende deines nächsten Zuges werfen. Andernfalls ist der Zauber verschwendet. Für diesen Angriff giltst du als im Umgang mit Granaten geübt. Wähle ein Ziel innerhalb des Explosionsradius der Granate aus. Dieses Ziel wird von dem Zauber betroffen, als hättest du es erfolgreich berührt. Die Granate explodiert normal mit all ihren üblichen Effekten. Solltest du die anvisierte Kreuzung zwischen Feldern mit der Granate verfehlen, musst du ein Ziel innerhalb des neuen Explosionsradius wählen. Sollte es keine passenden Ziele im Explosionsradius geben, ist der Zauber verschwendet. Du kannst mit diesem Hack keine Zauber verwenden, welche eine andere Reichweite als Berührung haben.

ZAUBERLADUNG (ÜF)

Als Bewegungsaktion kannst du einen ungenutzten Zauberplatz aufwenden, um die Ladung der Energiezelle einer Waffe aufzufüllen. Hierzu musst du die Waffe oder ihre Energiezelle berühren. Die Energiezelle erlangt 10 Ladungen pro Zaubergrad zurück und kann nicht über ihr normales Maximum hinaus aufgeladen werden. Du kannst ferner mit dieser Fähigkeit ein elektronisches Gerät kurzschließen oder starten. Dies ermöglicht dir einen Fertigkeitswurf für Technik, um ein Gerät auszuschalten. Du erhältst einen Bonus in Höhe des doppelten Grades des aufgewendeten Zaubergrades auf diesen Wurf.

ZAUBERREICHWEITE VERDOPPELN (AF)

Wenn du einen Zauber der Reichweite Nah, Mittel oder Lang wirkst, kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um die Reichweite zu verdoppeln. Dieser Hack betrifft nur Zauber mit einer definierten Reichweite und/oder der Reichweite Nah, Mittel oder Lang. Sollte der Zaubereffekt einen Wirkungsbereich besitzen, so wird dessen Größe nicht von diesem Hack beeinflusst.

ZAUBERWIRKUNGSDAUER VERDOPPELN (AF)

Wenn du einen Zauber wirkst, kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um die Wirkungsdauer zu verdoppeln. Dies hat keine Auswirkungen auf Zauber mit einer Wirkungsdauer von Augenblicklich, Konzentration, Permanent bzw. 1 Runde oder weniger. Ferner kann der Hack die Wirkungsdauer eines Zaubers nicht über 24 Stunden erhöhen.

8. STUFE

Du musst wenigstens die 8. Technomagierstufe besitzen, um die folgenden Magischen Hacks wählen zu können:

KURZSTRECKENTELEPORTATION (ZF)

Als Bewegungsaktion kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um bis zu 9 m weit zu teleportieren. Du musst über Sichtlinie zum Zielpunkt verfügen. Diese Bewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

MAGISCHE ÜBERWACHUNG (ÜF)

Du kannst einen Computer hacken, um magische Überwachungsmaßnahmen einzurichten. Dies erfordert 10 Minuten und einen Fertigkeitswurf für Computer gegen den SG des Geräts. Bei einem Misserfolg kannst du es bei demselben Gerät nicht erneut versuchen. Bei Erfolg hast du für eine Anzahl von Tagen in Höhe deiner Zauberstufe auf das Gerät Einfluss. Du kannst deinen Einfluss nutzen, um eine Überwachung zu programmieren. Diese gibt dir während des Zeitraumes entweder allgemeine Informationen zu den Benutzeraktivitäten oder schlägt mentalen Alarm, wenn ein Benutzer auf Daten zu einem bestimmten Thema zugreift bzw. diese übertragen will (der Alarm gibt dir eine Vorstellung hinsichtlich der gefundenen Informationen). Beispiel: Ein Benutzer tätigt einen Videoanruf und spricht über dich. Solltest du gewählt haben, allgemeine Informationen zu erhalten, erfährst du, dass ein Videoanruf getätigt wurde, aber nichts über den Inhalt. Solltest du gewählt haben, alarmiert zu werden, wenn ein Benutzer dich zum Thema macht, erlangst du eine Vorstellung des Gesprächsverlaufes (dies entspricht aber nicht einerm vollständigen Nachschrift o. ä.). Nutzt du diese Fähigkeit erneut, beendet dies die Wirkungsdauer der vorherigen Anwendung.

MENTALE MARKIERUNG (ÜF)

Scheitert einem Gegner der Willenswurf gegen einen deiner Technomagierzauber, so erleidet er für 1 Runde einen Malus von -2 auf Rettungswürfe und RK. Gelingt einem Gegner der Willenswurf gegen einen deiner Technomagierzauber, so erleidet er für 1 Runde einen Malus von -1 auf Rettungswürfe. Eine Kreatur kann durch diese Fähigkeit immer nur einen Malus erhalten.

SCHUTZ VOR TECHNIK (ÜF)

Als Bewegungsaktion kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um für 1 Runde Gegnern dabei zu behindern, mit technischen Waffen auf dich zu zielen. Als Reaktion kannst du bis zum Beginn deines



nächsten Zuges unmittelbar bevor einem gegnerischen Angriff mit einer technischen Waffe auf dich diesen Gegner zwingen, den Angriffswurf zwei Mal durchzuführen und das niedrigere Ergebnis zu behalten. Sollte die Waffe keinen Angriffswurf erfordern, sondern dir einen Reflexwurf gestatten, erhältst du stattdessen die Vorteile des Agentenklassenmerkmals Entrinnen (siehe Seite {93}) gegen diesen Angriff. Die Magische Hack wirkt nicht gegen Zauber oder gegen Waffen und Angriffe, die nicht mittels Technik erfolgen.

ZAUBERSCHUSS (ZF)

- Du kannst einen Flächenzauber mit einem Zeitaufwand von 1 Standard-Aktion oder weniger durch eine Fernkampfwaffe wirken und so die Reichweite der Waffe statt der Reichweite des Zaubers nutzen. Du musst eine einzelne Kreatur zum Ziel deines Angriffs machen. Der Wirkungsbereich des Zauber ist dann auf diese Kreatur zentriert oder geht von ihrem Standort in einem Kegel oder einer Linie aus (über die Richtung entscheidest du), selbst wenn der Zauber normalerweise auf einen Punkt zentriert wäre oder von diesem ausgehen würde. Du kannst die Waffe als Teil der zum Wirken des Zaubers erforderlichen Standard-Aktion abfeuern. Du musst die Waffe in derselben Runde abfeuern, in der du das Wirken des Zaubers vollendest, andernfalls ist der Zauber verschwendet. Sollte der Angriff fehlgehen, ist der Zauber verschwendet. Zauber mit einem Ausstrahlungseffekt, der auf dich zentriert wäre, können nicht zusammen mit diesem Magischen Hack gewirkt werden.

ZAUBERWIRKUNGSBEREICH VERDOPPELN (AF)

- Wenn du einen Zauber mit Wirkungsbereich Ausdehnung, Ausstrahlung oder Explosion wirkst, kannst du 2 Reservepunkte aufwenden, um den Radius zu verdoppeln. So hätte z. B. ein Zauber mit dem Wirkungsbereich einer 9-m-Explosion stattdessen einen Wirkungsbereich einer 18-m-Explosion. Dieser Magische Hack wirkt nur auf Zauber mit den aufgeführten Wirkungsbereichen.

11. STUFE

Du musst wenigstens die 11. Technomagierstufe besitzen, um die folgenden Magischen Hacks wählen zu können:

STETS VERFÜGBARER ZAUBER (AF)

- Wähle einen dir bekannten Zauber des 1. Grades von der Liste der Technomagierzauber im *Starfinder-Grundregelwerk* aus. Du kannst diesen Zauber beliebig oft wirken, als wäre es ein Zauber des Grades 0. Er zählt aber immer noch als einer deiner bekannten Zauber des 1. Grades, nicht als dir bekannter Zauber des Grades 0. Mit Erlaubnis des SL kannst du einen Zauber aus einer anderen Quelle als dem *Starfinder-Grundregelwerk* wählen.

SUCHENDER SCHUSS (ÜF)

- Als Standard-Aktion kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um mit einer Fernkampfwaffe einen einzelnen Schuss auf ein Ziel abzugeben, von dem du weißt, dass es sich innerhalb der Waffenreichweite befindet. Der Schuss erreicht das Ziel, selbst wenn er dafür um Ecken biegen muss. Nur ein unumgehbares Hindernis oder die Grenzen der Reichweite der Waffe können den Schuss am Erreichen des Zieles hindern. Diese Fähigkeit hebt Modifikatoren aus Deckung und Tarnung auf, doch ansonsten wird der Angriff normal ausgewürfelt.

VERBÜNDETEN VOR TECHNIK SCHÜTZEN (ÜF)

- Du kannst 1 Reservepunkt aufwenden, um mit dem Magischen Hack Technik stören einen direkten Angriff gegen einen maximal 4,50 m entfernten Verbündeten zu stören. Du kannst diese Fähigkeit nicht gegen Flächenangriffe nutzen. Du musst über den Magischen Hack Technik stören verfügen, um diesen Magischen Hack wählen zu können.

VERSTAND NEU STARTEN (ÜF)

- Du kannst jemanden aus magischer Kontrolle oder von bestimmten Zuständen befreien. Als Bewegungsaktion kannst du 1 Reservepunkt aufwenden und eine bereitwillige Kreatur berühren. Dies verschafft dem Gehirn des Zieles einen Neustart, welcher alle geistesbeeinflussenden Effekte sowie alle ihm mittels geistesbeeinflussender Effekte verliehener Zustände auf ihm beendet, die mittels *Mächtiges Zustand entfernen* aufgehoben werden können. Das Ziel erhält bis zum Ende deines nächsten Zuges den Zustand Betäubt. Im Anschluss kannst diese Fähigkeit für 24 Stunden nicht erneut einsetzen.

  Du kannst versuchen, den Verstand eines Verbündeten neu zu starten, welcher aufgrund des Einflusses eines geistesbeeinflussenden Effektes dazu nicht bereit ist. In diesem Fall kann der Verbündete einen neuen Rettungswurf gegen den ursprünglichen SG des Effektes ablegen. Gelingt dieser Rettungswurf, kann der Verbündete den Neustart zulassen, andernfalls verschwendest du den genutzten Reservepunkt und die Aktion.

  Du kannst mit dieser Fähigkeit auch den eigenen Verstand neu starten. Solltest du nicht imstande sein, Aktionen durchzuführen, kannst du diese Fähigkeit nutzen, ohne eine Aktion aufzuwenden. Dazu musst du diese Fähigkeit aber als erstes während deines Zuges nutzen und erhältst bis zum Ende deines nächsten Zuges den Zustand Betäubt.

14. STUFE

Du musst wenigstens die 14. Technomagierstufe besitzen, um die folgenden Magischen Hacks wählen zu können:

FEUERREGEN (ÜF)

- Als Volle Aktion kannst du ein Mal am Tag 2 Reservepunkte aufwenden, um mit einer Fernkampfwaffe auf mehrere Ziele innerhalb der Waffenreichweite zu schießen. Du kannst maximal auf eine Anzahl an Zielen in Höhe deiner halben Technomagierstufe schießen, sofern das Magazin deiner Waffe über so viele Schüsse verfügt. Jeder Angriff erfolgt mit deinem höchsten Angriffsbonus und jeder Gegner kann das Zieles eines Schusses werden.

PHASENSCHUSS (ÜF)

- Als Standard-Aktion kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um mit einer Fernkampfwaffe einen einzelnen Schuss auf ein Ziel abzugeben, von dem du weißt, dass es sich innerhalb der Waffenreichweite befindet. Der Schuss fliegt in gerader Linie zum Ziel und durchdringt dabei alle nichtmagischen Barrieren in seinem Weg, wobei er Härte und Trefferpunkte ignoriert. Magische Barrieren, z. B. eine *Energiewand*, halten den Schuss auf. Diese Fähigkeit hebt Modifikatoren durch Deckung und Tarnung auf, doch ansonsten wird der Angriff normal ausgewürfelt.

ZAUBERAUFWAND BESCHLEUNIGEN (AF)

- Du kannst einen Zauber als Bewegungsaktion wirken. Du kannst 2 Reservepunkte aufwenden, um einen beschleunigten Zauber des Grades 0 zu wirken oder 4 Reservepunkte, um einen beschleunigten Zauber des 1. Grades zu wirken. Diese Fähigkeit ist nur mit Zaubern mit einem Zeitaufwand von 1 Vollen Aktion oder weniger einsetzbar. Mit der 16. Stufe kannst du 6 Reservepunkte aufwenden, um einen beschleunigten Zauber des 2. Grades zu wirken.

ZAUBERBIBLIOTHEK (AF)

- Du erhältst einen zusätzlichen dir bekannten Zauber pro Zaubergrad, den du wirken kannst. Du musst die neuen Zauber mit Erlangen dieses Magischen Hacks auswählen. Solltest du später Zugang zu einem höheren Zaubergrad erlangen, erhältst du einen zusätzlichen bekannten Zauber für diesen Zaubergrad.





KAMPFMAGIER
MOTIV: SÖLDNER

Deine Zauberei ist ein Kriegswerkzeug, das du zusammen mit hoch technisierten Waffen nutzt.

ATTRIBUTSWERTE

Intelligenz ist dein wichtigstes Attribut, da es deine Zauber und Fähigkeiten verstärkt. Konstitution hilft dir, am Leben zu bleiben, und Stärke erleichtert das Tragen Schwerer Waffen.

MAGISCHE HACKS

- Verstärkte Waffe (2.)
- Temporäre Waffe oder Rüstung generieren (5.)
- Zauberschuss (8.)
- Suchender Schuss (11.)
- Phasenschuss (14.)

TALENTE

- Umgang mit Schweren Rüstungen
- Umgang mit Schweren Waffen
- Umgang mit Langläufigen Waffen
- Waffenspezialisierung (Schwere Waffen)

FERTIGKEITEN

- Computer
- Mystik
- Naturwissenschaften
- Steuerung
- Technik

KONZERNMAGIER
MOTIV: BERÜHMTHEIT

Du arbeitest für einen bedeutenden Konzern - wenn man dort etwas erledigt sehen will, ruft man dich.

ATTRIBUTSWERTE

Intelligenz ist dein wichtigstes Attribut, da es deine Fähigkeiten und Zauber verbessert. Geschicklichkeit erhöht deine Chance, nicht getroffen zu werden.

MAGISCHE HACKS

- Temporäre Technik generieren (2.)
- Zauberreichweite verdoppeln (5.)
- Magische Überwachung (8.)
- Suchender Schuss (11.)
- Zauberbibliothek (14.)

TALENTE

- Durchschlagende Zauber
- Fertigkeitssynergie (Kultur und Motiv erkennen)
- Im Kampf zaubern
- Mächtige Durchschlagende Zauber

FERTIGKEITEN

- Computer
- Kultur
- Motiv erkennen
- Mystik
- Technik



WISSENSCHAFTLER
MOTIV: GELEHRTER

Du nutzt deine Magie, um all die seltsamen Dinge im Universum zu studieren. Daher musst du dich auch auf alle möglichen Gefahren vorbereiten.

ATTRIBUTSWERTE

Intelligenz ist dein wichtigstes Attribut, da es deine Fähigkeiten und Zauber sowie viele deiner Fertigkeiten verbessert. Konstitution hilft dir zu überleben.

MAGISCHE HACKS

Technik stören (2.)
Magie unterdrücken (5.)
Schutz vor Technik (8.)
Verbündeten vor Technik schützen (11.)
Feuerregen (14.)

TALENTE

Eiserner Wille
Fertigkeitssynergy (Computer und Technik, Biowissenschaften und Naturwissenschaften)
Mächtiger Eiserner Wille

FERTIGKEITEN

Biowissenschaften
Computer
Mystik
Naturwissenschaften
Technik

THAUMATURG
MOTIV: GELEHRTER

Du widmest dein Leben dem Studium aller Formen der Magie, ignorierst dabei aber die Technik nicht.

ATTRIBUTSWERTE

Intelligenz ist dein wichtigstes Attribut, da sie deine Zauber und Fähigkeiten verbessert. Geschicklichkeit erlaubt dir, öfter mit Zaubern zu treffen, welche Fernkampfangriffswürfe erfordern.

MAGISCHE HACKS

Zauberschaden erhöhen (2.)
Zauberfehler beseitigen (5.)
Mentale Markierung (8.)
Stets verfügbarer Zauber (11.)
Zauberaufwand beschleunigen (14.)

TALENTE

Behändes Zauberwirken
Durchdringender Zauber
Durchschlagende Zauber
Mächtige Durchschlagende Zauber
Zauberfokus

FERTIGKEITEN

Biowissenschaften
Computer
Mystik
Naturwissenschaften
Technik

ARCHETYPEN

Egal ob listiger Agent oder hochgefährlicher Soldat, jede Grundklasse des Starfinder-Rollenspiels greift auf eine zentrale Idee zurück, welche vielen Charakteren der Science Fantasy gemeinsam ist. Dennoch gibt es ein gewaltiges Universum voller interessanter und nützlicher Charaktere jenseits dessen, was mittels der bestehenden Klassen leicht dargestellt werden kann. Spieler können diese Konzepte nachahmen, indem sie bestimmte Klassenmerkmale wählen, ein passendes Motiv (siehe Seite {28}) oder Stufen in mehreren Klassen (siehe Seite {26}), um Elemente mehrerer Klassen zu kombinieren. Andere Konzepte könnten aber verlangen, dass der Fokus eines Charakters auf Dingen jenseits der üblichen Klassen und Motive liegt. Für solch umfassende Unterschiede kann dein Charakter einen Archetypen wählen - eine Reihe alternativer Klassenmerkmale, die jene Merkmale modifizieren oder ersetzen, welche du normalerweise mit bestimmten Stufen erhalten würdest.

Ein Archetyp ist ein spezifischeres und stärker ausgerichtetes Charakterkonzept als ein Motiv, aber dennoch nicht so umfassend oder breit gefasst wie eine Klasse. Jeder Archetyp stellt eine beachtliche Abweichung von den Fähigkeiten eines typischen Angehörigen der Grundklassen dar. Archetypen bieten Spielern weitere Drehschrauben, wenn sie die Entwicklung ihrer Charaktere genauer einstellen wollen.

Ein Archetyp verleiht in der Regel Fähigkeiten, auf die eine Klasse normalerweise keinen Zugriff hat, oder bietet leichteren Zugang zu einer Gruppe von zum Charakterkonzept passenden Fähigkeiten. Diese Fähigkeiten sind normalerweise nicht an den Hintergrund einer Grundklasse gebunden und Charakteren auch nicht über andere Quellen zugänglich. So könnte der Archetyp des Übernatürlich Begabten (siehe Seite {128}) für Charaktere verwendet werden, die über angeborene übernatürliche Gaben verfügen oder solche durch den Kontakt mit fremdartiger Technologie erlangt haben. Ohne einen entsprechenden Hintergrund oder ein solches Ereignis können andere Charaktere diese Fähigkeiten nicht erlangen, so dass sie sich mehr für einen Archetypen denn als Reihe von Klassenmerkmalen eignen.

EINEN ARCHETYPEN ERHALTEN

Du kannst einen Archetypen erhalten, wenn du eine neue Klassenstufe in einer passenden Klasse erlangst, welche der ersten Klassenstufe entspricht, für welche der Archetyp alternative Klassenmerkmale anbietet. Der Archetyp wird dann als Teil der Klasse betrachtet, in welcher du eine Stufe erhältst. Beispiel: Du spielst einen Gesandten, möchtest zugleich aber ein Wegbereiter sein. Du musst diesen Archetypen mit der 2. Gesandtenstufe wählen, da der Wegbereiter auf dieser Stufe das erste alternative Klassenmerkmal einbringt. Fortan solltest du mit jeder neuen Gesandtenstufe prüfen, ob du über den Archetypen des Wegbereiters ein neues Klassenmerkmal erlangst oder ob Klassenmerkmale des Gesandten modifiziert bzw. ersetzt werden. Wenn du erstmals einen Archetypen erhältst, lies nach, welche Klassenmerkmale von ihm modifiziert oder ersetzt werden, und notiere dir jene, welche deinen Charakter betreffen. Bei manchen Klassen, insbesondere dem Priester und dem Technomagier, betreffen diese Veränderungen Merkmale, welche im Vergleich zu den Archetypmerkmalen mit früheren oder späteren Stufen erlangt werden.

Du kannst jeden Archetypen nur ein Mal hinzufügen. Auch wenn du Stufen in einer anderen Klasse erlangen solltest, kannst du dieser nicht denselben Archetypen zuweisen, den du bereits in einer anderen Klasse besitzt. Beispiel: Ein Veskischer Gesandter der 2. Stufe hat den Archetypen des Wegbereiters gewählt. Später entscheidet er sich, Stufen als Soldat zu erlangen. Er könnte seiner Soldatenklasse nicht den Archetypen des Wegbereiters hinzufügen. Stattdessen folgen seine Soldatenstufen der normalen Klassenprogression. Sollte der Charakter später weitere Stufen als Gesandter erlangen, so steigt er auch weiterhin als Wegbereiter auf.

Du kannst einer Klasse nur einen Archetypen zuweisen. Beispiel: Hast du den Archetypen des Wegbereiters deiner Gesandtenklasse zugewiesen, kannst du ihr keinen weiteren Archetypen zuweisen. Solltest du Stufen in einer neuen Klasse erhalten, kannst du dieser Klasse mit der passenden Stufe einen neuen Archetypen zuweisen.

Wenn ein Archetyp auf die Klassenstufe Bezug nimmt, ist damit die Stufe in jener Klasse gemeint, welcher der Archetyp zugewiesen ist.

ALTERNATIVE KLASSENMERKMALE

Ein Archetyp verleiht alternative Klassenmerkmale, welche normalerweise von deiner Klasse verliehene Klassenmerkmale auf einer oder mehreren Stufen ersetzen. Ein Archetyp kann ein alternatives Klassenmerkmal auf der 2., 4., 6., 9., 12. und 18. Stufe verleihen. Manche Archetypen verleihen alternative Klassenmerkmale nur auf einigen dieser Stufen, manche auf allen.

Jede Klasse verfügt über eine eigene Liste an modifizierten oder ersetzten Klassenmerkmalen - siehe hier zu den jeweiligen Eintrag zu ersetzten Klassenmerkmalen. Beispiel: Ein Gesandter, welcher mit der 2. Stufe den Archetypen des Wegbereiters wählt, erhält anstelle der Improvisation, die ein Gesandter normalerweise mit der 2. Stufe wählen kann, das Wegbereiter-Klassenmerkmal Vorbereitet.

In manchen Fällen erhält ein Charakter ein Klassenmerkmal auch zu einer späteren Stufe als ein normaler Angehöriger seiner Klasse, statt es gar nicht zu erhalten. In diesem Fall wird in der Regel ein anderes Klassenmerkmal durch das nach hinten geschobene Klassenmerkmal ersetzt. Beispiel: Ein Mechaniker mit einem Archetypen, welcher auf der 9. Stufe ein Alternatives Klassenmerkmal verleiht, erhält das Mechaniker-Klassenmerkmal Überbrücken erst mit der 10. Stufe. Mit der 10. Mechanikerstufe erlangt er dann Überbrücken, aber nicht den Mechanikertrick, den ein Mechaniker ohne Archetyp erhalten würde.

WEITERE ERWÄGUNGEN

Ein Archetyp könnte die Ausbildung durch oder die Mitgliedschaft in einer bestimmten Gruppierung repräsentieren, ist allerdings in der Regel keine Voraussetzung für letzteres. Beispiel: Der Wegbereiter (siehe Seite {129}) eignet sich bestens für Charaktere, die der Gesellschaft der Sternenkundschafter angehören und im Rahmen ihrer Vorbereitungen auf Expeditionen ein besonderes Training erhalten. Es ist aber nicht erforderlich, diesen Archetypen zu wählen, um ein Angehöriger der Gesellschaft der Sternenkundschafter zu werden. Der Archetyp repräsentiert nur einen möglichen Entwicklungsweg innerhalb der Gesellschaft, nicht den einzigen.

Archetypen können im Grunde jeder Klasse hinzugefügt werden, aber manche funktionieren nur mit bestimmten Klassen oder verfügen über weitere Voraussetzungen, die zuerst erfüllt werden müssen. Beispiel: Ein Archetyp, welcher die Ausbildung in einer bestimmten magischen Tradition repräsentiert, könnte nur Priestern und Technomagiern offenstehen, während ein Archetyp für Anhänger uralter, in Klöstern gelehrten Kampftechniken möglicherweise nur von Solariern und Soldaten gewählt werden kann. Ein Archetyp führt solche Voraussetzungen oder Einschränkungen in seiner Beschreibung auf.

Veränderte oder ersetzte Agentenklassenmerkmale

Mit jeder Stufe, auf welcher ein Archetyp ein Alternatives Klassenmerkmal enthält, ersetzt oder modifiziert ein Agent mit diesem Archetypen die für die fragliche Stufe aufgeführten Klassenmerkmale:

- MULTISTUFE **2., 4., 6., 12. und 18. Stufe:** Du erhältst keinen Agententrick.
- 9. STUFE Der Schaden, welchen du mit deinem Tückischen Angriff verursachst, ist um 1W8 niedriger als normal.



Veränderte oder ersetzte Aspirantenklassenmerkmale

Mit jeder Stufe, auf welcher ein Archetyp ein Alternatives Klassenmerkmal enthält, ersetzt oder modifiziert ein Aspirant mit diesem Archetypen die für die fragliche Stufe aufgeführten Klassenmerkmale:

- **2. STUFE** Reduziere die Anzahl dir bekannter Aspirantenzauber für den dir jeweils höchstmöglichen Zaubergrad um 1. Mit der 2. Stufe bedeutet dies, dass du zwei Zauber des 1. Grades und fünf des Grades 0 kennst. Mit der 3. Stufe kennst du drei Zauber des 1. Grades und sechs des Grades 0. Mit der 4. Stufe kennst du vier Zauber des 1. Grades, aber nur einen Zauber des 2. Grades, da nun der 2. Grad der höchste dir mögliche Zaubergrad ist, usw.
- **4. STUFE** Du erhältst nicht den Ausrichtungsszauber des höchsten Grades, zu dem du normalerweise Zugang hättest.
- **6. STUFE** Du erhältst nicht die Ausrichtungsfähigkeit der höchsten Stufe, zu der du normalerweise Zugang hättest.
- **9. STUFE** Du erhältst nicht das Klassenmerkmal Heilende Berührung oder ein Talent, welches du normalerweise mit einer ungeraden Charakterstufe erhalten würdest (siehe auch Seite {26}). Dabei kann es sich um das Talent handeln, das du normalerweise mit der 9. Stufe erhalten würdest.
- **12. STUFE** Mit der 11. und der 14. Stufe erhältst du keine Verbesserungen des Bonus im Rahmen deines Klassenmerkmals Fokussierte Fertigkeit. Dein Bonus ist daher mit der 11. Stufe um 1 niedriger als normal und mit der 14. Stufe um 2 niedriger als normal. Er verbleibt bei +3 und steigt erst mit der 17. Stufe auf +4.
- **18. STUFE** Du erhältst nicht die Ausrichtungsfähigkeit der höchsten Stufe, zu der du normalerweise Zugang hättest. Solltest du bereits keinen Zugriff auf die Ausrichtungsfähigkeit der höchsten Stufe haben, so besitzt du nun keinen Zugriff auf die beiden höchststufigsten Ausrichtungsfähigkeiten, die du normalerweise benutzen könntest.

Veränderte oder ersetzte Gesandtenklassenmerkmale

Mit jeder Stufe, auf welcher ein Archetyp ein Alternatives Klassenmerkmal enthält, ersetzt oder modifiziert, ersetzt oder modifiziert ein Gesandter mit diesem Archetypen die für die fragliche Stufe aufgeführten Klassenmerkmale:

- **MULTISTUFE** **2., 4., 6., 12. und 18. Stufe:** Du erhältst keine Improvisation.
- **9. STUFE** Du erlangst keine Fertigkeitsexpertise für eine weitere Fertigkeit.

Veränderte oder ersetzte Mechanikerklassenmerkmale

Mit jeder Stufe, auf welcher ein Archetyp ein Alternatives Klassenmerkmal enthält, ersetzt oder modifiziert ein Mechaniker mit diesem Archetypen die für die fragliche Stufe aufgeführten Klassenmerkmale:

- **MULTISTUFE** **2., 4., 6., 12. und 18. Stufe:** Du erhältst keinen Mechanikertrick.
- **9. STUFE** Du erhältst das Klassenmerkmal Überschreiben nicht mit der 9. Stufe. Stattdessen erhältst du es erst mit der 10. Stufe, erlangst dafür aber mit der 10. Stufe keinen Mechanikertrick.

Veränderte oder ersetzte Solarierklassenmerkmale

Mit jeder Stufe, auf welcher ein Archetyp ein Alternatives Klassenmerkmal enthält, ersetzt oder modifiziert ein Solarier mit diesem Archetypen die für die fragliche Stufe aufgeführten Klassenmerkmale:

- **MULTISTUFE** **2., 4., 6., 12. und 18. Stufe:** Du erhältst keine Sternenoffenbarung.
- **9. STUFE** Du erhältst das Klassenmerkmal Zenitoffenbarung nicht mit der 9. Stufe. Du erhältst es stattdessen mit der 10. Stufe, erlangst aber nicht die Sternenoffenbarung, welche ein Solarier normalerweise mit der 10. Stufe erhalten würde.

Veränderte oder ersetzte Soldatenklassenmerkmale

Mit jeder Stufe, auf welcher ein Archetyp ein Alternatives Klassenmerkmal enthält, ersetzt oder modifiziert ein Soldat mit diesem Archetypen die für die fragliche Stufe aufgeführten Klassenmerkmale:

- **MULTISTUFE** **2., 4., 6., 12. und 18. Stufe:** Du erhältst kein Bonuskampftalent.
- **9. STUFE** Mit der 9. Stufe erhältst du das Klassenmerkmal Sekundärkampfstil oder Sekundärstiltechnik nicht. Du erhältst es stattdessen mit der 10. Stufe, erlangst aber nicht das Bonuskampftalent, welches ein Soldat normalerweise mit der 10. Stufe erhalten würde. Hinsichtlich deiner Sekundärstilltechniken entspricht deine effektive Soldatenstufe immer noch deiner Soldatenstufe -8.

Veränderte oder ersetzte Technomagierklassenmerkmale

Mit jeder Stufe, auf welcher ein Archetyp ein Alternatives Klassenmerkmal enthält, ersetzt oder modifiziert ein Technomagier mit diesem Archetypen die für die fragliche Stufe aufgeführten Klassenmerkmale:

- **2. STUFE** Du erhältst das Klassenmerkmal Magischer Hack nicht mit der 2. Stufe. Stattdessen erlangst du es mit der 5. Stufe.
- **4. STUFE** Reduziere die Anzahl dir bekannter Technomagierzauber für den dir jeweils höchstmöglichen Zaubergrad um 1. Beispiel: Mit der 5. Stufe bedeutet dies, dass du zwei Zauber des 2. Grades und vier des 1. Grades kennst. Mit der 6. Stufe kennst du drei Zauber des 2. Grades und vier des 1. Grades. Mit der 7. Stufe kennst du vier Zauber des 2. Grades, aber nur einen Zauber des 3. Grades, da nun der 3. Grad der höchste dir mögliche Zaubergrad ist, usw.
- **6. STUFE** Du erhältst das Klassenmerkmal Zauberkondensator nicht mit der 6. Stufe. Mit der 8. Stufe kannst du das Klassenmerkmal Zauberkondensator anstelle eines Magischen Hacks erlangen. Abhängig von den Stufen, zu denen die Alternativen Klassenmerkmale deines Archetypen anfallen, könnte es sein, dass sich dein Klassenmerkmal Zauberkondensator nicht mit der 12. oder 18. Stufe verbessert. Egal wann du Zauberkondensator erhältst, funktioniert die Grundfähigkeit immer wie die Version, die du normalerweise mit der 6. Stufe erlangst, die erste Verbesserung wie jene, die du mit der 12. Stufe erlangst, und die zweite Verbesserung wie jene, die du mit der 18. Stufe bekommst.
- **9. STUFE** Mit der 9. Stufe verbessert sich dein Klassenmerkmal Technikkunde nicht. Diese Verbesserung tritt stattdessen mit der 11. Stufe ein (auf +3). Du erhältst aber den Magischen Hack nicht, den Technomagier ohne Archetypen normalerweise mit der 11. Stufe erlangen.
- **MULTISTUFE** **12. und 18. Stufe:** Du erhältst keine Verbesserung deines Klassenmerkmals normalerweise (d. h. keinen weiteren Platz für einen anhaltenden Zauber und nicht die Möglichkeit, einen Zauber der entsprechenden Liste dort zu platzieren).

ÜBERNATÜRLICH BEGABTER

Viele Priester und Technomagier sind in mentalmagischen Traditionen und der Terminologie des Übernatürlichen ausgebildet. Es gibt aber auch viele Charaktere, deren übersinnliche Kräfte nicht aus diesen zauberkundigen Klassen resultieren. Übernatürlich Begabte könnten in viel größerem Rahmen auf übersinnliche Fähigkeiten zurückgreifen, als die meisten Völker mit angeborenen Kräften dieser Art, wie Laschuntas und Schirren. Ihre Kräfte sind aber nicht so umfangreich und tiefschürfend wie die Macht eines Zauberkundigen. Entsprechend nutzen sie ihr Können, um andere Optionen zu verbessern, statt als Primärquelle ihrer Kraft auf sie zurückzugreifen.

Die meisten Charaktere mit diesem Archetyp sind Laschuntas und Schirren. Allerdings ist er nicht auf diese Völker beschränkt. Es ist für Übernatürlich Begabte ungewöhnlich, als Priester oder Technomagier ausgebildet zu werden, aber es kommt vor; die meisten Zauberkundigen benutzen ihre gesamte mystische Kraft für die Fähigkeiten ihrer Klassen.

Alternative Klassenmerkmale

Übernatürlich Begabte erhalten mit der 2., 4., 6., 9., 12. und 18. Stufe alternative Klassenmerkmale.

ÜBERNATÜRLICHES ERWACHEN (ÜF) 2. STUFE

Du erhältst Begrenzte Telepathie (wie das Laschunta-Volksmerkmal; siehe Seite {48}). Sollte deine Volkszugehörigkeit dir bereits diese Fähigkeit verleihen (wie im Falle von Laschuntas und Schirren), steigt stattdessen die Reichweite deiner Begrenzten Telepathie um 18 m.

Du kannst ferner zwei weitere Sprachen als jene wählen, in denen du telepathisch mit Kreaturen kommunizieren kannst, welche ebenfalls eine dieser Sprachen beherrschen. Falls du eine Sprache vollständig erlernst, in welcher du nur telepathisch kommunizieren kannst, z. B. indem du Fertigkeitsränge in Kultur investierst, kannst du zugleich eine neue Sprache wählen, in welcher du telepathisch kommunizieren kannst.

Ferner musst du nicht mehr einen bestimmten Charismawert als Minimum vorweisen, um die Voraussetzungen des Talents Schwache Übersinnliche Begabung oder eines Talents zu erfüllen, welches Schwache Übersinnliche Begabung voraussetzt.

Übernatürliche Verteidigung (AF) 4. STUFE

Deine übernatürlichen Kräfte lassen dich mentale Angriffe besser abwehren. Misslingt dir zum ersten Mal ein Rettungswurf gegen einen Zauber oder Effekt der Kategorie Furcht, Gefühl, Geistesbeeinflussend oder Schmerz (siehe Seite {269}), kannst du als Reaktion 1 Reservepunkt aufwenden, um den gescheiterten Rettungswurf augenblicklich zu wiederholen.

Selbst wenn dieser zweite Rettungswurf misslingt, könnte deine stärkere Abwehr den Effekt des Zaubers oder der Fähigkeit abschwächen. Sollte der Effekt Schaden verursachen, so reduziere ihn auf eine Zahl entsprechend deiner Klassenstufe (Minimum 0). Sollte der Effekt eine Wirkungsdauer von 2 Runden oder länger haben, so halbiere seine Wirkungsdauer.

Übernatürliche Sinne (ZF) 6. STUFE

Du erlangst die Fähigkeit, übernatürliche Kräfte sowie jene Kreaturen zu spüren, die welche besitzen. Als Standard-Aktion kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um deine Übernatürliche Sinneswahrnehmung zu aktivieren. Dies funktioniert wie der Zauber *Arkaner Blick*, allerdings siehst du nur magische Quellen der Kategorie Furcht, Gefühl, Geistesbeeinflussend oder Schmerz. Lege einen Fertigkeitswurf für Mystik zum Bestimmen der Schule der Magie der Quelle ab. Gelingt dir der Fertigkeitswurf, so erfährst du zudem, welche der aufgeführten Kategorien zutreffen. Solltest du dich als Standard-Aktion auf eine bestimmte Kreatur innerhalb von 36 m Entfernung konzentrieren, um zu bestimmen, ob sie über die Gabe der Zauberei oder Zauberähnliche Fähigkeiten verfügt (siehe *Arkaner Blick*, Seite {340}), erhältst du nur dann ein positives Ergebnis, wenn wenigstens eine ihrer Fähigkeiten einer der aufgeführten Kategorien angehört. Du erfährst nur die Zauberstufe der mächtigsten in Frage kommenden Fähigkeit.

Während deine Übernatürlichen Sinne aktiv sind, erhältst du zudem Blindgespür (Gefühle) 9 m. Mehr zu Blindgespür findest du auf Seite {262}.

Schwächere Übernatürliche Gabe (ZF) 9. STUFE

Deine übersinnlichen Kräfte sind stark genug, um einige Zaubereffekte nachzuahmen. Du kannst ein Mal am Tag als Zauberähnliche Fähigkeit einen Zauber von der folgenden Liste wirken: *Hellhören/Hellsehen, Monster bezaubern* und *Psychokinetisches Strangulieren*. Mit der 13. Stufe kannst du diese Fähigkeit zwei Mal am Tag und mit der 17. Stufe drei Mal am Tag einsetzen. Der SG des Rettungswurfes ist 10 + Zaubergrad + dein Schlüsselattributsmodifikator.

Übernatürliche Gabe (AF) 12. STUFE

Deine übersinnlichen Kräfte werden stärker und erlauben dir, Zaubereffekte höheren Grades nachzuahmen. Du kannst ein Mal am Tag als Zauberähnliche Fähigkeit einen Zauber von der folgenden Liste wirken: *Sonde, Telepathisches Band* und *Verwirrung*. Mit der 16. Stufe kannst du diese Fähigkeit zwei Mal am Tag und mit der 20. Stufe drei Mal am Tag einsetzen. Der SG des Rettungswurfes ist 10 + Zaubergrad + dein Schlüsselattributsmodifikator.

Mächtige Übernatürliche Gabe (ÜF) 18. STUFE

Deine übersinnlichen Kräfte sind so stark, dass du mächtige mentale Fähigkeiten einsetzen kannst. Du kannst ein Mal am Tag eine der folgenden Fähigkeiten nutzen. Der SG des Rettungswurfes ist 10 + Zaubergrad + dein Schlüsselattributsmodifikator.

- **Massen-Synästhesie:** Als Standard-Aktion kannst du die Sinne von Kreaturen durcheinanderbringen, so dass Informationen mit den falschen Sinnen verarbeitet werden - Geräusche könnten Farbexplosionen erzeugen, Gerüche als Töne wahrgenommen werden usw. Du kannst pro 2 Klassenstufen 1 Kreatur als Ziel wählen. Kein Ziel darf weiter als 9 m von den anderen entfernt sein. Ferner müssen alle Ziele sich innerhalb von 30 m von dir befinden. Jedem Ziel steht ein Willenswurf zu. Misslingt ihm dieser Rettungswurf, erhält es für 1 Runde pro Klassenstufe, die du besitzt, den Zustand Wankend und behandelt in dieser Zeit alle Kreaturen als besäßen sie Tarnung (siehe Seite {253}). Fähigkeiten, welche die Effekte von Tarnung aufheben oder reduzieren, sind gegen Massen-Synästhesie wirkungslos. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt.
- **Verstand zermalmen:** Als Standard-Aktion kannst du in den Geist einer maximal 18 m entfernten Kreatur eindringen. Du verursachst 15W8 Punkte Nichttödlichen Schaden und verleihst der Kreatur für 1 Runde pro Klassenstufe, die du besitzt, den Zustand Kränkelnd. Dem Ziel steht ein Zähigkeitswurf zu. Bei Erfolg erleidet es nur halben Schaden und nicht den Zustand Kränkelnd. Dies ist ein Schmerzeffekt.
- **Gedankenschild:** Als Bewegungsaktion kannst du dir selbst einen Verbesserungsbonus von +5 auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte für 1 Runde pro Klassenstufe, die du besitzt, verleihen. Für diesen Zeitraum bist du auch immun gegen Zauber und Effekte, mit denen Kreaturen deine Gedanken lesen könnten.

WEGBEREITER DER GESELLSCHAFT DER STERNENKUNDSCHAFTER

Angehörige der Gesellschaft der Sternenkundschafter (siehe Seite {479}) wenden beachtliche Mengen an Zeit, Geld und Mühe auf, um Orte zu erkunden, welche noch nie von Bewohnern der Paktwelten betreten wurden. Egal ob sie die Ruinen uralter Kulturen, Welten ohne moderne Technologie oder Zivilisationen erkunden, welche bislang keinen Kontakt zu den Paktwelten hatten, verschieben Sternenkundschafter bei ihrer Suche nach Wissen über die Ausläufer der Geschichte vor und nach dem Intervall ständig die Grenzen des erkundeten Weltalls. Sofern möglich, eilt ein Wegbereiter diesen Expeditionen voraus oder begleitet sie zumindest, denn diese Spezialisten wurden als Entdecker, Späher und Überlebenskünstler ausgebildet.

Nicht alle Angehörigen der Gesellschaft der Sternenkundschafter sind Wegbereiter und nicht alle, die gemeinhin als Wegbereiter bezeichnet werden, besitzen auch diesen Archetyp. Der Archetyp repräsentiert einen Experten, welcher jahrelang von den erfahrensten Wegbereitern ausgebildet wurde.

Die meisten Wegbereiter sind Agenten, Aspiranten oder Gesandte, aber dieser Archetyp ist nicht auf diese Klassen beschränkt.



Alternative Klassenmerkmale

Der Archetyp des Wegbereiters der Gesellschaft der Sternenkundschafter erhält mit der 2., 4. und 6. Stufe alternative Klassenmerkmale.

Vorbereitet (AF) 2. STUFE

Du erhältst Kultur und Überlebenskunst als Klassenfertigkeiten. Sollte eine dieser Fertigkeiten für dich eine Klassenfähigkeit sein oder es später aufgrund einer anderen Quelle als dieser Archetyp werden, so kannst du dich ein Mal am Tag entscheiden, einen Fertigkeitswurf für diese Fertigkeit zwei Mal auszuführen und das bessere Ergebnis zu behalten.

Du kannst Fertigkeitswürfe für Biowissenschaften, Mystik und Technik ablegen, um Kreaturen zu identifizieren (siehe Seite {133}), selbst wenn du in diesen Fertigkeiten nicht geübt sein solltest. Du kannst Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst ablegen, um widrigem Wetter zu trotzen, während du dich mit deiner vollen Überlandgeschwindigkeit fortbewegst, und erhältst den Bonus, welchen du normalerweise erlangen würdest, wenn du dich mit deiner halben Überlandgeschwindigkeit fortbewegst. Du kannst ferner Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst zum Finden von Nahrung ablegen, während du dich mit deiner vollen Überlandgeschwindigkeit bewegst.



Zu allem bereit (AF) 4. STUFE

Als vorgeschobener Späher und Planer größerer Expeditionen wurdest du dafür ausgebildet, zu fast allem bereit zu sein. Diese Erfahrung und Planungsexpertise verleiht dir einige Fähigkeiten:

Wenn du während der Überraschungsrunde eines Kampfes handeln kannst, erhältst du einen Bonus von +2 auf deinen Initiativewurf für diesen Kampf.

Wenn du erfolgreiche eine Kreatur mit einem Fertigkeitswurf identifizierst (siehe Seite [133]), erfährst du eine nützliche Information mehr als normal. Wenn du die 11. Stufe in der Klasse erreichst, der du diesen Archetypen zugewiesen hast, erlernst du stattdessen zwei nützliche Informationen mehr als normal.

Wenn du einen Fertigkeitswurf für Kultur zum Entziffern von Schriften (siehe Seite {139}) ablegst, besteht keine Chance, dass du die Botschaft falsch verstehst (du kannst aber immer noch an der Übersetzung scheitern). Ferner kannst du auf Fertigkeitswürfe für Kultur zum Entziffern von Schriften (siehe Seite {133}) 20 nehmen, selbst wenn du in Computer nicht geübt sein und keinen Zugang zu einem Computer oder Datensatz haben solltest.

Feldreparaturen (AF) 6. STUFE

Du hast genug Zeit in fremden Landen fern der Sicherheit der bekannten Zivilisationen verbracht, um gelernt zu haben, wie du Technik und Fahrzeuge - und sogar dich selbst und deine Mitreisenden - mit den verfügbaren Ressourcen zusammenzuflicken. Als Standard-Aktion kannst du ein Mal am Tag 1 Reservepunkt aufwenden, um eine Anzahl an Ausdauerpunkten in Höhe deiner Klassenstufe zurückzuerlangen (bis zu deinem Maximum). Alternativ kannst 10 Minuten und 1 Reservepunkt aufwenden, um einem Fahrzeug, Ausrüstungsgegenstand oder einer Kreatur Trefferpunkte in Höhe deiner Klassenstufe zurückzugeben. Dies geht davon aus, dass du die hierfür erforderlichen Materialien im Rahmen deiner normalen Aktivitäten sammelst.



Fertigkeiten

5



FERTIGKEITEN

Fertigkeiten repräsentieren einige deiner grundlegendsten Fähigkeiten, egal ob du ein kampferfahrener Soldat bist, der einen Gegner mit einem Blick erstarren lassen kann, ein geselliger Gesandter, der sich jeder gesellschaftlichen Situation anpassen kann, oder ein genialer Technomagier, der Kenntnisse zu allen Wissensgebieten in der Galaxis besitzt. Mit der 1. Stufe beginnst du mit einer Anzahl an Fertigkeitsrängen, welche von deiner Klasse vorgegeben wird. Dies repräsentiert seine bisherige Ausbildung. Wenn du weitere Stufen aufsteigst, erlangst du weitere Fertigkeitsränge und kannst bestehende Fertigkeiten verbessern oder neue erlangen.

FERTIGKEITEN ERLANGEN

Mit jeder Stufe (die 1. Stufe eingeschlossen) erhältst du eine Anzahl an Fertigkeitsrängen. Wie viele Ränge du bekommst, hängt von der Klasse ab, in welcher du die fragliche Stufe erlangst (siehe Tabelle). Auf diesen Wert addierst du deinen Intelligenz-Modifikator; Egal wie niedrig dieser ist, erlangst du stets wenigstens 1 Fertigkeitsrang pro Stufe. Wenn du z. B. einen Technomagier der 1. Stufe mit einem Intelligenzwert von 18 erschaffst, erhältst du 8 Fertigkeitsränge; 4 Ränge durch die Klasse des Technomagiers und 4 weitere Ränge durch deinen Intelligenz-Modifikator von +4.

Wenn du einen Fertigkeitsrang in eine Fertigkeit investierst, steht dieser für das Training, welches du in Form von Erfahrung oder intensiven Studien erlangt hast. Jeder Fertigkeitsrang erhöht deinen Gesamtfertigkeitsbonus um 1 (siehe unten, Fertigkeitswürfe). Wenn du weitere Stufen erlangst, kannst du die dann neu erlangten Ränge nutzen, um bestehende Fertigkeiten zu verbessern oder neue Fertigkeiten zu erlernen. Die Anzahl der Fertigkeitsränge in einer Fertigkeit darf aber deine Charakterstufe (d. h. die Summe deiner Stufen in verschiedenen Klassen) nicht übersteigen. Fertigkeiten, in welche du Ränge investierst, werden als „geübt" bezeichnet, Fertigkeiten, in welche keine Ränge investiert sind, heißen „ungeübte Fertigkeiten".

Jede Klasse weist zudem eine Reihe bevorzugter Fertigkeiten auf, sogenannte Klassenfertigkeiten (siehe Tabelle 5-1 auf Seite 134). Es ist leichter, ein gewisses Können in deinen Klassenfertigkeiten zu entwickeln. Für Klassenfertigkeiten, in welchen du über wenigstens 1 Fertigkeitsrang verfügst (bei denen es sich also um Geübte Klassenfertigkeiten handelt), erhältst du einen Bonus von +3 auf alle Fertigkeitswürfe. Dieser Bonus ist von der Anzahl der Ränge in einer Klassenfertigkeit unabhängig. Solltest du über Stufen in mehreren Klassen verfügen, so erlangst du auch die Klassenfertigkeiten all dieser Klassen. Der Bonus für Geübte Klassenfertigkeiten bleibt stets +3, egal über wie viele Klassen du eine bestimmte Klassenfertigkeit eventuell bekommst.

KLASSE	FERTIGKEITSRÄNGE PRO STUFE
Agent (AGE)	IN-Mod + 8
Aspirant (ASP)	IN-Mod + 6
Gesandter (GES)	IN-Mod + 8
Mechaniker (MEC)	IN-Mod + 4
Solarier (SOL)	IN-Mod + 4
Soldat (SDL)	IN-Mod + 4
Technomagier (TEC)	IN-Mod + 4

FERTIGKEITSWÜRFE

Egal wie geübt du in einer Fertigkeit bist, bei ihrem Einsatz ist ein Erfolg nur selten garantiert. Um zu bestimmen, ob du beim Einsatz einer Fertigkeit Erfolg hast, legst du einen Fertigkeitswurf ab: Würfle 1W20 und addiere deinen Gesamtfertigkeitsbonus hinzu. Dein Gesamtfertigkeitsbonus besteht aus den folgenden Elementen:

- **Fertigkeitsränge:** Jeder Fertigkeitsrang, den du in eine Fertigkeit investierst, erhöht deinen Gesamtfertigkeitsbonus um 1.
- **Bonus für Geübte Klassenfertigkeit:** Im Falle einer Klassenfertigkeit, in welche du wenigsten 1 Fertigkeitsrang investiert hast, erlangst du einen Bonus von +3.
- **Schüsselattributsmodifikator:** Mit jeder Fertigkeit ist ein Attributsmodifikator assoziiert (siehe den jeweiligen Eintrag). Addiere den Modifikator dieses Schlüsselattributs auf den Gesamtfertigkeitsbonus.
- **Sonstige Modifikatoren:** Manchmal verleihen dir deine Volkszugehörigkeit, deine Talente, von dir verwendete Gegenstände, auf dich wirkende Zauber oder andere situationsbedingte Umstände weitere Boni oder Mali. So ist z. B. eine Fertigkeit mit dem Vermerk „Rüstungsmalus" schwerer einzusetzen, wenn du durch klobige oder schwere Rüstung behindert wirst; addiere deinen aktuellen Rüstungsmalus (siehe Seite 196) auf alle solchen Fertigkeitswürfe.

Die Summe deines Wurfes mit 1W20 + dein Gesamtfertigkeitsbonus ist das Ergebnis deines Fertigkeitswurfes. Sollte das Ergebnis des Fertigkeitswurfes den Schwierigkeitsgrad (SG) der anvisierten Handlung erreichen oder übertreffen, hast du Erfolg. Sollte das Ergebnis geringer sein als der SG, so scheiterst du. Manchmal kann eine Handlung unterschiedliche Grade von Erfolgs oder Misserfolg aufweisen. Dies hängt davon ab, um wie viel höher oder niedriger als der SG das Ergebnis deines Fertigkeitswurfes ausfällt. Der SL legt die SG aller Fertigkeitswürfe fest (siehe auch „SG von Fertigkeitswürfen" auf Seite 392).

Oft erfordert der Einsatz einer Fertigkeit eine Aktion oder erfolgt als Teil einer Aktion. Dabei ist von der Fertigkeit und der beabsichtigten Handlung abhängig, welche Aktion erforderlich ist. Die Beschreibung jeder Fertigkeit enthält eine Reihe üblicher Handlungen, bei denen diese Fertigkeit verwendet wird. Dein SL wird dich zudem auffordern, nicht herkömmliche Fertigkeitswürfe abzulegen, wenn es die Umstände im Spiel erfordern.

Manchmal legst du einen Fertigkeitswurf nicht ab, um eine Handlung auszuführen, sondern um jemand anderen bis dessen Handlung oder Aktion aufzuhalten oder zu behindern. Dies wird als Konkurrierender Fertigkeitswurf bezeichnet. Bei einem Konkurrierenden Fertigkeitswurf legt eine Kreatur einen Fertigkeitswurf ab, um eine Aktion oder Handlung durchzuführen, während einen andere Kreatur einen eigenen Fertigkeitswurf durchführt, um den SG zu bestimmen, den die erste Kreatur zum Erreichen ihres Zieles treffen oder übertreffen muss. In der Regel erfordert ein Konkurrierender Fertigkeitswurf zum Bestimmen des SG keine Aktion, verlangt meistens aber, dass du bei Bewusstsein oder zu bestimmen Handlungen fähig bist.

Unter manchen Umständen ist es dir unmöglich, einen Fertigkeitswurf abzulegen. Manchmal hindert dich die Situation daran, manchmal ist eine besondere Ausbildung nötig, um den Wurf zu versuchen. Fertigkeiten, welche ein besonderes Training erfordern, werden als „nur-geübte Fertigkeiten" bezeichnet. Dieser Vermerk ist



jeweils dem Namen der Fertigkeit angefügt. Sofern nicht anders in der Beschreibung der Fertigkeit vermerkt, kannst du einen Wurf für eine Nur-geübte Fertigkeit nur ablegen, wenn du auch darin geübt bist (d. h. wenn du wenigstens einen Fertigkeitsrang in die Fertigkeit investiert hast).

Die auf der folgenden Seite beginnende Tabelle fasst die Unterschiede zwischen geübten und ungeübten Fertigkeiten zusammen.

ART DES FERTIGKEITSWURFES	ERGEBNIS DES FERTIGKEITSWURFES
Geübte Klassenfertigkeit	1W20 + Anzahl der Fertigkeitsränge + 3 + Attributsmodifikator + sonstige Modifikatoren*
Geübte Fertigkeit	1W20 + Anzahl der Fertigkeitsränge + Attributsmodifikator + sonstige Modifikatoren*
Ungeübte Fertigkeit	1W20 + Attributsmodifikator + sonstige Modifikatoren*

* Rüstungsmali finden bei den meisten stärke- und geschicklichkeitsbasierten Fertigkeitswürfen Anwendung.

10 nehmen

Meistens legst du Fertigkeitswürfe unter Druck oder großem Stress ab. Zu anderen Zeiten ist die Situation für dich günstiger und erhöht die Erfolgswahrscheinlichkeit.

Wenn du nicht in unmittelbarer Gefahr oder abgelenkt bist, kann der SL dir gestatten, auf einen Fertigkeitswurf 10 zu nehmen. In diesem Fall würfelst du nicht mit 1W20, sondern gehst davon aus, dass du eine 10 gewürfelt hast. Addiere zu dieser 10 die anfallenden Fertigkeitsmodifikatoren. Bei vielen Routinehandlungen sowie bei Handlungen, in denen du besonders geübt bist, garantiert 10 nehmen den Erfolg. Solltest du 10 nehmen und scheitern, benötigst du möglicherweise mehr Zeit und Energie für den Erfolg (siehe unten, 20 nehmen).

Außer du verfügst über eine Fähigkeit, welche anderes besagt, kannst du nicht während einer Kampfbegegnung 10 nehmen. Ebenso kannst du nicht 10 nehmen, wenn der SL bestimmt, dass eine Situation zu hektisch ist oder du zu abgelenkt bist. Ferner kannst du nahezu niemals bei einem Wurf 10 nehmen, welcher einen wichtigen Effekt als Schlüsselelement der Abenteuerhandlung erfordert.

20 nehmen

Sofern du über genug Zeit für eine Handlung verfügst, welche den Einsatz einer Fertigkeit erfordert, und ein Scheitern keine nachteiligen Auswirkungen hat, kann der SL bestimmen, dass du auf diesen Fertigkeitswurf 20 nehmen kannst. Dies funktioniert wie 10 nehmen, allerdings gehst du nicht von einem Würfelergebnis von 10 sondern von 20 aus.

20 nehmen bedeutet, dass du mehrere Anläufe bei der fraglichen Handlung nimmst, bis sie dir gelingt. Entsprechend wird auch angenommen, dass du wiederholt scheiterst, bis du Erfolg hast. 20 nehmen dauert meistens 20 mal so lange wie ein einfacher Fertigkeitswurf erfordern würde (im Falle eines Fertigkeitseinsatzes, welcher eine Standard-Aktion benötigt, wären dies 2 Minuten).

Jemand anderem helfen

Der SL kann bestimmen, dass du jemand anderem bei einem Fertigkeitswurf helfen kannst, indem du dieselbe Handlung ausführst und als Teil gemeinsamer Anstrengung einen eigenen Fertigkeitswurf ablegst. Hierzu musst du vor der Kreatur, welche du unterstützen willst, deinen Fertigkeitswurf gegen SG 10 ablegen. Gelingt dir dieser Wurf, so erhält die andere Kreatur auf ihren Wurf einen Bonus von +2, vorausgesetzt sie legt ihren Wurf vor dem Ende ihres nächsten Zuges ab. Der SL kann bestimmen, dass die Anzahl an Kreaturen, welche einander helfen können, beschränkt ist. Du kannst bei einem Fertigkeitswurf für Jemand anderem helfen nicht 10 oder 20 nehmen, darfst aber diese Handlung nutzen, um jemandem zu helfen, der bei seinen Wurf 10 oder 20 nimmt.

KREATUREN IDENTIFIZIEREN

Du kannst bestimmte Fertigkeiten nutzen, um Kreaturen zu identifizieren. Die zum Identifizieren einer Kreaturenart genutzten Fertigkeiten werden weiter unten sowie in der Beschreibung der jeweiligen Fertigkeit aufgeführt. Ein erfolgreicher Fertigkeitswurf erlaubt es dir, dich an eine nützliche Information über eine bestimmte Kreatur zu erinnern, z. B. ihre besonderen Fähigkeiten oder Schwächen. Pro 5 Punkte, um die du den SG mit deinem Fertigkeitswurf übertriffst, erinnerst du dich an eine weitere nützliche Information. Solange der SG nicht höher als 10 ist, kannst du Fertigkeitswürfe ungeübt ablegen, um eine Kreatur zu identifizieren. Du kannst bei einem Fertigkeitswurf zum Identifizieren einer Kreatur 20 nehmen, sofern du über Nachforschungsmöglichkeiten verfügst, wie z. B. den Zugang zu einem Informationsnetzwerk wie einer Planetaren Infosphäre oder einem heruntergeladenen Datensatz (siehe Seite 430). Der Zugriff auf solche Informationen erfordert in der Regel 2 Minuten.

Die SG von Fertigkeitswürfen zum Identifizieren von Kreaturen basieren auf der Seltenheit der fraglichen Kreaturen.

KREATURENSELTENHEIT	SG
Sehr weitverbreitet (Weltraumgoblin)	1 1/2 × HG der Kreatur +5
Durchschnittlich (die meisten Monster)	1 1/2 × HG der Kreatur +10
Selten (Novabrut)	1 1/2 × HG der Kreatur 15

Die folgende Auflistung der Kreaturenarten benennt die Fertigkeit, welche in nahezu allen Fällen zur Identifizierung von Angehörigen der jeweiligen Art genutzt wird.

KREATURENART	FERTIGKEIT
Aberration	Biowissenschaften
Drache	Mystik
Externarer	Mystik
Feenwesen	Mystik
Humanoider	Biowissenschaften
Konstrukt (magisch)	Mystik
Konstrukt (technisch)	Technik
Magische Bestie	Mystik
Monströser Humanoider	Biowissenschaften
Pflanze	Biowissenschaften
Schlick	Biowissenschaften
Tier	Biowissenschaften
Untoter	Mystik
Ungeziefer	Biowissenschaften

WISSEN ABRUFEN

Du kannst bestimmte Fertigkeiten verwenden, um Wissen zu bestimmten Themen abzurufen. Welche Fertigkeiten für welche Themengebiete genutzt werden können, entnimmst du den jeweiligen Fertigkeitsbeschreibungen. Ein erfolgreicher Fertigkeitswurf erlaubt dir, Fragen zum jeweiligen Thema zu beantworten. Solange der SG nicht höher als 10 ist, kannst du Fertigkeitswürfe zum Abrufen von Wissen ungeübt ablegen. Du kannst bei diesem Fertigkeitswurf 20 nehmen, sofern du über Nachforschungsmöglichkeiten verfügst, wie z. B. den Zugang zu einem Informationsnetzwerk oder einem heruntergeladenen Datensatz (siehe Seite 430). Der Zugriff auf solche Informationen erfordert in der Regel 2 Minuten.

Die SG von Fertigkeitswürfen zum Abrufen von Wissen wird vom SL bestimmt und basiert auf dem Bekanntheits- und Verbreitungsgrad der fraglichen Informationen. Es kommen die folgenden Richtlinien zur Anwendung:

TABELLE 5-1: FERTIGKEITENÜBERSICHT

FERTIGKEIT	AGE	ASP	GES	MEC	SOL	SLD	TEC	UNGEÜBT?	ATTRIBUT
Akrobatik	✓	–	✓	–	✓	✓	–	Ja	GE*
Athletik	✓	–	✓	✓	✓	✓	–	Ja	ST*
Beruf	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Nein	CH, IN oder WE
Biowissenschaften	–	✓	–	–	–	–	✓	Nein	IN
Bluffen	✓	✓	✓	–	–	–	–	Ja	CH
Computer	✓	–	✓	✓	–	–	✓	Nein	IN
Diplomatie	–	✓	✓	–	✓	–	–	Ja	CH
Einschüchtern	✓	✓	✓	–	✓	✓	–	Ja	CH
Fingerfertigkeit	✓	–	✓	–	–	–	✓	Nein	GE*
Heimlichkeit	✓	–	✓	–	✓	–	–	Ja	GE*
Kultur	✓	✓	✓	–	–	–	–	Nein	IN
Medizin	✓	✓	✓	✓	–	✓	–	Nein	IN
Motiv erkennen	✓	✓	✓	–	✓	–	–	Ja	WE
Mystik	–	✓	–	–	✓	–	✓	Nein	WE
Naturwissenschaften	–	–	–	✓	✓	–	✓	Nein	IN
Steuerung	✓	–	✓	✓	–	✓	✓	Ja	GE
Technik	✓	–	✓	✓	–	✓	✓	Nein	IN
Überlebenskunst	✓	✓	–	–	–	✓	–	Ja	WE
Verkleiden	✓	✓	✓	–	–	–	–	Ja	CH
Wahrnehmung	✓	✓	✓	✓	✓	–	–	Ja	WE

✓= Klassenfertigkeit; * Rüstungsmalus findet Anwendung.

SCHWIERIGKEIT DER FRAGE	BASIS-SG
Wirklich leicht	5
Durchschnittlich schwierig	15
Sehr schwierig	20 bis 30

Die spezifischen Themen und die Fertigkeiten, welche zur Anwendung kommen, um entsprechendes Wissen abzurufen, findest du in der folgenden kleinen Tabelle:

FERTIGKEIT	ABRUFBARE THEMEN
Beruf	Ein bestimmter Beruf und mit ihm verwandte Themen
Biowissenschaften	Biotechnologie, Biologie, Botanik, Ökologie, Genetik, Xenobiologie, Zoologie und andere biologische Wissenschaftsgebiete
Kultur	Die Bräuche einer Kultur, ihre Gesetze, Regierungsform, Anführer, prominente Angehörige, Legenden, Religion, Geschichte sowie damit verwandte Themen
Mystik	Alchemistische Theorie, arkane Symbole, Gottheiten, magische Traditionen, die Ebenen, religiöse Traditionen und Symbole, weitere verwandte Themen
Naturwissenschaften	Astronomie, Chemie, Drift, Klimaforschung, Geographie, Geologie, Meteorologie, Ozeanographie, Physik, weitere verwandte naturwissenschaftliche Themen

FERTIGKEITEN UND RAUMSCHIFFKAMPF

Wenn du komplizierte Flugmanöver versuchst, einen Energiekern flickst oder ein feindliches Raumschiff scannst, sind Fertigkeiten ein wichtiger Teil des Systems zum Kampf zwischen Raumschiffen.

Wenn du deine Fertigkeiten wählst, solltest du eventuell bedenken, welche Aufgabe du im Raumschiffkampf übernehmen willst.

- Falls du ein fähiger Pilot sein willst, dann investiere Fertigkeitsränge in Steuerung.
- Falls du ein effektiver Ingenieur sein willst, dann investiere Fertigkeitsränge in Technik.
- Falls du ein begabter Wissenschaftsoffizier sein willst, dann investiere Fertigkeitsränge in Computer.
- Falls du ein guter Taktischer Offizier sein willst und dein Grundangriffsbonus nicht deiner Stufe entspricht, so investiere Fertigkeitsränge in Steuerung.
- Falls du ein erfolgreicher Kapitän sein willst, dann investiere Fertigkeitsränge in Bluffen, Diplomatie und/oder Einschüchtern, sowie in einige oder alle Fertigkeiten, die für die anderen Rollen genannt wurden.

Weitere Informationen zum Raumschiffkampf findest du auf Seite 316.

FERTIGKEITSBESCHREIBUNGEN

Dieser Abschnitt beschreibt alle Fertigkeiten samt der üblichen Anwendungen und Aufgaben, typischen Modifikatoren und führt zuweilen auch festgelegte SG auf. Dein SL könnte verlangen oder dir gestatten, Fertigkeiten für andere als die hier aufgeführten Aufgaben zu benutzen. Eine vollständige Auflistung der Fertigkeiten findest du oben in Tabelle 5-1.

Jede Fertigkeitsbeschreibung ist auf folgende Weise formatiert:

Fertigkeitsname: Der in der Überschrift eines jeden Abschnitts angegebene Name enthält zudem die folgenden Informationen.

Schlüsselattribut: In Klammern ist hinter dem Namen der Fertigkeit die Abkürzung des Attributs aufgeführt, dessen Modifikator auf Fertigkeitswürfe für die jeweilige Fertigkeit addiert wird.

Nur geübt: Sollte dieser Vermerk in der Klammer hinter dem Namen der Fertigkeit aufgeführt sein, so kann die Fertigkeit nur geübt genutzt werden (d. h. du musst wenigstens 1 Fertigkeitsrang investieren, um sie nutzen zu können). Alle anderen Fertigkeiten sowie ihre Handlungen können ungeübt genutzt werden, egal ob du über Fertigkeitsränge in der fraglichen Fertigkeit verfügst oder nicht. In seltenen Fällen kann eine nur-geübt nutzbare Fertigkeit ungeübt eingesetzt werden oder könnte eine Fertigkeit, die normalerweise keine Übung erfordert, verlangen, dass du in ihr geübt bist.



Rüstungsmalus: Sollte dieser Vermerk in der Klammer aufgeführt sein, kommt der mit deiner getragenen Rüstung (siehe Seite 196) verbundene Rüstungsmalus bei Würfen für diese Fertigkeit zur Anwendung.

Beschreibung: Die Beschreibung der Fertigkeit bietet einen Überblick über den Umfang der Fertigkeit sowie eine Reihe von Einträgen, welche die Handlungen beschreiben, bei denen die Fertigkeit am häufigsten zur Anwendung kommt. Dabei findest du auch Informationen, welche Art von Aktion für die jeweilige Handlung erforderlich ist, ob du bei einem Fehlschlag einen neuen Versuch starten kann oder bei einem Fehlschlag besondere Effekte eintreten. In der Regel kannst du bei Handlungen nicht 20 nehmen, wenn du sie im Falle eines Fehlschlages nicht wiederholen kannst oder das Scheitern besondere Effekte auslöst.

AKROBATIK (GE; RÜSTUNGSMALUS)

Du kannst das Gleichgewicht bewahren, während du schmale oder schwierige Oberflächen überquerst. Du bist ferner in der Lage, Fesseln zu entschlüpfen und turnend Angriffen auszuweichen. Außerdem kannst du Akrobatik einsetzen, um den Erfolg schwieriger Flugmanöver zu bestimmen.

Balancieren

Du kannst Akrobatik als Teil einer Bewegungsaktion nutzen, um ohne zu stürzen schmale Oberflächen und unebenen Boden zu überqueren. Ein erfolgreicher Fertigkeitswurf gestattet dir, dich mit deiner halben Bewegungsrate am Boden über eine solche Oberfläche zu bewegen. Beim Balancieren befindest du dich auf dem Falschen Fuß. Sollte dir beim Überqueren einer schmalen Oberfläche oder unebenen Bodens ein Fertigkeitswurf für Akrobatik misslingen, endet deine Bewegungsaktion direkt vor dem Punkt, an dem du mit dem Balancieren hättest beginnen müssen. Misslingt dir der Fertigkeitswurf, während du bereits balancierst (d. h. nachdem dir der Fertigkeitswurf in einem früheren Zug gelungen ist), stürzt du zu Boden und erhältst den Zustand Liegend. Abhängig von der Oberfläche, über die du dich gerade bewegst, kann der SL zudem bestimmen, dass du zu fallen beginnst.

Falls du beim Balancieren Schaden erleidest, musst du augenblicklich einen Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen den ursprünglichen SG ablegen. Bei einem Erfolg behältst du dein Gleichgewicht und kannst dich ggf. weiterbewegen, sofern du am Zug bist. Bei einem Misserfolg stürzt du zu Boden und erhältst den Zustand Liegend. Abhängig von der Oberfläche, über die du dich gerade bewegst, kann der SL zudem bestimmen, dass du zu fallen beginnst. Du kannst auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik zum Balancieren nicht 20 nehmen.

Die SG von Fertigkeitswürfen für Akrobatik zum Balancieren hängen von der Breite der zu überquerenden Oberfläche ab, können aber passend zu Umweltbedingungen und Umgebungsbeschaffenheit wie Gefälle und Zustand der Oberfläche modifiziert werden. Solche Modifikatoren sind kumulativ; nutze alle, die anwendbar sind.

BREITE DER OBERFLÄCHE	SG
Breiter als 0,90 m*	0
0,90 - 0,30 m breit*	5
0,29 - 0,17 m breit	10
0,16 - 0,05 m breit	15
Weniger als 0,05 m breit	20

* Zum Überqueren dieser Oberflächen ist kein Fertigkeitswurf für Akrobatk erforderlich, solange ein Modifikator (siehe die Tabelle unten) den SG nicht auf 10 oder mehr erhöht.

SITUATION*	SG-MODIFIKATOR
Leicht blockiert (lockere Erde, Sand)	+2
Stark blockiert (Geröll, Höhle)	+5
Leicht rutschig (Nass)	+2
Stark rutschig (Vereist)	+5
Leichtes Gefälle (<45 Grad)	+2
Starkes Gefälle (>45 Grad)	+5
Leicht unruhig (Rauer Weltraumflug)	+2
Durchschnittlich unruhig (Ruckelndes Raumschiff)	+5
Stark unruhig (Erdbeben)	+10

* Diese Umstände werden bei Anwendungen von Akrobatik zum Balancieren und Turnen sowie bei Anwendungen von Athletik zum Springen berücksichtigt.

Entfesselungskunst

Du kannst Akrobatik nutzen, um dich aus Ringkämpfen, Haltegriffen und Fesseln zu befreien. Der Versuch, aus einem Ringkampf oder einem Haltegriff freizukommen, ist eine Standard-Aktion. Bei Erfolg befreist du dich aus dem Ringkampf oder Haltegriff und hast nicht länger den Zustand Ringend oder Gehalten. Der SG zum Entkommen aus einem Ringkampf oder Haltegriff ist in der Regel gleich der Kinetischen Rüstungsklasse des Ringkampfgegners + 10. Um aus Fesseln zu entkommen, ist abhängig von der Art der Fesselung wenigstens 1 Minute erforderlich. Der SG zum Entkommen aus Fesseln basiert auf der Art der Fesseln und manchmal dem HG der Kreatur, welche die Fesseln angebracht hat (siehe die Tabelle unten). Du kannst auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik zum Entkommen aus den meisten Fesseln 20 nehmen, nicht aber für Würfe zum Entkommen aus Ringkämpfen.

SITUATION	SG
Ringend oder Gehalten	KRK des Ringkampfgegners + 10
Mit Fesseln oder Seilen gefesselt	1 1/2 x HG des Gegners + 20
Mit Handschellen gefesselt	30

Fliegen

Die Grundregeln für Fliegen und wie man sich beim Fliegen bewegt, findest du auf Seite 258. Du musst in der Regel beim Fliegen nur dann einen Fertigkeitswurf für Akrobatik ablegen, wenn du ein schwieriges Manöver versuchst oder wenn die Windbedingungen gefährlich sind. Diese Würfe werden zumeist als Teil einer Bewegungsaktion beim Fliegen abgelegt. Du erhältst einen Bonus oder Malus auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik in Abhängigkeit von deiner Manövrierfähigkeit: -8 bei Manövrierfähigkeit Unbeholfen, kein Bonus bei Durchschnittlicher Manövrierbarkeit und +8 bei Manövrierfähigkeit Perfekt.

Die folgenden Situationen erfordern Fertigkeitswürfe für Akrobatik und haben bei einem Misserfolg Konsequenzen. Die SG für solche Fertigkeitswürfe basieren auf den aktuellen Luft- und Windbedingungen und anderen Faktoren, welche der SL bestimmt. Du kannst auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik zum Fliegen nicht 20 nehmen.

Fallschaden vermeiden

- Solltest du fallen, aber fliegen können, so kannst du als Reaktion einen Fertigkeitswurf für Akrobatik ablegen, um den aus dem Fall resultierenden Schaden zu vereiteln. Misslingt dir der Wurf, so fällt du normal. Solltest du über Manövrierfähigkeit Perfekt verfügen, kannst du Fallschaden automatisch vermeiden, ohne einen Fertigkeitswurf ablegen zu müssen.

Fliegen bei gefährlichen Windbedingungen

- Je heftiger die Windbedingungen, umso schwieriger fällt das Fliegen. Bei einem Windsturm oder stürmischeren Bedingungen (76+ km/h; siehe Seite 399) musst du einen Fertigkeitswurf für Akrobatik ablegen, um in der Luft zu bleiben, sobald du dich bewegst. Misslingt dir dieser Fertigkeitswurf, kannst du dich nicht bewegen. Misslingt dir dieser Fertigkeitswurf um 5 oder mehr, so wirst du 2W6 x 3 m in die Richtung des stärksten Windes geblasen (oder in eine vom SL bestimmte Richtung)

und erleidest 2W6 Punkte Wuchtschaden. Du kannst auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik zum Fliegen bei gefährlichen Windbedingungen nicht 10 nehmen.

Schweben

Sicheres Fliegen erfordert in der Regel eine Fortbewegung. Falls du aber auf der Stelle bleiben, also während des Fluges schweben willst, so musst du als Bewegungsaktion einen Fertigkeitswurf für Akrobatik ablegen. Misslingt dir der Wurf, so fällt du. Solltest du über Manövrierfähigkeit Unbeholfen verfügen, so kannst du nicht schweben. Solltest du über Manövrierfähigkeit Perfekt verfügen, so kannst du automatisch schweben, ohne Fertigkeitswurf ablegen zu müssen; alternativ kannst du als Schnelle Aktion schweben, statt eine Bewegungsaktion aufwenden zu müssen, sofern dir ein Fertigkeitswurf für Akrobatik gelingt (ein Misslingen hat keine Konsequenzen).

Die SG von Fertigkeitswürfen für Akrobatik zum Fliegen basieren auf den vorherrschenden Windbedingungen. Die folgende Übersicht enthält die Grund-SG für Luftbedingungen, ob ein Fertigkeitswurf für Akrobatik erforderlich ist, um bei diesen Bedingungen zu fliegen, und ob eine Kreatur bei einem Fertigkeitswurf für Akrobatik zum Fliegen 10 nehmen kann. Diese Windbedingungen repräsentieren in der Regel vergleichsweise klaren Himmel und gleich bleibende Windgeschwindigkeiten. Der SG steigt bei Windböen oder Trümmern in der Luft jeweils um 5 bzw, um 10, wenn beides vorliegt.

WIND-BEDINGUNGEN	SG	FERTIGKEITSWURF ERFORDERLICH?	10 NEHMEN?
Leicht bis Durchschnittlich (0 - 30 km/h)	15	Nein	Ja
Stark (31 - 45 km/h)	17	Nein	Ja
Heftig (46 - 75 km/h)	19	Nein	Ja
Windsturm (76 - 111 km/h)	27	Ja	Nein
Orkanstärke (112 - 261 km/h)	33	Ja	Nein
Tornadostärke (262+ km/h)	39	Ja	Nein

Turnen

Solange du nicht den Zustand Beladen oder Überladen (siehe Seiten 273/277) besitzt, kannst du Akrobatik nutzen, um dich durch von einem oder mehreren Gegnern bedrohte Felder zu bewegen, ohne bei ihnen Gelegenheitsangriffe zu provozieren. Zum Turnen wendest du eine Bewegungsaktion auf und bewegst dich mit deiner halben Bewegungsrate. Der SG, um sich durch ein von einem Gegner bedrohtes Feld zu bewegen, ist 15 + 1 1/2 x HG des Gegners. Sollten mehrere Gegner dasselbe Feld bedrohen, kannst du einen Fertigkeitswurf gegen einen SG ablegen, der sich am Gegner mit dem höchsten HG orientiert, wobei jeder weitere Gegner den HG um +2 erhöht.

Du kannst zudem direkt durch ein vom Gegner belegtes Feld turnen. Der SG, dafür beträgt 20 + 1 1/2 x HG des Gegners. Misslingt dir dieser Fertigkeitswurf, endet deine Bewegung zu deinem Gegner angrenzend und provoziert einen Gelegenheitsangriff.

Solltest du versuchen, dich in derselben Runde durch mehrere von Gegnern bedrohte und/oder belegte Felder zu bewegen, muss dir für jedes Feld ein Fertigkeitswurf gelingen, wobei der SG mit jedem zusätzlichen Wurf jeweils um 2 steigt. Beispiel: Turnst du durch ein Feld, welches von zwei Kreaturen mit HG 1 und einer Kreatur mit HG 2 bedroht wird, so ist der SG = 15 + 3 + 2 + 2 = 22. Solltest du dann durch die Angriffsfläche der Kreatur mit HG 2 turnen, ist der SG = 20 + 3 + 2 = 25.

In all diesen Fällen wird der SG durch dieselben Umgebungsumstände modifiziert, welche auch bei Fertigkeitswürfen für Akrobatik zum Balancieren zur Anwendung kommen (siehe Seite 135). Misslingt dir dieser Fertigkeitswurf, provoziert du die üblichen Gelegenheitsangriffe. Falls du dich beim Turnen mit deiner vollen Bewegungsrate fortbewegen willst, erhältst du einen Malus von -10 auf den Fertigkeitswurf. Du kannst Akrobatik zum Turnen nutzen, während du den Zustand Liegend hast, bist aber nur imstande, dich als Volle Aktion 1,50 m weit fortzubewegen, und erleidest einen Malus von -5 auf den Fertigkeitswurf.

Nutze die folgenden Grund-SG für Fertigkeitswürfe für Akrobatik zum Turnen:

SITUATION	SG*
Sich durch ein bedrohtes Feld bewegen	1 1/2 x HG des Gegners + 15
Sich durch ein vom Gegner belegtes Feld bewegen	1 1/2 x HG des Gegners + 20

* Der SG steigt um 2 pro zusätzliches bedrohtes oder belegtes Feld, durch welches du dich in 1 Runde bewegst.

ATHLETIK (GE; RÜSTUNGSMALUS)

Du kannst senkrechte Oberflächen erklettern, über Hindernisse springen und schwimmen.

Klettern

Du kannst als Teil einer Bewegungsaktion Athletik nutzen, um aufwärts oder abwärts zu klettern, einen Hang zu überwinden, dich an einer Wand entlangzuhangeln oder andere steile Steigungen zu überwinden. Du kannst sogar an einer Decke klettern, sofern du über Handgriffe verfügst, nicht aber an perfekt glatten Oberflächen. Ein erfolgreicher Fertigkeitswurf gestattet dir, dich mit deiner halben Bewegungsrate am Boden über eine solche Oberfläche zu bewegen. Misslingt dir der Fertigkeitswurf um maximal 4, kommst du nicht voran. Misslingt dir der Fertigkeitswurf um 5 oder mehr, so fällst du. Du kannst auf Fertigkeitswürfe für Athletik zum Klettern nicht 20 nehmen. Zum Klettern benötigst du wenigstens zwei freie Hände. Du kannst dich aber mit einer Hand an einer Wand festklammern, während du einen Zauber wirkst, einen Schuss mit einer Handfeuerwaffe abgibst oder eine andere Handlung ausführst, zu der nur eine Hand erforderlich ist. Während du kletterst oder dich an einer Wand festklammerst, befindest du dich auf dem Falschen Fuß. Solltest du über eine Bewegungsrate für Klettern (siehe Seite 259) verfügen, erhältst du einen Bonus von +8 auf Fertigkeitswürfe für Athletik zum Klettern. Du musst zudem nur noch bei Vorliegen gefährlicher Umstände Fertigkeitswürfe für Athletik zum Klettern ablegen.

Die SG von Fertigkeitswürfen für Athletik zum Klettern hängt von den zu erkletternden Oberflächen ab, kann aber abhängig von Umweltbedingungen und Umgebungsbeschaffenheit wie Schwerkraft, Wind und Zustand der Oberfläche angepasst werden. Solche Modifikatoren sind kumulativ; nutze alle, die anwendbar sind.

ZU ERKLETTERNDER GEGENSTAND/ OBERFLÄCHE	SG
Ein Hang mit weniger als 45° Gefälle, eine Leiter oder ein Seil mit Knoten, an einer Wand zum Dagegenstemmen	5
Ein Kabel oder Seil ohne Knoten, während man sich gegen eine Wand stemmen kann, oder ein Seil mit Knoten, ohne Wand zum Dagegenstemmen	10
Eine raue Oberfläche oder eine Wand mit adäquaten Handgriffen, z. B. natürlicher Fels, eine Höhlenwand oder eine künstliche Wand mit darauf verlegten Kabeln u. ä. Ein Kabel oder Seil ohne Knoten, ohne Wand zum Dagegenstemmen Ein Vorsprung, von dem man herab baumelt, während man sich nur mit den Händen festhält	15



Eine unebene Oberfläche mit kleinen/schmalen Handgriffen, z. B. eine Stein- oder Ziegelmauer	20
Eine relativ glatte Oberfläche mit gelegentlichen Handgriffen, z. B. die Wand einer Raumstation oder eine Eiswand	25
Ein Überhang oder eine Decke mit Handgriffen	30
Eine perfekt glatte Oberfläche	–

SITUATION	SG-MODIFIKATOR
Du kannst dich gegen zwei gegenüberliegende Wände stemmen	-10
Du kletterst in einer Ecke oder kannst dich gegen grob rechtwinklig stehende Wände stemmen	-5
Klettern in Schwerelosigkeit oder bei niedriger Schwerkraft	-5
Klettern bei hoher Schwerkraft*	+5
Nasse oder leicht rutschige Wände	+2
Vereiste oder stark rutschige Wände*	+5
Klettern bei starkem Wind (31 - 45 km/h)	+2
Klettern bei heftigem Wind (46 - 75 km/h)*	+5
Klettern bei einem Windsturm (76 - 111 km/h)*	+10
Klettern bei orkanartigen Winden (112 - 261 km/h)*	+20
Klettern bei tornadoartigen Winden (262+ km/h)*	+30

* Gefährliche Umstände; auch Kreaturen mit einer Bewegungsrate für Klettern müssen unter diesen Bedingungen Fertigkeitswürfe ablegen.

Schwimmen

Du kannst Athletik als Teil einer Bewegungsaktion nutzen, um zu schwimmen. Ein erfolgreicher Fertigkeitswurf gestattet dir, dich mit deiner halben Bewegungsrate am Boden durch Wasser und ähnliche Flüssigkeiten zu bewegen. Misslingt dir der Fertigkeitswurf um maximal 4, kommst du nicht voran. Misslingt dir der Fertigkeitswurf um 5 oder mehr, sinkst du unter die Oberfläche oder tiefer und musst den Atem anhalten, um nicht zu ertrinken (siehe Seite 404). Sofern du über keine Bewegungsrate für Schwimmen (siehe Seite 259) verfügst, musst du pro Stunde, die du schwimmend verbringst, einen Fertigkeitswurf für Athletik gegen SG 20 ablegen. Misslingt dir dieser Wurf, so erleidest du aufgrund von Erschöpfung 1W6 Punkte Nichttödlichen Schaden. Solltest du über eine Bewegungsrate für Schwimmen verfügen, erhältst du einen Bonus von +8 auf Fertigkeitswürfe für Athletik zum Schwimmen. Du musst zudem nur noch bei Vorliegen gefährlicher Umstände Fertigkeitswürfe für Athletik zum Schwimmen ablegen.

Die SG von Fertigkeitswürfen für Athletik zum Schwimmen hängt von den vorherrschenden Bedingungen ab, kann aber abhängig von Umweltbedingungen wie Strömungen oder Trümmern im Wasser angepasst werden. Solche Modifikatoren sind kumulativ; nutze alle, die anwendbar sind.

UMGEBUNGSBEDINGUNGEN	SG
Ruhig	10
Aufgewühlt	15
Stürmisch*	20
Mahlstrom*	30

* Sofern du nicht über eine Bewegungsrate für Schwimmen verfügst, kannst du bei Fertigkeitswürfen für Athletik zum Schwimmen in stürmischem Wasser oder einem Mahlstrom nicht 10 nehmen, selbst wenn ansonsten weder bedroht noch abgelenkt bist.

SITUATION	SG-MODIFIKATOR
Leichte Trümmer oder Störung	+2
Dichte Trümmer oder schwere Störung*	+5
Schwimmen mit einer Strömung*	+5
Schwimmen gegen eine Strömung*	+10
Schwimmen gegen einen Flüssigkeitsstrahl oder eine starke Strömung*	+15

* Gefährliche Umstände; auch Kreaturen mit einer Bewegungsrate für Schwimmen müssen unter diesen Bedingungen Fertigkeitswürfe ablegen.

Springen

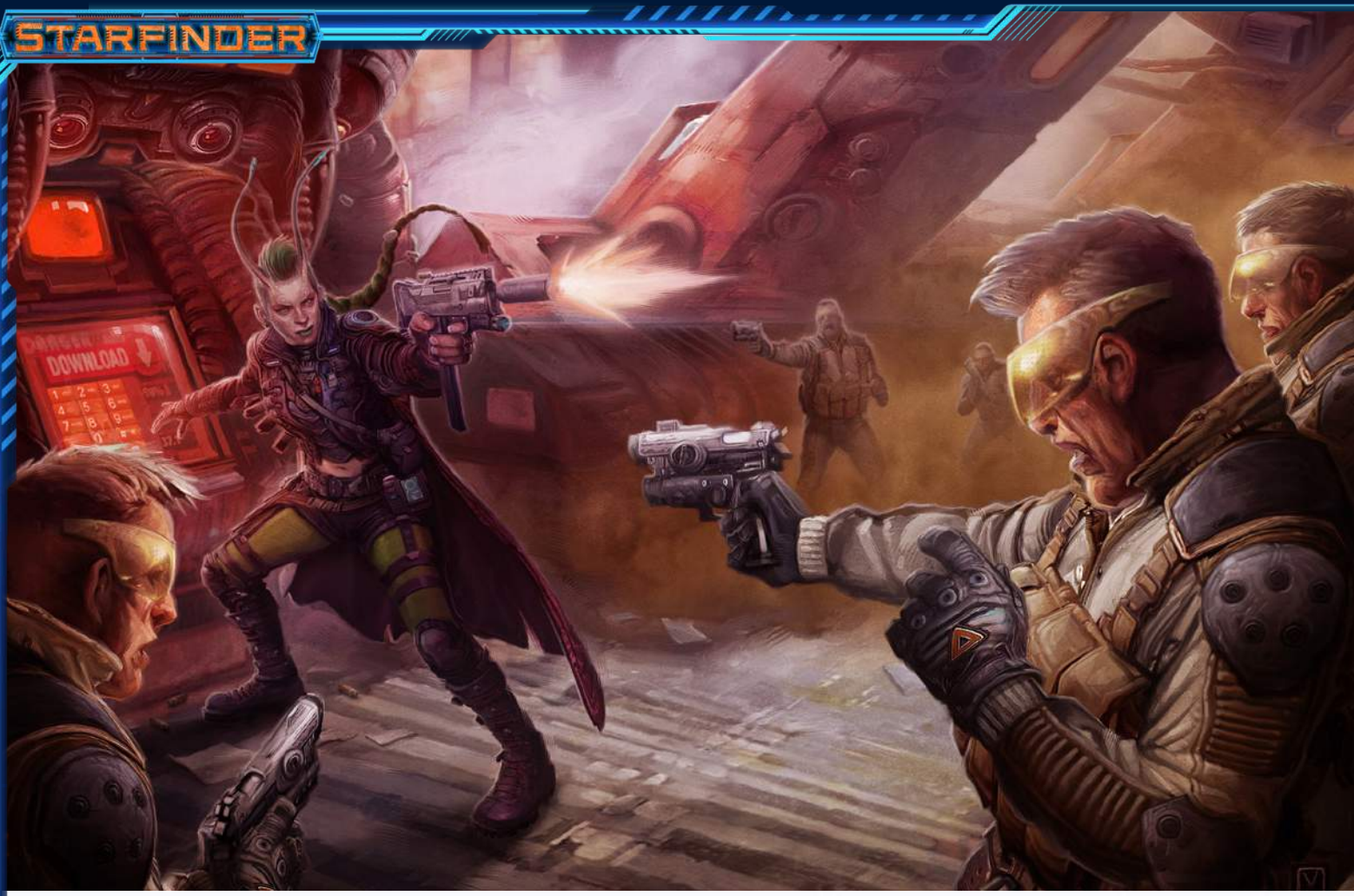
Du kannst Athletik als Teil einer Bewegungsaktion nutzen, um horizontal oder vertikal springend eine Distanz zu überwinden, die maximal deiner restlichen Bewegungsrate entspricht. Solltest du vor dem Sprung 3 m Anlauf nehmen, entspricht der SG für einen Weitsprung dem 3,3 fachen (aufgerundet) der Anzahl an Metern, die du überspringen willst, und bei einem Hochsprung dem 13,2 fachen (aufgerundet) des Höhenunterschiedes, den du überwinden willst. Ohne Anlauf wird der SG jeweils verdoppelt. In all diesen Fällen wird der SG durch dieselben Umgebungsumstände modifiziert, welche auch bei Fertigkeitswürfen für Akrobatik zum Balancieren zur Anwendung kommen (siehe Seite 135). Misslingt dir der Fertigkeitswurf, so fällst du. Misslingt dir der Fertigkeitswurf um 5 oder mehr, stürzt du zu Boden und erhältst auch dann den Zustand Liegend, wenn du durch den Fall keinen Schaden nehmen solltest. Kreaturen mit einer Bewegungsrate am Boden von 10,50 m oder mehr erhalten einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Athletik zum Springen. Dieser Bonus steigt pro 3 m an Bewegungsrate am Boden jenseits von 12 m um 4. Du kannst auf Fertigkeitswürfe für Athletik zum Springen nicht 20 nehmen.

BERUF (CH, IN ODER WE; NUR GEÜBT)

Du übst einen bestimmten Beruf aus, hast dich in einer besonderen Fähigkeit spezialisiert oder bist künstlerisch tätig. Du weißt mit den Handwerkszeugen deines Berufes umzugehen, seine alltäglichen Aufgaben auszuüben, Helfer anzuleiten und mit herkömmlichen Problemen umzugehen.

Unter „Beruf“ sind in Wahrheit mehrere separate Fertigkeiten zusammengefasst. Entsprechend kannst du über mehrere Berufsfertigkeiten verfügen, denen jeweils eigene Fertigkeitsränge zugewiesen sind. Fertigkeiten wie Biowissenschaften, Kultur, Mystik und Naturwissenschaften repräsentieren hochspezialisierte Studiengebiete, während eine Berufsfertigkeit eine Neigung zu einer Tätigkeit repräsentiert, welche eine breiteres Feld weniger spezialisierten Wissens erfordert. Wenn du Fertigkeitspunkte in eine Berufsfertigkeit investierst, muss das mit der Fertigkeit verbundene Schlüsselattribut bestimmen: Intelligenz, Weisheit oder Charisma. Zu verbreiteten charismabasierten Berufsfertigkeiten gehören Betrüger, Dichter, Komödiant, Künstler, Kurtisane, Musiker, Redner, Schriftsteller, Tänzer und Videopersönlichkeit. Zu verbreiteten intelligenzbasierten Berufsfertigkeiten gehören Anwalt, Archäologe, Architekt, Buchhalter, Elektriker, Konzernangestellter, Labortechniker, Mathematiker, Philosoph, Professor, Psychologe und Videospieler. Zu verbreiteten weisheitsbasierten Berufsfertigkeiten gehören Bauer, Berater, Dockarbeiter, Glücksspieler, Händler, Koch, Kopfgeldjäger, Kräuterkundiger, Manager, Schmuggler, Söldner, Unternehmer und Wartungsarbeiter.

Eine Berufsfertigkeit sollte nicht mit existenten Fertigkeiten überlappen. Wenn du z. B. einen Wissenschaftler spielen willst, solltest du Fertigkeitsränge in Biowissenschaften oder Naturwissenschaften investieren, statt eine Berufsfertigkeit (Wissenschaftler) zu schaffen. Der SL hat das letzte Wort, ob eine Berufsfertigkeit existiert und welches Schlüsselattribut mit ihr verbunden sein sollte.



Unterschiedliche Berufe sind unterschiedliche Fertigkeiten hinsichtlich der Frage, wie viele Ränge du maximal in sie investieren kannst. So konnte ein Charakter der 4. Stufe jeweils 4 Ränge in Beruf (Dockarbeiter) und Beruf (Videospieler) besitzen.

Lebensunterhalt verdienen

Du kannst Beruf nutzen, um Geld zu verdienen. Ein einzelner Fertigkeitswurf repräsentiert in der Regel eine Woche an Arbeit und bringt dir das Doppelte des Gesamtergebnisses des Fertigkeitswurfes in Crediteinheiten ein. Der SL kann ferner zulassen, dass du nach diesen Richtlinien auch mit anderen Fertigkeiten wie Computer oder Technik deinen Lebensunterhalt verdienen kannst.

Wissen abrufen

Du kannst Beruf nutzen, um dir Wissen über deinen Beruf und verbundene Themen in Erinnerung zu rufen (siehe Seite 133)

BIOWISSENSCHAFTEN (IN; NUR GEÜBT)

Du kennst dich auf dem Gebiet der wissenschaftlichen Studien an Lebewesen aus, egal ob es sich um die kleinsten Organismen oder die größten biologischen Systeme handelt.

Drogen, Gifte und Medizin herstellen

Sofern du über genug Fertigkeitsränge in Biowissenschaften verfügst, kannst du Drogen, Gifte und Medizin herstellen. Auf Seite 235 findest du die Regeln für das Herstellen von Gegenständen.

Kreaturen identifizieren

Du kannst Biowissenschaften nutzen, um Aberrationen, Humanoide, Monströse Humanoide, Pflanzenkreaturen, Schlicke, Tiere und Ungeziefer zu identifizieren (siehe Seite 133).

Nahrung oder Getränke herstellen

Sofern du über genug Fertigkeitsränge in Biowissenschaften verfügst, kannst du Essen und Trinken herstellen. Auf Seite 235 findest du die Regeln für das Herstellen von Gegenständen.

Wissen abrufen

Du kannst Biowissenschaften nutzen, um auf Wissen über Biotechnologie, Botanik, Genetik, Ökologie, Xenobiologie, Zoologie sowie andere Gebiete der biologischen Wissenschaften zurückzugreifen (siehe Seite 133).

BLUFFEN (CH)

Du kannst mittels Worten und Handlungen Ablenkungen erzeugen, Gegner in die Irre führen, überzeugende Lügen erzählen und geheime Botschaften weitergeben.

Ablenkung

Du kannst Bluffen als Bewegungsaktion nutzen, um eine Ablenkung zu erzeugen. Dein Fertigkeitswurf für Bluffen konkurriert mit dem Wurf für Motiv erkennen jener Kreatur, welche du täuschen willst. Bei Erfolg kannst du entweder versuchen, dich zu verstecken (siehe Heimlichkeit), als hättest du Deckung oder Tarnung, oder erlangst einen Bonus von +10, um einen Gegenstand einzustecken (siehe Fingerfertigkeit). In manchen Fällen könnte dein Fertigkeitswurf für Bluffen mit den Würfen mehrerer Kreaturen konkurrieren (z. B. wenn du dich auf der gut besuchten Promenade einer Raumstation aufhältst). In diesen Fällen kann der SL beschließen, mehrere Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen abzulegen, wobei dir dein Wurf nur gegen jene Kreaturen gelingt, deren Ergebnis das Ergebnis deines Wurfes nicht erreicht oder übertrifft.



Finte

Du kannst Bluffen als Standard-Aktion im Kampf nutzen, um eine Finte auszuführen. Dies ermöglicht es dir, deinen Gegner bei deinem nächsten Angriff vor Ende deines nächsten Zuges als auf dem Falschen Fuß betroffen zu behandeln. Der SG dieses Fertigkeitswurfes ist entweder 10 + der Gesamtfertigkeitsbonus deines Gegners für Motiv erkennen oder 15 + 1 1/2 × der HG des Gegners (es gilt der höhere Wert). Du kannst Finten nur gegen Kreaturen mit einem Intelligenzwert ausführen. Ferner kannst du bei Fertigkeitswürfen für Bluffen zum Fintieren weder 10 noch 20 nehmen.

Geheime Nachrichten weitergeben

Du kannst Bluffen nutzen, um eine geheime Nachricht an einen Verbündeten weiterzugeben, ohne dass andere ihre wahre Bedeutung verstehen. Im Kampf ist dies Teil des Kampfgeplänkels. Der SG dieses Fertigkeitswurfes ist – nach Maßgabe des SL – 15 bei einfachen sowie 20 bei komplexen Botschaften. Wer die Nachricht mithört, kann einen konkurrierenden Fertigkeitswurf für Motiv erkennen ablegen, um ihren groben Inhalt zu erfahren. Du kannst auf Fertigkeitswürfe für Bluffen zum Weitergeben geheimer Nachrichten nicht 20 nehmen.

Lügen

Du kannst Bluffen nutzen, um jemanden zu betrügen oder eine überzeugende Lüge zu erzählen. Eine schnelle, einfache Lüge im Kampf ist Teil des Kampfgeplänkels, aber sonst ist zum Erzählen einer Lüge wenigstens eine Volle Aktion erforderlich, wobei eine komplexe Lüge aber nach Maßgabe des SL mehr Zeit erfordern kann. Sollte die Kreatur misstrauisch sein oder dir sorgfältig zuhören (siehe auch Motive erkennen - Täuschung entdecken), konkurriert dein Fertigkeitswurf mit dem Wurf der von dir belogenen Kreatur für Motiv erkennen. Andernfalls ist der SG des Fertigkeitswurfes 10 + der Gesamtfertigkeitsbonus der Kreatur für Motiv erkennen. Bei Erfolg glaubt die von dir belogene Kreatur, dass du die Wahrheit erzählst (zumindest bis sie mit Beweisen für das Gegenteil konfrontiert wird). Der SL kann bestimmen, dass manche Lügen derart unwahrscheinlich und/oder unglaubwürdig sind, dass es unmöglich ist, jemanden von ihrer Wahrheit zu überzeugen.

Die SG von Fertigkeitswürfen für Bluffen werden nach der Ausgangseinstellung des Zieles dir gegenüber (siehe Diplomatie auf Seite [139]) und nach anderen Umständen modifiziert, welche der SL festlegt (z. B. wie glaubwürdig die Lüge ist).

AUSGANGSEINSTELLUNG	SG-MODIFIKATOR
Feindselig	+10
Unfreundlich	+5
Gleichgültig	+0
Freundlich	-5
Hilfsbereit	-5

COMPUTER (IN; NUR GEÜBT)

Du kannst mit Computersystemen umgehen, sie manipulieren und dich in sie hineinhacken. Solltest du keinen physischen Zugang zum Benutzerinterface eines Computersystems haben, musst du eine Hackerausrüstung verwenden, um Zugang zu erhalten und es zu manipulieren. Details zu Computern findest du ab Seite 213.

Computer sind so eingestellt, dass sie einem oder mehreren autorisierten Benutzern „Root-Zugriff" geben. Diese erhalten als Standard-Aktion Zugang zu allen Informationen und Funktionen des Computers, ohne einen Fertigkeitswurf für Computer ablegen zu müssen. Firewalls können bestimmte Abschnitte eines Computers absperren und unterschiedlichen Benutzern Root-Zugriff zu diesen Abschnitten geben.

Der Grund-SG von vielen Handlungen, bei denen die Fertigkeit Computer genutzt wird, ist 13 + (4 × der Grad des Computers). Diese SG können vom SL angepasst werden, um weitere Umstände zu reflektieren.

Computer herstellen

Sofern du über genug Fertigkeitsränge in Computer verfügst, kannst du selbst Computer bauen. Auf Seite 235 findest du die Regeln für das Herstellen von Gegenständen.

Falsche Benutzeroberfläche entdecken

Solltest du zu einem Computer Zugang haben, aber keinen Root-Zugang besitzen, hast du möglicherweise nur Zugang zu einer falschen Benutzeroberfläche (diese Computergegenmaßnahme verleiht Zugriff auf falsche Daten). Sollte dir der Fertigkeitswurf gelingen, erkennst du, dass du auf eine falsche Benutzeroberfläche zugreifst. Der SG basiert auf dem Grad des Computersystems.

Fälschungen anfertigen oder entdecken

Du kannst Computer nutzen, um offizielle Dokumente zu fälschen. Dies erfordert 1W4 Minuten. Der SL legt den Fertigkeitswurf für Computer zum Herstellen einer Fälschung verborgen ab, daher weißt du nicht mit Sicherheit, wie gut deine Fälschung ist. Dieser Fertigkeitswurf konkurriert mit dem Wurf für Computer anderer, welche das Dokument untersuchen, um seine Echtheit festzustellen.

Die SG von Fertigkeitswürfen für Computer zum Entdecken einer Fälschung richtet sich nach der Art des gefälschten Dokuments und anderer Umstände, welche der SL bestimmt - siehe auch die Tabelle unten.

SITUATION	SG-MODIFIKATOR
Das Dokument widerspricht Anweisungen oder Wissen	-2
Die Art des Dokuments ist dem Untersuchenden wohlbekannt	-2
Die Art des Dokuments ist dem Untersuchenden unbekannt	+2
Das Dokument wird nur oberflächlich betrachtet	+2
Der Fälscher verfügt über ein ähnliches Dokument als Vorlage	+8

Module ausschalten oder manipulieren

Ein Charakter mit Root-Zugang zu einem Computer kann als Standard-Aktion mit einem Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 10 eine Gegenmaßnahme oder ein Modul ausschalten oder manipulieren. Solltest du Zugang zu einem Computer haben, aber keinen Root-Zugriff, kannst du einen Fertigkeitswurf für Computer ablegen, um eine Gegenmaßnahme oder ein Modul zu aktivieren, auszuschalten, hinzuzufügen oder zu manipulieren. Falls du auf eine Gegenmaßnahme oder ein Modul hinter einer Firewall einwirken willst, musst du zuerst das System hacken (siehe unten), um zu ihm Zugang zu erlangen. Das Aktivieren oder Ausschalten einer Gegenmaßnahme oder eines Moduls erfordert in der Regel eine Standard-Aktion. Das Entfernen oder Hinzufügen einer Gegenmaßnahme oder eines Moduls erfordert in der Regel 1 Minute pro Grad des Computers. Der SG all dieser Handlungen entspricht dem SG von Fertigkeitswürfen für Computer zum Hacken des Systems. Du kannst auf Fertigkeitswürfe für Computer zum Ausschalten oder Reparieren eines Moduls nicht 20 nehmen.

Root-Zugriff erlangen

Solltest du Zugang zu einem Computer haben, kannst du versuchen, deinen Autorisationsgrad zu erhöhen, um Root-Zugriff zu erlangen. Dies funktioniert ähnlich wie das Hacken desselben Computers, allerdings ist der SG um 20 höher. Oft ist es unmöglich, Root-Zugriff zu erlangen; in diesen Fällen muss für jede Handlung, welche über die grundlegenden Funktionen des Computers hinausgeht, als eigener Fertigkeitswurf für Computer zum Ausschalten, Manipulieren, Reparieren oder Zerstören von Gegenmaßnahmen oder eines Moduls erfolgen. Sollte eine Firewall mit einer anderen Gruppe autorisierter Nutzer mit Root-Zugang bestehen, musst du für diesen

geschützten Bereich separaten Root-Zugriff erlangen. Sobald du zu einem Computer Root-Zugriff besitzt, kannst du mit einem Fertigkeitswurf für Computer zum Hacken des Systems einstellen, wem Root-Zugriff verliehen werden soll.

Systeme hacken

Du kannst Computer nutzen, um ein Computersystem zu hacken, zu dem du noch keinen Zugang hast. Du benötigst zum Hacken eines Computersystems in der Regel eine Volle Aktion pro Grad des Computersystems. Du kannst den SG des Fertigkeitswurfes für Computer erhöhen, um die erforderliche Zeit zu verringern; pro 5, um die du den SG erhöhst, wird der Zeitaufwand halbiert. Gelingt dir der Fertigkeitswurf, erlangst du Zugang zu allen Bereichen des Computers, die sich nicht hinter einer Firewall befinden (siehe Seite 217). Auf diese Weise kannst du die Grundfunktionen des Computers nutzen und weitere Fertigkeitswürfe ablegen, welche einen Zugang voraussetzen. Um auf Bereiche eines Computers zuzugreifen, welche hinter einer Firewall liegen, ist ein weiterer Fertigkeitswurf für Computer pro Firewall erforderlich.

Misslingt dir ein Fertigkeitswurf für Computer zum Hacken eines Systems, könntest du eine Gegenmaßnahme auslösen, sofern eine installiert wurde. Solltest du auf einen Fertigkeitswurf für Computer zum Hacken eines System mit Gegenmaßnahmen 20 nehmen, ohne zuerst die Gegenmaßnahmen auszuschalten oder zu zerstören, werden die Gegenmaßnahmen automatisch aktiviert.

Systeme oder Module ausschalten oder reparieren

Du kannst Computer nutzen, um ein ausgeschaltetes Computersystem oder Modul zu reparieren oder ein ausgeschaltetes bzw. entferntes System oder Modul zu zerstören, indem du 10 Minuten pro Stufe des auf dem Computer arbeitenden Computersystems aufwendest. Der SG basiert auf dem Grad des Computersystems. Solltest du ein ausgeschaltetes Modul oder System reparieren und dir dabei der Fertigkeitswurf um 5 oder mehr misslingen, zerstörst du versehentlich das Modul oder System. Du kannst auf Fertigkeitswürfe für Computer zum Ausschalten oder Reparieren eines Computersystems nicht 20 nehmen.

Zugang zu ungesicherten Systemen

Du kannst Computer nutzen, um Zugang zu den meisten Basisfunktionen eines ungesicherten Computersystems zu erlangen. Der SG zum Zugriff auf Informationen oder Funktionen eines öffentlichen Computers ohne Gegenmaßnahmen oder Firewalls ist in der Regel 10. Im Gegensatz zu anderen Handlungen, bei denen die Fertigkeit Computer Anwendung findet, kannst du die Fertigkeit ungeübt einsetzen, um Zugang zu einem offenen System zu erlangen, sofern du 20 nimmst und dafür 2 Minuten aufwendest. Auf gesicherte Computersysteme und gesicherte Bereiche ungesicherter Systeme kannst du mittels eines Fertigkeitswurfes für Computer zum Hacken eines Systems (siehe Seite 139) Zugang erlangen.

DIPLOMATIE (CH)

Du kannst andere dazu bringen, sich dir gegenüber freundlich zu verhalten, Konflikte und Streitigkeiten beilegen sowie allgemeine Informationen und Gerüchte in Erfahrung bringen, welche in einer Ortschaft kursieren.

Einstellung verändern

Wenn du mit einer anderen Kreatur gesellschaftlich interagierst, besitzt diese Kreatur dir gegenüber eine Ausgangseinstellung. Es gibt fünf Kategorien von Einstellungen (von der schlechtesten zur besten): Feindselig, Unfreundlich, Gleichgültig, Freundlich und Hilfsbereit. Du kannst Diplomatie nutzen, um die Ausgangseinstellung einer Kreatur zu verbessern, riskierst dabei aber, bei einem Misserfolg die Kreatur zu verärgern und ihre Einstellung zu verschlechtern. Dies ist eine sprachabhängige Fähigkeit. Die Zielkreatur muss über einen Intelligenzwert von 3 oder höher verfügen. Ferner musst du wenigstens 1 Minute aufwenden, um mit ihr zu interagieren und dich mit ihr zu unterhalten, um ihre Einstellung zu verändern. Der SG dieses Fertigkeitswurfes ist entweder 10 + Gesamtfertigkeitsbonus des Zieles für Diplomatie oder 15 + 1 1/2 × HG des Zieles (oder der HG der Begegnung, falls du die Einstellung einer Gruppe von Kreaturen verändern willst). Dabei gilt der höhere Wert. Der SG wird durch die Ausgangseinstellung der Kreatur (siehe unten) und andere, vom SL festgelegte Umstände modifiziert. Bei Erfolg verbesserst du die Einstellung der Kreatur um einen Schritt (eine Feindselige Kreatur wird beispielsweise Unfreundlich). Übertriffst du den SG um 5 oder mehr, kannst du wählen, weitere 10 Minuten mit der Kreatur zu interagieren, um ihre Einstellung um einen weiteren Schritt zu verbessern. Misslingt dir der Fertigkeitswurf um 5 oder mehr, verärgerst du die Kreatur und ihre Einstellung verschlechtert sich um einen Schritt (eine Freundliche Kreatur wird beispielsweise Gleichgültig).

Ein Angriff auf eine Kreatur verschlechtert deren Einstellung stets um einen Schritt pro ausgeführten Angriff und könnte, abhängig von der gegenwärtigen Einstellung der Kreatur, noch andere Konsequenzen haben.

Es benötigt einige Zeit, die Einstellung einer Kreatur zu verbessern. Du kannst normalerweise die Einstellung einer Kreatur innerhalb von 24 Stunden nur ein Mal um einen Schritt verbessern (oder bei gutem Fertigkeitswurf und zusätzlichem Zeitaufwand um zwei Schritte), außer der SL bestimmt anderes oder du verfügst über eine Fähigkeit, welche dir dies gestattet.

Die fünf Kategorien möglicher Ausgangseinstellung werden im Folgenden zusammen mit den Effekten einer Verschlechterung beschrieben:

Feindselig

- Eine Feindselige Kreatur würde dich eher körperlich oder verbal angreifen, als mit dir zivil Konversation zu betreiben. Die meisten Gegner, auf die du stößt, sind Feindselig eingestellt. Es ist oft schwer, diplomatisch mit Feindseligen Kreaturen zu sprechen. Es kann aber aus der Ferne mit einer Kommunikationsgerätschaft gelingen, oder indem du einen Kampf mit den Kreaturen vermeidest, während du sie davon überzeugst, der Stimme der Vernunft zuzuhören. Misslingt der Fertigkeitswurf für Diplomatie um 5 oder mehr, kannst du für 24 Stunden nicht erneut versuchen, die Einstellung einer Feindseligen Kreatur zu verändern.

Unfreundlich

- Unfreundliche Kreaturen sind dir gegenüber in der Regel misstrauisch oder haben Angst, du könntest versuchen, ihnen Schaden zuzufügen, falls sie nicht vorsichtig sind oder dich nicht auf Abstand halten. Unfreundlich eingestellte Kreaturen werden Feindselig, wenn man sie verärgert oder angreift.

Gleichgültig

- Gleichgültige Kreaturen ignorieren dich einerseits, wollen dir aber auch nichts Böses. Deine Sorgen und Nöte sind ihnen egal, allerdings könnten sie dir einfache Ratschläge geben oder den Weg weisen. Die meisten Kreaturen, die dir im Alltagsleben oder in Ortschaften begegnen, sind Gleichgültig eingestellt. Gleichgültig eingestellte Kreaturen werden Unfreundlich, wenn man sie verärgert oder angreift.

Freundlich

- Freundliche Kreaturen sind entweder von Natur aus nett oder mögen dich, weshalb sie dir mit Respekt und Freundlichkeit begegnen. Sie könnten dir detailreichere Ratschläge oder einfache Hilfestellung geben, lassen aber in der Regel nicht von ihren Vorhaben ab, nur um hilfsbereit zu sein. Freundliche Kreaturen werden Gleichgültig und meiden nach Möglichkeit jeden weiteren Kontakt zu dir, wenn man sie verärgert oder angreift.



Hilfsbereit

Hilfsbereite Kreaturen sind nicht nur freundlich eingestellt, sondern wollen dir in einem vernünftigen Rahmen helfen. Hilfsbereite Kreaturen gewähren dir meistens längerfristige bzw. komplexere Unterstützung oder bieten kleinere Dienste an, die sie problemlos leisten können. Hilfsbereite Kreaturen werden Freundlich, wenn auch zurückhaltend, wenn man sie verärgert oder angreift, da sie von solchen Reaktionen auf ihre Großzügigkeit oft verwirrt werden.

Die SG von Fertigkeitswürfen für Diplomatie zum Verändern von Einstellungen richtet sich nach der Ausgangseinstellung der Kreatur und anderen Umständen, welche der SL bestimmt.

AUSGANGSEINSTELLUNG	SG-MODIFIKATOR
Feindselig	+10
Unfreundlich	+5
Gleichgültig	+0
Freundlich	-5
Hilfsbereit	—*

* Du kannst die Einstellung einer Kreatur nicht über Hilfsbereit hinaus verbessern.

Informationen sammeln

Du kannst Diplomatie nutzen, um Informationen zu einem bestimmten Thema oder Individuum zu sammeln. Du musst wenigstens 1W4 Stunden aufwenden, um dich unter die Leute in einer Ortschaft oder einer lokalen Region zu mischen. Bei Erfolg erfährst du etwas über das Thema oder Individuum, auch wenn der SL bestimmen kann, dass manche Informationen den Einheimischen einfach unbekannt sind.

Die SG von Fertigkeitswürfen für Diplomatie zum Sammeln von Informationen hängen von der Art der gesuchten Informationen ab und könnten vom SL entsprechend anderer Umstände wie z. B. Bestechungen oder Geschenken modifiziert werden.

GESUCHTE INFORMATION	SG
Verbreitete Fakten oder Gerüchte	10
Obskures oder geheimes Wissen	20 oder mehr
Prominentes oder gut bekanntes Individuum	HG des NSC + 5
Durchschnittliches oder gewöhnliches Individuum	HG des NSC + 10
Mysteriöses oder obskures Individuum	HG des NSC + 15

EINSCHÜCHTERN (CH)

Du kannst deine Gegner mit verbalen Drohungen oder Zurschaustellungen deiner Fähigkeiten verunsichern oder schikanieren, damit sie tun, was du willst.

Demoralisieren

Du kannst Einschüchtern als Standard-Aktion nutzen, um eine maximal 9 m von dir entfernte Kreatur für einige Runden in den Zustand Erschüttert zu versetzen. Dies ist eine sinnesabhängige Fähigkeit. Der SG dieses Fertigkeitswurfes ist entweder 10 + der Gesamtfertigkeitsbonus deines Gegners für Einschüchtern oder 15 + 1 1/2 × der HG des Gegners, sofern dies höher ist. Bei Erfolg erhält das Ziel für 1 Runde den Zustand Erschüttert. Die Wirkungsdauer dieses Zustandes steigt um 1 Runde pro 5, um welche dein Fertigkeitswurf den SG übertrifft.

Schikanieren

Du kannst Einschüchtern nutzen, um eine Kreatur zu schikanieren und vorübergehend ihre effektive Einstellung zu Hilfsbereit zu verbessern (siehe Diplomatie auf Seite 140). Dies ist eine sprachen- und sinnesabhängige Fähigkeit. Du musst wenigstens 1 Minute aufwenden, um mit der Kreatur zu sprechen. Der SG dieses Fertigkeitswurfes ist entweder 10 + der Gesamtfertigkeitsbonus deines Gegners für Einschüchtern oder 15 + 1 1/2 × der HG des Gegners, sofern dies höher ist. Bei Erfolg gibt die Kreatur dir die gewünschten Informationen, tut nichts, was dich gefährden könnte, oder hilft dir in begrenztem Maße, wenn auch unter Zwang und Stress. Die Veränderung der Einstellung währt 1W6 × 10 Minuten. Nach Ende dieses Zeitraumes wird die Einstellung der Kreatur dir gegenüber zu Unfreundlich. Misslingt dir der Fertigkeitswurf um 5 oder mehr, wird die Einstellung der Kreatur zu Unfreundlich oder zu Feindselig, falls sie bereits Unfreundlich eingestellt gewesen ist. Sollte die Kreatur aufgrund eines gescheiterten Fertigkeitswurfes Unfreundlich werden, versucht sie wahrscheinlich, dich zu täuschen oder anderweitig am Erreichen deiner Ziele zu hindern.

FINGERFERTIGKEIT (GE; RÜSTUNGSMALUS; NUR GEÜBT)

Du kannst kleine Gegenstände verstecken, Taschendiebstahl begehen und andere Handlungen unbemerkt ausführen, welche Fingerfertigkeit erfordern.

Gegenstand einstecken

Du kannst Fingerfertigkeit als Standard-Aktion nutzen, um einen kleinen Gegenstand einzustecken, der nicht größer als ein kleiner Kommunikator oder ein Speicherstick ist. Dieser Fertigkeitswurf konkurriert mit dem Wurf für Wahrnehmung von nahen Personen, die dein Tun bemerken könnten. Falls du erfolgreich die Fertigkeit Bluffen nutzen solltest, um eine Ablenkung zu erzeugen, erlangst du einen Bonus von +10 auf diesen Fertigkeitswurf (siehe Bluffen auf Seite 138). Misslingt der Fertigkeitswurf, steckst du den Gegenstand zwar ein, allerdings bemerkt dies jeder in der Nähe, dessen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung dein Wurfergebnis übertrifft. Du kannst auf Fertigkeitswürfe für Fingerfertigkeit zum Einstecken eines Gegenstandes nicht 20 nehmen.

Gegenstand verstecken

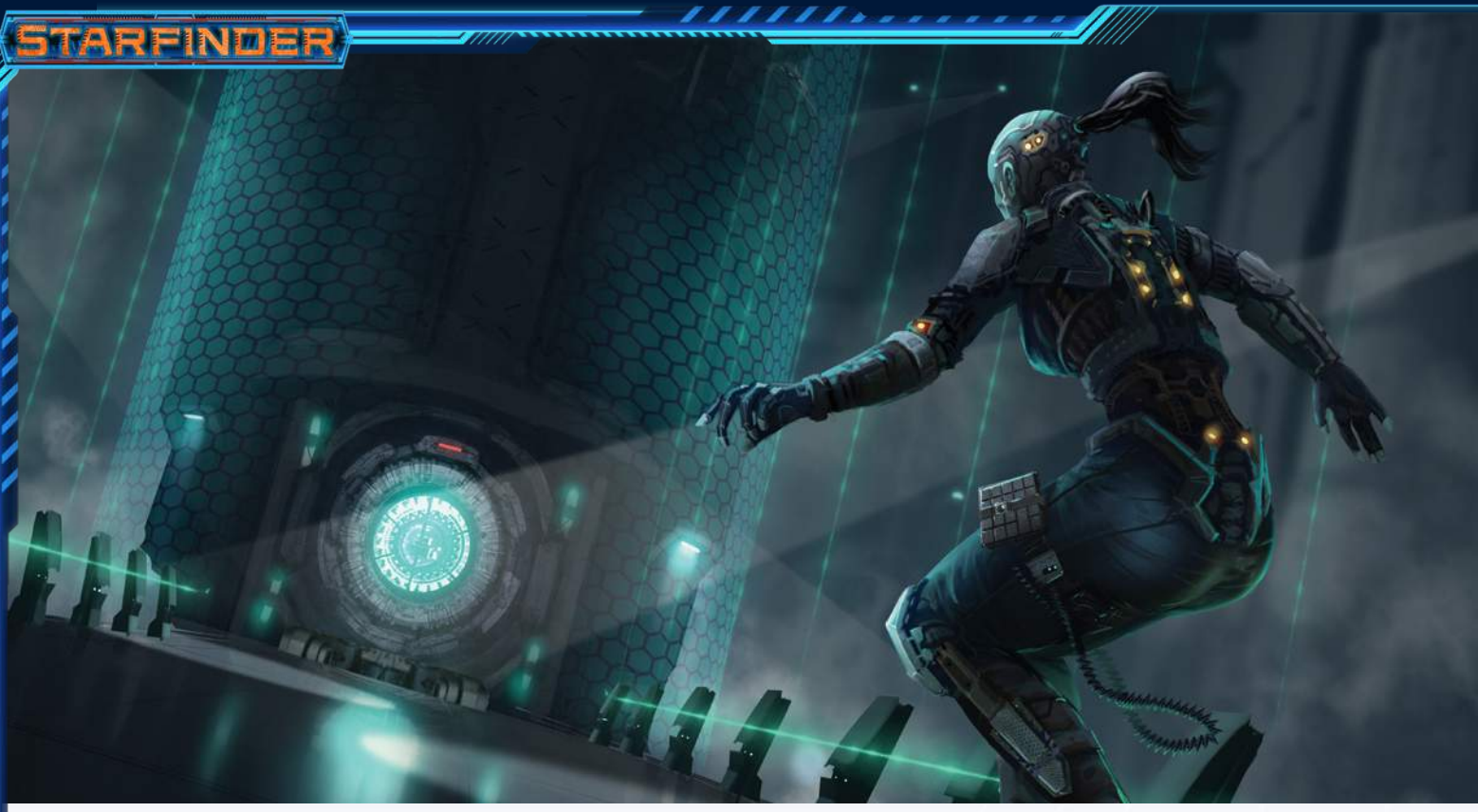
Du kannst Fingerfertigkeit als Standard-Aktion nutzen, um einen kleinen Gegenstand an deinem Körper zu verstecken. Dies schließt eine Handfeuerwaffe oder auch eine einhändige Nahkampfwaffe mit geringer Last ein. Dieser Fertigkeitswurf konkurriert mit dem Wurf für Wahrnehmung von Beobachtern oder solchen Personen, die dich körperlich durchsuchen. Im letzteren Fall erhält der Suchende einen Bonus von +4 auf seinen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung. Besonders kleine oder solche Gegenstände, die zum einfachen Verstecken entworfen wurden, können dir einen Situationsbonus von bis zu +4 auf deinen Fertigkeitswurf für Fingerfertigkeit verleihen, um sie an deinem Körper zu verstecken. Für denselben Zweck ausgelegte Fächer und Taschen in deiner Kleidung oder Rüstung können ähnliche Boni generieren. Das Ziehen einer an deinem Leib versteckten Waffe oder eines dort verborgenen Gegenstands erfordert eine Standard-Aktion.

Taschendiebstahl

Du kannst Fingerfertigkeit als Standard-Aktion nutzen, um einer anderen Kreatur einen Gegenstand zu stehlen. Der SG dieses Fertigkeitswurfes ist in der Regel 20, kann vom SL aber passend zu eventuellen Vorsichtsmaßnahmen des Besitzers des Zielgegenstandes modifiziert werden. Unabhängig vom Erfolg dieses Fertigkeitswurfes steht dem Träger des Gegenstandes ein konkurrierender Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen deinen Wurf für Fingerfertigkeit zu, um den Versuch zu bemerken. Du kannst diese Handlung normalerweise nicht im Kampf ausführen und auf Fertigkeitswürfe für Fingerfertigkeit zum Taschendiebstahl nicht 20 nehmen.

Unterhalten

Du kannst Fingerfertigkeit nutzen, um ein Publikum zu unterhalten, als würdest du mittels Beruf deinen Lebensunterhalt verdienen.



HEIMLICHKEIT (GE; RÜSTUNGSMALUS)

Du kannst verborgen bleiben und dich lautlos bewegen. Auf diese Weise kannst du an Gegnern vorbeischleichen oder aus einem Versteck heraus zuschlagen.

Schießen aus dem Hinterhalt

Hast du erfolgreich Heimlichkeit genutzt, um dich vor einer wenigstens 3 m entfernten Kreatur zu verstecken, kannst du kurz deine Deckung oder Tarnung verlassen, um einen einzelnen Fernkampfangriff gegen diese Kreatur auszuführen. Solange du im Anschluss in deine Deckung oder Tarnung zurückkehren kannst, kannst du als Teil dieses Angriffs einen Fertigkeitswurf für Heimlichkeit mit einem Malus von -20 ablegen, um dich erneut zu verstecken.

Verstecken

Du kannst Heimlichkeit nutzen, um sich zu verstecken, sofern du über Deckung bzw. Tarnung verfügst (oder eine besondere Fähigkeit, die es dir erlaubt, dich quasi vor aller Augen zu verstecken) oder du erfolgreich mittels Bluffen eine Ablenkung geschaffen hast. Du kannst einen Fertigkeitswurf für Heimlichkeit zum Verstecken als Bewegungsaktion (sofern du bewegungslos bleiben willst) oder als Teil einer Bewegungsaktion ablegen. Solltest du dich mit maximal der Hälfte deiner Bewegungsrate fortbewegen, erleidest du keinen Malus auf deinen Fertigkeitswurf für Heimlichkeit. Solltest du dich schneller als mit deiner halben Bewegungsrate fortbewegen und versuchen dich zu verstecken oder erst eine Ablenkung erzeugen und dich dann schneller als mit deiner halben Bewegungsrate fortbewegen wollen, erleidest du einen Malus von -10 auf deinen Fertigkeitswurf für Heimlichkeit; diese Mali sind kumulativ, solltest du beides tun. Der Fertigkeitswurf konkurriert mit den Würfen für Wahrnehmung aller Kreaturen in der Nähe, welche dich bemerken könnten. Misslingt einer Kreatur der konkurrierende Fertigkeitswurf, so behandelt sie dich, als besäßest du Vollständige Tarnung, solange du tatsächlich über Deckung oder Tarnung verfügst. Eine Kreatur, deren konkurrierender Fertigkeitswurf gelingt, sieht dich entweder oder kann deinen Aufenthaltsort bestimmen (siehe Seite 260), wenn du eigentlich über Vollständige Tarnung verfügst. Solltest du während deines Zuges deine Tarnung oder Deckung verlieren, kannst du versuchen, versteckt zu bleiben, sofern du deinen Zug in einer Deckung oder mit Tarnung beendest.

Unsichtbarkeit und Verstecken

- Solange du unsichtbar bist oder von Vollständiger Tarnung profitierst, erhältst du einen Bonus von +40 auf deinen Fertigkeitswurf für Heimlichkeit, solange du bewegungslos bleibst. Du zählst als bewegungslos, wenn du am Zug bist und dich nicht bewegt hast, oder wenn es nicht dein Zug ist und dich seit Beginn deines letzten Zuges nicht bewegt hast. Solltest du unsichtbar sein, aber nicht bewegungslos, erhältst du stattdessen einen Bonus von +20 auf deinen Fertigkeitswurf für Heimlichkeit. Normalerweise kann eine Kreatur dich nicht angreifen, wenn du unsichtbar bist oder über Vollständige Tarnung verfügst, außer sie bestimmt deinen Aufenthaltsort mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung. (Unsichtbare Kreaturen können immer noch gehört, gerochen und ertastet werden und könnten Dinge tun, die anderen Kreaturen Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung gestatten, um sie zu bemerken; siehe Unsichtbarkeit auf Seite 265 in Kapitel 8). Selbst dann besteht eine Chance von 50%, dass die angreifende Kreatur die Kreatur verfehlt, deren Aufenthaltsort sie festgestellt hat.

Angriffe aus dem Versteck

- Solltest du dich erfolgreich vor einer Kreatur verstecken, gilt diese hinsichtlich deines ersten Angriffs aus dem Versteck als auf dem Falschen Fuß angetroffen. Solltest du nach deinem ersten Angriff unsichtbar bleiben, gilt diese Kreatur gegenüber deinen Angriffen weiterhin als auf dem Falschen Fuß angetroffen, bis ihr ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gelingt, um dich zu lokalisieren, oder du sichtbar wirst.

KULTUR (IN; NUR GEÜBT)

Du kennst dich mit den vielen bekannten Kulturen der Galaxis aus und verfügst im Allgemeinen über ein umfassendes und reichhaltiges Verständnis für die subtilen Untertöne von Kulturen und Sprachen. Jedes Mal, wenn du einen Fertigkeitsrang in Kultur investierst, lernst du, eine neue Sprache zu sprechen und zu lesen. Eine Auflistung der verbreiteten Sprachen findest du auf Seite 41.

Schrift entziffern

Du kannst Kultur nutzen, um Schriftstücke zu entziffern, die in einer dir unvertrauten Sprache oder in einer unvollständigen bzw. archaischen



Form verfasst wurden. Es dauert wenigstens 1 Minute, um maximal 250 Worte zu entziffern. Der SL legt Fertigkeitswürfe für Kultur zum Entziffern von Schriften meistens verdeckt ab. Sollte dir der Fertigkeitswurf gelingen, verstehst du den allgemeinen Inhalt des Textes. Misslingt dir der Fertigkeitswurf, verstehst du den Text nicht. Misslingt dir der Fertigkeitswurf um 10 oder mehr, verstehst du den Textinhalt vollkommen falsch. Du kannst auf Fertigkeitswürfe für Kultur zum Entziffern von Schriften nur 20 nehmen, wenn du in der Fertigkeit Computer geübt bist sowie Zugang zu einem Informationsnetzwerk oder heruntergeladenen Datensatz hast. In diesem Fall besteht keine Chance, die Informationen im Text falsch zu interpretieren.

Die SG von Fertigkeitswürfen für Kultur zum Entziffern von Schriften richten sich nach der Komplexität des Textes und anderen Umständen, welche der SL bestimmt.

KOMPLEXITÄT	SG
Einfache Nachricht	20
Gewöhnlicher Text	25
Komplexer, exotischer oder sehr alter Text	30

Wissen abrufen

Du kannst Kultur nutzen, um dich an die Gebräuche einer Kultur, ihre Gesetze, Regierung, Anführer, prominente Angehörige, Legenden, Religion, Geschichte und verwandte Themen zu erinnern bzw. solches Wissen abzurufen (siehe Seite 133).

MEDIZIN (IN; NUR GEÜBT)

Du verfügst über Wissen zur Biologie vieler Spezies und kannst unterschiedliche Arten von Wunden und Leiden behandeln. Die SG der meisten medizinischen Handlungen basieren auf der Art der genutzten Ausrüstung (siehe auch Kapitel 7).

Drogen und Gifte behandeln

Du kannst Medizin als Standard-Aktion nutzen, um eine unter Drogen stehende oder vergiftete Kreatur zu behandeln. Dies erfordert eine medizinische Ausrüstung, ein medizinisches Labor oder die Krankenstation eines Raumschiffs. Wenn die erkrankte Kreatur einen Rettungswurf gegen die Droge oder das Gift ablegt, kannst du einen Fertigkeitswurf für Medizin ablegen. Übertrifft das Ergebnis deines Wurfes den SG der Droge oder des Giftes, so erhält die Kreatur einen Bonus von +4 auf ihren Rettungswurf gegen die Droge oder das Gift.

Erste Hilfe

Du kannst Medizin als Standard-Aktion nutzen, um Blutungsschaden zu stoppen oder einer sterbenden Kreatur Erste Hilfe zu leisten, sofern du sie berühren kannst. Der SG dieses Fertigkeitswurfes ist in der Regel 15. Bei Erfolg endet der Blutungsschaden oder wird die Kreatur stabilisiert und verliert den Zustand Sterbend. Im Gegensatz zu anderen medizinischen Handlungen kannst du Fertigkeitswürfe für Medizin für Erste Hilfe ungeübt ablegen. Du kannst auf Fertigkeitswürfe für Medizin für Erste Hilfe nicht 20 nehmen.

Krankheiten behandeln

Du kannst Medizin nutzen, um eine Kreatur zu behandeln, die unter einer Krankheit leidet. Dies erfordert 10 Minuten, eine medizinische Ausrüstung, ein medizinisches Labor oder die Krankenstation eines Raumschiffs. Wenn die erkrankte Kreatur einen Rettungswurf gegen die Krankheit ablegt, kannst du einen Fertigkeitswurf für Medizin ablegen. Übertrifft das Ergebnis deines Wurfes den SG der Krankheit, so erhält die Kreatur einen Bonus von +4 auf ihren Rettungswurf gegen die Krankheit.

Langzeitbehandlung

Du kannst Medizin nutzen, um eine lebende, verwundete Kreatur langfristig zu versorgen. Dies erfordert einen Zeitaufwand von einem Tag oder länger, ein medizinisches Labor oder die Krankenstation eines Raumschiffes sowie einen Fertigkeitswurf für Medizin gegen SG 30. Bei Erfolg erlangt der Patient Trefferpunkte und Attributsschaden mit der doppelten Geschwindigkeit zurück. Ferner erholt er sich vom Zustand Vergiftet. Übertriffst du den SG um 10 oder mehr, erlangt der Patient Trefferpunkte und Attributsschaden mit der dreifachen Geschwindigkeit zurück. Ferner erholt er sich vom Zustand Vergiftet. Du kannst maximal sechs Patienten zugleich auf diese Weise versorgen, musst aber für jeden einen eigenen Fertigkeitswurf ablegen, um seine Erholungsrate zu bestimmen. Du kannst auf Fertigkeitswürfe für Medizin für Langzeitbehandlung nicht 20 nehmen.

Langzeitstabilisierung

Du kannst Medizin nutzen, um eine bewusstlose, aber stabile Kreatur zu behandeln und sicherzustellen, dass sie nicht verstirbt, solange sie bewusstlos ist. Du kannst jede Stunde, bevor die bewusstlose Kreatur ihren Konstitutionswurf ablegt, einen Fertigkeitswurf für Medizin gegen SG 15 ablegen. Bei Erfolg kann die bewusstlose Kreatur das Ergebnis ihres Konstitutionswurfes als 10 behandeln und in der nächsten Stunde einen erneuten Konstitutionswurf ablegen. Mehr zu Langzeitstabilisierung findest du auch Seite 250 unter Stablisieren.

Tödliche Wunden behandeln

Du kannst Medizin nutzen, um einer lebende, verwundete Kreatur Trefferpunkte zurückzugeben. Dies erfordert 1 Minute und der SG basiert auf der verwendeten medizinischen Ausrüstung. Bei Erfolg erhält die von dir behandelte Kreatur 1 TP pro Stufe oder entsprechend ihrem HG zurück. Übertriffst du den SG um 5 oder mehr, addierst du deinen Intelligenzmodifikator auf die Anzahl der geheilten Trefferpunkte. Eine Kreatur kann auf diese Weise nur ein Mal innerhalb von 24 Stunden behandelt werden, außer die Behandlung erfolgt in einem medizinischen Labor. Die meisten medizinischen Labore erlauben dir, die tödlichen Wunden einer Kreatur wenigstens zwei Mal am Tag zu behandeln.

MOTIV ERKENNEN (WE)

Du kannst Täuschungen erkennen und kleine Einblicke in die wahren Absichten von Kreaturen erhalten, mit denen du interagierst.

Geheime Nachrichten verstehen

Solltest du eine geheime Botschaft mithören oder anderweitig abfangen, kannst du Motiv erkennen nutzen, um grob ihre wahre Bedeutung zu verstehen. Im Kampf ist dies Teil des Kampfgeplänkels. Dein Fertigkeitswurf für Motiv erkennen konkurriert mit dem Wurf für Bluffen der Kreatur, welche die geheime Nachricht weitergibt. Bei Erfolg erfährst du die in der geheimen Botschaft enthaltenen Informationen. Misslingt dir der Fertigkeitswurf (oder gibt es keine geheime Botschaft), erkennst du keine verborgene Bedeutung. Misslingt dir der Fertigkeitswurf um 5 oder mehr, erlangst du nach Maßgabe des SL eventuell falsche Informationen. Der SL legt diese Fertigkeitswürfe oftmals verdeckt ab und teilt dir die Ergebnisse mit.

Mentale Effekte spüren

Du kannst Motiv erkennen nutzen, um zu bestimmen, ob eine andere, maximal 9 m entfernte Kreatur unter einem mentalen Effekt steht, selbst wenn die Kreatur sich des Effekts nicht bewusst sein sollte. Du musst wenigstens 1 Minute aufwenden, um mit der Kreatur zu interagieren. Der SG dieses Fertigkeitswurfes ist in der Regel 25, kann aber vom SL nach oben oder unten modifiziert werden, sollte der mentale Effekt sich stärker oder schwächer manifestieren. Zu erkennen, dass eine Kreatur unter einem mentalen Effekt steht, bedeutet nicht automatisch, dass du die Art des Effektes bestimmst. Äußere Anzeichen und subtile Verhaltensänderungen können aber genug Hinweise liefern, um nach Maßgabe des SL einen intelligenzbasierten Fertigkeitswurf oder einen Intelligenzwurf ablegen zu können, um die Art des Effektes zu bestimmen.

Täuschungen entdecken

Du kannst Motiv erkennen nutzen, um zu bestimmen, ob etwas, das dir gerade mitgeteilt wurde, eine Täuschung oder Lüge ist. Wenn du Zweifel an dem hast, was dir eine andere Kreatur erzählt, kannst du den SL fragen, ob du einen Fertigkeitswurf für Motiv erkennen ablegen kannst, um zu bestimmen, ob man dich zu täuschen versucht. Im Kampf ist dies Teil des Kampfgeplänkels, ansonsten ist es eine Bewegungsaktion. Dein Fertigkeitswurf für Motiv erkennen konkurriert mit dem Wurf der anderen Kreatur für Bluffen. Bei Erfolg erkennst du, dass man dich täuschen oder dir eine Lüge erzählen will, aber du erkennst weder die Wahrheit noch den Umfang der Unwahrheit. Misslingt dir der Fertigkeitswurf (oder liegt keine Täuschung oder Lüge vor), glaubst du, dass der Sprecher dich nicht zu täuschen versucht. Misslingt dir der Fertigkeitswurf um 5 oder mehr, kann der SL bestimmen, dass du die Wahrheit für eine Täuschung hältst oder eine Lüge für die Wahrheit.

MYSTIK (WE; NUR GEÜBT)

Du kennst dich auf dem Gebiet der Magie, der Religion, der Ebenen und der Zauberei aus. Daher bist du imstande, magische Gegenstände und Zauber zu identifizieren sowie magische Gegenstände anzufertigen.

Einen Zauber identifizieren, während er gewirkt wird

Wenn du klar beobachten kannst, wie ein Zauber gewirkt wird, kannst du Mystik nutzen, um ihn zu identifizieren. Der SG dieses Fertigkeitswurfes ist 10 + 5 × Grad des fraglichen Zaubers. Dies erforderlich keine Aktion. Du kannst auf Fertigkeitswürfe für Mystik zum Identifizieren eines Zaubers nicht 20 nehmen.

Gegenstand reparieren

Du kannst Mystik nutzen, um einen magischen oder hybriden Ausrüstungsgegenstand zu reparieren, sofern du zu ihm Zugang hast. Dies erfordert in der Regel 1 Stunde. Du kannst einen von dir selbst gefertigten Ausrüstungsgegenstand in der Hälfte der üblichen Zeit reparieren. Der SG dieses Fertigkeitswurfes ist 15 + 1-1/2 × Zaubergrad des fraglichen Gegenstandes. Im Fall eines magischen Gegenstandes ohne Zaubergrad legt der SL den SG und den zur Reparatur erforderlichen Zeitaufwand basierend auf der Komplexität des Gegenstandes fest (für weitere Richtlinien siehe Gegenstand reparieren unter der Fertigkeit Technik auf Seite 145). Bei Erfolg stellst du eine Anzahl an Trefferpunkten in Höhe des Ergebnisses deines Fertigkeitswurfes für Mystik wieder her. Misslingt der Fertigkeitswurf um 10 oder mehr, fügst du dem Gegenstand zusätzlich 1W4 Schadenspunkte zu. Dieser Schaden kann die Trefferpunkte eines Gegenstandes nicht unter 1 TP reduzieren.

Sollte ein Ausrüstungsgegenstanden Schaden erleiden, aber nicht den Zustand Beschädigt erhalten, kannst du ihn ohne Kosten reparieren. Sollte ein Gegenstand den Zustand Beschädigt haben, aber nicht zerstört sein, musst du pro Stufe des Gegenstandes 10 Einheiten UPB aufwenden (siehe auch Seite 232). Ein zerstörter Ausrüstungsgegenstand kann nicht mittels der Fertigkeit Mystik repariert werden.

Du kannst auf Fertigkeitswürfe für Mystik zum Reparieren von Gegenständen nicht 20 nehmen.

Kreaturen identifizieren

Du kannst Mystik nutzen, um Konstrukte mit der Unterart Magisch, Drachen, Externare, Feenwesen, Magische Bestien und Untote zu identifizieren (siehe Seite 133).

Magische Gegenstände herstellen

Sofern du über genug Fertigkeitsränge in Mystik verfügst, kannst du magische Gegenstände erschaffen. Auf Seite 235 findest du die Regeln für das Herstellen von Gegenständen.

Magische Gegenstände identifizieren

Wenn du *Magie entdecken* wirkst, kannst du zugleich Mystik nutzen, um die Eigenschaften und Befehlsworte magischer Gegenstände zu identifizieren. Der SG dieses Fertigkeitswurfes ist 15 + 1-1/2 × Zaubergrad des fraglichen Gegenstandes. Du kannst normalerweise einen Fertigkeitswurf für Mystik zum Identifizieren eines magischen Gegenstandes nur ein Mal innerhalb von 24 Stunden ablegen. Weitere Versuche zum Identifizieren des Gegenstands innerhalb dieses Zeitraumes misslingen. Der Zauber *Identifizieren* gestattet dir allerdings einen zweiten Fertigkeitswurf innerhalb desselben Zeitraumes von 24 Stunden und verleiht dir einen Verständnisbonus von +10 den Fertigkeitswurf. Wenn du die nötige Zeit dafür hast, kannst du 20 nehmen, um einen weiteren Fertigkeitswurf für Mystik zum Identifizieren eines magischen Gegenstandes innerhalb desselben Zeitraumes von 24 Stunden abzulegen, sofern du Nachforschungen vornehmen kannst, z. B. über den Zugang zu einem Informationsnetzwerk oder einen heruntergeladenen Datensatz.

Magischen Mechanismus ausschalten

Du kannst Mystik nutzen, um eine magische Falle zu entschärfen oder anderen magischen Gegenstand auszuschalten. Diese funktioniert Mechanismus ausschalten (siehe die Fertigkeit Technik). Der SG des Fertigkeitswurfes basiert auf der Falle. Du kannst auf Fertigkeitswürfe für Mystik zum Ausschalten eines magischen Mechanismus nicht 20 nehmen.

Wissen abrufen

Du kannst Mystik nutzen, um auf Wissen über alchemistische Theorie, arkane Symbole, Gottheiten, magische Traditionen, die Ebenen, religiöse Traditionen und Symbole sowie verwandte Themen zurückzugreifen (siehe Seite 133).

NATURWISSENSCHAFTEN (IN; NUR GEÜBT)

Du kennst dich auf dem Gebiet der wissenschaftlichen Studien an leblosen Systemen aus, egal ob es sich um die kleinsten Atome oder die größten Himmelskörper handelt.

Drogen, Gifte und Medizin herstellen

Sofern du über genug Fertigkeitsränge in Naturwissenschaften verfügst, kannst du Drogen, Gifte und Medizin herstellen. Auf Seite 235 findest du die Regeln für das Herstellen von Gegenständen.

Wissen abrufen

Du kannst Naturwissenschaften nutzen, um auf Wissen über Astronomie, Chemie, Drift, Geographie, Geologie, Klimakunde, Ozeanographie, Physik, Wetterkunde und andere naturwissenschaftliche Gebiete zurückzugreifen (siehe Seite 133).

STEUERUNG (GE)

Du kannst Fahrzeuge und Raumschiffe steuern und navigieren.

Ein Fahrzeug steuern

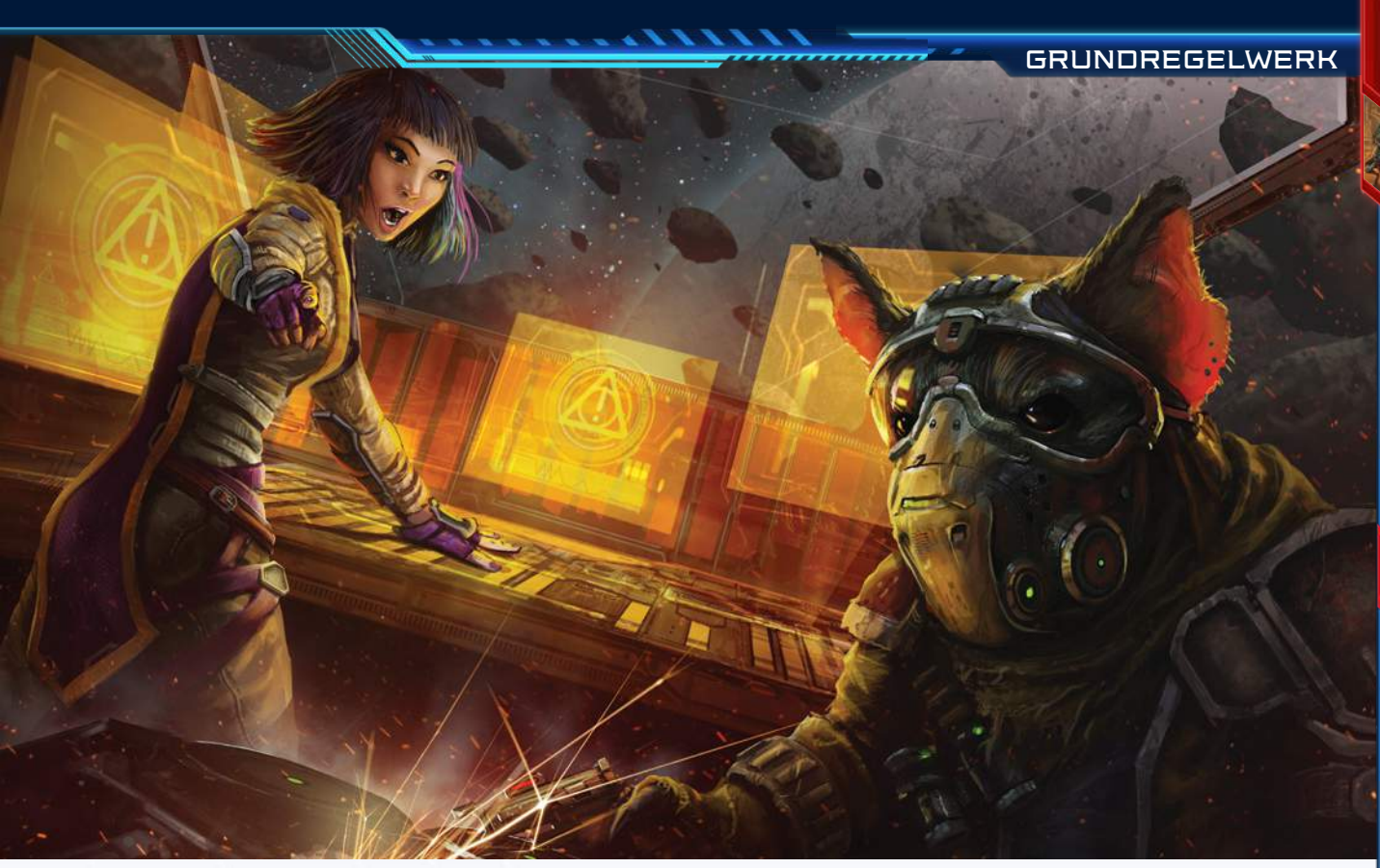
Wenn du ein Fahrzeug (siehe Seite 278) steuerst, legst du Fertigkeitswürfe für Steuerung ab, um mit voller Geschwindigkeit sicher fahren oder fliegen zu können, Manöver auszuführen, dich am Fahrzeugkampf zu beteiligen und bei Verfolgungsjagden zu manövrieren. Fortschrittlichere Fahrzeuge sind schwerer zu steuern, so dass die SG der meisten Fertigkeitswürfe für Steuerung zum Steuern eines Fahrzeuges mit der Gegenstandsstufe des Fahrzeugs steigen.

Ein Raumschiff steuern

Solltest in einem Raumschiffskampf die Rolle des Piloten übernehmen, so nutzt du die Fertigkeit Steuerung zum Manövrieren, um Pilotenmanöver auszuführen und das Raumschiff generell zu fliegen. Vollständige Details findest du auf Seite 324.

Navigation

Du kannst Steuerung nutzen, um zu navigieren und Flugrouten für Raumschiffe berechnen. Auf diese Weise bist du imstande, dein Fahrzeug oder Raumschiff in die gewünschte Richtung zu lenken



und längere Reisen zu planen. Um einen Kurs zu einem von dir häufig besuchten Sonnensystem zu setzen, benötigst du 10 Minuten und einen Fertigkeitswurf für Steuerung gegen SG 10. Einen Kurs zu einem weniger vertrauten Sternensystem zu setzen, ist schwieriger und erfordert Informationen über das Zielsystem. Die Navigation ist zudem weitaus schwieriger, wenn du nicht weißt, wo du bist.

Sollte dir der Fertigkeitswurf zum Setzen eines Kurses zwischen Sonnensystemen um 9 oder weniger misslingen, erkennst du den Fehler und musst den Wurf wiederholen, ehe du aufbrechen kannst. Misslingt dir der Fertigkeitswurf um 10 oder mehr, bemerkst du den Fehler nicht und benötigst länger als normal, um dein Ziel zu erreichen (bei Driftreisen in der Regel 1W6 zusätzliche Tage). Der SL könnte sogar bestimmen, dass du stattdessen ein dir unvertrautes Sonnensystem erreichst (um den Kurs von dort zu deinem eigentlich beabsichtigten Ziel zu bestimmen, ist in der Regel ein Fertigkeitswurf für Steuerung gegen SG 25 erforderlich). Ebenso könnte der Antrieb deines Raumschiffes bei der Ankunft am Ziel den Kritischen Schadenszustand Gestört erhalten (siehe Seite 321).

Wie sehr du mit einer Region des Weltalls oder einem Planeten vertraut bist, bestimmt den SG des Fertigkeitswurfes für Steuerung zur Navigation oder Astrogation. Der SL kann diese SG passend zur Menge der verfügbaren Informationen zu Ausgangs- und Zielpunkt sowie danach modifizieren, ob die Navigation besonders schwierig ist - z. B. wenn es darum geht, einen Weg durch eine Wüste ohne Straßen oder Orientierungspunkte oder durch einen fremden Sternennebel zu finden. Meistens beeinflusst dies den SG in 5er- oder 10er-Schritten.

VERTRAUTHEIT	SG
Häufig besucht oder Heimathafen	10
Selten besucht	15
Unvertraut	25

Raumschiffswaffen abfeuern

Wenn du während eines Raumschiffskampfes einen Schiffswaffenangriffswurf ablegst (siehe Seite 320), kannst du zum Berechnen des Angriffswurfes deinen Grundangriffsbonus oder die Anzahl deiner Fertigkeitsränge in Steuerung nutzen.

TECHNIK (IN; NUR GEÜBT)

Du kannst technische Gerätschaften identifizieren, bauen, reparieren oder ausschalten. Ferner kannst du die Stabilität von Gebäuden und Maschinen einschätzen sowie Sprengstoffe scharf machen oder entschärfen. Solltest du über keine Technikerausrüstung verfügen, unterliegen Fertigkeitswürfe für Technik einem Malus von -2.

Gegenstand reparieren

Du kannst Technik nutzen, um einen mechanischen, technischen oder hybriden Gegenstand oder Ausrüstungsteil zu reparieren, sofern du zu ihm Zugang hast. Der erforderliche Zeitaufwand hängt in der Regel von der Komplexität des Gegenstandes ab. Du kannst einen von dir selbst gefertigten Gegenstand oder Ausrüstungsteil in der Hälfte der üblichen Zeit reparieren. Der SL bestimmt den SG des Fertigkeitswurfes basierend auf der Komplexität des Gegenstandes. Bei Erfolg stellst du eine Anzahl an Trefferpunkten in Höhe des Ergebnisses deines Fertigkeitswurfes für Technik wieder her. Misslingt der Fertigkeitswurf um 10 oder mehr, fügst du dem Gegenstand weiteren Schaden zu und verursachst 1W4 Schadenspunkte. Dieser Schaden kann die Trefferpunkte eines Gegenstandes nicht unter 1 TP reduzieren.

Sollte ein Gegenstand oder Ausrüstungsteil Schaden erleiden, aber nicht den Zustand Beschädigt erhalten, kannst du ihn ohne Kosten reparieren. Sollte ein Gegenstand den Zustand Beschädigt haben, aber nicht zerstört sein, musst du pro Stufe des Gegenstandes 10 Einheiten UPB aufwenden (siehe auch Seite 232; ein einfacher Gegenstand hat Stufe 1). Ein zerstörter Gegenstand oder zerstörter Ausrüstungsteil kann nicht mittels der Fertigkeit Technik repariert werden.

Du kannst auf Fertigkeitswürfe für Technik zum Reparieren von Gegenständen nicht 20 nehmen.

Der SG von Fertigkeitswürfen für Technik zum Reparieren von Gegenständen basiert auf der Komplexität des Mechanismus. Die folgende Tabelle enthält Ausgangs-SG basierend auf der Komplexität und Beispiele für solche Gegenstände. Der SL kann diese SG und den erforderlichen Zeitaufwand modifizieren, um andere Umstände einfließen zu lassen.

MECHANISMUS	BEISPIEL	ZEITAUFWAND	SG
Einfacher Mechanismus	Eine Tür blockieren	1 Runde	10
Kniffliger Mechanismus	Ein einfaches Antriebssystem manipulieren	1W4 Runden	15
Schwieriger Mechanismus	Eine Selbstschussanlage oder ähnliche Falle ausschalten oder zurücksetzen	2W4 Runden	20
Komplexer Mechanismus	Sprengstoff entschärfen oder ein Sicherheitssystem über eine Kontrolltafel oder ähnliches ausschalten	2W4 Runden	25
Ausrüstung	Eine Rüstungsverbesserung, energetisch betriebene Rüstung oder Waffe ausschalten	2W4 Runden	15 + 1 1/2 × Stufe des Gegenstandes
Einfaches Schloss	–	1 Runde	20
Durchschnittliches Schloss	–	1 Runde	25
Gutes Schloss	–	1 Runde	30
Hochwertiges Schloss	–	1 Runde	40

GEGENSTAND	BEISPIEL	ZEITAUFWAND	SG
Einfach	Tür oder Wand	10 Minuten	15
Komplex	Computerkonsole	30 Minuten	20
Ausrüstung	Rüstung oder Waffe	1 Stunde	15 + 1 1/2 × Stufe des Gegenstandes

Kreaturen identifizieren

Du kannst Technik nutzen, um Konstrukte mit der Unterart Technisch zu identifizieren, z. B. Roboter (siehe Seite 133).

Mechanismus ausschalten

Du kannst Technik nutzen, um ein Schloss zu knacken, eine Falle oder Sprengstoff zu entschärfen oder eine mechanische oder technische Gerätschaft auszuschalten. Dies setzt jeweils voraus, dass niemand anderer den fraglichen Gegenstand mit sich führt und du an ihn herankommst. Der erforderliche Zeitaufwand hängt von der Komplexität des Mechanismus ab, erfordert aber mindestens eine Volle Aktion. Der SL bestimmt den SG des Fertigkeitswurfes basierend auf der Komplexität des Mechanismus. Bei extrem komplexen Mechanismen oder Systemen kann der SL auch mehrere Fertigkeitswürfe verlangen. Der SL führt den Fertigkeitswurf für Technik zum Mechanismus ausschalten im Verborgenen aus, so dass du nicht zwangsläufig weißt, ob der Fertigkeitswurf gelungen oder gescheitert ist. Bei Erfolg schaltest du den Mechanismus aus. Sollte dir der Fertigkeitswurf misslingen, dir der Fehler aber auffallen, kannst du erneut versuchen, den Mechanismus auszuschalten. Misslingt dir der Fertigkeitswurf um 5 oder mehr, geht etwas schief. Sollte es sich bei dem Mechanismus um eine Falle oder Sprengstoff handeln, löst du sie/ihn aus. Solltest du einen Sabotageakt ausführen, so glaubst du nur, den Mechanismus ausgeschaltet zu haben, allerdings funktioniert er weiterhin normal.

Du kannst mittels Mechanismus ausschalten einen Mechanismus so manipulieren, dass er eine Weile normal funktioniert und dann die Funktion einstellt. Dies erhöht den SG des Fertigkeitswurfes um 5. Falls du keine Spuren deiner Manipulation hinterlassen willst, erhöht dies den SG um weitere 5. Sollte dieser Fertigkeitswurf gelingen, kannst du den Mechanismus so manipulieren, dass er seine Funktion nach maximal 1 Runde pro Fertigkeitsrang, den du in Technik investiert hast, einstellt. Misslingt dieser Fertigkeitswurf um 5 oder mehr, haben deine Bemühungen dieselben Auswirkungen, als würdest du normal versuchen, den Mechanismus auszuschalten.

Aufgrund der bestehenden Gefahr kannst du auf Fertigkeitswürfe für Technik zum Mechanismus ausschalten nicht 20 nehmen.

Der SG von Fertigkeitswürfen für Technik zum Mechanismus ausschalten basiert auf der Komplexität des Mechanismus. Die folgende Übersicht präsentiert komplexitätsbasierte Grund-SG samt Beispielen und wie lange es dauert, solche Mechanismen auszuschalten. Der SL kann diese SG und den erforderlichen Zeitaufwand modifizieren, um andere Umstände einfließen zu lassen. Bei Systemen mit Redundanzen oder ähnlichen Sicherheitsvorkehrungen kann der SG um 1 bis 5 höher ausfallen als aufgeführt.



Sprengstoff scharfmachen

Du kannst Technik nutzen, um mittels eines Zünders (siehe Seite 218) Sprengstoff scharf zu machen. Es erfordert 1 Minute, um den Zünder anzuschließen und ihn einzustellen. Der SG dieses Fertigkeitswurfes ist in der Regel 10. Sollte dir der Fertigkeitswurf misslingen, kannst du erneut versuchen, den Sprengstoff scharf zu machen. Misslingt dir der Fertigkeitswurf um 5 oder mehr, löst du die Explosion vorzeitig aus.

Du kannst ferner versuchen, Sprengstoffe so zu bauen, dass sie schwerer zu entschärfen sind. Suche dir hierzu einen SG von Fertigkeitswürfen für Technik zum Entschärfen aus und er sollte in 5er-Schritten steigen (Minimum SG 15). Dieser SG wird der SG deiner Fertigkeitswürfe für Technik zum Scharfmachen des Sprengstoffs,



aber auch von Würfen für Technik zum Entschärfen (siehe unten, Mechanismus ausschalten).

Stabilität einschätzen

Du kannst Technik nutzen, um die Stabilität eines Gebäudes, einer Struktur oder einer Maschine einzuschätzen, strukturelle Schwachstellen zu entdecken und ihren Grad der Einsatzfähigkeit zu bestimmen. Dies erfordert wenigstens 1 Minute. Der SL bestimmt den SG.

Nutze die folgenden Grund-SG für Fertigkeitskeitswürfe für Technik zum Einschätzen der Stabilität. Diese SG können vom SL aufgrund anderer Umstände wie z. B. der Komplexität der Struktur und des ihr zugefügten Schadens modifiziert werden.

ZIEL	SG
Stabilität einschätzen	15
Strukturelle Schwachstellen bestimmen	20

SITUATION	SG-MODIFIKATOR
Einfache Struktur (Seilbrücke oder instabile Decke)	-5
Komplexe Struktur (Hängebrücke oder Wand einer Raumstation)	+5
Offenkundiger Schaden	-5
Leichter, aber bedeutsamer Schaden	+5
Vorsätzliche Sabotage	+10

Technische Gegenstände herstellen

Sofern du über genug Fertigkeitsränge in Technik verfügst, kannst du selbst technische Gerätschaften oder Gegenstände (Computer eingeschlossen) anfertigen. Auf Seite 235 findest du die Regeln für das Herstellen von Gegenständen.

Technologie identifizieren

Du kannst Technik nutzen, um die Eigenschaften und Anwendungsmöglichkeiten technischer Gegenstände und Mechanismen zu identifizieren. Dies umfasst Raumschiffe, Waffen und fremdartige Technologie. Um relativ einfache Gegenstände zu identifizieren, welche weithin auf den Paktwelten erhältlich sind (z. B. jene, die in Kapitel 7 vorgestellt werden), ist in der Regel kein Fertigkeitswurf erforderlich. Du kannst auf einen Fertigkeitswurf für Technik 20 nehmen, sofern du über Nachforschungsmöglichkeiten verfügst, wie z. B. den Zugang zu einem Informationsnetzwerk oder einem heruntergeladenen Datensatz.

Die SG von Fertigkeitswürfen zum Identifizieren von Gegenstände basieren auf der Seltenheit des fraglichen Gegenstandes.

SELTENHEIT DES GEGENSTANDES	SG
Weitverbreitete, komplexe Technologie (Gegenstände oder Raumschiffe der Paktwelten)	5 + 1 1/2 × Stufe des Gegenstandes
Weniger verbreitete Technologie (Gegenstände oder Raumschiffe von außerhalb der Paktwelten)	10 + 1 1/2 × Stufe des Gegenstandes
Seltene, uralte oder fremdartige Technologie	15 + 1 1/2 × Stufe des Gegenstandes

ÜBERLEBENSKUNST (WE)

Du kannst in nahezu jeder Art von Wildnis überleben und dich dort zurechtfinden, Spuren und Wegen folgen, mit wilden Tieren arbeiten sowie gezähmte Tiere reiten.

Verwende die folgenden Grund-SG für viele der unter Überlebenskunst aufgeführten Tätigkeiten. Diese SG können vom SL angepasst werden, um weitere Situationen zu darzustellen.

ANWENDUNG	SG
Heftige Wetterbedingungen ertragen	15
Mit einem Tier umgehen	10 + 1 1/2 × HG des Tieres
Nahrung und Wasser finden	10
Orientierung	15
Wetter vorhersagen	15
Ein wildes Tier großziehen	15 + 1 1/2 × HG des Tieres

Eine Kreatur reiten

Du kannst Überlebenskunst nutzen, um auf einem Tier oder anderen Bestie zu reiten. Die meisten herkömmlichen Handlungen beim Reiten einer Kreatur erfordern keine Fertigkeitswürfe. Du kannst als Bewegungsaktion entweder aufsteigen, absteigen oder reiten und dabei anstelle deiner Bewegungsrate die deines Reittieres verwenden. Zum Satteln einer Kreatur wird in der Regel wenigstens 1 Minute benötigt, bei einem ungewöhnlichen Sattel oder Reittier kann dies auch länger dauern.

Die folgenden Handlungen erfordern Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst

Ein Reittier im Kampf steuern

- Du kannst versuchen, ein Reittier im Kampf zu kontrollieren, welches nicht als Streitross o. ä. ausgebildet ist. Dieser Fertigkeitswurf ist Teil der Aktion, welche das Reittier ausführen soll. Misslingt dir der Fertigkeitswurf, so verlierst du diese Aktion.

Deckung

- Als Schnelle Aktion kannst du dich fallenlassen und seitlich an deinem Reittieres hängen, so dass es dir Deckung verleiht. Während du dein Reittier als Deckung nutzt, kannst du nicht angreifen oder zaubern. Misslingt dir der Fertigkeitswurf, erlangst du nicht die Vorteile von Deckung und kannst weder angreifen noch zaubern, bis du eine Bewegungsaktion aufwendest, um dich wieder in den Sattel zu ziehen. Letzteres erfordert keinen erneuten Fertigkeitswurf.

Schnelles Auf- oder Absteigen

- Du kannst versuchen, als Schnelle Aktion anstatt als Bewegungsaktion ein Reittier zu besteigen oder von ihm abzusteigen.

Kampf auf einem Streitross

- Solltest du ein für den Kampf ausgebildetes Reittier in einen Kampf hinein lenken, musst du als Schnelle Aktion einen Fertigkeitswurf für Überlebenskunst ablegen. Bei Erfolg kannst du neben den deinem Reittier möglichen Angriffen auch normal deine eigenen Angriffe ausführen. Misslingt dir der Fertigkeitswurf, kannst entweder du oder das Reittier die verfügbaren Angriffe ausführen.

Mit den Knien lenken

- Als Teil der zum Reiten einer Kreatur erforderlichen Bewegungsaktion kannst du es mit deinen Knien lenken und so die Hände freihalten. Misslingt dir der Fertigkeitswurf, muss du eine Hand zum Lenken deines Reittieres nutzen.

Springen

- Als Teil einer Bewegungsaktion kannst du dein Reittier über ein Hindernis springen lassen. Gelingt dir der Fertigkeitswurf, muss das Reittier immer noch einen Fertigkeitswurf für Athletik zum Springen ablegen. Es kann allerdings die Anzahl deiner Fertigkeitsränge in Überlebenskunst anstatt die Anzahl seiner Ränge in Athletik nutzen, sofern du über mehr Ränge verfügst. Sollte dir der Ausgangswurf für Überlebenskunst misslingen, stürzt du von deinem Reittier, wenn es springt, und erleidest den passenden Fallschaden oder 1W6 Punkte Fallschaden, sofern dieser größer ist.

Weiche Landung

- Als Reaktion kannst du den Schaden reduzieren, welchen du erleidest, wenn du von deinem Reittier fallen solltest (siehe Seite 404). Gelingt dir der Fertigkeitswurf, reduzierst du den Fallschaden um 1W6.

Reittier die Sporen geben

- Als Bewegungsaktion kannst dein Reittier zu höherer Geschwindigkeit anspornen. Gelingt dir der Fertigkeitswurf, steigt die Bewegungsrate des Reittieres für diese Bewegungsaktion um 1,50 m, aber es erleidet unabhängig vom Erfolg des Wurfes 1W3 Schadenspunkte. Du kannst diese Handlung beliebig oft ausführen, doch misslingt dir der Fertigkeitswurf um 5 oder mehr, so erhält das Reittier den Zustand Erschöpft. Du kannst kein erschöpftes Reittier zu einer höheren Geschwindigkeit antreiben.

Im Sattel bleiben

- Als Reaktion kannst du versuchen, nicht von deinem Reittier zu stürzen, wenn es sich unerwartet aufbäumt, durchgeht oder du Schaden erleidest.

  Die Grund-SG von Fertigkeitswürfen für Überlebenskunst zum Reiten einer Kreatur hängt von der versuchten Handlung ab und kommen bei den am weitesten verbreiteten Kreaturen und Tieren zur Anwendung. Der SL kann bestimmen, dass der SG von Fertigkeitswürfen für Überlebenskunst zum Reiten um 2 bis 10 steigt, falls die fragliche Kreatur gefährlich, exotisch oder als Reittier ungeeignet ist. Solltest du keinen Sattel oder vergleichbares verwenden, erleidest du einen Malus von -5 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst zum Reiten oder Kontrollieren dieses Reittieres.

HANDLUNG	SG
Ein Reittier im Kampf steuern	20
Deckung	15
Schnelles Auf- oder Absteigen	20
Kampf auf einem Streitross	10
Mit den Knien lenken	5
Springen	15
Weiche Landung	15
Reittier die Sporen geben	15
Im Sattel bleiben	5

Ein wildes Tier aufziehen (nur geübt)

Du kannst Überlebenskunst nutzen, um ein Wildtier von der Geburt an großzuziehen und so zu zähmen. Mit Erlaubnis des SL könntest du auf diese Weise auch wilde Kreaturen großziehen, welche nicht der Kreaturenart Tier angehören. Das Aufziehen eines Wildtieres dauert in der Regel Monate oder sogar Jahre. Gelingt dir am Ende dieses Zeitraumes der Fertigkeitswurf, ist das Tier domestiziert und besitzt dir gegenüber eine Ausgangseinstellung von Freundlich. Du kannst maximal drei Tiere derselben Art zugleich aufziehen.

Mit einem Tier umgehen

Du kannst Überlebenskunst als Bewegungsaktion nutzen, um die Einstellung eines Tieres mit einem Intelligenzwert von 1 oder 2 zu verbessern. Dies funktioniert wie ein Fertigkeitswurf für Diplomatie zum Verbessern der Ausgangseinstellung einer Person, ist aber nicht sprachabhängig. Ein typisches domestiziertes Tier hat eine Anfangseinstellung von Gleichgültig, während wilde Tiere in der Regel Unfreundlich eingestellt sind.

Nahrung und Wasser finden

Du kannst Überlebenskunst nutzen, um dich und andere mittels Jagen und Sammeln in der Wildnis zu ernähren. Dies ermöglicht es dir, dich mit maximal deiner halben Überlandbewegungsrate fortzubewegen, ohne Nahrungs- und Wasservorräte zu benötigen oder zu verbrauchen. In der Regel bestimmt ein Fertigkeitswurf den Erfolg deiner Bemühungen für einen Tag. Du kannst Nahrung und Wasser für jeweils einen weiteren Charakter pro 2 Punkte verfügbar machen, um welche das Ergebnis deines Wurfes 10 übertrifft. In manchen Fällen mag eine Umgebung aber derart lebensfeindlich sein, dass es gar nicht möglich ist, dort Nahrung und Wasser zu finden, z. B. ein Asteroid ohne Atmosphäre. Du kannst auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst zum Nahrung und Wasser finden nicht 20 nehmen.

Orientierung

Du kannst Überlebenskunst nutzen, um dich nicht zu verirren sowie um natürliche Gefahren zu bemerken und zu vermeiden. Während du durch unvertrautes Gelände reist, kannst du ein Mal pro Stunde einen Fertigkeitswurf für Überlebenskunst ablegen, um dich zu orientieren. Ferner ist dir jedes Mal ein Wurf möglich, wenn du dich einer natürlichen Gefahr wie Treibsand oder Bereichen giftiger Atmosphäre näherst.

Spuren folgen

Du kannst Überlebenskunst nutzen, um Spuren zu finden oder um gefundenen Spuren maximal 1,5 Kilometer weit zu folgen, sofern sie nicht vorher zu schwierig zum Verfolgen werden. Spuren finden erfordert eine Volle Aktion. Solltest du dich mit maximal der Hälfte deiner Bewegungsrate fortbewegen, erleidest du keinen Malus auf deinen Fertigkeitswurf für Überlebenskunst. Du kannst dich mit deiner vollen Bewegungsrate fortbewegen, erleidest dann aber einen Malus von -5 auf den Fertigkeitswurf. Alternativ kannst du dich sogar mit deiner doppelten Bewegungsrate fortbewegen, erleidest dann aber einen Malus von -20 auf den Fertigkeitswurf.

Der Grund-SG von Fertigkeitswürfen für Überlebenskunst von Spuren folgen hängt von der jeweiligen Bodenbeschaffenheit ab und wird nach den vorherrschenden Umständen und der verfolgten Gruppe modifiziert; anfallende Modifikatoren sind kumulativ. Der SL kann die SG noch weiter modifizieren, um andere Situationen zu repräsentieren, z. B. die Anzahl der verfolgten Kreaturen, die lokale Schwerkraft und örtliche Wetterbedingungen.

OBERFLÄCHE	SG
Sehr weicher Boden (frischer Schnee, feuchter Schlamm, dicke Staubschicht)	5
Weicher Boden (weiche Erde, eintrocknender Schlamm)	10
Fester Boden (Felder, Waldboden, dicke Teppiche, schmutzige oder staubige Böden)	15
Harter Boden (nackter Fels, die meisten Fußböden)	20

BEDINGUNG	SG-MODIFIKATOR
Verfolgte Gruppe besteht aus mehreren Kreaturen	-1 pro drei Kreaturen
Seit Entstehen der Spuren vergangene Zeit	+1 pro 24 Stunden
Mondlicht	+3
Wolkenverhangene oder mondlose Nacht	+6
Verfolgte Gruppe bewegt sich mit nur halber Bewegungsrate und verwischt ihre Spuren	+5

Wetter vorhersagen

Du kannst Überlebenskunst nutzen, um für die nächsten 24 Stunde das Wetter vorherzusagen. Du musst hierzu wenigstens 1 Minute aufwenden, um die umliegende Gegend und die aktuellen Wettermuster zu beobachten. Du kannst das Wetter für einen weiteren Tag pro 5 Punkte vorhersagen, um welche dein Ergebnis 15 übertrifft. Du kannst auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst zum Wetter vorhersagen nicht 20 nehmen.

Widrigem Wetter trotzen

Du kannst Überlebenskunst nutzen, um den Effekten schwieriger Wetterbedingungen zu widerstehen. In der Regel bestimmt ein Fertigkeitswurf den Erfolg deiner Bemühungen für einen Tag. Bei Erfolg erlangst du einen Bonus von +2 auf Zähigkeitswürfe gegen widrige Wetterbedingungen, während du dich mit maximal deiner halben Überlandbewegungsrate fortbewegst, oder von +4, wenn du dich nicht fortbewegst und dir einen temporären Unterschlupf baust. Du



kannst diesen Bonus einer weiteren Kreatur pro Punkt verleihen, um den dein Ergebnis den SG übertrifft. Du kannst auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst zum Trotzen widrigen Wetters nicht 20 nehmen.

VERKLEIDEN (CH)

Du bist imstande, dein Aussehen zu verändern, um dich unter andere Wesen zu mischen und sie zu täuschen, egal ob du infiltrieren oder fliehen willst.

Aussehen verändern

Du kannst Verkleiden nutzen, um dein Aussehen binnen 1W3 × 10 Minuten mit Hilfe von Schminkzeug, dem Zauber *Selbstverkleidung* oder technischer Gerätschaften wie einer Holohaut zu verändern. Der SL legt den Fertigkeitswurf für Verkleiden verborgen ab, daher weißt du nicht mit Sicherheit, wie gut deine Verkleidung ist. Dieser Fertigkeitswurf konkurriert mit dem Wurf für Wahrnehmung (siehe unten) jeder Person, welche erkennen könnte, dass du nicht bist, wofür du dich ausgibst. Solange du keine Aufmerksamkeit auf dich ziehst, erhalten andere Kreaturen in der Regel keine Gelegenheit für Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, um deine Verkleidung zu durchschauen. Falls Kreaturen besonders nach verdächtigen Aktivitäten Ausschau halten (z. B. Sicherheitsleute auf einer Raumstation oder an Bord eines Raumschiffes), kann man davon ausgehen, dass sie auf ihre Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung 10 nehmen.

Die Effektivität deiner Verkleidung hängt davon ab, wie sehr du deine Erscheinung veränderst. Ohne die Hilfe von Verwandlungsmagie oder entsprechender Technologie kannst du mittels Verkleiden maximal als eine Größenkategorie kleiner oder größer erscheinen. Dies verändert deine tatsächliche Größe oder Reichweite nicht. Verkleidungen sind allgemein, daher kannst du dich nicht als eine bestimmte Person verkleiden.

Manche Zauber, z. B. *Selbstverkleidung*, verleihen dir einen Bonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Verkleiden.

Die SG von Fertigkeitswürfen für Verkleiden richten sich nach der Art der Verkleidung und anderen Umständen, welche der SL bestimmt. Solche Modifikatoren sind kumulativ; nutze alle, die anwendbar sind.

VERKLEIDEN	SG-MODIFIKATOR
Nur kleinere Details	-5
Bedeutende Merkmale	+2 bis +5
Andere Volkszugehörigkeit, aber dieselbe Kreaturenart	+2 bis +8
Andere Kreaturenart	+10
Andere Größenkategorie	+10

WAHRNEHMUNG (WE)

Du kannst all deine Sinne (Gehör, Geruch, Geschmack, Sicht und Tastsinn) nutzen, um Gefahren zu bemerken, winzige Details zu entdecken und nach verborgenen Gegenständen oder Kreaturen zu suchen.

Bemerken

Du bist in der Lage, Wahrnehmung zu nutzen, um Dinge zu bemerken, welche um dich herum passieren. Dies ist grundlegendste Funktion der Fertigkeit Wahrnehmung. Sie kann aus verschiedenen Gründen nach Maßgabe des SL eingesetzt werden. Du kannst einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung ablegen, um zu bestimmen, ob du während einer Überraschungsrunde handeln kannst, ob du aus dem Augenwinkel etwas Wichtiges erspähst oder ob du erkennst, dass sich versteckte Kreaturen in der Nähe befinden (du kannst eine unsichtbare Kreatur aber erst bemerken, wenn sie sich auch bemerkbar macht; siehe Seite 265). Ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung erfordert in der Regel keine Aktion, aber du musst dafür bei Bewusstsein sein und wenigstens imstande sein, auf einige deiner Sinne zurückzugreifen. Der SL legt den SG fest. Du kannst auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung zum Bemerken nicht 20 nehmen.

Die SG von Fertigkeitswürfen für Wahrnehmung zum Bemerken bestimmt der SL basierend auf den Umständen und gegebenenfalls noch anderen Bedingungen. Beispiele für Umstände und die typischen SG findest du in der Tabelle im Abschnitt Suchen weiter unten.

Suchen

Du kannst Wahrnehmung als Bewegungsaktion nutzen, um nach etwas Bestimmten zu suchen, z. B. einer unsichtbaren Kreatur, welche sich bemerkbar gemacht hat, einer Kreatur, von der du weißt, dass sie sich in der Nähe versteckt, oder nach nahen Fallen und Gefahren. Du kannst ferner einen Bereich nach interessanten Dingen durchsuchen, welche versteckt oder aus anderen Gründen nicht gleich auffällig sein könnten, z. B. verborgene Schätze oder versteckte Frachträume. In diesem Fall erfordert es 1 Minute, einen Bereich von maximal 6 m Seitenlänge zu durchsuchen. Sollte der Bereich besonders vollgestellt oder aus anderen Gründen komplex sein, kann es auch nach Maßgabe des SL länger dauern. Der SG wird durch den Fertigkeitswurf für Heimlichkeit der versteckten Kreatur, von der Falle bzw. die Gefahr oder den SL festgelegt. Außerhalb des Kampfes kannst du auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung zum Suchen 20 nehmen.

Die SG von Fertigkeitswürfen für Wahrnehmung zum Suchen bestimmt der SL basierend auf den Umständen und gegebenenfalls noch anderen Bedingungen. Die folgende Tabelle liefert einige beispielhafte Umstände und ihre typischen SG.

SITUATION	SG
Kampflärm hören	0
Einen starken Geruch wahrnehmen	0
Die Details eines Gespräches mithören	0
Eine Kreatur bei freier Sicht bemerken	0
Verdorbene Nahrung bemerken	5
Schritte einer Kreatur der Größenkategorie Klein oder Mittelgroß hören	10
Die Details eines geflüsterten Gespräches mithören	15
Eine unmarkierte Frachtluke finden	15
Das Öffnen einer automatischen Tür hören	20
Ein typisches Geheimversteck finden	20
Hören, wie eine Pistole gezogen wird	20
Eine 1,50 m unter dir grabende Kreatur spüren	25
Einen Taschendieb bemerken, der dich gerade bestiehlt	Konkurriert mit Fingerfertigkeit
Eine Kreatur bemerken, die Heimlichkeit nutzt	Konkurriert mit Heimlichkeit
Eine versteckte Falle finden	Variiert nach Falle

Verkleidung durchschauen

Du kannst Wahrnehmung als Bewegungsaktion nutzen, um eine Kreatur zu erkennen, die ihr Aussehen verändert hat. Wenn du besonders wachsam auf Personen in deiner Umgebung achtest und nach Anzeichen für Verkleidungen Ausschau hältst, könnte der SL dir auch einen Fertigkeitswurf gestatten, ohne eine Aktion aufzuwenden. Dieser Fertigkeitswurf konkurriert mit einem Fertigkeitswurf für Verkleiden der verkleideten Kreatur. Bei Erfolg erkennst du, dass sich die Kreatur verkleidet hat und das nicht ist, was sie zu sein scheint. Du erkennst aber nicht zwangsläufig, wer oder was sich unter der Verkleidung verbirgt. Sollte die verkleidete Kreatur sich als ein dir bekanntes Individuum ausgeben, kann der SL dir einen Bonus auf deinen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung zukommen lassen.

Erkenntnismagie oder Scanner, welche es dir erlauben, Illusionen oder Hologramme zu durchschauen, wirken nicht bei nichtmagischen und niedrigtechnischen Verkleidungen, können aber illusionäre oder holografische Komponenten einer Verkleidung aufheben.

Die SG von Fertigkeitswürfen für Wahrnehmung zum Durchschauen einer Verkleidung werden dadurch modifiziert, wie vertraut der Beobachter mit dem Individuum ist, als welche sich die verkleidete Kreatur ausgibt, sowie durch andere Umstände, die der SL bestimmt.

VERTRAUTHEIT	SG-MODIFIKATOR
Intim	-10
Enge Freunde	-8
Freunde oder Bekannte	-6
Auf Sicht erkennen	-4



Talente

6



TALENTE

Alle Charaktere verfügen über bestimmte Fähigkeiten, die nicht ihrer Volks- oder Klassenzugehörigkeit oder ihren Fertigkeiten entspringen. Diese Fähigkeiten werden als Talente bezeichnet und repräsentieren spezialisiertes Können, das einer breiten Vielfalt an möglichen Quellen entstammen kann. Wenn du ein Talent für deinen Charakter auswählst, kann es eine verbesserte oder fortschrittliche Ausbildung repräsentieren, eine arkane Fähigkeit, die von einer fremdartigen Maschine oder auf einem verlassenen Planeten erlangt wurde, eine während deiner Jugend entdeckte Begabung oder nahezu alles, was der SL für seine Kampagne als möglich erachtet.

VORAUSSETZUNGEN

Manche Talente haben Voraussetzungen. Ein Charakter muss über jeden verlangten Mindestattributswert, jedes erforderliche Talent, den Grundangriffsbonus, die Anzahl an Rängen in einer Fertigkeit, ein Klassenmerkmal oder andere aufgeführte Voraussetzung verfügen, um das fragliche Talent wählen und nutzen zu können. Er kann ein Talent mit derselben Stufe erlangen, mit welcher er die Voraussetzungen erlangt. Ein Charakter kann ein Talent nicht einsetzen, wenn er die Voraussetzungen nicht länger erfüllt, er verliert es aber nicht. Sollte er zu einem späteren Zeitpunkt alle Voraussetzungen wieder erfüllen, erlangt er sofort den vollumfänglichen Nutzen des fraglichen Talents zurück.

KAMPFTALENTE

Die meisten Talente sind allgemeiner Natur und unterliegen als Gruppe keinen Sonderregeln. Einige sind allerdings Kampftalente, welche von einem Soldaten als Bonustalente gewählt werden können. Dies hindert aber Angehörige anderer Klassen nicht daran, Kampftalente zu wählen, sofern sie die Voraussetzungen erfüllen.

TALENTBESCHREIBUNGEN

Die hier vorgestellten Talente werden in Tabelle 6–1 zusammengefasst. In dieser Tabelle werden die Voraussetzungen und Vorteile verkürzt aufgeführt. Die vollständigen Einzelheiten findest du im Eintrag zum jeweiligen Talent.

Bei allen Talentbeschreibungen kommt das folgende Format zur Anwendung:

Talentname: Dem Namen des Talents folgt eine kurze Beschreibung des Talents. Dabei handelt es sich nicht um die Regelmechanismen, die seine Funktionsweise definieren.

Voraussetzungen: Ein Attributswertminimum, ein oder mehrere Talente , ein Grundangriffsbonusminimum, eine minimale Anzahl an Rängen in einer oder mehreren Fertigkeiten oder was ansonsten erforderlich ist, um das Talent wählen zu können. Ein Talent kann durchaus mehrere Voraussetzungen aufweisen. Sollte ein Talent keine Voraussetzungen besitzen, so fehlt dieser Eintrag.

Vorteil: Dies führt auf, was das Talent dem Charakter („Du“ in der Talentbeschreibung) ermöglicht. Ein Charakter kann ein Talent nur dann mehrfach wählen, wenn die Beschreibung dies ausdrücklich erwähnt. Sollte ein Charakter irgendwie mehrfach an dasselbe Talent gelangen, so sind die Vorteile dieser Talente nur dann kumulativ, wenn es ausdrücklich aufgeführt wird. Sofern nicht anders vermerkt, bezieht sich der Begriff „Stufe“ auf die Charakterstufe.

Normal: Dieser Eintrag führt die Regeln auf, welche normal für einen Charakter ohne dieses Talent gelten. Ein Charakter mit diesem Talent kann dagegen diese Einschränkungen überwinden. Diese Information kann helfen, Spielern den Nutzen des Talents zu vermitteln. Sollte es keine besonderen Nachteile haben, nicht über dieses Talent zu verfügen, so fehlt dieser Eintrag.

Speziell: Zusätzliche ungewöhnliche Fakten zum Talent.

TABELLE 6–1: TALENTE

TALENT	VORAUSSETZUNGEN	VORTEIL
Aalglatter Schütze*	GE 15, GAB +6	Bonus von +3 auf die RK gegen durch Fernkampfangriffe provozierte Gelegenheitsangriffe
Abhärtung	–	+1 Ausdauerpunkt pro Charakterstufe und andere Boni
Ablenkung erzeugen	–	Nutze Bluffen, um eine Ablenkung zu erzeugen, damit deine Verbündeten sich verstecken können
Abschiedsschuss*	ST 15, Aus vollem Lauf schießen, Beweglichkeit, GAB +6	Führe beim Rückzug einen einzelnen Fernkampfangriff aus
Gezieltes Deckungsfeuer*	GAB +1	Deckungsfeuer verleiht einem Verbündeten einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik zum Turnen
Amateur-Technomagier	IN 15, Charakterstufe 5, keine Klassenstufen als Technomagier	Erlange die Fähigkeit, schwache Technomagierzauber zu wirken.
Anpassungsfähiger Kämpfer*	Drei oder mehr Kampftalente	Erhalte ein Mal am Tag als Bewegungsaktion die Vorteile eines Kampftalentes, welches du nicht besitzt.
Arzt	Biowissenschaften, Medizin und Naturwissenschaften jeweils 1 Fertigkeitsrang	Behandle Tödliche Wunden schneller und liefere Langzeitbehandlung ohne ein Medizinisches Labor
Aufspringen*	Akrobatik 1 Fertigkeitsrang.	Lege den Zustand Liegend als Schnelle Aktion ab
Ausfallschritt*	GAB +6.	Erhöhe die Reichweite deiner Nahkampfangriffe bis zum Ende deines Zuges um 1,50 m
Aus vollem Lauf schießen*	ST 15, Beweglichkeit, GAB +4.	Führe einen Fernkampfangriff während der Fortbewegung aus
Ausweichschritt*	GE 15, Beweglichkeit oder Klassenmerkmal Trickreicher Angriff	Nutze einen Vorsichtigen Schritt als Reaktion, wenn ein Gegner dich im Nahkampf verfehlt



TABELLE 6-1: TALENTE (FORTSETZUNG)

TALENT	VORAUSSETZUNGEN	VORTEIL
Behände Bewegung*	GE 15	Ignoriere bei der Bewegung bis zu 6 m an Schwierigem Gelände
Behändes Zauberwirken	Magischer Schlüsselattributswert 15, GE 15, Beweglichkeit, Zauberstufe 4	Wirke einen Zauber während der Fortbewegung
Beweglichkeit*	GE 13	Bonus von +4 auf die RK gegen durch Bewegung provozierte Gelegenheitsangriffe
Blind kämpfen*	–	Würfle erneut, ob du dein Ziel aufgrund von Tarnung verfehlst
Blitzschnelle Reflexe	–	Bonus von +2 auf Reflexwürfe
Dazwischenwerfen*	Leibwächter	Übernehme den Schaden eines Angriffs, der einen angrenzenden Verbündeten trifft
Doppelschlag*	ST 13, GAB +1.	Führe einen weiteren Nahkampfangriff, so der erste trifft.
Dranbleiben*	GAB +1	Führe einen Vorsichtigen Schritt als Reaktion auf die Bewegung eines angrenzenden Gegners aus
Dranbleiben und Draufhauen*	GE 13, Dranbleiben, GAB +6	Führe als Teil von Dranbleiben einen Gelegenheitsangriff aus
Durchdringender Zauber	Fähigkeit zum Wirken von Zaubern des 4. Grades	Senke die Energieresistenz und die SR des Gegners gegen deine Zauber um 5
Durchschlagender Angriff*	GAB +12.	Senke die Energieresistenz und die SR des Gegners gegen deine Waffen um 5
Durchschlagende Zauber.	–	Bonus von +2 auf Würfe für die Zauberstufe zum Überwinden von SR
Verärgern	Diplomatie 5 Fertigkeitsränge, Einschüchtern 5 Fertigkeitsränge	Verärgere einen Gegner, so dass er Abgelenkt ist und einen Malus von -2 auf Fertigkeitswürfe für wenigstens 1 Runde erhält.
Eiserner Wille	–	Bonus von +2 auf Willenswürfe
Eröffnungssalve*	–	Bonus von +2 auf einen Nahkampfangriff gegen ein Ziel, dem du Fernkampfschaden zugefügt hast
Erzwungener Teambeschuss*	Bluffen 5 Fertigkeitsränge.	Tricks einen Angreifer dahingehend aus, dass er einen anderen, an dich angrenzenden Gegner beschießt
Fernschuss*	GAB +1.	Reduziere den Entfernungsmalus
Fertigkeitsfokus	–	Verständnisbonus von +3 auf eine Fertigkeit
Fertigkeitssynergie	–	Erhalte zwei neue Klassenfertigkeiten oder einen Verständnisbonus von +2 auf diese Fertigkeiten
Gegnerische Granate scharfmachen*	Verbessertes Kampfmanöver (Entwaffnen)	Du kannst mit Kampfmanövern für Entwaffnen gegnerische Granaten scharfmachen
Gegenschlag*	GAB +1	Bereite eine Handlung vor, um einen Nahkampfangriff gegen einen Gegner mit Reichweite auszuführen
Geschoss abwehren*	GAB +8.	Wende 1 Reservepunkt auf, um einem Fernkampfangriff zu entgehen
Geschoss zurückwerfen*	Geschoss abwehren, GAB +16	Wende 1 Reservepunkt auf, um einem Fernkampfangriff zu umzulenken
Große Zähigkeit	–	Bonus von +2 auf Zähigkeitswürfe
Herunterziehen*	–	Wirst du zu Fall gebracht, kannst du ein Kampfmanöver für Zu Fall bringen gegen einen angrenzenden Gegner ausführen
Düsenflieger	Steuerung 5 Fertigkeitsränge.	Gewinne höheres Tempo aus Jetpacks, Fluggeräten und Raumschiffen
Im Kampf zaubern*	Fähigkeit zum Wirken von Zaubern des 2. Grades.	Bonus von +2 auf die RK gegen durch Zaubern provozierte Gelegenheitsangriffe
In Deckung hechten*	Grundreflexbonus +2.	Erhalte auf einem angrenzenden Feld den Zustand Liegend, um einen Reflexwurf zwei Mal ablegen zu können
Salvenfeuer*	GAB +1, vier oder mehr Arme.	Führe einen Angriff im Automatikmodus mit mehreren Handfeuerwaffen aus
Kampf mit mehreren Waffen*	–	Reduziere den Malus für Volle Angriffe, wenn du mehrere Agentennahkampf- oder Handfeuerwaffen verwendest
Kein Vorbeikommen*	–	Führe einen Gelegenheitsangriff aus, um die Fortbewegung eines Gegners aufzuhalten
Koordinierter Schuss*	GAB +1.	Verbündete erhalten einen Bonus von +1 auf Fernkampfangriffe gegen von dir bedrohte Gegner
Leibwächter*	–	Addiere als Reaktion einen Bonus von +2 auf die RK eines angrenzenden Verbündeten
Leichtfüßigkeit*	–	Erhöhe deine Grundbewegungsrate am Boden
Mächtige Durchschlagende Zauber	Durchschlagende Zauber.	Bonus von +2 auf Würfe für die Zauberstufe zum Überwinden von SR
Mächtige Finte*	Verbesserte Finte, GAB +6.	Von deinen Finten betroffene Gegner sind für 1 Runde auf dem Falschen Fuß
Mächtige Übersinnliche Begabung	CH 15, Schwache Übersinnliche Begabung, Übersinnliche Begabung, Charakterstufe 7	Wirke einen Zauber des 2. Grades als Zauberähnliche Fähigkeit 1/Tag
Magieabstoßung	Nicht imstande, Zauber zu wirken oder Zauberähnliche Fähigkeiten einzusetzen.	Verständnisbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten.

TABELLE 6-1: TALENTE (FORTSETZUNG)

TALENT	VORAUSSETZUNGEN	VORTEIL
Meisterhandwerker	Biowissenschaften, Computer, Mystik, Naturwissenschaften, Technik oder Berufsfertigkeit 5 Fertigkeitsränge.	Stelle Gegenstände in der Hälfte der üblichen Zeit her
Meisterkletterer	Athletik 5 Fertigkeitsränge.	Du erhältst eine Bewegungsrate für Klettern in Höhe deiner Bewegungsrate am Boden
Meisterschwimmer	Athletik 5 Fertigkeitsränge	Du erhältst eine Bewegungsrate für Schwimmen in Höhe deiner Bewegungsrate am Boden.
Mystische Einstimmung	WE 15, Charakterstufe 5, keine Klassenstufen als Priester.	Erlange die Fähigkeit, schwache Priesterzauber zu wirken.
Mystischer Schlag*	Fähigkeit zum Zauberwirken	Deine Nah- und Fernkampfangriffe zählen als Magisch
Niederhalten*	GAB +1, Umgang mit Schweren Waffen	Liefere Deckungs- oder Unterstützungsfeuer in einem Bereich
Rundumschlag*	ST 13, Doppelschlag, GAB +4.	Führe einen zusätzlichen Nahkampfangriff nach jedem erfolgreichen Nahkampfangriff
Schnelle Waffenbereitschaft*	GAB +1	Ziehe eine Waffe als Schnelle Aktion
Schnellredner	Bluffen 5 Fertigkeitsränge.	Verwirre einen potentiellen Gegner derart, dass er bei Kampfbeginn überrascht ist
Schwache Übersinnliche Begabung	CH 11	Wirke einen Zauber des Grades 0 als Zauberähnliche Fähigkeit 3/Tag
Tänzelnder Angriff*	ST 15, Beweglichkeit, GAB +4	Bewege dich vor und nach einem Nahkampfangriff
Tödliche Zielgenauigkeit*	GAB +1.	Akzeptiere einen Malus von -2 auf Waffenangriffswürfe, um zusätzlichen Schaden zu verursachen
Übersinnliche Begabung	CH 13, Schwache Übersinnliche Begabung, Charakterstufe 4	Wirke einen Zauber des 1. Grades als Zauberähnliche Fähigkeit 1/Tag
Umgang mit Besonderen Waffen*	Umgang mit Handfeuerwaffen oder Umgang mit Einfachen Nahkampfwaffen	Kein Malus auf Angriffswürfe mit einer Besonderen Waffe
Umgang mit Einfachen Nahkampfwaffen*	–	Kein Malus auf Angriffswürfe mit Einfachen Nahkampfwaffen
Umgang mit Energetischen Rüstungen*	ST 13, Umgang mit Leichten Rüstungen, Umgang mit Schweren Rüstungen, GAB +5	Kein Malus auf Angriffswürfe, während du eine Energetische Rüstung trägst.
Umgang mit Fortgeschrittenen Nahkampfwaffen*	Umgang mit Einfachen Nahkampfwaffen	Kein Malus auf Angriffswürfe mit Fortgeschrittenen Nahkampfwaffen
Umgang mit Granaten*	–	Kein Malus auf Angriffswürfe mit Granaten.
Umgang mit Leichten Rüstungen*	–	Kein Malus auf Angriffswürfe, während du eine Leichte Rüstung trägst.
Umgang mit Scharfschützenwaffen*	–	Kein Malus auf Angriffswürfe mit Scharfschützenwaffen
Umgang mit Schweren Rüstungen*	ST 13, Umgang mit Leichten Rüstungen*	Kein Malus auf Angriffswürfe, während du eine Schwere Rüstung trägst.
Umgang mit Handfeuerwaffen*	–	Kein Malus auf Angriffswürfe mit Handfeuerwaffen
Umgang mit Langwaffen*	Umgang mit Handfeuerwaffen	Kein Malus auf Angriffswürfe mit Langläufigen Waffen
Umgang mit Schweren Waffen*	ST 13, Umgang mit Handfeuerwaffen, Umgang mit Langläufigen Waffen	Kein Malus auf Angriffswürfe mit Schweren Waffen
Untote schädigen	Ausrichtungsfähigkeit Fokussierte Heilung, Priesterstufe 1.	Wenn du einen Zauberplatz für Fokussierte Heilung aufwendet, fügst du zugleich Untoten Schaden zu
Unverwüstlich	–	Du kannst Reservepunkte zum Stabilisieren und um kampffähig zu bleiben in derselben Runde nutzen.
Barrikade errichten	Technik 1 Fertigkeitsrang	Errichte deine eigene, zerbrechliche Deckung
Verbesserter Ausweichschritt*	GE 17, Beweglichkeit oder Klassenmerkmal Trickreicher Angriff, Ausweichschritt	Reduziere die Mali aus Ausweichschritt
Verbesserte Blitzschnelle Reflexe	Blitzschnelle Reflexe, Charakterstufe 5.	Wende 1 Reservepunkt auf, um einen Reflexwurf zu wiederholen
Verbesserter Eiserner Wille	Eiserner Wille, Charakterstufe 5.	Wende 1 Reservepunkt auf, um einen Willenswurf zu wiederholen
Verbesserte Finte*	–	Du kannst Bluffen nutzen, um als Bewegungsaktion im Kampf Finten auszuführen.
Verbesserte Resistenz	GAB +4.	Erhalte Energieresistenz oder Schadensreduzierung
Verbesserte Große Zähigkeit	Große Zähigkeit, Charakterstufe 5.	Wende 1 Reservepunkt auf, um einen Zähigkeitswurf zu wiederholen
Verbesserte Initiative*	–	Du erhältst einen Bonus von +4 auf Initiativewürfe.
Verbessertes Kampfmanöver*	GAB +1.	Bonus von +4 auf eine Art von Kampfmanöver
Verbessertes Kein Vorbeikommen*	Kein Vorbeikommen	Bonus von +4 auf Nahkampfangriffswürfe mit Kein Vorbeikommen



TABELLE 6–1: TALENTE (FORTSETZUNG)

TALENT	VORAUSSETZUNGEN	VORTEIL
Verbesserter Kritischer Treffer*	GAB +8.	Der SG von Widerstandswürfen gegen die Kritischen Effekte deiner Kritischen Treffer steigt um 2
Verbesserter Waffenloser Schlag*	–	Verursache mit Waffenlosen Schlägen höheren Schaden und bedrohe Felder
Verborgene Drohung	CH 15, Einschüchtern 1 Fertigkeitsrang	Eingeschüchterter Gegner wird nicht Feindselig
Verstärkte Störung*	Computer 3 Fertigkeitsränge, Einschüchtern 3 Fertigkeitsränge	Störe Geräte und verleihe Zielen den Zustand Erschüttert für wenigstens 1 Runde
Vielseitiger Waffenfokus*	Waffenfokus	Bonus von +1 auf Angriffswürfe mit allen Waffenarten, mit denen du geübt bist
Vielseitige Waffenspezialisierung*	Waffenspezialisierung, Charakterstufe 3	Verursache zusätzlichen Schaden mit allen Waffenarten, mit denen du geübt bist
Waffenfokus*	Geübt im Umgang mit der gewählten Waffenart	Bonus von +1 auf Angriffswurf mit Waffen der gewählten Kategorie.
Waffenspezialisierung*	Charakterstufe 3, Geübt im Umgang mit der gewählten Waffenart.	Verursache zusätzlichen Schaden mit der gewählten Waffenart
Lange Schritte	–	Renne schneller und springe über die doppelte Distanz und Höhe
Zauberfokus	Fähigkeit zum Zauberwirken, Charakterstufe 3	Der SG von Rettungswürfe gegen von dir gewirkte Zauber steigt
Zusätzliche Reservepunkte	Charakterstufe 5.	Erhalte 2 zusätzliche Reservepunkte.

* Dies ist ein Kampftalent und kann als Soldatenbonustalent gewählt werden.

Aalglatter Schütze [Kampf]

Wenn du einen Fernkampfangriff ausführst, vernachlässigst du deine Deckung weniger.

- **Voraussetzungen:** GE 15, GAB +6
- **Vorteil:** Du erhältst einen Bonus von +3 auf deine Rüstungsklasse gegen Gelegenheitsangriffe, welche du durch einen Fernkampfangriff provozierst.

Abhärtung

Du bist körperlich abgehärtet und ermüdest nicht rasch bei harschen Bedingungen oder langen Übungen.

- **Vorteil:** Du erhältst rückwirkend pro Charakterstufe und mit jeder weiteren Charakterstufe 1 Ausdauerpunkt. Ferner erlangst du einen Bonus von +4 auf Konstitutionswürfe zum Weiterrennen, gegen Schaden aufgrund eines Gewaltmarsches, um den Atem anzuhalten und um keinen Schaden aufgrund von Hunger oder Durst zu erhalten. Zudem erlangst du einen Bonus von +4 auf Zähigkeitswürfe gegen Schaden aufgrund heißer oder kalter Umgebung, gegen schädliche Effekte dichter oder dünner Atmosphäre, um bei dichtem Rauch nicht zu würgen und zu ersticken und gegen Erschöpfung als Folge von Schlafmangel.

Ablenkung erzeugen

Du kannst die Aufmerksamkeit auf dich lenken und so deinen Verbündeten das Entkommen ermöglichen.

- **Vorteil:** Wenn du erfolgreich einen Fertigkeitswurf für Bluffen ablegst, um eine Ablenkung zu erzeugen, kannst du so einem Verbündeten ermöglichen, einen Fertigkeitswurf für Heimlichkeit abzulegen, um sich zu verstecken, statt dich selbst zu verstecken versuchen. Du kannst versuchen, mehreren Verbündeten zu ermöglichen, dass sie sich mittels Heimlichkeit verstecken, jeder weitere Verbündete nach dem ersten erlegt dir dabei aber einen Malus von -5 auf deinen Fertigkeitswurf für Bluffen auf. Sollte dir der Wurf misslingen, kann keiner deiner Verbündeten versuchen sich zu verstecken.
- **Normal:** Mit der Fertigkeit Bluffen kannst du normalerweise nur eine Ablenkung erzeugen, um selbst einen Wurf für Heimlichkeit zum Verstecken abzulegen.

Abschiedsschuss [Kampf]

Du bist ein erfahrener Plänkler und kannst im Rückzug einen letzten Schuss abgeben.

- **Voraussetzungen:** ST 15, Aus vollem Lauf schießen, Beweglichkeit, GAB +6
- **Vorteil:** Wenn du die Handlung Rückzug nutzt, kannst du während deiner Bewegung an einem beliebigen Punkt einen einzelnen Fernkampfangriff ausführen. Solltest du über das Klassenmerkmal Tückischer Angriff verfügen und eine passende Waffe verwenden, so kannst du deinen Tückischen Schaden auf den Schaden des Angriffs addieren, den du während des Rückzuges ausführst. Sobald du diese Fähigkeit eingesetzt hast, kannst du sie erst wieder nutzen, wenn du mit einer Rast von 10 Minuten Ausdauerpunkte erlangt hast.
- **Normal:** Du kannst im Rahmen eines Rückzuges nicht angreifen.

Amateur-Technomagier

Du besitzt schwache Kenntnisse im Verfassen von Codes in der Sprache der Magie.

- **Voraussetzungen:** IN 15, Charakterstufe 5, keine Klassenstufen als Technomagier
- **Vorteil:** Wähle zwei Zauber des Grades 0 und einen Zauber des 1. Grades von der Zauberliste des Technomagiers. Du kannst die Zauber des Grades 0 beliebig oft wirken und den Zauber des 1. Grades jeweils ein Mal am Tag pro 3 Charakterstufen, über die du verfügst. Deine effektive Zauberstufe entspricht deiner Charakterstufe, dein magisches Schlüsselattribut für diese Zauber ist Intelligenz. Solltest du später wenigstens eine Stufe als Technomagier verfügen, verlierst du die Vorteile dieses Talents und kannst es durch Durchschlagende Zauber oder Zauberfokus ersetzen.

Anpassungsfähiger Kämpfer [Kampf]

Du kannst deinen Kampfstil während des Kampfes an die dort vorherrschenden Bedingungen anpassen.

- **Voraussetzungen:** Drei oder mehr Kampftalente.
- **Vorteil:** Wähle drei Kampftalente, über die du nicht verfügst, deren Voraussetzungen du aber erfüllst. Du kannst ein Mal am Tag als Bewegungsaktion die Vorteile eines dieser Talente für 1 Minute erlangen. Wenn du eine Stufe erlangst, kannst du jedes Mal eines der drei gewählten Talente durch ein anderes ersetzen, über das du zwar nicht verfügst, dessen Voraussetzungen du wohl aber erfüllst.

Arzt

Du kennst dich mit Medizin und der Versorgung von Kranken aus.

- **Voraussetzungen:** Biowissenschaften, Medizin und Naturwissenschaften jeweils 1 Fertigkeitsrang
- **Vorteil:** Du kannst die Fertigkeit Medizin in Verbindung mit einem Medipack oder Dermaspray als Volle Aktion zum Behandeln Tödlicher Wunden einsetzen. Solltest du über eine Fähigkeit verfügen, die es dir gestattet, Tödliche Wunden häufiger, aber mit höherem Zeitaufwand zu behandeln (z.B. die Fertigkeitsexpertise Chirurg eines Gesandten), so kannst du dieses Talent nicht nutzen, um diese Fähigkeit häufiger einzusetzen. Wird ein Medipack oder Dermaspray auf diese Weise verwendet, kommen seine normalen Funktionen nicht zur Anwendung. Du kannst die Fertigkeit Medizin lediglich in Verbindung mit einem Medipack zur Langzeitbehandlung einsetzen.
- **Normal:** Die Behandlung Tödlicher Wunden erfordert 1 Minute. Zur Langzeitbehandlung wird ein Medizinisches Labor oder eine Krankenstation benötigt.

Aufspringen [Kampf]

Du kannst aus dem Liegen rasch aufstehen.

- **Voraussetzungen:** Akrobatik 1 Fertigkeitsrang
- **Vorteil:** Du kannst als Schnelle Aktion den Zustand Liegend ablegen, statt dafür eine Bewegungsaktion aufwenden zu müssen.

Aus vollem Lauf schießen [Kampf]

Du kannst dich bewegen, eine Fernkampfwaffe abfeuern und dich erneut bewegen, ehe Gegner reagieren können.

- **Voraussetzungen:** ST 15, Beweglichkeit, GAB +4
- **Vorteil:** Du kannst als Volle Aktion dich maximal um deine Bewegungsrate fortbewegen und an einem beliebigen Punkt deiner Bewegung einen einzelnen Fernkampfangriff ausführen. Solltest du über das Klassenmerkmal Tückischer Angriff verfügen, kannst du du die dir durch Tückischer Angriff mögliche Bewegung zu jeder Zeit während eines Tückischen Angriffs (siehe Seite 61) mit einer Fernkampfwaffe ausführen, statt nur vor dem Angriff.
- **Normal:** Du kannst dich nur entweder vor oder nach einem Angriff mit einer Fernkampfwaffe bewegen.



Ausfallschritt [Kampf]

Du kannst Gegner treffen, die normalerweise außerhalb deiner Reichweite sind.

- **Voraussetzungen:** GAB +6
- **Vorteil**: Du kannst die Reichweite deiner Nahkampfangriff bis zum Ende deines Zuges um 1,50 m erhöhen, sofern du dafür bis zum Beginn deines nächsten Zuges einen Malus von -2 auf deine Rüstungsklasse auf dich nimmst. Du musst dich entscheiden, ob du diese Fähigkeit nutzt, ehe du in der aktuellen Runde den ersten Angriff ausführst.

Ausweichschritt [Kampf]

Du kannst dich neu positionieren, nachdem ein Gegner dich verfehlt hat.

- **Voraussetzungen:** GE 15, Beweglichkeit oder Klassenmerkmal Tückischer Angriff
- **Vorteil:** Wenn ein Gegner dich mit einem Nahkampfangriff verfehlt, kannst du als Reaktion einen Vorsichtigen Schritt ausführen, solange du den Bedrohungsbereich des Gegners dadurch nicht verlässt. Wenn du von dieser Option Gebrauch machst, kannst du während deines nächsten Zuges keinen Vorsichtigen Schritt ausführen. Sollte du während deines nächsten Zuges eines Aktion zur Fortbewegung nutzen, so sinkt deine mögliche Gesamtbewegungsrate um 1,50 m.Barrikade errichten
- Du weißt, wie du schnell eine temporäre Deckung erschaffen kannst.
- **Voraussetzungen:** Technik 1 Fertigkeitsrang.
- **Vorteil:** Du kannst als Bewegungsaktion Gegenstände aufstapeln und verstärken, welche allein zu klein oder zu zerbrechlich sind, um Deckung zu bieten; auf diese Weise schaffst du eine Deckung in einem angrenzenden Feld. Der SL legt fest, ob genug passende Gegenstände in der Nähe sind. Die meisten städtischen und Wildnisgebiete, welche nicht ausdrücklich als leer oder kahl beschrieben sind, bieten hinreichend Material für wenigstens eine vorübergehende Barrikade. Die Barrikade bietet Teilweise Deckung gegen Angriffe, deren Schusslinie durch sie hindurchführt. Sollte die Barrikade in einem Feld errichtet werden, wo sich bereits eine Teilweise Deckung befindet, verleiht sie stattdessen normale Deckung. Weitere Informationen zur Deckung findest du auf Seite 253.

Die Barrikade ist nur temporär und hält nicht sonderlich viel aus. Zwecks Bestimmung von Härte und Trefferpunkten behandelst du sie als Ausrüstungsgegenstand mit einer Gegenstandsstufe in Höhe der Hälfte deiner Fertigkeitsränge in Technik (Minimum Stufe 1). Wird die Barrikade oder eine zu ihr angrenzend befindliche Kreatur von einem Angriff getroffen, stürzt die Barrikade 1W4 Runden später zu Beginn deines Zuges in sich zusammen, sofern sie bis dahin nicht zerstört wurde. In der Regel ist nicht genug Material verfügbar, um eine zweite Barrikade an genau derselben Stelle zu errichten, außer der SL bestimmt anderes.

Behände Bewegung [Kampf]

Du kannst dich problemlos über ein einzelnes Hindernis bewegen.

- **Voraussetzungen:** GE 15
- **Vorteil:** Du kannst dich jede Runde durch bis zu 6 m an Schwierigem Gelände bewegen, als wäre es normales Gelände. Dieses Talent erlaubt dir einen Vorsichtigen Schritt in Schwieriges Gelände hinein.



Behändes Zauberwirken
Du kannst dich bewegen, einen Zauber wirken und dich erneut bewegen, ehe Gegner reagieren können.
- **Voraussetzungen:** Magischer Schlüsselattributswert 15, GE 15, Beweglichkeit, Zauberstufe 4.
- **Vorteil:** Du kannst dich als Volle Aktion maximal um deine Bewegungsrate fortbewegen und an einem beliebigen Punkt deiner Bewegung einen einzelnen Zauber mit einem Zeitaufwand von maximal einer Standard-Aktion wirken. Falls du über eine Übernatürliche Fähigkeit verfügst, welche als Standard-Aktion oder mit geringerem Zeitaufwand aktiviert werden kann, kannst du stattdessen die Fähigkeit an einem beliebigen Punkt während deiner Bewegung nutzen.
- **Normal:** Du kannst dich nur entweder vor oder nach Wirken eines Zauber bewegen.

Beweglichkeit [Kampf]
Du kannst dich leicht an gefährlichen Gegnern vorbeibewegen.
- **Voraussetzungen:** GE 13
- **Vorteil:** Du erhältst einen Bonus von +4 auf deine Rüstungsklasse gegen Gelegenheitsangriffe, welche du durch Verlassen eines bedrohten Feldes provozierst.

Blind kämpfen [Kampf]
Du weißt, wie du Gegner angreifst, die du nicht klar sehen kannst.
- **Vorteil:** Solltest du im Nahkampf dein Ziel aufgrund von Tarnung (siehe Seite 254) verfehlen, kannst du pro fehlgeschlagenen Angriff den Prozentwurf wiederholen, ob du nicht vielleicht doch triffst (siehe Seite 254).

  Du bist gegenüber Angriffen von Kreaturen, die du nicht sehen kannst, nicht auf dem Falschen Fuß betroffen und kannst dich von Kreaturen zurückziehen, die du nicht wahrnehmen kannst. Du musst keine Fertigkeitswürfe für Akrobatik ablegen, um dich mit voller Bewegungsrate fortzubewegen, solltest du den Zustand Blind besitzen.

Blitzschnelle Reflexe
Du hast schnellere Reflexe als der Durchschnitt.
- **Vorteil:** Du erhältst einen Bonus von +2 auf Reflexwürfe.

Dazwischenwerfen [Kampf]
Du bringst dich selbst in Gefahr, um deine Verbündeten zu schützen.
- **Voraussetzungen:** Leibwächter
- **Vorteil:** Wenn ein Angriff einen Verbündeten trifft, dessen Rüstungsklasse du mit dem Talent Leibwächter verstärkst, kannst du den Angriff abfangen. Du erleidest den Schaden und alle sonstigen, mit dem Angriff assoziierten Effekte. Der Angriff kann allerdings durch keine andere Fähigkeit mehr umgelenkt werden. Diese Fähigkeit erfordert keine Aktion, du kannst auf diese Weise pro Runde aber jeweils nur einen Angriff abfangen.

Doppelschlag [Kampf]
Du kannst mit einem Schlag zwei zueinander angrenzende Gegner treffen.
- **Voraussetzungen:** ST 13, GAB +1
- **Vorteil:** Du kannst als Standard-Aktion einen einzelnen Nahkampfangriff gegen einen Gegner innerhalb deiner Reichweite ausführen. Triffst du, fügst du ihm den normalen Schaden zu und kannst anschließend einen weiteren Nahkampfangriff mit deinem vollen Grundangriffsbonus gegen einen Gegner ausführen, welcher zu dem ersten Ziel angrenzend sein und sich in deiner Reichweite aufhalten muss. Du kannst pro Runde mit diesem Talent nur einen zusätzlichen Angriff ausführen. Zugleich erleidest du aber einen Malus von -2 auf deine eigene Rüstungsklasse bis zum Beginn deines nächsten Zuges.

Dranbleiben [Kampf]
Du kannst du Gegnern aufschließen, die sich wegbewegen wollen.
- **Voraussetzungen:** GAB +1.
- **Vorteil:** Wenn ein angrenzender Gegner einen Vorsichtigen Schritt ausführt, um sich von dir wegzubewegen, kannst du als Reaktion ebenfalls einen Vorsichtigen Schritt durchführen, solange dieser dich auf ein Feld führt, das an den Gegner angrenzt, welcher diese Fähigkeit ausgelöst hat.

Dranbleiben und Draufhauen [Kampf]
Wenn ein Gegner sich von dir wegbewegen will, kannst du ihm folgen und einen Gelegenheitsangriff ausführen.
- **Voraussetzungen:** GE 13, Dranbleiben, GAB +6
- **Vorteil:** Wenn du das Talent Dranbleiben nutzt, um einem angrenzenden Gegner zu folgen, kannst du dich bis zu 3 m weit fortbewegen. Du kannst ferner einen Gelegenheitsangriff gegen diesen Gegner ausführen oder abwarten, ob er vor Ende seines Zuges einen weiteren Gelegenheitsangriff provoziert. In beiden Fällen zählt dieser Gelegenheitsangriff nicht gegen die Anzahl an Aktionen, die dir pro Runde möglich ist, sondern erfolgt als Teil der Dranbleiben-Reaktion.

Durchdringender Zauber
Du weißt deine Zauber so zu wirken, dass sie die Verteidigungen deines Gegners durchdringen.
- **Voraussetzungen:** Fähigkeit zum Wirken von Zaubern des 4. Grades
- **Vorteil:** Senke die Energieresistenzen und die Schadensreduzierung deines Zieles gegen deinen Zauberschaden um 5.

Durchschlagende Zauber
Deine Zauber brechen leichter durch Zauberresistenz als die anderer Zauberkundiger.
- **Vorteil:** Du erhältst einen Bonus von +2 auf Würfe auf die Zauberstufe, um die Zauberresistenz einer Kreatur zu überwinden (siehe Seite 265).

Durchschlagender Angriff [Kampf]
Du weißt deine Angriffe so anzubringen, dass sie die Verteidigungen deines Gegners durchdringen.
- **Voraussetzungen:** GAB +12
- **Vorteil:** Senke die Energieresistenzen und die Schadensreduzierung deines Zieles gegen deine Waffenangriffe um 5.

Düsenflieger
Du ziehst das Maximum aus den meisten Fluggeräten.
- **Voraussetzungen:** Steuerung 5 Fertigkeitsränge
- **Vorteil:** Wenn du eine Gerätschaft zum Fliegen nutzt (magische Gegenstände eingeschlossen, aber keine Zauber oder natürliche Flugfähigkeit), steigt deine Bewegungsrate für Fliegen um 3 m. Solltest du ein Flugfahrzeug steuern, steigt dessen Bewegungsrate für Fliegen um 3 m; dies hat aber keinen Einfluss auf seine Höchstgeschwindigkeit oder deine Überlandbewegungsrate. Solltest du der Pilot eines Raumschiffes während eines Raumschiffskampfes sein, dann steigt die Bewegungsrate deines Raumschiffes um 1.

Eiserner Wille
Du widerstehst mentalen Effekten besser.
- **Vorteil:** Du erhältst einen Bonus von +2 auf Willenswürfe.

Eröffnungssalve [Kampf]
Dein Fernkampfüberfall macht deinen Gegner orientierungslos und für deinen nächsten Nahkampfangriff verletzlich.
- **Vorteil:** Wenn du in deiner ersten Kampfrunde einem Gegner mit einem Fernkampfangriff Schaden zufügst, erhältst du einen Situationsbonus von +2 auf deinen nächsten Nahkampfangriffswurf gegen diesen Gegner. Dieser Nahkampfangriff muss vor Ende deines nächsten Zuges erfolgen.

Erzwungener Teambeschuss [Kampf]

Du kannst Gegner austricksen, dass sie auf unbeabsichtigte Ziele feuern.

- **Voraussetzungen:** Bluffen 5 Fertigkeitsränge
- **Vorteil:** Greift dich ein Gegner im Fernkampf an und verfehlt dich, kannst du als Reaktion einen Fertigkeitswurf für Bluffen ablegen. Gelingt dieser Fertigkeitswurf, lenkst du den Angriff auf ein anderes Ziel um. Das neue Ziel muss zu dir angrenzend sein, ferner muss der ursprüngliche Angreifer zu ihm Sicht- und Schusslinie besitzen. Der SG dieses Fertigkeitswurfes ist entweder 10 + der Gesamtfertigkeitsbonus deines Gegners für Motiv erkennen oder 15 + 1 1/2 × der HG des Gegners, sofern dies höher ist. Du kannst auf diesen Fertigkeitswurf nicht 10 nehmen. Bei Erfolg wiederholt der ursprüngliche Angreifer den Angriffswurf (siehe Seite 243) mit denselben Boni gegen die passende Rüstungsklasse des neuen Zieles.

  Sobald eine Kreatur dich beim Einsatz dieses Talents beobachtet hat, selbst wenn sich weder um den Angreifer noch um das neue Ziel handelt, wird diese Kreatur für 24 Stunden gegen dieses Talent immun (d.h. du könntest ihre Angriff enicht mit diesem Talent umlenken).

Fernschuss [Kampf]

Du bist auch auf höhere Entfernungen treffsicher.

- **Voraussetzungen:** GAB +1
- **Vorteil:** Du erleidest nur einen Malus von -1 auf deinen Fernkampfangriffswurf pro voller Grundreichweite zwischen dir und deinem Ziel.
- **Normal:** Du erleidest einen Malus von -2 auf deinen Fernkampfangriffswurf pro voller Grundreichweite zwischen dir und deinem Ziel.

Fertigkeitsfokus

Du hast in einer bestimmten Fertigkeit besonders begabt.

- **Vorteil:** Wähle eine Fertigkeit. Du erlangst einen Verständnisbonus von +3 auf Fertigkeitswürfe für diese gewählte Fertigkeit.
- **Speziell:** Du kannst dieses Talent mehrfach wählen. Die Effekte sind nicht kumulativ. Du musst das Talent jedes Mal einer anderen Fertigkeit zuweisen.

Fertigkeitssynergie

Du verstehst, wie unterschiedliche Fertigkeiten gut zusammenarbeiten.

- **Vorteil:** Wähle zwei Fertigkeiten. Diese Fertigkeiten werden für dich zu Klassenfertigkeiten. Sollte wenigstens eine dieser Fertigkeiten bereits zu deinen Klassenfertigkeiten zählen, erhältst du stattdessen einen Verständnisbonus von +2 auf Würfe für diese Fertigkeiten.
- **Speziell:** Du kannst dieses Talent mehrfach wählen. Die Effekte sind nicht kumulativ. Du musst das Talent jedes Mal zwei anderen Fertigkeiten zuweisen.

Gegenschlag [Kampf]

Greifen dich Gegner mit überlegener Reichweite an, kannst du zurückschlagen, indem du ihre Gliedmaßen oder Waffen anvisierst.

- **Voraussetzungen:** GAB +1
- **Vorteil:** Du kannst eine Handlung vorbereiten, um einen Nahkampfangriff gegen einen Gegner auszuführen, der dich mit einer Nahkampfwaffe angreift, selbst wenn dieser Gegner eigentlich nicht in deiner Reichweite ist.

Gegnerische Granate scharfmachen [Kampf]

Du kannst die Granate eines Gegners aktivieren.

- **Voraussetzungen:** Verbessertes Kampfmanöver (Entwaffnen)
- **Vorteil:** Wenn du ein erfolgreiches Kampfmanöver für Entwaffnen gegen einen Gegner ausführst, von dem du weißt, dass er Granaten bei sich hat, kannst du - statt ihn seiner Waffe zu berauben - eine seiner Granaten aktivieren. Du kannst nur eine Granate aktivieren, welche griff- und wurfbereit ist, aber keine, die z.B. in einem Rucksack verstaut ist. Die Granate explodiert am Ende deines gegenwärtigen Zuges, sofern sie nicht über einen Verzögerungszünder verfügt, der sie erst 1 oder mehr Runden nach der Aktivierung explodieren lässt.

  Der Gegner erleidet einen Malus von -2 auf den Rettungswurf gegen diese Granate und die Reichweite der Explosion wird halbiert.

Geschosse abwehren [Kampf]

Du kannst Angriffe mit deiner Nahkampfwaffe abwehren.

- **Voraussetzungen:** GAB +8
- **Vorteil:** Wenn du von einem Fernkampfangriff in Form einer Waffe oder eines Zaubers getroffen werden und energetischen oder kinetischen Schaden erleiden würdest, kannst du als Reaktion 1 Reservepunkt aufwenden, um einen Angriffswurf mit einer nichtarchaischen Nahkampfwaffe auszuführen, welche Schaden derselben allgemeinen Kategorie (energetisch oder kinetisch) verursacht. Du erhältst auf diesen Angriffswurf einen Bonus vo +5. Sollte dein Angriffswurf den dich treffenden Angriffswurf übertreffen, wehrst du den Angriff mit deiner Waffe ab, so dass er dich verfehlt. Dies funktioniert nicht gegen Flächenangriffe, selbst wenn diese mit Angriffswürfen erfolgen. Du kannst ferner diese Reaktion nicht nutzen, wenn du keinen Angriff mit einer passenden Waffe ausführen könntest.

Geschosse zurückwerfen [Kampf]

Du kannst Angriffe mit deiner Nahkampfwaffe ablenken.

- **Voraussetzungen:** Geschoss abwehren, GAB +16
- **Vorteil:** Wenn du erfolgreich einen Angriff mittels Geschosse abwehren abwehrst, kannst du 1 weiteren Reservepunkt aufwenden, um den Angriff auf ein Ziel innerhalb von 18 m Entfernung umzulenken, zu dem du Schusslinie besitzt. Lege einen Fernkampfangriff mit einem Malus von -4 gegen die entsprechende Rüstungsklasse des neuen Zieles ab. Gelingt dein Angriff, erleidet das Ziel Schaden, als wäre es das Ziel des ursprünglichen Angriffs gewesen.

Gezieltes Deckungsfeuer [Kampf]

Du kannst Deckungsfeuer einsetzen, um einem Verbündeten die Bewegung zu erleichtern.

- **Voraussetzungen:** GAB +1
- **Vorteil:** Anstelle der üblichen Vorteile von Deckungsfeuer kannst du diese Handlung nutzen, um einem Verbündeten einen Bonus von +4 auf seinen nächsten Fertigkeitswurf für Akrobatik zum Turnen bis zum Ende deines nächsten Zuges zu verleihen.

Große Zähigkeit

Du bist widerstandsfähig gegen Gifte, Krankheiten und andere Leiden.

- **Vorteil:** Du erhältst einen Bonus von +2 auf Zähigkeitswürfe.

Herunterziehen [Kampf]

Wenn du zu Boden stürzt, nimmst du deinen Gegner mit.

- **Vorteil:** Wenn ein Gegner erfolgreich ein Kampfmanöver für Zu Fall bringen gegen dich einsetzt, kannst du als Reaktion ein Kampfmanöver für Zu Fall bringen gegen einen angrenzenden Gegner ausführen.

Im Kampf zaubern [Kampf]

Wenn du einen Zauber wirkst, vernachlässigst du deine Deckung weniger.

- **Voraussetzungen:** Fähigkeit zum Wirken von Zaubern des 2. Grades.
- **Vorteil:** Du erhältst einen Bonus von +2 auf deine Rüstungsklasse und auf Rettungswürfe gegen Gelegenheitsangriffe, welche du provozierst, indem du Zauber wirkst, sowie gegen Vorbereitete Handlungen, welche du mit dem Wirken eines Zaubers auslöst.



In Deckung hechten [Kampf]

Du weißt, wie man aus dem Wirkungsbereich eines Effekts springt.

- **Voraussetzungen:** Grundreflexbonus +2
- **Vorteil:** Wenn du einen Reflexwurf gegen einen Flächenangriff oder -effekt ausführst, kannst du dich auf ein angrenzendes Feld bewegen und dort den Zustand Liegend erhalten, um den Reflexwurf zwei Mal würfeln und das bessere der beiden Ergebnisse behalten zu können. Solltest du dich auf einem bedrohten Feld befinden, löst diese Bewegung die üblichen Gelegenheitsangriffe aus.

Kampf mit mehreren Waffen [Kampf]

Du weißt, wie du mit mehreren leichteren Waffen zugleich kämpfen und deine vielen Angriffe zu deinem Vorteil nutzen kannst.

- **Vorteil:** Wenn du einen Vollen Angriff mit zwei oder mehr Handfeuerwaffen oder Agentennahkampfwaffen (siehe Seite 185) ausführst, sinkt der Malus für das Ausführen eines Vollen Angriffs um 1.

Kein Vorbeikommen [Kampf]

Du kannst Gegner aufhalten, die sich an dir vorbeibewegen wollen.

- **Vorteil:** Provoziert ein Gegner einen Gelegenheitsangriff, indem er ein von dir bedrohtes Feld verlässt, kannst du als Reaktion einen Nahkampfangriff gegen seine Kinetische Rüstungsklasse +8 führen. Bei Erfolg kann der Gegner für den Rest seines Zuges sich nicht weiter fortbewegen. Er kann seine übrigen Aktionen noch nutzen, sein Feld aber nicht verlassen.

Koordinierter Schuss [Kampf]

Du kannst einen Gegner so manövrieren, dass er einem Verbündeten direkt in die Schusslinie gerät.

- **Voraussetzungen:** GAB +1
- **Vorteil:** Wenn du einen Gegner mit einer Nahkampfwaffe bedrohst, erhält jeder Verbündete, der Sichtlinie zu diesem Gegner besitzt, ohne dass du dem Gegner Deckung verleihst, einen Bonus von +1 auf Fernkampfangriffswürfe gegen diesen Gegner.

Lange Schritte

Du bist schnell zu Fuß und kannst große Sprünge machen.

- **Vorteil:** Wenn du rennst, bewegst du dich mit dem Sechsfachen deiner Bewegungsrate am Boden. Wenn du springst, verdopple die Distanz, welche du in die Höhe und die Weite überwinden kannst. Beim Rennen erhältst du nicht den Zustand Auf dem Falschen Fuß.
- **Normal:** Beim Rennen bewegst du dich mit dem Vierfachen deiner Bewegungsrate am Boden und erhältst den Zustand Auf dem Falschen Fuß.

Leibwächter [Kampf]

Du kannst versuchen, nahe Verbündete vor Angriffen zu schützen.

- **Vorteil:** Wird ein angrenzender Verbündeter angegriffen, kannst du ihm als Reaktion einen Situationsbonus von +2 auf seine RK gegen diesen Angriff verleihen. Zugleich erleidest du aber einen Malus von -2 auf deine eigene Rüstungsklasse bis zum Beginn deines nächsten Zuges.

Leichtfüßigkeit [Kampf]

Du bist schneller als die meisten.

- **Vorteil:** Wenn du Leichte Rüstung oder keine Rüstung trägst, steigt deine Bewegungsrate am Boden um 3 m. Solltest du Beladen sein, steigt deine Bewegungsrate am Boden nur um 1,50 m. Solltest du Überladen sein, wird deine Bewegungsrate am Boden auf 3 m reduziert.

Mächtige Durchschlagende Zauber

Deine Zauber durchbrechen Zauberresistenz leichter als die anderer.

- **Voraussetzungen:** Durchschlagende Zauber
- **Vorteil:** Du erhältst einen Bonus von +2 auf Würfe auf die Zauberstufe, um die Zauberresistenz einer Kreatur zu überwinden. Dieser Bonus ist mit dem Bonus aus Durchschlagende Zauber kumulativ.

Mächtige Finte [Kampf]

Du weißt, wie du deine Gegner im Kampf narren kannst.

- **Voraussetzungen:** Verbesserte Finte, GAB +6
- **Vorteil:** Wenn du erfolgreich im Kampf eine Finte ausführst, erhält der Gegner den Zustand Auf dem Falschen Fuß bis zum Ende deines nächsten Zuges.

Mächtige Übersinnliche Begabung

Du verfügst über eine beachtenswerte übernatürliche Gabe.

- **Voraussetzungen:** CH 15, Schwache Übersinnliche Begabung, Übersinnliche Begabung, Charakterstufe 7
- **Vorteil:** Wähle einen der folgenden Zauber des 2. Grades: *Vorahnung* oder *Zustand*. Du kannst diesen Zauber ein Mal am Tag als Zauberähnliche Fähigkeit mit einer effektiven Zauberstufe in Höhe deiner Charakterstufe wirken.

Magieabstoßung

Dein Körper und Verstand sind gegen Magie gestärkt.

- **Voraussetzungen:** Nicht imstande, Zauber zu wirken oder Zauberähnliche Fähigkeiten einzusetzen
- **Vorteil:** Du erhältst einen Verständnisbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten. Solltest du jemals die Fähigkeit erlangen, Zauber zu wirken oder Zauberähnliche Fähigkeiten einzusetzen, verlierst du die Vorteile dieses Talents und kannst es durch Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille oder Große Zähigkeit oder die verbesserte Version eines dieser Talente ersetzen, sofern du die Voraussetzungen erfüllst.

Meisterhandwerker

Du kannst Dinge schneller anfertigen als die meisten.

- **Voraussetzungen:** Biowissenschaften, Computer, Mystik, Naturwissenschaften, Technik oder passende Berufsfertigkeit 5 Fertigkeitsränge
- **Vorteil:** Wähle eine Fertigkeit, welche dir das Herstellen von Gegenständen erlaubt und in der du über die erforderliche Anzahl an Fertigkeitsrängen verfügst. Wenn du Gegenstände mit dieser Fertigkeit herstellst, benötigst du nur die Hälfte der Zeit.
- **Speziell**: Du kannst dieses Talent mehrfach wählen. Dabei musst du es jedes Mal einer anderen Fertigkeit zuordnen, in welcher du über die vorausgesetzte Anzahl an Fertigkeitsrängen verfügst.

Meisterkletterer

Du kannst wie ein Affe oder eine Spinne klettern.

- **Voraussetzungen:** Athletik 5 Fertigkeitsränge.
- **Vorteil:** Du erhältst eine Bewegungsrate für Klettern in Höhe deiner Bewegungsrate am Boden.

Meisterschwimmer

Du kannst schwimmen wie ein Fisch.

- **Voraussetzungen:** Athletik 5 Fertigkeitsränge
- **Vorteil:** Du erhältst eine Bewegungsrate für Schwimmen in Höhe deiner Bewegungsrate am Boden.

Mystische Einstimmung

Du verfügst über einen Hauch mystischer Macht.

- **Voraussetzungen:** WE 15, Charakterstufe 5, keine Klassenstufen als Priester
- **Vorteil:** Wähle zwei Zauber des Grades 0 und einen Zauber des 1. Grades von der Zauberliste des Priesters. Du kannst die Zauber des Grades 0 beliebig oft wirken und den Zauber des 1. Grades jeweils ein Mal am Tag pro 3 Charakterstufen, über die du verfügst. Deine effektive Zauberstufe entspricht deiner Charakterstufe, dein magisches Schlüsselattribut für diese Zauber ist Weisheit. Solltest du später wenigstens eine Stufe als Mystiker erlangen, verlierst du die Vorteile dieses Talents und kannst es durch Durchschlagende Zauber oder Zauberfokus ersetzen.

Mystischer Schlag [Kampf]

Deine magische Kraft fließt in deine Waffen.

- **Voraussetzungen:** Fähigkeit zum Zauberwirken
- **Vorteil:** Deine Nah- und Fernkampfangriffe zählen als Magisch hinsichtlich Schadensreduzierung und anderen Situationen wie Angriffe gegen Körperlose Kreaturen.

Niederhalten [Kampf]

Du kannst mit Automatischen Waffen einen Kegel Deckungs- oder Unterstützungsfeuer erzeugen.

- **Voraussetzungen:** GAB +1, Umgang mit Schweren Waffen
- **Vorteil:** Du kannst als Volle Aktion eine Fernkampfwaffe mit der Eigenschaft Automatik einsetzen, um Deckungs- oder Unterstützungsfeuer in einem Kegel mit einer Reichweite zu erzeugen, die der halben Grundreichweite der Waffe entspricht. Um diese Fähigkeit einzusetzen, musst du 10 Ladungen oder Schuss Munition aufwenden. Wähle, ob du Deckungsfeuer oder Unterstützungsfeuer erzeugst. Lege einen einzelnen Fernkampfangriffswurf mit einem Bonus von +4 ab und vergleiche das Ergebnis mit der RK aller Kreaturen im Wirkungsgebiet. Jede Kreatur, deren RK deinen Angriffswurf nicht übertrifft, ist von dem gewählten Effekt betroffen. Im Falle von Deckungsfeuer wähle einen Verbündeten, welcher die Vorteile des Deckungsfeuerbonus auf seine RK erhält.

Rundumschlag [Kampf]

Du kannst mit einem Schlag viele zueinander angrenzende Gegner treffen.

- **Voraussetzungen:** ST 13, Doppelschlag, GAB +4.
- **Vorteil:** Wenn du mit dem Talent Doppelschlag ein zweites Ziel triffst, kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um einen Nahkampfangriff gegen jeden weiteren Gegner zu führen, der innerhalb deiner Reichweite ist und an das jeweils letzte Ziel angrenzt, solange du den vorherigen Gegner getroffen hast. Du kannst einen einzelnen Gegner im Rahmen dieser Angriffshandlung nur ein Mal angreifen.

Salvenfeuer [Kampf]

Du kannst deine zahlreichen Gliedmaßen nutzen, um einen Feuersturm zu entfachen.

- **Voraussetzungen:** GAB +1, vier oder mehr Arme
- **Vorteil:** Wenn du vier oder mehr identische Handfeuerwaffen führst, kannst du sie alle vier als Vollen Angriff simultan abfeuern, um die Effekte einer automatischen Waffe (siehe Seite 181) nachzuahmen. Du verfeuerst dabei sämtliche Munition in allen genutzten Handfeuerwaffen und behandelst dies als Angriff im Automatikmodus. Addiere die Summe der verschossenen Munition von allen Handfeuerwaffen, wenn du die Maximalanzahl an Kreaturen bestimmst, welche du treffen kannst.

Schnellredner

Du kannst einen Gegner mit Gequassel verwirren, so dass er den Beginn eines Kampfes nicht bemerkt.

- **Voraussetzungen:** Bluffen 5 Fertigkeitsränge
- **Vorteil:** Du kannst eine Kreatur mit einem verwirrenden Hagel von Worten ablenken, so dass sie zu Beginn des Kampfes überrascht ist. Du kannst die Fähigkeit nur gegen eine Kreatur einsetzen, mit der du dich vor Ausbruch eines Kampfes auch unterhalten kannst (sie muss dich sehen oder hören und verstehen können), zudem musst du die Unterhaltung bis zum Beginn des Kampfes aufrechterhalten. Du kannst diese Fähigkeit nicht nutzen, wenn du derjenige bist, der den Kampf eröffnet, oder du gar nicht weißt, dass ein Kampf bevorsteht.

  Wenn der SL bestimmt, dass der Kampf beginnt, kannst du vor Auswürfeln der Initiative 1 Reservepunkt aufwenden, um einen Fertigkeitswurf für Bluffen gegen eine einzelne Kreatur abzulegen, die von dieser Fähigkeit betroffen werden kann. Der SG dieses Wurfes ist 15 + Gesamtfertigkeitsbonus des Zieles für Wahrnehmung oder 20 + 1 1/2 × HG des Zieles, sofern dies höher ist. Bei Erfolg wird das Ziel zu Beginn des Kampfes als ahnungslos behandelt, so dass andere Kreaturen - du selbst eingeschlossen - in einer Überraschungsrunde handeln können. Unabhängig vom Erfolg deines Fertigkeitswurfes für Bluffen ist das Ziel sodann für 24 Stunden gegen diese Fähigkeit immun.



Schnelle Waffenbereitschaft [Kampf]

Du kannst Waffen schneller ziehen als die meisten.

- **Voraussetzungen:** GAB +1
- **Vorteil:** Du kannst eine Waffe als Schnelle Aktion ziehen. Wenn du einen Angriff mit einer Wurfwaffe als Teile eines normalen Angriffs oder eines Vollen Angriffs machst, kannst du ferner als Teil der Handlung eine Waffe ziehen. Du kannst eine versteckte Waffe (siehe Fingerfertigkeit auf Seite 141) als Bewegungsaktion ziehen.
- **Normal:** Du kannst eine Waffe als Bewegungsaktion ziehen oder als Teil einer Bewegungsaktion, wenn dein Grundangriffsbonus +1 oder höher ist. Du kannst eine versteckte Waffe als Standard-Aktion ziehen.

Schwache Übersinnliche Begabung

Du verfügst über eine schwache übernatürliche Gabe.

- **Voraussetzungen:** CH 11
- **Vorteil:** Wähle einen der folgenden Zauber des Grades 0: *Psychokinetische Hand*, *Tanzende Lichter*, *Telekinetisches Geschoss* oder *Telepathische Botschaft*. Du kannst diesen Zauber drei Mal am Tag als Zauberähnliche Fähigkeit mit einer effektiven Zauberstufe in Höhe deiner Charakterstufe wirken.
- **Speziell:** Du kannst dieses Talent mehrfach wählen. Weise ihm jedes Mal einen anderen Zauber von der Liste zu.

Tänzelnder Angriff [Kampf]

Du kannst dich gewandt zu einem Gegner hin bewegen, angreifen und dich wieder zurückziehen, ehe er reagieren kann.

- **Voraussetzungen:** ST 15, Beweglichkeit, GAB +4
- **Vorteil:** Als Volle Aktion kannst du dich um maximal deine Bewegungsrate fortbewegen und einen einzelnen Nahkampfangriff oder ein Kampfmanöver ausführen, ohne beim Ziel der Aktion Gelegenheitsangriffe zu provozieren. Du kannst dich vor und nach dem Angriff bewegen, kannst dich insgesamt aber nicht weiter als deine aktuelle Gesamtbewegungsrate fortbewegen. Zudem musst du dich vor dem Angriff wenigstens 3 m weit bewegen. Du kannst mit dieser Fähigkeit keinen Gegner angreifen, der zu Beginn deines Zuges zu dir angrenzend ist. Solltest du über das Klassenmerkmal Tückischer Angriff verfügen, kannst du die aus dieser Fähigkeit erlangte Bewegung statt nur vor dem Angriff zu jeder Zeit während eines Tückischen Angriffs mit einer Nahkampfwaffe nutzen, ohne dadurch beim Ziel deines Angriffs Gelegenheitsangriffe zu provozieren.
- **Normal:** Du kannst dich nur entweder vor oder nach einem Angriff bewegen.

Tödliche Zielgenauigkeit [Kampf]

Du kannst die Schwachstellen deiner Gegner treffen und so mehr Schaden verursachen.

- **Voraussetzungen:** GAB +1
- **Vorteil:** Wenn du einen Angriff oder Vollen Angriff mit Waffen ausführst (die Solarmanifestation eines Solariers eingeschlossen, aber nicht mit Zaubern oder anderen besonderen Fähigkeiten), kannst du dir einen Malus von -2 auf deine Angriffswürfe auferlegen. In diesem Fall verursachen diese Angriffe zusätzlichen Schaden in Höhe deines halben Grundangriffsbonus (Minimum +1).

Übersinnliche Begabung

Du verfügst über eine angeborene übernatürliche Gabe.

- **Voraussetzungen:** CH 13, Schwache Übersinnliche Begabung, Charakterstufe 4
- **Vorteil:** Wähle einen der folgenden Zauber des 1. Grades: *Gedankenverbindung*, *Gedanken wahrnehmen* oder *Sprachen verstehen*. Du kannst diesen Zauber ein Mal am Tag als Zauberähnliche Fähigkeit mit einer effektiven Zauberstufe in Höhe deiner Charakterstufe wirken.
- **Speziell:** Du kannst dieses Talent mehrfach wählen. Weise ihm jedes Mal einen anderen Zauber von der Liste zu.

Umgang mit Besonderen Waffen [Kampf]

Du kennst dich im Umgang mit Besonderen Waffen aus.

- **Voraussetzungen:** Umgang mit Einfachen Nahkampfwaffen oder Umgang mit Handfeuerwaffen
- **Vorteil:** Du bist im Umgang mit einer Besonderen Waffe (siehe Seite 243) deiner Wahl geübt. Sollte es sich um eine Besondere Nahkampfwaffe handeln, musst du über Umgang mit Einfachen Nahkampfwaffen verfügen. Sollte es sich um eine Besondere Fernkampfwaffe handeln, musst du über Umgang mit Handfeuerwaffen verfügen. Sollte ein Satz Besonderer Waffen unterschiedliche Modelle derselben Waffe darstellen, so verleiht dir Umgang mit einer solchen Waffe Kenntnisse im Umgang mit allen Waffen dieser Art.
- **Speziell**: Du kannst dieses Talent mehrfach wählen. Du musst es allerdings dann jedes Mal einer anderen Besonderen Waffe zuweisen.

Umgang mit Einfachen Nahkampfwaffen [Kampf]

Du kennst dich um Umgang mit Einfachen Nahkampfwaffen aus.

- **Vorteil:** Du bist im Umgang mit Einfachen Nahkampfwaffen (siehe Seite 243) geübt.

Umgang mit Energetischen Rüstungen [Kampf]

Du kennst dich im Umgang mit Energetischen Rüstungen aus.

- **Voraussetzungen**: ST 13, GAB +5, Umgang mit Leichten Rüstungen, Umgang mit Schweren Rüstungen
- **Vorteil:** Du bist im Umgang mit Energetischen Rüstungen (siehe Seite 242) geübt.

Umgang mit Fortgeschrittenen Nahkampfwaffen [Kampf]

Du kennst dich um Umgang mit Fortgeschrittenen Nahkampfwaffen aus.

- **Voraussetzungen:** Umgang mit Einfachen Nahkampfwaffen
- **Vorteil:** Du bist im Umgang mit Fortgeschrittenen Nahkampfwaffen (siehe Seite 243) geübt.

Umgang mit Granaten [Kampf]

Du kennst dich im Umgang mit Granaten aus.

- **Vorteil:** Du bist im Umgang mit Granaten (siehe Seite 243) geübt.

Umgang mit Handfeuerwaffen [Kampf]
Du kennst dich im Umgang mit Handfeuerwaffen aus.
- **Vorteil:** Du bist im Umgang mit Handfeuerwaffen (siehe Seite 243) geübt.

Umgang mit Langwaffen [Kampf]
Du kennst dich im Umgang mit Langwaffen aus.
- **Voraussetzungen:** Umgang mit Handfeuerwaffen
- **Vorteil:** Du bist im Umgang mit Langwaffen (siehe Seite 243) geübt.

Umgang mit Leichten Rüstungen [Kampf]
Du kennst dich im Umgang mit Leichten Rüstungen aus.
- **Vorteil:** Du bist im Umgang mit Leichten Rüstungen (siehe Seite 242) geübt.

Umgang mit Scharfschützenwaffen [Kampf]
Du kennst dich im Umgang mit Scharfschützenwaffen aus.
- **Vorteil:** Du bist im Umgang mit Scharfschützenwaffen (siehe Seite 243) geübt.

Umgang mit Schweren Rüstungen [Kampf]
Du kennst dich im Umgang mit Schweren Rüstungen aus.
- **Voraussetzungen**: ST 13, Umgang mit Leichten Rüstungen
- **Vorteil:** Du bist im Umgang mit Schweren Rüstungen geübt (siehe Seite 242).

Umgang mit Schweren Waffen [Kampf]
Du kennst dich im Umgang mit Schweren Waffen aus.
- **Voraussetzungen:** ST 13, Umgang mit Handfeuerwaffen und Langläufigen Waffen
- **Vorteil:** Du bist im Umgang mit Schweren Waffen geübt (siehe Seite 243).

Untote schädigen
Du kannst deine Fokussierte Heilung nutzen, um Untoten Schaden zuzufügen.
- **Voraussetzungen:** Ausrichtungsfähigkeit Fokussierte Heilung, Priesterstufe 1
- **Vorteil:** Wenn du deine Fokussierte Heilung nutzt, kannst du einen Priesterzauberplatz des höchsten dir möglichen Grades aufwenden, um Schaden in Höhe der Heilung allen untoten Gegnern im Wirkungsbereich zuzufügen. Betroffenen Untoten steht ein Willenswurf gegen den SG deiner Ausrichtungsfähigkeit zu, um den Schaden zu halbieren.

Unverwüstlich
Du bist sehr schwer zu töten. Deine Wunden stabilisieren sich rasch, wenn du schwer verwundet wirst.
- **Vorteil:** Wenn du den Zustand Sterbend besitzt, kannst du in derselben Runde den benötigten Reservepunkt aufwenden, um dich zu stabilisieren, und 1 Reservepunkt, um kampffähig zu bleiben und 1 Trefferpunkt zurückzuerlangen).
- **Normal:** Du musst Reservepunkte zum Stabilisieren und um kampffähig zu bleiben in separaten Runden nutzen.

Verärgern
Du weißt, wie du Gegner extrem wütend auf dich machen kannst.
- **Voraussetzungen:** Diplomatie 5 Fertigkeitsränge, Einschüchtern 5 Fertigkeitsränge.
- **Vorteil:** Als Standard-Aktion kannst du einen Gegner, welcher dich sehen und hören kann, verärgern. Lege einen Fertigkeitswurf für Diplomatie oder Einschüchtern gegen SG 10 + Gesamtfertigkeitsbonus des Gegners für Motiv erkennen oder gegen SG 15 + 1 1/2 × HG des Gegners ab, sofern dies höher ist. Bei Erfolg erhält der Gegner den Zustand Abgelenkt und erleidet einen Malus von -2 auf alle Fertigkeitswürfe für 1 Runde plus 1 weitere Runde pro 5, um welche du den SG übertriffst; die Wirkungsdauer endet frühzeitig, falls der Gegner dich angreift, dich zum Ablegen eines Rettungswurfes zwingt oder dir Schaden zufügt. Ein Ziel dieses Talentes ist sodann für 24 Stunden gegen diese Fähigkeit immun. Dies ist eine sprachenabhängige Fähigkeit.

Verbesserte Blitzschnelle Reflexe
Du bist begabt darin, den Gefahren um dich herum auszuweichen.
- **Voraussetzungen:** Blitzschnelle Reflexe, Charakterstufe 5
- **Vorteil:** Du kannst 1 RP aufwenden, um einen misslungenen Reflexwurf zu wiederholen (siehe Seite 243).

Verbesserte Finte [Kampf]
Du kennst dich damit aus, deine Gegner im Kampf zu narren.
- **Vorteil:** Du kannst Bluffen nutzen, um als Bewegungsaktion im Kampf Finten auszuführen.

Verbesserte Große Zähigkeit
Du bist widerstandsfähiger gegen Gifte, Krankheiten und andere Gefahren.
- **Voraussetzungen:** Große Zähigkeit, Charakterstufe 5
- **Vorteil:** Du kannst 1 RP aufwenden, um einen misslungenen Zähigkeitswurf zu wiederholen (siehe Seite 243).

Verbesserte Initiative [Kampf]
Deine schnellen Reflexe ermöglichen dir, schnell auf Gefahren zu reagieren.
- **Vorteil:** Du erhältst einen Bonus von +4 auf Initiativewürf.

Verbesserte Resistenz
Du hast deinen Körper darauf trainiert, einer bestimmten Art von Schaden zu widerstehen.
- **Voraussetzungen:** GAB +4
- **Vorteil:** Wähle Kinetischer Schaden oder Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure oder Schall. Wählst du Kinetischen Schaden, erhältst du Schadensreduzierung in Höhe deines Grundangriffsbonus. Wählst du Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure oder Schall, erlangst du Energieresistenz gegen die gewählte Energieart in Höhe deines Grundangriffsbonus.

Verbesserter Ausweichschritt [Kampf]
Du bleibst in Bewegung, während du den Nahkampfangriffen deiner Gegner ausweichst.
- **Voraussetzungen:** GE 17, Beweglichkeit oder Klassenmerkmal Tückischer Angriff, Ausweichschritt
- **Vorteil:** Nachdem du mit dem Talent Ausweichschritt dem fehlgehenden Angriff eines Gegners ausgewichen bist, kannst du immer noch einen Vorsichtigen Schritt während deines nächsten Zuges ausführen oder dich mit bis zu deiner maximalen Bewegungsrate fortbewegen, wenn du während deines nächstens Zuges eines Aktion zur Fortbewegung nutzt.
- **Normal:** Im Anschluss an die Nutzung des Talents Ausweichschritt kannst du während deines nächsten Zuges keinen Vorsichten Schritt ausführen und deine Bewegungsrate wird für deinen nächsten Zug um 1,50 m reduziert.

Verbesserter Eiserner Wille
Deine klaren Gedanken erlauben es dir, mentalen Angriffen zu widerstehen.
- **Voraussetzungen:** Eiserner Wille, Charakterstufe 5
- **Vorteil:** Du kannst 1 RP aufwenden, um einen misslungenen Willenswurf zu wiederholen (siehe Seite 243).

Verbesserter Kritischer Treffer [Kampf]
Die Folgen von Angriffen mit deiner gewählten Waffe lassen sich schwerer abschütteln.



- **Voraussetzungen:** GAB +8
- **Vorteil:** Wenn du mit einer Waffe einen Kritischen Treffer landest, steigt der SG gegen den Kritischen Effekt der Waffe um 2.

Verbesserter Waffenloser Schlag [Kampf]

Du weißt, wie du mit Waffenlosen Angriffen tödliche Schläge, Tritte, Kopfstöße und ähnliche Angriffe ausführst.

- **Vorteil:** Der Schaden deiner Waffenlosen Angriffe steigt mit der 4. Stufe auf 1W6, mit der 8. Stufe auf 2W6, mit der 12. Stufe auf 3W6, mit der 15. Stufe auf 5W6 und mit der 20. Stufe auf 7W6. Du bedrohst Felder innerhalb deiner natürlichen Reichweite mit deinen Waffenlosen Schlägen, selbst wenn du eigentlich keine Hand zum Zuschlagenfrei hast. Solltst du den Zustand Bewegungsunfähig oder Verstrickt haben oder nicht imstande seine, beide Beine (oder die entsprechenden Gliedmaßen) einzusetzen, verlierst du die Fähigkeit, ohne deine Hände Waffenlose Schläge auszuführen. Wenn du einen Waffenlosen Schlag ohne deine Hände ausführst, kannst du mit einem solchen Angriff nur Schaden verursachen und keine Kampfmanöver oder ähnliche Fähigkeiten ausführen.
- **Normal:** Du bedrohst keine Felder mit Waffenlosen Angriffen und musst für Waffenlose Angriffe eine Hand frei haben.

Verbessertes Kampfmanöver [Kampf]

Du beherrscht ein bestimmtes Kampfmanöver besonders gut.

- **Voraussetzungen:** GAB +1
- **Vorteil:** Wähle ein Kampfmanöver (Ansturm, Entwaffnen, Gegenstand zerschmettern, Ringkampf, Schmutziger Trick, Versetzen oder Zu Fall bringen). Du erhältst einen Bonus von +4 auf deinen Angriffswurf für dieses Kampfmanöver.
- **Speziell:** Du kannst dieses Talent mehrfach wählen. Die Effekte sind nicht kumulativ. Du musst das Talent jedes Mal einem anderen Kampfmanöver zuweisen.

Verbessertes Kein Vorbeikommen [Kampf]

Du bist sehr begabt darin, Gegner aufzuhalten.

- **Voraussetzungen:** Kein Vorbeikommen
- **Vorteil:** Du erhältst einen Bonus von +4 auf deinen Nahkampfangriffswurf für Kein Vorbeikommen.

Verborgene Drohung

Du kannst so subtil sein, dass selbst von dir bedrohte Leute sich nicht gänzlich sicher sind, ob du sie wirklich bedrohst.

- **Voraussetzungen:** CH 15, Einschüchtern 1 Fertigkeitsrang
- **Vorteil:** Nutzt du erfolgreich die Fertigkeit Einschüchtern, um eine Kreatur zu schikanieren, so wird die Einstellung des Zieles dir gegenüber nach Ablauf der Wirkungsdauer von Hilfsbereit zu Gleichgültig statt zu Feindselig.

Vielseitige Waffenspezialisierung [Kampf]

Du weißt, wie du das Maximum aus Waffengattungen ziehen kannst, die von Angehörigen deiner Klasse normalerweise nicht genutzt werden.

- **Voraussetzungen:** Waffenspezialisierung, Charakterstufe 3
- **Vorteil:** Du erlangst Spezialisierung (siehe Seite 243) mit allen Waffen, mit denen du geübt bist, sofern sie über Waffenspezialisierung gewählt werden können.

Vielseitiger Waffenfokus [Kampf]

Deine Treffsicherheit gilt für alle Waffen, mit denen du geübt bist.

- **Voraussetzungen:** Waffenfokus (beliebig)
- **Vorteil:** Die Vorteile von Waffenfokus gelten für alle Waffen, mit denen du geübt bist.

Verstärkte Störung [Kampf]

Du kannst mit technologischen Gerätschaften für plötzliche Ablenkungen sorgen.

- **Voraussetzungen:** Computer 3 Fertigkeitsränge, Einschüchtern 3 Fertigkeitsränge.
- **Vorteil:** Du kannst als Standard-Aktion drahtlos einen schnellwirkenden Virus in nahe technologische Gerätschaften einschleusen, welcher kurzfristig laute und überraschende Fehlfunktionen verursacht. Du kannst die Fähigkeit auf eine Zielkreatur pro Charakterstufe anwenden; kein Ziel darf von den anderen weiter als 9 m entfernt sein. Jedes Ziel muss technologische Gerätschaften mit sich führen oder sich in Sicht- und Hörweite zu solchen Geräten befinden. Der SL bestimmt, wo sich solche Geräte befinden. Sieht man von technologisch unterentwickelten Gebieten ab, findet man in den meisten öffentlich zugänglichen Bereichen genug Technologie, um dieses Talent nutzen zu können. Deine Störung lässt Alarme auslösen, automatisierte Geräte drehen sich wie wild und schlagen um sich, Monitore blinken hell usw. Lege einen Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 15 + 1 pro Ziel + 1 1/2 × der HG der Kreatur mit dem höchsten HG unter den Zielen ab. Gelingt dir dieser Fertigkeitswurf, so erhalten alle Ziele den Zustand Erschüttert für 1 Runde plus 1 weitere Runde pro 5, um welche dein Ergebnis den SG übertrifft.

  Ein Ziel dieses Talentes ist sodann für 24 Stunden gegen diese Fähigkeit immun.

Waffenfokus [Kampf]

Du bist bestens an einer bestimmten Waffenart ausgebildet, so dass du mit ihr deine Ziele leichter triffst.

- **Voraussetzungen:** Geübt im Umgang mit der gewählten Waffenart
- **Vorteil:** Wähle eine Waffenart (Handfeuerwaffen, Langläufige Waffen, Schwere Waffen usw.). Du erhältst einen Bonus von +1 auf deinen Angriffswurf mit Waffen dieser Kategorie. Sollte dein Grundangriffsbonus um 3 oder mehr niedriger sein als deine Charakterstufe (oder als die Klassenstufe des Mechanikers im Falle einer Drone), erhältst du stattdessen einen Bonus von +2.

Waffenspezialisierung [Kampf]

Du weißt, wie du mit Waffen den Maximalschaden verursachen kannst, die von Angehörigen deiner Klasse normalerweise nicht genutzt werden.

- **Voraussetzungen:** Charakterstufe 3, Geübt im Umgang mit der gewählten Waffenart
- **Vorteil:** Wähle eine Waffenart (Handfeuerwaffen, Langläufige Waffen, Schwere Waffen usw.). Du erlangst Spezialisierung mit dieser Waffenkategorie; addiere deine Charakterstufe auf Schadenswürfe mit Waffen der gewählten Art, sollte es sich um Agenten- oder Handfeuerwaffen handeln, so addierst du nur deine halbe Charakterstufe auf den Schaden. Du kannst dich niemals auf Granaten spezialisieren.

Zauberfokus

Dank sorgfältiger Studien kennst du Methoden, die es erschweren, deinen Zaubern zu widerstehen.

- **Voraussetzungen:** Fähigkeit zum Zauberwirken, Charakterstufe 3
- **Vorteil:** Der SG von Rettungswürfe gegen von dir gewirkte Zauber steigt um 1. Mit der 11. Stufe steigt der SG stattdessen um 2 und mit der 17. Stufe steigt der SG stattdessen um 3. Dieser Bonus greift nicht bei Zauberähnlichen Fähigkeiten.

Zusätzliche Reservepunkte

Du bist handlungsentschlossener als die meisten anderen.

- **Voraussetzungen:** Charakterstufe 5
- **Vorteil:** Dein Reservepunktevorrat steigt um 2 Punkte.



Ausrüstung

7



AUSRÜSTUNG

Es ist eine gefährliche Galaxis und ein schlauer Entdecker weiß, dass der Unterschied zwischen Erfolg und Fehlschlag - oder sogar zwischen Leben und Tod - in der Ausrüstung bestehen kann, die man zur Hand hat. Dieses Kapitel präsentiert alle möglichen Ausrüstungsgegenstände, seien es Waffen und Rüstungen oder Ausrüstung zum Erkunden neuer Welten. Allerdings gibt es in diesem Kapitel nicht nur technische Wunder, sondern auch die Produkte zauberwirkender Künstler oder eine Vermischung von Magie und fortschrittlicher Wissenschaft.

WÄHRUNG

Viele Welten nutzen immer noch Münzen oder andere Formen psysikalischer Währung aus der Zeit vor dem Pakt und könnten sie zuweilen noch für den lokalen Handel verwenden. Die Standardwährung der Paktwelten und der Regeln des Starfinder-Rollenspiels ist die Crediteinheit. Alle interplanetaren Geschäfte werden in standardisierten Crediteinheiten abgewickelt dank der Rückendeckung und Regulierungen der Regierung der Paktwelten und der Kirche des Abadar. Zu den Voraussetzungen des Beitritts zu den Paktwelten gehört die Umstellung der lokalen Wirtschaft auf Crediteinheiten. Selbst Welten außerhalb der offiziellen Jurisdiktion des Paktes ziehen es oft vor, Crediteinheiten zu nutzen, da sehr viele sie mit sich führen und verstehen.

Crediteinheiten sind eine Kombination aus digitaler und physikalischer Währung. Die meisten Individuen und Firmen des Starfinder-Universums lagern ihre Geldmittel digital auf Konten bei großen Bankhäusern, wo sie von den stärksten Zaubern und Verschlüsselungen geschützt werden, die man mit Geld kaufen kann. Der Preis solcher SIcherheit ist aber hoch und um auf diese Mittel Zugang zu erhalten, muss man beachtliche Hürden nehmen. Ferner müssen offizielle Transaktionen zwischen Konten für Regierung- und Bankbeauftragte transparent sein, so dass es keine wahre Privatsphäre in diesem Sektor gibt.



Credsticks

Zum Glück neutralisiert der weitverbreitete Gebrauch von Credsticks die Probleme, welche mit dem Ausgeben und Verwahren von Währungseinheiten normalerweise verbunden sind. Credsticks sind flach und etwa so lang wie ein menschlicher Finger. Es gibt billiger Einweg-Credsticks, aber auch wahre Kunstwerke. Allen ist gemein, dass sie eine praktische Option bieten, sein Geld mit sich zu führen und es ausgeben zu können. Wenn jemand Geld auf einen Credstick laden möchte, besucht er einen automatisierten Bankschalter und bringt die erforderlichen Sicherheitsprozeduren hinter sich, um eine festgelegte Summe auf den Stick zu transferieren. Das Prozedere bestimmt der SL - es könnte Retinascans umfassen, Überprüfung der Fingerabdrücke, eine DNA-Analyse oder eine Form magischer Identifizierung.

Auf einen Credstick geladene Geldmittel werden völlig anonym - der Besitzer des Sticks kann drahtlos jeden beliebigen Betrag auf andere Sticks überweisen und manchmal ist es sogar einfacher, einfach den Stick zu übergeben und sich selbst einen neuen zu besorgen. Credsticks ermöglichen nicht nur anonyme Einkäufe, sondern verschaffen ihren Besitzern auch einen gewissen Seelenfrieden, helfen sie doch dabei, dass Identitätsdiebstähle selten und schwierig bleiben und dass Taschendiebe, welche einen Credstick erbeuten, nur das darauf gespeicherte Vermögen und nicht ihr gesamtes Hab und Gut stehlen.

Individuen im Bereich der Paktwelten erhalten Geld zuweilen per Kontoüberweisung, insbesondere wenn sie von reputablen Organisationen beschäftigt werden. Die meisten Alltagserwerbungen werden aber mit Credsticks getätitgt - und nahezu alle Schwarzmarkt- und vertraulichen Transaktionen nutzen sie. Theoretisch kann ein Credstick einen beliebigen Betrag fassen, die meisten Leute entscheiden sich aber für kleinere Beträge und laden auf ihre Sticks vielleicht einhundert oder gerade tausende Crediteinheiten, um das Schicksal nicht herauszufordern. Entsprechend sind bei kriminellen Geschäften oft Säcke voller Credsticks mit niedrigen Beträgen im Spiel, um weniger Verdacht zu erwecken. Nur jene, die mit ihrem Reichtum angeben wollen, nutzen Luxus-Credsticks wie den berüchtigsten Schwarzen Abadarstick, welcher im Bereich der Paktwelten aufgrund seiner eingebauten, sicheren Verbindung zu einem unbegrenzten Kreditrahmen bekannt ist.

In den meisten technisch fortgeschrittenen städtischen Bereichen macht sich niemand wegen Viertel-, halben und sonstigen angebrochenen Crediteinheiten Gedanken, zumal kaum etwas einen Preis hat, der von einer vollen Anzahl an Einheiten abweicht. Die Massenproduktion erleichtert die Herstellung ganzer Anzüge und Sätze an Kleidungsstücken, welche dann im Paket für jeweils ganze Crediteinheiten verkauft werden, statt einzelne Kleidungsstücke für jeweils weniger als einen Credit zu verkaufen. Dennoch gibt es einige Credsticks, die auch Bruchbeträge fassen.

Als SL kannst du davon ausgehen, dass die meisten Individuen in zivilisierten Gegenden gerade genug Geldmittel auf ihren Credsticks mit sich führen, um damit die Ausgaben einer Woche zu decken, maximal von zwei Wochen. Und selbst die, welche ihr ganzes Vermögen in Wertsachen investiert oder auf Sticks heruntergeladen haben, verstecken diese an sicheren Orten. Credsticks ermöglichen es einem Charakter, theoretisch eine nahezu unbegrenzte Menge an Geld mit sich zu führen, allerdings solltest du stets darauf achten, dass deine SC sich nicht vielleicht in den Ruhestand zurückziehen, nur weil sie alle Ersparnisse eines besiegten Gegners in dessen Tasche finden!

Ausrüstung verkaufen

Im Allgemeinen kannst du Ausrüstungsgegenstände immer dort verkaufen, wo du Dinge derselben Art auch erwerben kannst. Da von SC verkaufte Ausrüstung ohne die Garantien, Gewährleis-



tungen und den Ruf bedeutender Händler und Hersteller kommt (und vielleicht beschädigt, defekt, gestohlen oder verflucht sein könnte), können SC in der Regel Ausrüstungsgegenstände nur zu 10% des Handelspreises verkaufen. Ein SL kann dies abhängig von Marktbedingungen, den verfügbaren Geldmitteln einer Gemeinde oder den vom Abenteuer diktieren Faktoren modifizieren. Die große Ausnahme sind Handelsgüter (siehe Seite 232), da diese weitgehend bekannt sind, leichter auf Fehler und Defekte hin überprüft und weniger leicht zurückverfolgt werden können (und entsprechend weniger Probleme verursachen, wenn sie fragwürdiger Natur oder Herkunft sind). Handelsgüter können normalerweise für 100% des Handelspreises verkauft werden. In manchen Fällen kann man sie sogar - nach Maßgabe des SL - als Zahlungsmittel nutzen.

TRAGKAPAZITÄT

Die folgenden Regeln bestimmen, wie sehr dein Charakter von seiner Ausrüstung behindert und aufgehalten wird. Die Tragkapazität richtet sich nach der Masse von Gegenständen, welche widerum ihr Gewicht und den Grad ihrer Unhandlichkeit berücksichtigt.

Gegenstandsmasse

Jeder Gegenstand verfügt über einen Wert für seine Masse; dies kann eine Zahl, der Buchstabe „L“ für Leicht oder ein Strich („-“) sein, wenn die Masse vernachlässigbar sein sollte. So hat z.B. ein Gyrostrahlgewehr 2 Masse, ein Kampfmesser Leichte Masse und ein *Versorgungsring* eine vernachlässigbare Masse.

Jeweils 10 Gegenstände der Massekategorie Leicht zählen als 1 Masse (abgerundet; 19 leichte Gegenstände haben somit auch noch 1 Masse). Gegenstände der Massekategorie Vernachlässigbar wirken sich nur dann auf die von dir tragbare Masse aus, wenn der SL bestimmt, dass du eine entsprechende Menge von ihnen mit dir führst.

Addiere die Massewerte aller Gegenstände, die du mit dir führst, um die getragene Gesamtmasse zu bestimmen.

Masse-Obergrenzen

Du kannst problemlos bis zu deiner 1/2 Stärke an Masse mit dir führen. Trägst du mehr, erhältst du den Zustand Beladen (siehe unten), bis du deine Last auf entsprechend maximal deiner 1/2 Stärke anpasst. Du kannst nicht freiwillig mehr Masse tragen oder halten als deinen Stärkewert. Solltest du dennoch - z.B. aufgrund wechselnder Schwerkraft - dazu gezwungen werden, erhältst du den Zustand Überladen (siehe unten), bis du deine Last auf entsprechend maximal deiner Stärke anpasst.

Solltest du eine Rüstung tragen, so verwende den schlechteren Malus (aus Rüstung oder Masse) zur Anpassung deiner Bewegungsrate und deiner Fertigkeitswürfe. Die Mali sind nicht kumulativ.

Beladen

Hast du den Zustand Beladen, so reduzierst du deine Bewegungsraten um 3 m, den Maximalen GE-Bonus auf deine RK auf +2 und du erleidest einen Malus von -5 auf stärke- und geschicklichkeitsbasierende Würfe.

Überladen

Hast du den Zustand Überladen, so reduzierst du deine Bewegungsraten auf 1,50 m, den Maximalen GE-Bonus auf deine RK auf +0 und du erleidest einen Malus von -5 auf stärke- und geschicklichkeitsbasierende Würfe.

Geschätzte Masse

Als Faustregel zählt ein Gegenstand von 5 - 10 Pfund Gewicht als 1 Masse (und jeweils das Zehnfache als weitere Masse), ein Gegenstand von wenigen Gramm als Vernachlässigbar und alles dazwischen als Leichte Masse. Ein unhandlicher oder schwierig zu haltender Gegenstand könnte eine höhere Masse besitzen.

CHARAKTERVERMÖGEN

Auch wenn es völlig beim SL liegt, was er den Charakteren im Laufe ihrer Abenteuer an persönlichem Reichtum zukommen lässt, liefert dieses Buch auch Richtlinien, für welche Vermögensbereiche das Spiel am ehesten optimiert ist. Mehr zu Charaktervermögen findest du unter „Vermögen erhalten“ und in Tabelle 11-5: Charaktervermögen nach Stufen auf Seite 391.

GEGENSTANDSTUFE

Bei Starfinder haben alle Waffen, Rüstungen und Ausrüstungsgegenstände eine Gegenstandstufe, egal ob es magische, technische oder hybride Gegenstände sind. Charaktere können zwar Gegenstände jeder Stufe nutzen, der Spielleiter sollte aber bedenken, dass Charaktere das Spielgleichgewicht durcheinanderbringen könnten, wenn sie Zugang zu Gegenständen haben, deren Stufe weit höher als ihre Charakterstufe ist.

Die Gegenstandstufe repräsentiert die Seltenheit und den Wert der bei Herstellung des jeweiligen Gegenstandes eingesetzten Technik und/oder Magie - bei höherstufigen Gegenständen kommen in der Regel fortschrittlichere technische oder mystische Kräfte zum Einsatz. Die Stufe eines Gegenstandes bestimmt ferner ihre Härte und Trefferpunkte (siehe auch „Gegenstände zerbrechen“ auf Seite 408) und ist ein Indikator für die Stufe, auf welcher Charaktere zu dem Gegenstand Zugang haben und ihn ggf. selbst herstellen können (siehe „Ausrüstungs- und Magische Gegenstände herstellen“ auf Seite 235).

Gegenstandsstufen vermitteln zudem den Umstand, dass der Ausrüstungserwerb doch umfangreicher ist, als einfach eine Bestellung aufzugeben. Es ist nicht immer einfach, die Dinge zu finden, die du begehrst. Und wer zu mächtigen Waffen, Rüstungen und dergleichen Zugang hat, neigt dazu, nur mit denen zu handeln, denen er auch vertraut. Legitime Händler wollen nicht in den Ruf geraten, Piraten oder Verbrecher auszurüsten, und selbst Verbrechersyndikate müssen darauf achten, mit wem sie Geschäfte machen.

Statt nun aber genauestens über alle Waffenhändler, Kontakte, Gilden und Lizenzen Buch zu führen, auf die ein Charakter Zugriff hat, geht das Spiel davon aus, dass man in einer typischen Ortschaft alles mit einer Gegenstandsstufe von maximal deiner Charakterstufe +1 und in einer bedeutenden Ortschaft alles mit einer Gegenstandsstufe von maximal deiner Charakterstufe +2 finden und erwerben kann. Der SL kann den Zugang zu manchen Gegenständen einschränken, selbst wenn sie eigentlich die richtige Stufe haben. Ebenso könnten höherstufige Gegenstände zum Verkauf stehen - möglicherweise zu einem stark erhöhten Preis oder es sind andere Bedingungen an sie geknüpft.

MAGIE UND TECHNIK

Viele Fähigkeiten und Effekte richten sich speziell gegen Ausrüstung, die Technik oder Magie nutzt. Alle Waffen und Rüstungen werden als Technisch betrachtet, sofern sie nicht die besondere Eigenschaft Analog aufweisen (siehe Seite 181). Andere Ausrüstungsgegenstände sind entweder als Magisch, Technisch oder ein Hybrid aus beidem ausgeweisen (im letzteren Fall zählt ein solcher Gegenstand aus als beiden Kategorien angehörig). Rüstungsverbesserungen (siehe Seite 204) und Waffenfusionen (siehe Seite 191) enthalten einen Vermerk, ob sie Magisch, Technisch oder ein Hybrid sind. Sollte eine magische Fusion oder Verbesserung einem technischen Gegenstand hinzugefügt werden, so wird dieser zu einem Hybridgegenstand.

WAFFEN

Die Waffe eines Abenteurers kann manchmal alles sein, das zwischen ihm und dem Tod steht. Waffen verursachen in erster Linie Schaden, besitzen zum Teil aber noch weitere besondere Eigenschaften. Manche Waffen verursachen bei Kritischen Treffern besondere Effekte - diese sind in den Waffentabellen und in den Beschreibungen ab Seite 183 aufgeführt. Mehr zu Kritschen Treffern findest du auf Seite 245.

WAFFEN HALTEN UND FÜHREN

Nahkampfwaffen sind nach der Anzahl an Händen unterteilt, die erforderlich sind, um sie korrekt zu führen. Hinsichtlich Fernkampfwaffen erfordern alle Handfeuerwaffen eine Hand, Langlwaffen und Schwere Waffen zwei Hände und sind Spezielle Waffen nach der erforderlichen Anzahl an Händen unterteilt.

Du kannst mit einer Waffe angreifen (oder im Fall von Nahkampfwaffen - Waffenlose Schläge ausgenommen) einen Bereich mit ihr bedrohen, sofern du sie mit der erforderlichen Anzahl an Händen führst. Wenn die Regeln sich auf das Führen einer Waffe beziehen, bedeutet dies, die Waffe mit der korrekten Anzahl an Händen zu halten und imstande zu sein, mit ihr anzugreifen. Beispiel: Wenn du eine Handfeuerwaffe in deiner Hand hältst, giltst du als die Waffe führend. Wenn du dagegen eine Langwaffe in nur einer Hand hältst oder die Waffe im Halfter hast, führst du sie nicht. Du kannst eine zweihändige Waffe zwar in einer Hand halten, dann aber mit ihr keine Angriffe ausführen.

Als Schnelle Aktion kannst du die Art verändern, wie du eine Waffe hältst. Du besitzt zu diesem Zweck maximal soviele Hände, wie ein Angehöriger deines Volkes über funktionsfähige Hände (oder ähnliche Gliedmaßen) verfügt. Dies sind in der Regel zwei Hände, bzw. vier im Falle von Kasathas und manchen anderen Charakteren. Selbst wenn du in einer Hand zwei Waffen halten kannst, kannst du die Hand nicht verwenden, um mit beiden Waffen auch anzugreifen. Beispiel: Ein Mensch mit einem Energetischen Kampfhandschuh kann immer noch Fernkampfangriffe mit einer Langwaffe ausführen, in diesem Fall aber keine Nahkampfangriffe durchführen oder Felder bedrohen. Als Schnelle Aktion kann der Mensch aber seine Langwaffe mit nur einer Hand halten und dann mit dem Kampfhandschuh angreifen - er kann dann aber keine Fernkampfangriffe ausführen.

Waffengrößen

Waffen werden so gerfertigt, dass Kreaturen der verschienen Größenkategorien sie problemlos halten und verwenden könnten. Entsprechend gibt es u.a. Waffen für die Größenkategorien Klein und Mittelgroß. Für kleinere Kreaturen können Waffen speziell angefertigt werden, diese kosten aufgrund der erforderlichen Miniaturisierung aber in der Regel dann das Doppelte. Für größere Kreaturen hergestellte Spezialanfertigungen kosten nicht mehr. Versucht eine Kleine oder Mittelgroße Kreatur, eine Waffe zu verwenden, die für eine Sehr kleine oder Große Kreatur gefertigt wurde, erleidet sie einen Malus von -4 auf Angriffswürfe. Kleine und Mittelgroße Kreaturen können in der Regel keine Waffen effektiv verwenden, welche für Kreaturen der Größenkategrie Winzig und kleiner oder Riesig und größer gefertigt wurden.

MUNITION

Waffen nutzen oft elektrische Ladungen (die meist in Batterien gespeichert werden), Patronen oder Einzelgeschosse. Das Magazin einer Waffe gibt an, welche Art Batterie sie verwendet oder wie viele Patronen sie fasst und wie viel Munition pro Angriff verbraucht wird. Werfer können die zu ihnen passenden Raketen verschießen, müssen aber einzeln nachgeladen werden. Das Nachladen einer Waffe oder das Einlegen einer neuer Batterie erfordert eine Bewegungsaktion und umfasst ggf. auch das Auswerfen von Patronenhülsen oder leeren Batterien.

Waffen, welche herkömmliche Munition verwenden (Benzin, Ladungen, Miniraketen, Nadelpfeile, Patronen, Pfeile, Schrotladungen usw.), werden bereits geladen verkauft. Im Falle anderer Munition (z.B. bei Granaten) mit diese separat erworben werden.

Kartuschen und Patronen

Diese Art von Munition umfasst Kugeln (oder auch als Patronen oder Ladungen bezeichnet), Bolzen, Nadelpfeile, Miniraketen und andere Projektile mit den erforderlichen Hüllen und sie vorantreibenden Sprengmitteln. Patronen sind entweder Teil eines Magazins oder werden einzeln in die Kammern der Waffe geladen. Waffen werden in der Regel mit genug Magazinen erworben, dass man sie im Kampf nachladen kann. Solltest du mehr Patronen erwerben, als das Magazin oder die Waffe fasst, verfügst du entsprechend über Munition zum Nachladen. Dasselbe gilt hinsichtlich Benzin und anderen Brennstoffen für Flammenwaffen.

Patronen sind nach Waffenart standartisiert. So verwenden alle Handfeuerwaffen z.B. dasselbe Kaliber, du kannst aber eine Handfeuerwaffenpatrone nicht in eine Langwaffe laden. Die meisten Projektilwaffen feuern eine Patrone pro Angriff, manche besitzen aber auch besondere Schussmodi, welche erlauben, kurzfristig mehrere Patronen zu verschießen.

Ladungen

Diese Munition versorgt Energie- oder Projektilwaffen mit in Batterien gespeicherten Ladungen. Da jede Energiewaffe unterschiedliche Mengen an Energie nutzt, verbrauchen stärkere Waffen mehr Ladungen pro Schuss. Du kannst die Ladungen einer Waffe wiederaufladen, indem du einen Generator oder eine Ladestation nutzt (siehe Dienstleistungen auf Seite 233) und so die Batterie wieder auflädst. Alternativ kannst du die verbrauchte Batterie auch gegen eine frische auswechseln.

Das Nachladen einer Batterie mittels eines Generators erfordert 1 Minute pro Ladung. Bei einer Ladestation ist 1 Runde pro Ladung nötig. Das Auswechseln einer Batterie erfordert eine Bewegungsaktion. Die meisten Batterien fassen 20 Ladungen, es gibt aber auch Versionen aus seltenen Materialien, die eine höhere Kapazität besitzen (siehe Tabelle 7-9: Munition),

Die Batterie einer Waffe fasst maximal so viele Ladungen, wie der Magazinwert angibt. Ein Waffe funktioniert, solange die Batterie über genug Ladungen für den jeweils nächsten Schuss verfügt, egal welches Fassungsvermögen die Batterie hat.

Neben Waffen können Batterien eine weite Vielfalt an Gegenständen antreiben, darunter auch Energetische Rüstungen und technische Gegenstände.

Raketen und Geschosse

Diese besondere Munition wird einzeln geladen und abgefeuert; sie umfasst Pfeile und Explosivgeschosse, die mittels Werfern verschossen werden. Manche solcher Waffen besitzen die besondere Eigenschaft Schnell nachladen (siehe Seite 182), so dass du die Munition ziehen und abfeuern kannst als Teil deines Angriffs oder deiner Angriffe. Solche Munition hat oft die besondere Eigenschaft Explosion (siehe Seite 182).

IMPROVISIERTE WAFFEN

Wenn du einen Gegenstand verwendest, der nicht als Waffe gedacht ist, so behandle ihn als einen Knüppel. Bei Angriffen mit Improvisierten Waffen addierst du nicht deinen Waffenspezialisierungsschadensbonus (so einer anfallen würde). Der SL kann bestimmen, dass die Waffe eine andere Schadensart verursacht oder vielleicht nicht als Archaische Waffe behandelt wird (siehe Seite 181). In seltenen Fällen könnte er auch entscheiden, dass ein Gegenstand wie eine bestimmte Waffe funktioniert - z.B. könnte ein industrieller Fleischwolf wie eine Reißzahnklinge funktionieren. In solchen Fälle unterliegen Angriffe mit der Waffe einem Malus von -4 auf dem Angriffswurf, da der Gegenstand ja eigentlich nicht zum Angreifen gedacht ist.



RÜSTUNGSKLASSE DES ZIELES

Ob du einen Angriffswurf mit der Energetischen Rüstungsklasse (ERK) oder Kinetischen Rüstungsklasse (KRK) des Zieles vergleichst, hängt von der Schadensart ab, welche die Waffe verursacht. In seltenen Fällen kann die Waffenschadensart magisch mittels Waffenfusionen (siehe Seite 191) verändert werden, allerdings beeinflusst dies niemals, ob der Angriff sich gegen die ERK oder die KRK richtet.

Falls eine Waffe ausschließlich Energieschaden verursacht, richtet sich der Angriff gegen die ERK. Energieschaden umfasst Elektrizitäts-, Feuer-, Kälte-, Säure- und Schallschaden, könnte aber auch magische oder exotische kategorielose Energien umfassen.

Sollte die Waffe nur kinetischen Schaden oder sowohl Energie- wie kinetischen Schaden verursachen, richtet sich der Angriff gegen die KRK. Kinetischer Schaden entspringt in der Regel Angriffen, die Hieb-, Stich- oder Wuchtschaden verursachen, aber auch Schaden aus Erdrücken, Würgen oder dem Aufschlag beim Fallen.

Mehr zu ERK und KRK findest du auf Seite 240 unter Rüstungsklasse.

WAFFENSCHADEN

Die energetischen und kinetischen Schadensarten werden unten samt ihrer Abkürzungen beschrieben, wie sie in den Waffentabellen in diesem Kapitel auftauchen. Bei Waffen, welche mehrere Schadensarten verursachen, sind diese mit einem „&“ getrennt (z.B. „W & Elk“ im Falle einer Waffe, die Wucht- und Elektrizitätsschaden verursacht; die kinetische Schadensart steht vor der energetischen). Bei solchen Waffen gehört der 1/2 Schaden der einen Art und die andere Hälfte der anderen Art an; im Falle einer ungeraden Anzahl von Schadenspunkten entscheide, bei welcher Schadensart auf- und bei welcher abgerundet wird.

Energetischer Schaden

Die folgenden Schadensarten sind Energieschaden. Es gibt noch andere, seltenere Arten von Energieschaden; die entsprechenden Waffen enthalten in ihren Beschreibungen einen Vermerk, ob sie sich gegen die ERK des Zieles richten.

- **Elektrizität (Elk):** Durch Blitze und andere elektrische Schocks verursachter Schaden.
- **Feuer (Feu):** Durch Flammen, Laser und extreme Hitze verursachter Schaden.
- **Kälte (Klt):** Durch Eis und kryogenische Energie verursachter Schaden.
- **Säure (Sre):** Durch ätzende Substanzen und Effekte verursachter Schaden.
- **Schall (Sch):** Durch lauten Lärm oder schädigende Frequenzen verursachter Schaden.

Kinetischer Schaden

Die folgenden Schadensarten sind kinetischer Schaden:

- **Hieb (H):** Schaden durch Klingen, Klauen und scharfe Kanten.
- **Stich (S):** Schaden durch Stacheln, Kugeln und Stiche.
- **Wucht (W):** Schaden durch rohe Gewalt.

WAFFENARTEN

Die Waffen in den folgenden Tabellen sind in Gruppen unterteilt und dann in Kategorien innerhalb der Waffenarten. Die meisten Waffen gehören einer Waffenart und einer Waffenkategorie an. Eine Kältepistole ist z.B. zugleich eine Handfeuer- und eine Kryowaffe.

Waffen derselben Art haben ähnliche Größen und regelmechanische Eigenschaften. Waffenart sind u.a. Einfache Nahkampfwaffen, Fortschrittliche Nahkampfwaffen, Handfeuerwaffen, Langwaffen, Schwere Waffen, Scharfschützenwaffen, Granaten und Spezialwaffen. Auch Munition und Solarier-Waffenkristalle sind im Folgenden aufgeführt.

Die Waffentabellen ab Seite 171 sind nach Waffenarten unterteilt, wie im Folgenden beschrieben:

- **Waffenkategorien:** Waffen fallen in Untergruppen, welche angeben, wie sie Schaden verursachen. Zu den Waffenkategorien gehören Kryowaffen, Flammenwaffen, Laserwaffen, Plasmawaffen, Projektilwaffen, Stromstoßwaffen und Schallwaffen. Eine Waffe, die keiner dieser Kategorien angehört, ist als kategorielose Waffe aufgeführt. Die Waffenbeschreibungen auf den Seiten 183-190 sind hauptsächlich nach Waffenkategorien angeordnet.

Einfache Nahkampfwaffen

Jede in der Hand geführte Waffe, welche ein Ziel berühren muss, um Schaden zu verursachen, wird als Nahkampfwaffe betrachtet. Einfache Nahkampfwaffen kann nahezu jeder führen; in der Regel erfordern sie keine besondere Ausbildung. Einfache Nahkampfwaffen verursachen weniger Schaden als komplexere Waffen derselben Gegenstandsstufe, haben aber den Vorteil, dass sie in der Regel keine Energiequellen benötigen und unter nahezu allen Bedingungen funktionieren. Einfache Nahkampfwaffen werden in einhändige und zweihändige Waffen unterteilt, siehe auch Tabelle 7-1.

Fortschrittliche Nahkampfwaffen

Jede in der Hand geführte Waffe, welche ein Ziel berühren muss, um Schaden zu verursachen, wird als Nahkampfwaffe betrachtet. Fortschrittliche Nahkampfwaffen erfordern ein gewisses Maß an Ausbildung und Können, um sie korrekt nutzen zu können. Fortschrittliche Nahkampfwaffen werden in einhändige und zweihändige Waffen unterteilt, siehe auch Tabelle 7-2.

Handfeuerwaffen

Dies sind Fernkampfwaffen, die mit einer Hand gehalten und benutzt werden können. Pistolen sind am weitesten verbreitet, es gibt aber noch viele andere Arten von Handfeuerwaffen. Handfeuerwaffen benötigen eine Batterie oder Munition der korrekten Größe und Art, um zu funktionieren, siehe auch Tabelle 7-3.

Langwaffen

Dies sind Fernkampfwaffen, die mit zwei Händen gehalten und benutzt werden müssen. Gewehre sind am weitesten verbreitet, es gibt aber noch viele andere Arten von Langläufigen Waffen. Manche Langläufige Waffen sind zu Automatikfeuer imstande. Langläufige Waffen benötigen eine Batterie oder Munition der korrekten Größe und Art, um zu funktionieren, siehe auch Tabelle 7-4.

Schwere Waffen

Dies sind vom Militär genutzte Waffen, die hohen Schaden verursachen und besonderes Training erfordern. Es ist schwierig, Schwere Waffen ruhig zu halten und genau zu zielen, daher erfordern sie einen minimalen Stärkewert, um ihr volles Potential nutzen zu können. Schwere Waffen müssen mit beiden Händen gehalten und genutzt werden. Sie erfordern Batterien oder Munition der richtigen Größe und Art - siehe auch Tabelle 7-5.

- **Minimumstärke:** Die Minimumstärke für Schwere Waffen der Gegenstandsstufen 1-10 ist 12 und für höhere Gegenstandsstufen 14. Hat der Anwender nicht die erforderliche Stärke, so erleidet er einen Malus von -2 auf Angriffswürfe mit dieser Waffe.

Scharfschützenwaffen

Dies sind weitreichende Fernkampfwaffen, die mit zwei Händen gehalten und benutzt werden müssen. Sie ähneln Langwaffen, sind aber auf Reichweite und Genauigkeit ausgelegt, selbst wenn dies zu Lasten des Schadenspotentials geht. Scharfschützenwaffen benötigen eine Batterie oder Munition der korrekten Größe und Art, um zu funktionieren, siehe auch Tabelle 7-6.

Spezialwaffen

Spezialwaffen widersetzen sich der Einordnung in andere Kategorien. Manche Abenteurer bevorzugen Spezialwaffen aufgrund ihrer besonderen Fähigkeiten oder ihrer exotischen Schönheit.

Munition und Granaten

Unter Munition fallen standartisierte Gegenstände wie Batterien für Energiewaffen, Patronen für Handfeuer- und Langwaffen, sowie besondere Geschosse wie Pfeile und Raketen. Granaten sind eine besondere Art von Wurfwaffe, die verschiedene Arten von Schaden verursachen und besondere behindernde Effekte erzeugen kann - siehe auch Tabelle 7-7.

Solarier-Waffenkristalle

Ein Solarier-Waffenkristall erhöht den Schaden der Solarwaffe eines Solariers. Der Solarier kann den Kristall als Standard-Aktion in seinem Sternenfunke platzieren. Solange der Kristall dort verbleibt, kommen seine Effekte zur Anwendung, sowie der Funke die Form der Solarwaffe annimmt. Während dieser Zeit kann man nur mit denselben Fähigkeiten mit dem Kristall interagieren, die auch speziell gegen den Funken genutzt werden können. Der Solarier kann den Kristall mit einer Standard-Aktion entfernen. Sollte der Funke deaktiviert werden, fällt der Kristall zu Boden. Ein Solarier kann sein enFunken nur mit einem Kristall ausstatten.

Ein Waffenkristall verleiht einem Solarier nicht die Fähigkeit, eine Solarwaffe auszubilden, sollte er diese Option nicht im Rahmen seiner Solarmanifestation gewählt haben. Die meisten Waffenkristalle erhöhen den Schaden, welchen Angriffe mit der Solarwaffe verursachen. Dieser zusätzliche Schaden entspricht in der Regel der Schadensart der Solarwaffe (meistens Hieb, Stich oder Wucht). Sollte der Eintrag zum Schaden eines Solarierkristalls eine Abkürzung hinter dem Schaden aufführen, so gehört der zusätzliche Schaden dieser Schadensart an.

Selbst wenn der zusätzliche Schaden Energieschaden sein sollte, richten sich Angriffe mit der Solarwaffe immer noch gegen die KRK des Zieles. Sollte ein Kristall einen Kritischen Effekt aufführen, so tritt dieser bei Kritischen Treffern mit der der Solarwaffe ein, solange der Kristall im Sternenfunkeln platziert ist.

Beispiel: Ein Solarier mit einem Schwächeren Photonenkristall und einer Solarwaffe, welche 2W6 Punkte Grundschaden verursacht, fügt einem Ziel bei einem Treffer 2W6 Punkte Hieb-, Stich- oder Wuchtsschaden zu plus 1W6 Punkte Feuerschaden.

Ein Solarier-Waffenkristall ist ein Hybridgegenstand, der Magie und Technik verbindet. Wenn ein Waffenkristall im Sternenfunken platziert ist und der Solarier es in Solarwaffenform verwendet, gilt die Solarwaffe hinsichtlich Schadensreduzierung als Magisch.

- **Beschädigte Solarier-Kristalle:** Sollte ein verwendeter Waffenkristall den Zustand Beschädigt besitzen, erleidet der Solarier einen Malus von -2 auf Angriffs- und Schadenswürfe mit der Solarwaffe und verursacht die Solarwaffe keine zusätzlichen Kritischen Effekte. Beide Effekte währen, bis der Kristall repariert wird. Als Hybridgegenstände können Solarier-Kristalle mittels der Zauber *Ausbessern* oder *Reparieren* repariert werden, aber auch mittels der Fertigkeiten Mystik und Technik (siehe Kapitel 6).

WAFFENTABELLEN VERSTEHEN

Jeder Eintrag in einer Waffentabelle beschreibt eine Waffe anhand der folgenden Spielwerte. Die individuellen Beschreibungen beginnen dann auf Seite 183. Die Beschreibungen sind nach Waffenkategorien organisiert (Flammen, Kryo, Laser, Plasma, Projektile, Schall, Stromstoß und Kategorielos).

Nicht alle Waffen und Munitionsarten verfügen über alle der folgenden möglichen Einträge. So haben Nahkampfwaffen und Munition z.B. keine Reichweite oder Feuergeschwindigkeit. Munition führt die Anzahl an Patronen oder Ladungen auf, die jeweils erworben werden.

- **Stufe:** Die Gegenstandsstufe der Waffe oder Munition (siehe Seite 197).
- **Preis:** Der typische Marktpreis der Waffe oder Munition.
- **Schaden:** Hier findest du den Schadenswürfel der Waffe und die Abkürzung der Schadensart (H = Hieb, S = Stich, W = Wucht, Elk = Elektrizität, Feu = Feuer, Klt = Kälte, Sre = Säure, Sch = Schall). Mehr zu Waffenschaden findest du auf Seite 169.
- **Reichweite:** Die Grundreichweite einer Fernkampfwaffe.
- **Kritisch:** Bei einem Kritischen Treffer wird der Waffenschaden zwei Mal aufgewürfelt. Dieser Eintrag enthält den zusätzlichen Effekt der Waffe, wenn du mit ihr einen Kritischen Treffer landest. Siehe auch Kritische Treffereffekte auf Seite 183.
- **Magazin:** Der Eintrag Magazin führt auf, wie groß die Batterie der Waffe maximal (im Hinblick auf die Anzahl an enthaltenen Ladungen) sein kann, die Anzahl an Patronen, die das Magazin fasst, die Menge an Brennstoff, die die Waffe fasst oder wie viele Kartuschen, Granaten oder Raketen sie fasst.
- Befindet sich hier der Eintrag „Einzeln“, kannst du nur eine solche Waffe in der Anzahl der erforderlichen Hände führen. Du kannst z.B. immer nur eine Granate oder nur einen Shuriken führen, kannst aber jederzeit einen Pfeil auf der Sehne haben und stets nur ein Netz führen. Zum Ziehen einer Waffe ist eine Bewegungsaktion erforderlich, dies schließt auch das Holen einer Granate vom Gürtel ein. Das Ziehen einer Waffe könnte sich vom Führen der Waffe unterscheiden (siehe Seite 243 und 247).
- **Verbrauch:** Dieser Eintrag besagt, wie viel Munition bei einem Angriff mit der Waffe verbraucht wird: die Anzahl an Patronen aus dem Magazin, an Ladungen der Batterie usw.
- **Masse:** Dies ist die Masse des Gegenstandes (siehe Seite 167).
- **Speziell:** Hier findest du alle besonderen Eigenschaften der Waffe oder Muniton (siehe Besondere Waffeneigenschaften auf Seite 180).

TABELLE 7-1: EINFACHE NAHKAMPFWAFFEN

EINHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	KRITISCH	MASSE	SPEZIELL
Kategorielos						
Waffenloser Schlag	–	–	1W3 W	–	–	Archaisch, Nichttödlich
Knüppel	0	–	1W6 W	–	L	Analog, Archaisch
Schlagstock, Taktischer	1	90	1W4 W	–	L	Agent, Analog
Cestus, Kampfhandschuh	1	100	1W4 W	–	L	Analog
Messer, Überlebens-	1	95	1W4 H	–	L	Agent, Analog
Duellschwert, Taktisches	2	475	1W6 H	–	L	Analog
Messer, Taktisches	7	6.000	2W4 H	–	L	Agent, Analog
Duellschwert, Vibro-	8	9.500	2W6 H	–	L	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Schockstab	9	14.200	3W4 W	Wankend	L	Agent, Nichttödlich, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 2)
Kampfhandschuh, Energie-	10	16.100	2W8 W	–	L	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Duellschwert, Monofilament-	11	26.000	3W6 H	–	L	Analog



EINHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	KRITISCH	MASSE	SPEZIELL
Dolch, Monofilament-	12	32.800	4W4 H	–	L	Agent, Analog
Kampfhandschuh, Nova-	13	52.500	3W10 W	–	L	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Dolch, Quanten-	14	64.400	6W4 H	–	L	Agent, Analog
Duellschwert, Schlitzer-	15	109.250	7W6 H	–	L	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Friedensstifter	16	185.300	6W6 W	Niederwerfend	L	Agent, Betäubung, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 2)
Kampfhandschuh, Gravo-	17	214.850	5W10 W	–	L	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Dolch, Molekular-	17	275.000	10W4 H	–	L	Agent, Analog
Duellschwert, Molekular	18	331.200	10W6 H	–	L	Analog
Schlagstock, verbessert	19	540.000	8W6 W	–	L	Agent, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)

ZWEIHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	KRITISCH	MASSE	SPEZIELL
Kategorielos						
Speer, Taktischer	1	375	1W6 S	–	1	Analog, Blockierend, Geworfen (6 m)
Stab, Kampf-	1	80	1W4 W	Nieder werfend	1	Analog, Blockierend
Kampfstab, Karbon-	7	6.150	1W8 W	Nieder werfend	1	Analog, Blockierend
Speer, Wächter-	8	10.000	2W6 S	–	1	Analog, Blockierend, Geworfen (6 m)
Speer, Vibro-	11	22.650	3W6 S	–	1	Blockierend, Energetisch (Magazin 40, Verbrauch 2), Geworfen (6 m)
Speer, Quanten-	15	107.350	7W6 S	–	1	Analog, Blockierend, Geworfen (6 m)
Kampfstab, Hartlicht-	18	320.800	8W8 W	Nieder werfend	1	Analog, Blockierend
Speer, Gravo-	19	552.000	12W6 S	–	1	Blockierend, Energetisch (Magazin 40, Verbrauch 2), Geworfen (6 m)

TABELLE 7-2: FORTSCHRITTLICHE NAHKAMPFWAFFEN

EINHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	KRITISCH	MASSE	SPEZIELL
Flamme						
Himmelsfeuerschwert, Taktisches	7	6.120	2W4 Feu	Entzündend 1W8	1	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 2)
Himmelsfeuerschwert, Inferno-	17	246.000	7W8 Feu	Entzündend 4W12	1	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Plasmaschwert, Taktisches						
Himmelsfeuerschwert, Taktisches	9	14.550	2W8 Elk & Feu	Schwere Wunde	1	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 2)
Plasmaschwert, Rotstern-	13	54.300	4W8 Elk & Feu	Schwere Wunde	1	Energetisch (Magazin 40, Verbrauch 4)
Plasmaschwert, Gelbstern-	15	127.000	5W8 Elk & Feu	Schwere Wunde	1	Energetisch (Magazin 40, Verbbrauch 4)
Plasmaschwert, Weißstern-	18	415.600	8W8 Elk & Feu	Schwere Wunde	1	Energetisch (Magazin 40, Verbrauch 4)
Plasmaschwert, Blaustern-	20	920.250	10W8 Elk & Feu	Schwere Wunde	1	Energetisch (Magazin 40, Verbrauch 4)
Stromstoß						
Elektroknüppel, Statischer	8	9.150	1W12 Elk	Überspringend 1W4	1	Betäubend, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 2)
Elektroknüppel, Aurora-	11	23.000	2W12 Elk	Überspringend 2W4	1	Betäubend, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 2)
Elektroknüppel, Gewitter-	16	80.200	3W12 Elk	Überspringend 3W4	1	Betäubend, Energetisch (Magazin 40, Verbrauch 2)
Elektroknüppel, Wirbelsturm-	19	545.000	6W12 Elk	Überspringend 64	1	Betäubend, Energetisch (Magazin 40, Verbrauch 2)
Schall						
Schallimpulshandschuh, Donnerschlag-	2	475	1W6 W & Sch	Niederwerfend	1	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Schallimpulshandschuh, Niedrigfrequenz-	7	7.340	2W6 W & Sch	Niederwerfend	1	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Schallimpulshandschuh, Hochfrequenz-	12	31.300	5W6 W & Sch	Niederwerfend	1	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Schallimpulshandschuh, Todesfee-	16	148.200	10W6 W & Sch	Niederwerfend	1	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)

EINHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	KRITISCH	MASSE	SPEZIELL
Kategorielos						
Hammer, Sturm-	1	95	1W6 W	–	1	Analog
Langschwert	1	375	1W8 H	–	1	Analog
Sternmesser, Taktisches	1	110	1W4 S	–	L	Analog, Geworfen (6 m)
Karbonfaserpeitsche, Standard	1	240	1W4 H	–	L	Analog, Entwaffnen, Nichttödlich, Reichweite, Zu Fall bringen
Injektionshandschuh	2	490	1W4 S	Injektion SG+2	L	Analog, Injektion
Reißzahnklinge	7	5.430	1W12 H	Blutung 1W8	1	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Langschwert, Keramik-	7	8.420	2W8 H	–	1	Analog
Sternmesser, Keramik-	8	9.810	4W4 S	–	L	Analog, Geworfen (15 m)
Langschwert, Mikrosägeblatt-	9	12.100	2W10 H	Blutung 2W6	1	Analog
Hammer, Kometen-	10	16.900	4W6 W	–	1	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 2)
Langschwert, Monofilament-	11	26.300	4W8 H	–	1	Analog
Karbonfaserpeitsche, Betäubende	11	24.800	5W4 H	–	L	Betäubung, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 2), Entwaffnen, Reichweite, Zu Fall bringen
Sternmesser, Beschleunigtes	12	40.400	4W8 S & Feu	–	L	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1), Geworfen (9 m)
Malmklinge	13	45.700	4W10 H	Blutung 2W8	1	Analog
Langschwert, Quanten-	14	79.500	7W8 H	Schwere Wunde	L	Analog
Monopeitsche	15	107.000	10W4 H	Schwere Wunde	L	Analog, Entwaffnen, Reichweite, Zu Fall bringen
Hammer, Meteor-	16	164.500	11W6 W	–	1	Analog
Sternmesser, Lichtschnelles	16	183.400	8W8 S & Feu	–	L	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 2), Geworfen (15 m)
Langschwert, Molekular-	17	245.200	10W8 H	–	1	Analog
Langschwert, Ultrasägeblatt-	18	368.100	8W10 H	Blutung 6W6	1	Analog
Hammer, Gravitationssenken-	19	551.000	15W6 W	–	1	Energetisch (Magazin 40, Verbrauch 2)
Sternmesser, Dimensionsschnitt-	19	602.200	8W12 S	–	L	Analog, Geworfen (24 m)
Langschwert, Dimensionsschnitt-	20	727.300	14W8 H	–	1	Analog

ZWEIHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	KRITISCH	MASSE	SPEZIELL
Kryo						
Kryopike, Taktische	5	3.360	1W8 Klt	–	2	Energetisch (Magazin 40, Verbrauch 2), Reichweite
Kryopike, Verbesserte	12	34.800	2W8 Klt	Wankend	2	Energetisch (Magazin 40, Verbrauch 2), Reichweite
Flammen						
Flammendoschko, Funken-	2	750	1W8 Feu	Verwundung	1	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Flammendoschko, Lodernd	8	8.500	2W8 Feu	Verwundung	1	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Flammendoschko, Inferno-	13	53.200	5W8 Feu	Verwundung	1	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Flammendoschko, Sonnenfeuer-	19	595.000	10W8 Feu	Schwere Wunde	1	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Plasma						
Plasmadoschko, Rotstern-	6	4.650	1W10 Elk & Feu	Schwere Wunde	1	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 2)
Plasmadoschko, Gelbstern-	10	17.000	2W10 Elk & Feu	Schwere Wunde	1	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 2)
Plasmadoschko, Weißstern-	15	126.800	5W10 Elk & Feu	Schwere Wunde	1	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 2)
Plasmadoschko, Blaustern-	18	364.100	7W10 Elk & Feu	Schwere Wunde	1	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 2)
Kategorielos						
Doschko, Taktisches	1	240	1W12 S	–	1	Analog, Unhandlich
Pike, Taktische	2	475	1W8 S	–	2	Analog, Reichweite
Krummschwert, Karbonstahl-	4	2.230	1W10 H	Blutung 1W6	2	Analog
Langhammer, Taktischer	5	3.360	1W10 W	Niederwerfend	2	Analog, Reichweite, Unhandlich
Verheererklinge, Peinbringende	7	5.500	2W8 H	–	1	Analog
Doschko, Verbessertes	7	5.300	2W12 S	–	1	Analog, Unhandlich
Kampfstab, Wächter-	7	6.320	1W10 W	–	1	Betäubung, Blockierend, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Pike, Verbesserte	9	12.200	2W8 S	Blutung 1W8	2	Analog, Reichweite
Langhmmer, Verbesserter	9	14.300	3W10, W	Niederwerfend	2	Analog, Reichweite, Unhandlich
Krummschwert, Monofilament-	10	18.100	3W10 H	Blutung 2W6	1	Analog
Doschko, Monofilament-	11	24.600	4W12 S	–	1	Analog, Unhandlich



ZWEIHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	KRITISCH	MASSE	SPEZIELL
Verheererklinge, Zerstörende	13	43.900	5W8 H	–	1	Analog
Kampfstab, Abwehrender	13	45.200	3W8 W	Niederwerfend	1	Betäubung, Blockierend, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Langhammer, Mach 1	13	44.100	5W10 W	Niederwerfend	2	Energetisch (Magazin 40, Verbrauch 4), Reichweite, Unhandlich
Doschko, Quanten-	14	71.500	7W12 S	–	1	Analog, Unhandlich
Pike, Elite-	15	95.700	7W8 S	Blutung 3W8	2	Analog, Reichweite
Krummschwert, Vibro-	16	184.300	8W10 H	Blutung 5W8	2	Energetisch (Magazin 40, Verbrauch 2)
Doschko, Molekular-	17	248.000	10W12 S	–	1	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1), Unhandlich
Langhammer, Mach 2	17	273.000	10W10 W	Niederwerfend	2	Analog, Reichweite, Unhandlich
Verheererklinge, Apokalypse-	18	410.200	12W8 H	–	1	Analog
Doschko, Dimensionsklingen-	19	546.100	13W12 S	–	1	Analog, Unhandlich
Krummschwert, Dimensionsschnitt-	20	815.000	12W10 H	Blutung 6W6	2	Energetisch (Magazin 40, Verbrauch 2)
Langhammer, Mach 3	20	905.700	14W10 W & Feu	Niederwerfend	2	Energetisch (Magazin 40, Verbrauch 4), Reichweite, Unhandlich

TABELLE 7-3: HANDFEUERWAFFEN

EINHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	REICHWEITE	KRITISCH	MAGAZIN	VERBRAUCH	MASSE	SPEZIELL
Kryo									
Kältepistole, Erfrierungs-	5	3.060	1W6 Klt	18 m	Wankend	20 Ladungen	1	L	–
Kältepistole, Hagelsturm-	10	16.900	2W6 Klt	18 m	Wankend	40 Ladungen	2	L	–
Kältepistole, Blizzard-	15	94.500	4W6 Klt	18 m	Wankend	40 Ladungen	2	L	–
Kältepistole, Lawinen-	19	492.900	6W6 Klt	18 m	Wankend	80 Ladungen	4	L	–
Flammen									
Signalpistole, Überlebens-	1	90	1W3 Feu	9 m	Entzündend 1W6	1 Signalrakete	1	L	Analog, Strahlend
Flammenpistole	2	470	1W4 Feu	6 m	Entzündend 1W4	20 Benzin	4	L	Linie, Unhandlich
Laser									
Laserpistole, Azimut-	1	350	1W4 Feu	24 m	Entzündend 1W4	20 Ladungen	1	L	–
Laserpistole, Korona-	6	4.270	2W4 Feu	27 m	Entzündend 1W4	20 Ladungen	1	L	–
Laserpistole, Aphelium--	9	14.820	3W4 Feu	27 m	Entzündend 1W4	40 Ladungen	2	L	Überladbar 1W4
Laserpistole, Periheliun-	12	40.200	4W4 Feu	27 m	Entzündend 2W4	40 Ladungen	2	L	–
Laserpistole, Parallax-	14	82.000	5W4 Feu	27 m	Entzündend 3W4	80 Ladungen	4	L	Überladbar 2W4
Laserpistole, Zenit-	17	245.200	8W4 Feu	30 m	Entzündend 4W4	80 Ladungen	4	L	–
Plasma									
Plasmapistole, Rotstern-	7	7.200	1W8 Elk & Feu	6 m	Entzündend 1W8	20 Ladungen	4	L	Linie, Unhandlich
Plasmapistole, Gelbstern-	12	40.300	2W8 Elk & Feu	7,50 m	Entzündend 1W8	40 Ladungen	8	L	Linie, Unhandlich
Plasmapistole, Weißstern-	15	107.500	3W8 Elk & Feu	9 m	Entzündend 2W8	100 Ladungen	20	L	Linie, Unhandlich
Plasmapistole, Blaustern-	19	565.000	5W8 Elk & Feu	12 m	Entzündend 3W8	100 Ladungen	20	L	Linie, Unhandlich
Projektil									
Halbautomatische Pistole, Taktische	1	260	1W6 S	9 m	–	9 Schuss	1	L	Analog
Halbautomatische Pistole, Verbesserte	7	5.500	2W6 S	18 m	–	12 Schuss	1	L	Analog
Halbautomatische Pistole, Elite-	10	18.200	3W6 S	18 m	–	12 Schuss	1	L	Analog
Halbautomatische Pistole, Paragon-	13	45.200	4W6 S	18 m	–	16 Schuss	1	L	Analog
Gyrojetpistole, Taktische	15	91.500	3W12 W	24 m	Niederwerfend	8 Miniraketen	1	L	Analog
Gyrojetpistole, Verbesserte	17	212.700	4W12 W	24 m	Niederwerfend	8 Miniraketen	1	L	Analog
Gyrojetpistole, Elite-	20	715.800	5W12 W	24 m	Niederwerfend	8 Miniraketen	1	L	Analog
Stromstoß									
Elektroschockpistole	1	250	1W4 Elk	9 m	–	20 Ladungen	1	L	Nichttödlich
Ionenpistole, Statische	2	750	1W6 Elk	15 m	Überspringend 2	20 Ladungen	2	L	Betäubend
Ionenpistole, Aurora-	13	45.700	3W6 Elk	15 m	Überspringend 2W6	40 Ladungen	2	L	Betäubend
Ionenpistole, Gewitter-	18	365.500	3W12 Elk	15 m	Überspringend 4W6	100 Ladungen	10	L	Betäubend



PYRIER-FLAMMENWERFER
ART: Schwere Waffe (zweihändig)
KATEGORIE: Flammen
SCHADEN: 1W6 Feu
KRITISCH: Entzündend 1W6



TAKTISCHE HALBAUTOMATISCHE PISTOLE
ART: Handfeuerwaffe (einhändig)
KATEGORIE: Projektil
SCHADEN: 1W6 S
KRITISCH: —

TAKTISCHES GYROSTRAHLGEWEHR
ART: Langwaffe (zweihändig)
KATEGORIE: Projektil
SCHADEN: 3W12 W
KRITISCH: Niederwerfend





AUTOMATIKZIELGEWEHR
ART: Langwaffe (zweihändig)
KATEGORIE: Projektil
SCHADEN: 1W6 S
KRITISCH: —



TAKTISCHES SCHIRRENAUGENGEWEHR
ART: Scharfschützenwaffe (zweihändig)
KATEGORIE: Projektil
SCHADEN: 1W10 S
KRITISCH: —



VERKÜRZTE SCHROTFLINTE
ART: Langwaffe (zweihändig)
KATEGORIE: Projektil
SCHADEN: 1W12 S
KRITISCH: —





SCHWERE REAKTIONSKANONE
ART: SCHWERE WAFFE (ZWEIHÄNDIG)
KATEGORIE: PROJEKTIL
SCHADEN: 3W10 S
KRITISCH: —

TAKTISCHES MASCHINENGESCHÜTZ
ART: Schwere Waffe (zweihändig)
KATEGORIE: Projektil
SCHADEN: 1W12 S
KRITISCH: —

LEICHTES MASCHINENGEWEHR
ART: Schwere Waffe (zweihändig)
KATEGORIE: Projektil
SCHADEN: 2W10 S
KRITISCH: —







STATISCHE IONENPISTOLE
ART: HANDFEUERWAFFE (EINHÄNDIG)
KATEGORIE: SCHOCK
SCHADEN: 1W6 ELK
KRITISCH: ÜBERSPRINGEND 2

AURORA-BLITZWERFER
ART: SCHWERE WAFFE (ZWEIHÄNDIG)
KATEGORIE: SCHOCK
SCHADEN: 2W12 ELK
KRITISCH: —



STATISCHES IONENGEWEHR
ART: LANGWAFFE (ZWEIHÄNDIG)
KATEGORIE: SCHOCK
SCHADEN: 1W12 ELK
KRITISCH: ÜBERSPRINGEND 1W6



ELITE-AUTOMATIKLASERGEWEHR
ART: SCHWERE WAFFE (ZWEIHÄNDIG)
KATEGORIE: LASER
SCHADEN: 6W8 FEU
KRITISCH: ENTZÜNDEND 2W10



ÜBERSICHT
CHARAKTER-ERSCHAF-FUNG
VÖLKER
KLASSEN
FERTIG-KEITEN
TALENTE
AUSRÜS-TUNG
TAKTISCHE REGELN
RAUM-SCHIFFE
MAGIE UND ZAUBER
SPIEL LEITEN
HINTER-GRUND
PATHFINDER



ROTSTERN-PLASMAPISTOLE
ART: Handfeuerwaffe (einhändig)
KATEGORIE: Plasma
SCHADEN: 1W8 Elk & Feu
KRITISCH: Entzündend 1W8



AZIMUT-LASERPISTOLE
ART: HANDFEUERWAFFE (EINHÄNDIG)
KATEGORIE: LASER
SCHADEN: 1W4 FEU
KRITISCH: ENTZÜNDEND 1W4



GELBSTERN-PLASMAGEWEHR
ART: Langwaffe (zweihändig)
KATEGORIE: Plasma
SCHADEN: 2W10 Elk & Feu
KRITISCH: Entzündend 1W8



KORONA-LASERGEWEHR
ART: Langwaffe (zweihändig)
KATEGORIE: Laser
SCHADEN: 2W6 Feu
KRITISCH: Entzündend 1W6



GELBSTERN-PLASMAKANONE
ART: Schwere Waffe (zweihändig)
KATEGORIE: Plasma
SCHADEN: 4W10 Elk & Feu
KRITISCH: Entzündend 2W8



TAKTISCHES AUTOMATIKLASERGEWEHR
ART: Langwaffe (zweihändig)
KATEGORIE: Laser
SCHADEN: 5W4 Feu
KRITISCH: Entzündend 2W4



DONNERSCHLAG-SCHALLPISTOLE
ART: Handfeuerwaffe (einhändig)
KATEGORIE: Schall
SCHADEN: 1W8 Sch
KRITISCH: Taubmachend



APHELIUM-ARTILLERIELASER
ART: SCHWERE WAFFE (ZWEIHÄNDIG)
KATEGORIE: LASER
SCHADEN: 3W8 FEU
KRITISCH: ENTZÜNDEND 1W6



DONNERSCHLAG-STRASSENFEGER
ART: LANGWAFFE (ZWEIHÄNDIG)
KATEGORIE: SCHALL
SCHADEN: 1W6 SCH
KRITISCH: NIEDERWERFEND



ÜBERLICHT-SCHIRRENAUGENGEWEHR
ART: SCHARFSCHÜTZENWAFFE (ZWEIHÄNDIG)
KATEGORIE: PROJEKTIL
SCHADEN: 10W10 S
KRITISCH: —



ERFRIERUNGS-KÄLTEPISTOLE
ART: HANDFEUERWAFFE (EINHÄNDIG)
KATEGORIE: KRYO
SCHADEN: 1W6 KLT
KRITISCH: WANKEND



HAGELSTURM-KÄLTEGEWEHR
ART: LANGWAFFE (ZWEIHÄNDIG)
KATEGORIE: KRYO
SCHADEN: 2W8 KLT
KRITISCH: WANKEND



TAKTISCHE KÄLTEKANONE
ART: SCHWERE WAFFE (ZWEIHÄNDIG)
KATEGORIE: KRYO
SCHADEN: 3W8 KLT
KRITISCH: WANKEND

EINHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	REICHWEITE	KRITISCH	MAGAZIN	VERBRAUCH	MASSE	SPEZIELL
Schall									
Schallpistole, Donnerschlag-	4	2.300	1W8 Sch	12 m	Taubmachend	20 Ladungen	2	L	–
Schallpistole, Niedrigfrequenz-	11	26.200	2W8 Sch	12 m	Taubmachend	40 Ladungen	4	L	Überladbar1W6
Schallpistole, Hochfrequenz-	14	71.300	3W8 Sch	12 m	Taubmachend	60 Ladungen	6	L	–
Schallpistole, Todesfee-	16	191.000	4W8 Sch	12 m	Taubmachend	80 Ladungen	8	L	Überladbar 1W10
Kategorielos									
Nadlerpistole	1	105	1W4 S	9 m	Injektion SG+2	6 Nadelpfeile	1	L	Analog, Injektion

TABELLE 7-4: LANGWAFFEN

ZWEIHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	REICHWEITE	KRITISCH	MAGAZIN	VERBRAUCH	MASSE	SPEZIELL
Kryo									
Kältegewehr, Erfrierungs-	4	2.330	1W8 Klt	18 m	Wankend	40 Ladungen	2	1	–
Kältegewehr, Hagelsturm-	8	10.100	2W8 Klt	18 m	Wankend	40 Ladungen	2	2	–
Kältegewehr, Blizzard-	14	79.800	4W8 Klt	18 m	Wankend	80 Ladungen	4	2	–
Kältegewehr, Lawinen-	18	410.200	7W8 Klt	18 m	Wankend	100 Ladungen	5	2	–
Flammen									
Flammengewehr	2	490	1W6 Feu	7,50 m	Entzündend 1W6	20 Benzin	5	1	Linie, Unhandlich
Laser									
Lasergewehr, Azimut-	1	425	1W8 Feu	36 m	Entzündend 1W6	20 Ladungen	1	1	–
Lasergewehr, Korona-	6	4.650	2W6 Feu	36 m	Entzündend 1W6	40 Ladungen	1	1	–
Lasergewehr, Aphelium–	9	14.300	3W6 Feu	36 m	Entzündend 1W6	40 Ladungen	1	1	–
Suchergewehr, Taktisches	11	26.900	5W4 Feu	18 m	Entzündend 2W4	40 Ladungen	4	2	Automatisch
Lasergewehr, Periheliun-	13	53.800	5W6 Feu	39 m	Entzündend 2W6	100 Ladungen	2	1	–
Automatiklasergewehr, Verbessertes	15	95.500	7W4 Feu	18 m	Entzündend 3W4	100 Ladungen	10	2	Automatisch
Lasergewehr, Parallax-	17	248.000	8W6 Feu	45 m	Entzündend 4W6	100 Ladungen	2	1	–
Automatiklasergewehr, Elite-	19	548.100	12W4 Feu	18 m	Entzündend 5W4	100 Ladungen	5	2	Automatisch
Lasergewehr, Zenit-	20	722.000	11W6 Feu	45 m	Entzündend 5W6	100 Ladungen	2	1	–
Plasma									
Plasmagewehr, Rotstern-	6	4.600	1W10 Elk & Feu	12 m	Entzündend 1W4	40 Ladungen	4	2	Linie, Unhandlich
Plasmagewehr, Gelbstern-	10	16.800	2W10 Elk & Feu	12 m	Entzündend 1W8	40 Ladungen	4	2	Linie, Unhandlich
Plasmawerfer, Weißstern-	13	49.100	3W10 Elk & Feu	24 m	Entzündend 1W10	100 Ladungen	5	2	Überladen 1W10
Plasmagewehr, Weißstern-	15	126.600	4W10 Elk & Feu	18 m	Entzündend 2W8	40 Ladungen	4	2	Linie, Unhandlich
Plasmawerfer, Blaustern-	17	275.000	5W10 Elk & Feu	24 m	Entzündend 2W10	200 Ladungen	10	2	Überladen 2W10
Plasmagewehr, Blaustern-	20	935.000	8W10 Elk & Feu	30 m	Entzündend 4W8	100 Ladungen	10	2	Linie, Unhandlich
Projektil									
Jagdgewehr	1	240	1W8 S	27 m	–	6 Schuss	1	1	Analog
Schrotflinte, Mehrzweck-	1	235	1W4 S	4,50 m	–	4 Schrotpatronen	1	1	Analog, Kegel
Säurepfeilgewehr, Taktisch	2	485	1W8 S & Sre	24 m	Korrodierend 1W4	10 Nadelpfeile	1	1	Analog
Automatikgewehr	2	755	1W6 S	18 m	–	10 Schuss	1	2	Analog, Automatisch
Armbrustgewehr, Taktisches	2	475	1W10 S	21 m	–	1 Pfeil	1	2	Unhandlich
Säurepfeilgewehr, Duales	7	6.900	2W8 S & Sre	27 m	Korrodierend 2W4	24 Nadelpfeile	2	1	Analog
Suchergewehr, Taktisches	7	6.030	2W8 S	30 m	–	8 Schuss	1	1	Analog
Armbrustgewehr, Duales	8	8.250	2W10 S	21 m	–	4 Pfeile	2	2	Unhandlich
Schrotflinte, Verkürzte	8	8.300	1W12 S	4,50 m	–	8 Schrotpatronen	1	1	Analog, Kegel
Magnetgewehr, Taktisches	9	11.800	2W8 S	18 m	–	18 Schuss	1	2	Analog, Automatisch
Sturmgewehr	10	16.500	3W8 S	27 m	–	12 Schuss	1	1	Analog



ZWEIHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	REICHWEITE	KRITISCH	MAGAZIN	VERBRAUCH	MASSE	SPEZIELL
Säurepfeilgewehr, Komplexes	12	39.200	4W8 S & Sre	27 m	Korrodierend 4W4	48 Nadelpfeile	4	2	Analog
Schrotflinte, Aufschlags-	12	30.400	2W12 S	4,50 m	–	12 Schrotpatronen	1	2	Analog, Kegel
Gyrojetgewehr, Taktisches	13	54.000	3W12 W	30 m	Niederwerfend	12 Miniraketen	1	2	Analog
Magnetgewehr, Verbessertes	13	53.700	4W8 S	18 m	–	24 Schuss	1	2	Analog, Automatisch
Suchergewehr, Verbessertes	14	72.300	6W8 S	30 m	–	18 Schuss	1	1	Analog
Gyrojetgewehr, Verbessertes	15	122.800	5W12 W	36 m	Niederwerfend	12 Miniraketen	1	2	Analog
Schrotflinte, Wirbel-	15	91.900	3W12 S	9 m	–	12 Schrotpatronen	1	2	Analog, Kegel
Magnetgewehr, Elite-	16	185.100	6W8 S	36 m	–	36 Schuss	1	2	Analog, Automatisch
Gyrojetgewehr, Elite-	17	245.600	6W12 W	36 m	Niederwerfend	12 Miniraketen	1	2	Analog
Suchergewehr, Elite-	17	242.500	9W8 S	30 m	–	18 Schuss	1	1	Analog
Schrotflinte, Schrapnell-	18	331.000	4W12 S	9 m	–	12 Schrotpatronen	1	2	Analog, Kegel
Magnetgewehr, Paragon-	19	612.600	8W8 S	36 m	–	48 Schuss	1	2	Analog, Automatisch
Gyrojetgewehr, Paragon-	20	723.500	8W12 W	36 m	Niederwerfend	12 Miniraketen	1	2	Analog
Suchergewehr, Paragon-	20	809.200	12W8 S	30 m	–	24 Schuss	1	1	Analog
Stromstoß									
Elektroschockgewehr	1	100	1W6 Elk	15 m	–	40 Ladungen	2	1	Nichttödlich
Ionenemitter, Taktischer	2	750	1W4 Elk	4,50 m	–	20 Ladungen	4	1	Betäubung, Kegel, Unhandlich
Ionengewehr, Statisches	6	4.200	1W12 Elk	21 m	Überspringend 1W6	40 Ladungen	1	2	Betäubend
Ionenemitter, Verbesserter	9	13.200	2W4 Elk	9 m	–	40 Ladungen	10	1	Betäubung, Kegel, Unhandlich
Ionengewehr, Aurora-	11	24.500	2W12 Elk	21 m	Überspringend 2W6	40 Ladungen	1	2	Betäubend
Ionengewehr, Gewitter-	16	190.300	4W12 Elk	24 m	Überspringend 4W6	80 Ladungen	2	2	Betäubend
Ionengewehr, Wirbelsturm-	19	622.000	6W12 Elk	24 m	Überspringend 6W6	100 Ladungen	2	2	Betäubend
Schall									
Schallgewehr, Donnerschlag-	5	3.400	1W10 Sch	15 m	Taubmachend	40 Ladungen	2	1	–
Straßenfeger, Donnerschlag	7	7.150	1W10 Sch	15 m	Niederwerfend	40 Ladungen	5	2	Überladbar 1W6
Schallgewehr, Niedrigfrequenz-	10	17.000	2W10 Sch	15 m	Taubmachend	40 Ladungen	2	2	–
Straßenfeger, Niedrigfrequenz-	12	39.300	3W10 Sch	15 m	Niederwerfend	40 Ladungen	5	2	Überladb 1W8
Schallgewehr, Hochfrequenz-	14	80.200	4W10 Sch	15 m	Taubmachend	80 Ladungen	4	2	–
Straßenfeger, Hochfrequenz-	16	195.000	5W10 Sch	15 m	Niederwerfend	40 Ladungen	5	2	Überladbar 1W10
Schallgewehr, Todesfee-	18	364.500	6W10 Sch	15 m	Taubmachend	100 Ladungen	5	2	–
Kategorielos									
Nadlergewehr	1	110	1W6 S	18 m	Injektion SG+2	12 Nadelpfeile	1	1	Analog, Injektion

TABELLE 7-5: SCHWERE WAFFEN

ZWEIHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	REICHWEITE	KRITISCH	MAGAZIN	VERBRAUCH	MASSE	SPEZIELL
Kryo									
Kältekanone, Taktische	11	23.000	3W8 Klt	18 m	Wankend	80 Ladungen	4	2	Linie, Unhandlich
Kältekanone, Verbesserte	14	81.400	5W8 Klt	18 m	Wankend	100 Ladungen	5	2	Linie, Unhandlich
Kältekanone, Elite-	18	412.800	8W8 Klt	24 m	Wankend	100 Ladungen	5	2	Linie, Unhandlich

ZWEIHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	REICHWEITE	KRITISCH	MAGAZIN	VERBRAUCH	MASSE	SPEZIELL
Flammen									
Flammenwerfer, Pyrier-	2	780	1W6 Feu	4,50 m	Entzündend 1W6	20 Benzin	4	2	Analog, Kegel, Unhandlich
Flammenwerfer, Salamander-	8	8.600	2W6 Feu	9 m	Entzündend 2W6	20 Benzin	5	2	Analog, Kegel, Unhandlich
Flammenwerfer, Höllenhund-	12	35.100	4W6 Feu	9 m	Entzündend 4W6	40 Benzin	8	2	Analog, Kegel, Unhandlich
Flammenwerfer, Draka-	15	128.000	6W6 Feu	9 m	Entzündend 6W6	40 Benzin	10	2	Analog, Kegel, Unhandlich
Flammenwerfer, Phönix-	18	367.500	9W6 Feu	9 m	Entzündend 9W6	40 Benzin	10	2	Analog, Kegel, Unhandlich
Laser									
Artillerielaser, Azimut-	1	425	1W10 Feu	36 m	Entzündend 1W6	20 Ladungen	2	3	Durchschlagend
Artillerielaser, Korona-	6	4.650	2W8 Feu	36 m	Entzündend 1W6	40 Ladungen	4	3	Durchschlagend
Artillerielaser, Aphelium–	9	14.300	3W8 Feu	36 m	Entzündend 1W6	40 Ladungen	4	3	Durchschlagend
Automatiklasergewehr, Taktisches	10	19.400	2W8 Feu	36 m	Entzündend 1W8	40 Ladungen	1	2	Automatisch
Artillerielaser, Perihelion-	13	53.800	4W8 Feu	39 m	Entzündend 2W6	100 Ladungen	5	3	Durchschlagend
Automatiklasergewehr, Verbessertes	16	145.700	4W8 Feu	36 m	Entzündend 2W8	40 Ladungen	1	2	Automatisch
Artillerielaser, Parallax-	17	248.000	7W8 Feu	45 m	Entzündend 4W6	100 Ladungen	5	3	Durchschlagend
Automatiklasergewehr, Elite-	19	543.300	6W8 Feu	36 m	Entzündend 2W10	40 Ladungen	1	2	Automatisch
Artillerielaser, Zenit-	20	722.000	9W8 Feu	45 m	Entzündend 5W6	100 Ladungen	5	3	Durchschlagend
Plasma									
Plasmakanone, Rotstern-	8	8.650	2W10 Elk & Feu	30 m	Entzündend 1W8	40 Ladungen	5	2	Explosion (1,50 m), Unhandlich
Plasmakanone, Gelbstern-	14	62.800	4W10 Elk & Feu	30 m	Entzündend 2W8	100 Ladungen	5	2	Explosion (1,50 m), Unhandlich
Plasmakanone, Weißstern-	16	189.200	6W10 Elk & Feu	30 m	Entzündend 3W8	100 Ladungen	5	2	Explosion (1,50 m), Unhandlich
Plasmakanone, Blaustern-	20	950.000	8W10 Elk & Feu	30 m	Entzündend 4W8	100 Ladungen	10	2	Explosion (3 m), Unhandlich
Projektil									
Reaktionskanone, Leichte	1	250	1W10 S	27 m	–	6 Schuss	1	3	Durchschlagend
Maschinengewehr, Truppen-	4	2.060	1W10 S	18 m	–	40 Schuss	2	2	Analog, Automatisch
Maschinengeschütz, Taktisches	6	4.240	1W12 S	36 m	–	80 Schuss	2	2	Automatisch
Reaktionskanone, Taktische	7	6.100	2W10 S	27 m	–	6 Schuss	1	3	Durchschlagend
Maschinengewehr, Leichtes	8	8.600	2W10 S	18 m	–	60 Schuss	2	2	Analog, Automatisch
Maschinengeschütz, Verbessertes	9	13.100	2W12 S	36 m	–	100 Schuss	2	2	Automatisch
Reaktionskanone, Schwere	10	16.750	3W10 S	30 m	–	6 Schuss	1	3	Durchschlagend
Sternenkanone, Leichte	10	19.200	2W12 S	9 m	Verwundung	18 Schrotpatronen	6	2	Kegel
Armbrustgewehr, Verbessertes	11	21.900	4W10 S	21 m	–	12 Pfeile	4	2	Unhandlich
Maschinengewehr, Mittelschweres	11	23.100	3W10 S	18 m	–	60 Schuss	2	2	Analog, Automatisch
Maschinengeschütz, Elite-	13	53.700	4W12 S	36 m	–	100 Schuss	2	2	Automatisch
Armbrustgewehr, Elite-	14	71.400	6W10 S	18 m	–	30 Pfeile	6	2	Unhandlich
Reaktionskanone, Verbesserte	14	73.000	6W10 S	30 m	–	6 Schuss	1	3	Durchschlagend
Sternenkanone, Schwere	15	122.800	4W12 S	9 m	Verwundung	32 Schrotpatronen	8	2	Kegel
Maschinengewehr, Schweres	17	220.300	7W10 S	36 m	–	100 Schuss	4	2	Analog, Automatisch
Reaktionskanone, Elite-	17	244.000	8W10 S	30 m	–	6 Schuss	1	3	Durchschlagend
Armbrustgewehr, Paragon-	18	327.200	10W10 S	18 m	–	40 Pfeile	8	2	Unhandlich
Reaktionskanone, Paragon-	20	810.000	12W10 S	30 m	–	6 Schuss	1	3	Durchschlagend
Maschinengeschütz, Paragon-	20	826.000	9W12 S	36 m	–	100 Schuss	2	2	Automatisch



ZWEIHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	REICHWEITE	KRITISCH	MAGAZIN	VERBRAUCH	MASSE	SPEZIELL
Stromstoß									
Blitzwerfer, Statischer	6	4.620	1W12 Elk	12 m	–	40 Ladungen	2	2	Explosion (3 m), Unhandlich
Blitzwerfer, Aurora-	10	19.100	2W12 Elk	12 m	–	40 Ladungen	4	2	Explosion (4,50 m), Unhandlich
Blitzwerfer, Gewitter-	16	164.800	5W12 Elk	12 m	–	100 Ladungen	10	2	Explosion (6 m), Unhandlich
Blitzwerfer, Wirbelsturm-	20	735.000	7W12 Elk	12 m	–	100 Ladungen	10	2	Explosion (6 m), Unhandlich
Schall									
Heuler, Donnerschlag-	5	3.350	1W10 Sch	9 m	Taubmachend	40 Ladungen	4	2	Kegel, Unhandlich
Heuler, Niedrigfrequenz-	9	14.000	2W10 Sch	18 m	Taubmachend	80 Ladungen	8	2	Kegel, Unhandlich
Heuler, Hochfrequenz-	15	107.500	4W10 Sch	18 m	Taubmachend	100 Ladungen	10	2	Kegel, Unhandlich
Kategorielos									
IRAV-Granatwerfer, Söldner-	1	280	nach Granate	18 m	–	6 Granaten	1	2	Analog
IRAV-Granatwerfer, Truppen-	8	9.400	nach Granate	21 m	–	12 Granaten	1	3	Analog
IRAV-Raketenwerfer	10	18.200	–	24 m	–	1 Rakete	1	2	–

TABELLE 7-6: SCHARFSCHÜTZENWAFFEN

ZWEIHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	REICHWEITE	KRITISCH	MAGAZIN	VERBRAUCH	MASSE	SPEZIELL
Projektil									
Schirrenaugengewehr, Taktisches	2	755	1W10 S	21 m	–	1 Schuss	1	1	Analog, Scharfschütze (75 m), Unhandlich
Schirrenaugengewehr, Verbessertes	8	9.350	2W10 S	21 m	–	4 Schuss	1	2	Analog, Scharfschütze (150 m), Unhandlich
Schirrenaugengewehr, Elite-	13	54.000	4W10 S	24 m	–	6 Schuss	1	2	Analog, Scharfschütze (225 m), Unhandlich
Schirrenaugengewehr, Paragon-	16	147.200	6W10 S	24 m	–	6 Schuss	1	1	Analog, Scharfschütze (300 m), Unhandlich
Schirrenaugengewehr, Überlicht-	20	740.800	10W10 S	24 m	–	4 Schuss	1	1	Analog, Scharfschütze (300 m), Unhandlich

TABELLE 7-7: GRANATEN

GRANATEN	STUFE	PREIS	REICHWEITE	MAGAZIN	MASSE	SPEZIELL
Splittergranate I	1	35	6 m	Einzeln	L	Explosion (1W6 S, 4,50 m)
Schockgranate I	1	130	6 m	Einzeln	L	Explosion (1W8 S, 4,50 m)
Rauchgranate	1	40	6 m	Einzeln	L	Explosion (Rauchwolke 1 Minute, 6 m)
Klebgranate I	1	170	6 m	Einzeln	L	Explosion (Verstrickt 2W4 Runden, 3 m)
Blendgranate I	2	275	6 m	Einzeln	L	Explosion (Blind 1W4 Runden, 1,50 m)
Brandgranate I	2	375	6 m	Einzeln	L	Explosion (1W6 Feu, 1W4 Entzündend, 1,50 m)
Splittergranate II	4	700	6 m	Einzeln	L	Explosion (2W6 S, 4,50 m)
Kreischgranate I	4	725	6 m	Einzeln	L	Explosion (1W10 Sch, Taub 1W4 Minuten, 4,50 m)
Schockgranate II	4	650	6 m	Einzeln	L	Explosion (1W12 Elk, 4,50 m)
Klebgranate II	4	675	6 m	Einzeln	L	Explosion (Verstrickt 2W4 Runden, 4,50 m)
Kryogranate I	6	1.220	6 m	Einzeln	L	Explosion (1W8 Klt, 3 m)
Blendgranate II	6	1.350	6 m	Einzeln	L	Explosion (Blind 1W4 Runden, 3 m)
Brandgranate II	6	1.040	6 m	Einzeln	L	Explosion (2W6 Feu, 1W6 Entzündend, 3 m)
Splittergranate III	8	2.560	6 m	Einzeln	L	Explosion (4W6 S, 4,50 m)
Brandgranate III	8	2.800	6 m	Einzeln	L	Explosion (3W6 Feu, 1W6 Entzündend, 3 m)
Kreischgranate II	8	2.720	6 m	Einzeln	L	Explosion (2W10 Sch, Taub 1W4 Minuten, 6 m)
Kryogranate II	10	5.000	6 m	Einzeln	L	Explosion (1W8 Klt, Wankend, 4,50 m)
Splittergranate IV	10	5.750	6 m	Einzeln	L	Explosion (6W6 S, 4,50 m)
Schockgranate III	10	5.380	6 m	Einzeln	L	Explosion (3W12 Elk, 4,50 m)
Klebgranate III	10	5.410	6 m	Einzeln	L	Explosion (Verstrickt 2W4 Runden, 6 m)
Blendgranate III	12	10.400	6 m	Einzeln	L	Explosion (Blind 1W6 Runden, 4,50 m)

GRANATEN	STUFE	PREIS	REICHWEITE	MAGAZIN	MASSE	SPEZIELL
Brandgranate IV	12	9.380	6 m	Einzeln	L	Explosion (5W6 Feu, 3W6 Entzündend, 4,50 m)
Kreischgranate III	12	11.300	6 m	Einzeln	L	Explosion (4W10 Sch, Taub 1W4 Minuten, 7,50 m)
Kryogranate III	14	21.100	6 m	Einzeln	L	Explosion (4W8 Klt, Wankend, 6 m)
Splittergranate V	14	18.750	6 m	Einzeln	L	Explosion (10W6 S, 4,50 m)
Schockgranate IV	14	23.600	6 m	Einzeln	L	Explosion (6W12 Elk, 4,50 m)
Blendgranate IV	16	53.000	6 m	Einzeln	L	Explosion (Blind 1W8 Runden, 6 m)
Splittergranate VI	16	44.600	6 m	Einzeln	L	Explosion (12W6 S, 4,50 m)
Brandgranate V	16	44.000	6 m	Einzeln	L	Explosion (10W6 Feu, 5W6 Entzündend, 4,50 m)
Kreischgranate IV	16	43.500	6 m	Einzeln	L	Explosion (7W10 Sch, Taub 1W4 Minuten, 9 m)
Kryogranate IV	18	108.500	6 m	Einzeln	L	Explosion (6W8 Klt, Wankend, 6 m)
Splittergranate VII	18	96.900	6 m	Einzeln	L	Explosion (16W6 S, 4,50 m)
Brandgranate VI	18	108.800	6 m	Einzeln	L	Explosion (12W6 Feu, 6W6 Entzündend, 4,50 m)
Splittergranate VIII	20	216.000	6 m	Einzeln	L	Explosion (20W6 S, 4,50 m)
Schockgranate V	20	110.000	6 m	Einzeln	L	Explosion (9W12 Elk, 4,50 m)

TABELLE 7-8: SPEZIALWAFFEN

EINHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	REICHWEITE	KRITISCH	MAGAZIN	VERBRAUCH	MASSE	SPEZIELL
Kategorielos									
Karbonbeschichteter Shuriken (10)	1	85	1W4 S	3 m	Blutung 1W4	Einzeln	–	–	Geworfen, Schnell nachladen
NyNetz	2	460	–	3 m	–	Einzeln	–	1	

ZWEIHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	REICHWEITE	KRITISCH	MAGAZIN	VERBRAUCH	MASSE	SPEZIELL
Kategorielos									
Bogen	1	255	1W6 S	18 m	–	Einzeln	1	1	Schnell nachladen

TABELLE 7-9: MUNITION

STANDARDMUNITION	STUFE	PREIS	LADUNGEN/ PATRONEN	MASSE	SPEZIELL
Pfeile	1	50	20	L	–
Batterie	1	60	20	–	–
Batterie, Hohe Kapazität	4	330	40	–	–
Batterie, Superkapazität	4	390	80	–	–
Batterie, Ultrakapazität	5	445	100	L	–
Nadelpfeile	1	20	25	L	–
Leuchtmunition	1	5	1	–	–
Miniraketen	4	300	10	L	–
Benzintank, Standard	1	60	20	1	–
Benzintank, Hohe Kapazität	3	280	40	2	–
Patronen, Handfeuerwaffen	1	40	30	L	–
Patronen, Lang- und Scharfschützenwaffen	1	75	25	L	–
Patronen, Schwere Waffen	2	90	20	L	–
Schrotpatronen	1	55	25	L	–

BESONDERE MUNITION	STUFE	PREIS	LADUNGEN/ PATRONEN	MASSE	SPEZIELL
Sprengpfeil I	6	875	1	–	Wie eine Granate der 1. Stufe
Sprengpfeil II	10	5.450	1	–	Wie eine Granate der 5. Stufe oder niedriger
Sprengpfeil III	15	32.050	1	–	Wie eine Granate der 10. Stufe oder niedriger
Sprengpfeil IV	20	245.000	1	–	Wie eine Granate der 15. Stufe oder niedriger
Taktische Rakete	10	5.700	1	1	Explosion 6W8 S & W (9 m)
Verbesserte Rakete	13	14.600	1	1	13W8 W & Feu

TABELLE 7-10: SOLARIER-WAFFENKRISTALLE

SOLARIER-WAFFENKRISTALLE	STUFE	PREIS	SCHADEN	KRITISCH	MASSE
Gravitonenkristall, Schwächster	5	2.900	+1W3	Niederwerfend	–
Photonenkristall, Schwächster	5	2.950	+1W3 Feu	Entzündend 1W6	–
W-Bosonenkristall, Schwächster	5	3.050	+1W4	Blutung 1W6	–
Gluonenkristall, Schwächster	6	3.900	+1W4	Verwundung	–
Gravitonenkristall, Schwacher	8	9.200	+1W6	Niederwerfend	–



Photonenkristall, Schwacher	8	9.300	+1W6 Feu	Entzündend 1W6	–
W-Bosonenkristall, Schwacher	8	9.800	+1W6	Blutung 2W6	–
Gluonenkristall, Schwacher	9	11.500	+1W6	Schwere Wunde	–
Gravitonenkristall, Minderer	11	24.000	+2W6	Niederwerfend	–
Photonenkristall, Minderer	11	25.100	+2W6 Feu	Entzündend 1W6	–
W-Bosonenkristall, Minderer	11	26.200	+2W6	Blutung 2W6	–
Gluonenkristall, Minderer	12	30.800	+2W6	Schwere Wunde	–
Gravitonenkristall, Standard-	14	69.800	+3W6	Niederwerfend	–
Photonenkristall, Standard-	14	71.200	+3W6 Feu	Entzündend 2W6	–
W-Bosonenkristall, Standard-	14	81.300	+3W6	Blutung 3W8	–
Gluonenkristall, Standard-	15	94.200	+3W6	Schwere Wunde	–
Gravitonenkristall, Mächtiger	17	251.000	+4W6	Niederwerfend	–
Photonenkristall, Mächtiger	17	246.200	+4W6 Feu	Entzündend 3W6	–
W-Bosonenkristall, Mächtiger	17	274.100	+4W6	Blutung 4W6	–
Gluonenkristall, Mächtiger	18	330.300	+4W6	Schwere Wunde	–
Gluonenkristall, Wahrer	20	916.200	+6W6	Schwere Wunde	–
Gravitonenkristall, Wahrer	20	727.100	+6W6	Niederwerfend	–
Photonenkristall, Wahrer	20	729.500	+6W6 Feu	Entzündend 5W6	–
W-Bosonenkristall, Wahrer	20	806.000	+6W6	Blutung 6W6	–

BESONDERE WAFFENEIGENSCHAFTEN

Manche Waffen besitzen besondere Eigenschaften. Die besonderen Eigenschaften einer Waffe sind unter der Spalte Speziell in der entsprechenden Waffentabelle aufgeführt. Bei diesen besonderen Waffeneigenschaften handelt es sich um:

Agent

Ein Agent kann sein Klassenmerkmal Tückischer Angriff (siehe Seite 61) mit einer Waffe mit dieser besonderen Eigenschaft nutzen. Jeder Charakter kann seinen Geschicklichkeitsmodifikator statt seines Stärkemodifikators bei Angriffswürfen mit diesen Waffen nutzen.

Analog

Diese Waffe verwendet keine fortschrittliche Elektronik, Computersysteme oder Stromquellen. Sie ist daher immun gegen Fähigkeiten, die sich gegen Technik richten. Das Wort „Analog“ mag zwar hier technisch betrachtet nicht korrekt sein, wird aber weithin im Gebiet der Paktwelten genutzt.

Archaisch

Diese Waffe verursacht 5 Punkte weniger Schaden, außer das Ziel trägt keine oder archaische Rüstung. Archaische Waffen bestehen aus primitiven Materialien wie Holz oder gewöhnlichem Stahl.

Automatisch

Mit dieser Waffe kann man neben normalen Angriffen auszuführen auch vollautomatisch feuern. Zum Umschalten zwischen normalen Fernkampfangriffen und Automatikfeuer ist keine Aktion erforderlich.

Wenn du einen Vollen Angriff im Autofeuermodus ausführst, kannst du in einem Kegel mit einer Reichweite entsprechend der 1/2 Grundreichweite der Waffe angreifen. Dies verbraucht die gesamte restliche Munition in der Waffe. Lege einen Angriffswurf gegen jedes Ziel im Kegel ab. Beginne mit dem dir nächsten. Angriffe im Automatikfeuermodus können keine Kritische Treffer landen. Würfle den Schaden nur ein Mal aus und wende ihn bei allen getroffenen Zielen an. Jeder Angriff gegen eine Kreatur innerhalb des Kegels verwendet dieselbe Menge an Munition oder Ladungen wie zwei Schuss. Sobald dir die Munition ausgehen sollte, kannst du keinem weiteren Ziel mehr Schaden zufügen.

Beispiel: Wenn du ein Taktisches Maschinengeschütz mit 27 Patronen einsetzt, würdest du nächsten 6 Kreaturen im Kegel zu deinen Zielen machen und alle 27 Patronen verbrauchen.

Sollten mehrere Kreaturen zu dir gleich weit entfernt sein und du nicht über genug Patronen verfügen, um alle zu treffen, so bestimme zufällig, welchen du Schaden zufügst. Du kannst nicht verhindern, im Kegel anwesende Verbündete zu treffen. Ebenso kannst du jede Kreatur nur ein Mal treffen, selbst wenn du über genug Patronen verfügen solltest, um mehr Schuss abzufeuern, als du über Ziele verfügst. Angriffe im Automatikfeuermodus unterliegen denselben Mali wie anderen Volle Angriffe.

Betäubend

Du kannst eine solche Waffe in den Betäubungsmodus schalten. Dieses Umschalten (oder das Zurückschalten) erfordert eine Bewegungsaktion Im Betäubungsmodus sind alle Angriffe mit der Waffe nichttödlich. Mehr zu Nichttödlichem Schaden findest du auf Seite 252.

Blockierend

Nur Nahkampfwaffen können über diese besondere Eigenschaft verfügen, welche eine Art von Kreuzstange oder Schutz repräsentiert, die dich vor Angriffen eines Gegners schützen kann, den du im Nahkampf triffst. Wenn du ein Ziel mit einem Nahkampfangriff mit einer solchen Waffe triffst, erhältst du einen Verbesserungsbonus von +1 auf deine RK für 1 Runde gegen Nahkampfangriffe dieses Zieles.

Durchschlagend

Eine Durchschlagende Waffe ist dazu gedacht, durch die äußeren Schichten großer Gegenstände zu schlagen, was es erleichtert, ihnen Schaden zuzufügen. Eine Durchschlagende Waffe ignoriert Härte in Höhe der Gegenstandsstufe der Waffe.

Energetisch

Dies ist eine Nahkampfwaffe mit einer internen Batterie, welche aufgeladen werden muss, um zu funktionieren. Sie verfügt über ein Magazin und gibt an, wie schnell die Ladungen verbraucht werden. Im Gegensatz zu zu Fernkampfwaffen berechnet sich der Verbrauch nicht in Angriffen sondern in jeweils 1 Minute Nutzung. Wird eine Energetische Waffe nicht eine ganze Minute lang genutzt, verbraucht dies immer noch die für 1 Anwendung erforderlich Anzahl an Ladungen. Die Anzahl an verbrauchten Ladungen entspricht dem Verbrauch × die Anzahl an Minuten der Nutzung (zur nächsten Minute aufgerundet). Du kannst diese Fähigkeit als Teil der Aktion aktivieren, die du für den Angriff nutzt. Sie deaktiviert sich automatisch nach 1 Minute, wenn du nicht länger angreifst.

Wie im Fall einer Fernkampfwaffe kannst du die Batterie einer Energetischen Nahkampfwaffe an einem Generator oder einer Ladestadion nachladen oder neue Batterien für sie erwerben. Wenn du mit einer Energetischen Waffe angreifst, deren Ladungen verbraucht sind, funktioniert sie als Improvisierte Waffe (siehe Seite 169).

BESONDERE WAFFENEIGENSCHAFTEN UND SG VON KRITISCHEN TREFFERN

Einige Waffen, die explodieren oder kritische Treffereffekte verursachen (siehe Seite 183), erlauben dem Ziel einen Rettungswurf. Der SG eines solchen Rettungswurfs ist üblicherweise 10 + die halbe Gegenstandsstufe der Waffe + einer deiner Attributsmodifikatoren. Sofern nicht anders angegeben, entspricht der Attributsmodifikator dem Attributswert, den du normalerweise für Angriffe mit dieser Waffe verwendest (Geschicklichkeit bei einer Fernkampf- oder Wurfwaffe, und Stärke bei einer Nahkampfwaffe). Jeder Malus, der normalerweise auf deinen Waffenangriffswurf angerechnet würde, gilt auch für diesen SG, einschließlich Mali aufgrund der Grundreichweite der Waffe.

Entwaffnen

Wenn du ein Kampfmanöver für Entwaffnen mit einer Waffe ausführst, welche die besondere Eigenschaft Entwaffnen besitzt, erhältst du einen Bonus von +2 auf deinen Angriffswurf.

Explosion

Sprengstoffe besitzen die besondere Eigenschaft Explosion; diese führt den Explosionsschaden, die Schadensart, besondere Effekte (ggf. mit einer Wirkungsdauer) und den Explosionsradius auf. Wenn du mit dieser Art Waffe oder Munition angreifst, dann ziele auf einen Kreuzungspunkt des Rasters. Jede Kreatur im Explosionsradius erleidet den aufgeführten Schaden, kann aber einen Reflexwurf ablegen, um den Schaden zu halbieren. Sollte die besondere Eigenschaft Explosion weitere besondere Effekte neben dem Schaden generieren, treten diese im Falle eines erfolgreichen Rettungswurfes nicht ein. Manche Explosivwaffen wie Rauchgranaten verursachen keinen Schaden, daher besitzen sie auch keine Angeben zu Schadenshöhe und -art.

Geworfen

Dies sind Fernkampfwaffen, die geworfen werden müssen, und Nahkampfwaffen, die geworfen werden können. Addiere deinen Stärkemodifikator auf Schadenswürfe für Wurfwaffenangriffe. Nach dem Werfen landet die Waffe neben deinem Ziel; du musst sie also zurückholen, wenn du erneut mit ihr angreifen willst.

Injektion

Diese Waffe oder ihre Munition kann mit einer Droge, einem Verwundungsgift oder einem medizinischen Wirkstoff gefüllt werden. Im Falle eines erfolgreichen Angriffs mit der Waffe (sei es der erste Angriff im Falle einer Nahkampfwaffe oder ein Angriff mit entsprechender Munition im Falle einer Fernkampfwaffe), injiziert die Waffe dem Ziel automatisch die Substanz. Die Waffe kann als Bewegungsaktion mit einer neuen Substand geladen werden (dies zählt als Nachladen). Jedes injizierbare Material muss einzeln erworben werden und kann mit jeder Waffe mit der besonderen Eigenschaft Injektion verwendet werden. Mehr zu Drogen, Giften und medizinischen Wirkstoffen findest du auf Seite 231.

Kegel

Diese Waffe feuert in einem Kegel, welcher nur ihre normale Grundreichweite betrifft. Du kannst mit ihr keine Kreaturen jenseits dieser Reichweite angreifen.

Pro Angriff, den du mit einer Waffe mit dieser besonderen Eigenschaft ausführst, würfelst du einen Angriff gegen jedes Ziel im Kegel, beginnend mit dem dir nächsten. Jeder Angriff unterliegt neben anderen Mali einem Malus von -2, wie im Falle des üblichen Malus auf alle Angriffe im Rahmen eines Vollen Angriffs. Würfle den Schaden für alle Ziele nur ein Mal aus. Solltest du einen oder mehrere Kritische Treffer würfeln, dann würfle den zusätzlichen Kritischen Schaden nur ein Mal aus (dies gilt auch für andere besondere Kritische Treffereffekte der Waffe), und wende ihn gegen alle Kreaturen an, bei denen du einen Kritischen Treffer gelandet hast. Du kannst nicht verhindern, im Kegel anwesende Verbündete zu treffen. Ebenso kannst du jede Kreatur nur ein Mal treffen.

Angriffe mit Waffen mit der Eigenschaft Kegel ignorieren Tarnung. Diese Waffen profitieren nicht von Talenten oder Fähigkeiten, welche den Schaden eine einzelnen Angriffs erhöhen wie z.B. der Tückische Angriff des Agenten. Munition für solche Waffe ist auf Kegel-Angriffe ausgelegt, daher wendest du den genannten Verbrauch nur ein Mal pro Schuss auf.

Leuchtend

Angriffe mit Leuchtenden Waffen erleuchten den Bereich von 6 m rund um dich und dein Ziel herum für 1 Runde nach dem Angriff. Dies erhöht die Lichtverhältnisse um einen Schritt (maximal normales Licht).

Linie

Diese Waffe verschießt ein Projektil in gerader Linie, das mehrere Kreaturen oder Hindernisse durchbohrt. Wenn du mit einer solchen Waffe angreifst, legst du einen einzelnen Angriffswurf ab und vergleichst ihn mit der relevanten Rüstungsklasse aller Kreaturen und Gegenstände in einer Linie innerhalb der aufgeführten Grundreichweite der Waffe. Würfle den Schaden nur ein Mal aus. Die Waffe trifft alle Ziele mit einer RK gleich oder niedriger als der Angriffswurf. Sollte der Angriff einer Kreatur oder einem Gegenstand auf der Linie aber keinen Schaden zufügen (meist aufgrund von Schadensreduzierung oder Härte), endet der Angriff und erleiden weiter entfernte Kreaturen keinen Schaden. Eine Linien-Waffe kann keinen Zielen jenseits ihrer Grundreichweite Schaden zufügen. Solltest du einen Kritischen Treffer erzielen, betrifft er nur das erste Ziel in der Linie und du würfelst den Kritischen Schaden separat aus. Sollten mehrere Kreaturen gleich nah sein, entscheidest du, welche den Kritischen Treffer erleidet. Diese Waffen profitieren nicht von Talenten oder Fähigkeiten, welche den Schaden eine einzelnen Angriffs erhöhen wie z.B. der Tückische Angriff des Agenten.

Nichttödlich

Diese Waffe verursacht Nichttödlichen Schaden. Mehr zu Nichttödlichem Schaden findest du auf Seite 252.

Reichweite

Nur Nahkampfwaffen besitzen diese besondere Eigenschaft. Eine solche Waffe verleiht dir eine Reichweite von 3 m, um mit ihr anzugreifen. Mehr zu Reichweite und Bedrohten Feldern findest du auf Seite 255.

Scharfschütze

Waffen mit dieser besonderen Eigenschaft können über sehr weite Entfernungen treffsicher abgefeuert werden, sofern man mit ihnen richtig zielt. Solltest du als Bewegungsaktion mit der Waffe zielen und sie dann während desselben Zuges abfeuern, verwendest du die hinter der Eigenschaft Scharfschütze angegebene Grundreichweite. Du kannst mit einer Scharfschützenwaffe immer noch normal angreifen, nutzt dann aber ihre Standardgrundreichweite.

Schnell nachladen

Du kannst diese Waffe als Teil derselben Aktion nachladen, mit der du sie abfeuerst, statt eine Bewegungsaktion zum Nachladen aufzuwenden.

Überladbar

Als Bewegungsaktion kannst du eine Waffe mit dieser besonderen Eigenschaft aufladen. Auf diese Weise erhöhst du den Waffenschaden um den aufgeführten Betrag beim nächsten Angriff, den du mit der Waffe ausführst. Dies verbraucht die übliche Menge an Ladungen der Waffe für einen Schuss. Der zusätzliche Waffenschaden wird im Falle eines Kritischen Treffers multipliziert. Sollte die Waffe nicht bis zum Ende deines nächsten Zuges abgefeuert werden, verpufft die zusätzliche Ladung wirkungslos.



Unhandlich
Waffen mit dieser besonderen Eigenschaft sind groß und schwierig zu führen; sie müssen zwischen Schüssen abkühlen oder weisen andere Einschränkungen auf, die wiederholten Angriffen im Wege stehen. Du kannst eine Unhandliche Waffe nicht im Rahmen eines Vollen Angriffs oder einer anderen Handlung nutzen, die dir mehrere Angriffe erlaubt. Du kannst mit einer solchen Waffe nur ein Mal pro Runde angreifen und du kannst sie nicht für Gelegenheitsangriffe verwenden.

Verstricken
Eine Kreatur, welche mit einer Waffe mit dieser besonderen Eigenschaft getroffen wird, erhält den Zustand Verstrickt, bis ihr ein Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen SG 10 + Gegenstandsstufe der Waffe + Geschicklichkeitsmodifikator des Angreifers oder ein Stärkewurf gegen SG 15 + Gegenstandsstufe der Waffe + Geschicklichkeitsmodifikator des Angreifers gelingt. eine verstrickte Kreatur kann einen solchen Wurf als Bewegungsaktion ablegen. Manche Waffen (wie Klebgranaten) besitzen eine maximale Wirkungskdauer bei diesem Effekt. Mehr zum Zustand Verstrickt findest du auf Seite 277.

Zu Fall bringen
Wenn du ein Kampfmanöver für Zu Fall bringen mit einer Waffe ausführst, welche die besondere Eigenschaft Zu Fall bringen besitzt, erhältst du einen Bonus von +2 auf deinen Angriffswurf.

KRITISCHE TREFFEREFFEKTE
Solltest du bei deinem Angriffswurf eine Natürliche 20 erzielen und dabei die RK deines Zieles erreichen oder übertreffen, so landest du einen Kritischen Treffer. Ein Kritischer Treffer bedeutet, dass du den Schaden zwei Mal würfelst und auf jeden Wurf die anfallenden Boni addierst, den Zusatzschaden aus besonderen Fähigkeiten eingeschlossen, und dann alles zusammenaddierst, um den Gesamtschaden zu bestimmen.

Manche Waffen besitzen einen zusätzlichen Kritischen Effekt, der zur Anwendung kommt, wenn du mit ihnen einen Kritischen Treffer erzielst. Dabei handelt es sich um folgende Effekte:

Betäubt
Das Ziel erhält für 1 Runde den Zustand Betäubt (siehe Seite 273).

Blutung
Das Ziel erhält den Zustand Blutend (siehe Seite 273).

Entzündend
Das Ziel erhält den Zustand Brennend (siehe Seiten 273/275).

Injektion SG+2
Sollte die Waffe zum Übertragen einer Droge oder eines Giftes verwendet werden, so steigt der SG des Rettungswurfes gegen dieses Gift im Falle eines Kritischen Treffers um 2.

Korrodierend
Das Ziel erleidet Korrosionsschaden in Höhe des aufgeführten Betrages. Dies funktioniert wie der Zustand Brennend, verursacht aber Säure- statt Feuerschaden.

Niederwerfend
Das Ziel erhält den Zustand Liegend (siehe Seite 276).

Schwere Wunde
Würfle zwei Mal auf Tabelle 7-11: Verwundende Waffen und wähle das gewünschte Resultat. Das Ziel kann immer noch den assoziierten Rettungswurf ablegen.

Taub machend
Das Ziel muss einen Zähigkeitswurf ablegen; misslingt ihm dieser Rettungswurf, erhält es für 1W4 Minuten den Zustand Taub (siehe Seite 276).

Überspringend
Die Energie des Angriffs springt auf eine zweite Kreatur über. Diese zweite Kreatur darf maximal 3 m von deinem ursprünglichen Ziel entfernt sein und muss das ihm nächste Ziel sein. Sollten mehrere Ziele gleich weit entfernt sein, wählst du aus, welches betroffen ist. Würfle den unter Überspringend aufgeführten Schaden aus. Die zweite Kreatur erleidet diesen Schaden, die Schadensart richtet sich nach dem der waffe, im Falle eines Kritischen Treffers wird dieser Schaden nciht multipliziert.

Verwundung
Würfle auf Tabelle 7-11: Verwundende Waffen Das Ziel muss einen Rettungswurf der aufgeführten Art ablegen (sofern einer genannt ist); misslingt ihm dieser Wurf, erleidet es den aufgeführten Effekt. Sollte der Kreatur eine erwürfelte Körperpartie fehlen, so nutzt die Spalte für Allgemein.

Wankend
Das Ziel muss einen Zähigkeitswurf ablegen; misslingt ihm dieser Rettungswurf, erhält es für 1 Runde den Zustand Wankend (siehe Seite 277).

TABELLE 7-11: VERWUNDENDE WAFFEN

W20	KÖRPERPARTIE	RETTUNGSWURF	EFFEKT
1-10	Allgemein	–	Blutung 1W6
11-13	Auge (Wahrnehmungsorgan)	REF	Verlust eines Auges, -2 Wahrnehmung
14-15	Bein (Bewegungsapparat)	ZÄH	Abgetrenntes Bein, -10 Bewegungsrate am Boden
16-17	Arm (Manipulationsapparat)	REF	Abgetrennte Gliedmaße, Verlust einer Hand
18-19	Inneres Organ	ZÄH	1W4 KO-Schaden
20	Gehirn	ZÄH	Betäubt 1 Runde

WAFFENBESCHREIBUNGEN
Die Spielwerte der folgenden Waffen findest du allesamt in den entsprechenden Waffentabellen. Die Waffen sind in der Regel nach Kategorien sortiert, welche Waffen nach Funktion und ähnlichem Schaden gruppieren. Manchmal sind noch spezielle Regeln enthalten, die für alle solche Waffen einer Gruppe (z.B. für Laser- oder Plasmawaffen) gelten. Andere Gruppierungen umfassen Granaten (siehe unten), Waffen mit der besonderen Eigenschaft Agent (siehe Seite 181}) und andere Waffen ohne Waffenkategorie (siehe Kategorielose Waffen auf Seite 187). Beschreibungen von Munition findest du auf Seite 190.

Agentenwaffen
Agentenwaffen sind einfach konzipiert, können aber in den Händen eines ausgebildeten Kämpfers Präzisionsschaden verursachen. Ein Agent kann sein Klassenmerkmal Tückischer Angriff mit einer Waffe mit dieser besonderen Eigenschaft nutzen. Jeder Charakter kann zudem seinen Geschicklichkeitsmodifikator statt seines Stärkemodifikators bei Angriffswürfen mit diesen Waffen nutzen.

Dolch (Molekular, Monofilament, Quanten)
Dolche sind dünn und leicht und können daher auch leicht getragen und verborgen werden. Monofilamentdolche haben scharfe Klingen. Die Klingen von Quantendolchen werden mittels Quantentechnologie gefertigt. Sie sind derart schmal, dass ihre Kanten verschwimmen. Die Klinge eines Molekulardolches wirkt durchscheinend, als bestünde sie aus Glas. Dank ihrer vibrierenden Partikel kann dieser Dolche nahezu jede Substanz durchschneiden. Die meisten Dolche sind mit feststehender, einklappbarer oder heraussprungender Klinge erhältlich.

Friedensstifter
Dieser fortschrittliche Kampfschlagstock ist ein leichter Metallstock, welcher einen Stromstoß abgibt, dessen Stärke ein Ziel zu Boden werfen kann.

Messer (Taktisch, Überleben)
Diese leichten Klingen können zu normalen Handlungen und im Kampf verwendet werden. Ein typisches Überlebensmesser besitzt eine feststehende, einseitige Klinge aus Karbonstahl oder Keramik und ist gegen Korrosion behandelt. Taktische Messer haben lange, beidseitige Klingen. Nahe des Griffes ist die Klinge über gesägt. Es gibt Versionen mit feststehender Klinge und solche mit einklappbarer Klinge - hinsichtlich Preis, Gewicht und Schaden sind sie aber identisch.

Schlagstock (Taktisch, Verbessert)
Ein Schlagstock ist ein dünner, solider Metallschaft. Meist ist er mit einem geriffelten Gummigriff ausgestattet. Ein Taktischer Schlagstock kann genutzt werden, um präzise Schläge auszuteilen. Ein Verbesserter Schlagstock, wie er von Elitesöldnern und Sicherheitsfirmen verwendet wird, besitzt oft einen weiteren Schaft und ein gewichtetes Ende, welches aufgeladen werden kann, um mit beachtlich mehr Wucht zu treffen als ein Taktischer Schlagstock.

Schockstab
Wenn dieser nichtreflektive, dunkelgraue Schlagstock ein Ziel trifft, entlädt er einen elektrischen Impuls, welcher das Opfer zum Wanken bringt.

Flammenwaffen
Flammenwaffen verursachen Feuerschaden, ohne dabei Laser oder Plasma zu verwenden. Dieser Flammenschaden entsteht in der Regel aus superheißen Metallwindungen oder verbrennenden Gasen, wobei Waffenherstellern auch schon noch ganz andere Methoden eingefallen sind. Flammenwaffen haben oft die Fähigkeit, ihre Ziele in Brand zu setzen, so dass sie neben dem Ausgangsfeuerschaden zudem Verbrennungsschaden im Falle besonders effektiver Kritischer Treffer verursachen.

Die meisten Flammenwaffen nutzen eine reaktive Mischung von Hydrokarbonaten, welche der Einfachheithalber als Benzin bezeichnet werden, als Munition anstelle von Batterien.

Flammendoschko (Funken, Inferno, Lodernd, Sonnenfeuer)
Bei Aktivierung erhitzt sich die Klinge dieses Doschkos aufgrund interner Heizspiralen. Das Doschko verursacht Feuerschaden und kann zudem auch traumatische Verletzungen verursachen.

Flammengewehr
Eine Flammengewehr verschießt eine Linie brennenden Benzins aus seinem Lauf.

Flammenpistole
Eine Flammenpistole verschießt eine Linie brennenden Benzins aus ihrem Lauf.

Flammenwerfer (Draka, Höllenhund, Phönix, Pyrier, Salamander)
Diese tragbaren Flammenwerfer bestehen aus einer schweren, gewehrartigen Abschussvorrichtung und einem übergroßen Benzintank im Kolben der Waffe.



Himmelsfeuerschwert (Inferno, Taktisch)
Diese Schwerter waren ursprünglich unter ihrer Herstellernummer, BSB-1750, bekannt. Da sie bei der Himmelsfeuerlegion sehr beliebt sind, hat ihnen dies ihren gebräuchlicheren Spitznamen eingebracht. Entlang einer Kante der hohlen Klinge ziehen sich Abzüge für brennendes Gas. Wird die Klinge aktiviert, sorgen Magnetfelder dafür, dass die Gase entzündet und in Form einer glühenden Flammenkorona gebracht werden.

Signalpistole, Überlebens-
Eine Überlebenssignalpistole wird eingesetzt, um vor Gefahr zu warnen oder um Hilfe zu rufen. Diese Waffen sind zwar nicht für den Kampf ausgelegt, können aber dennoch auf nahe Reichweite Feuerschaden verursachen.

Granaten
Granaten sind Wurfwaffen, die bei Erreichen des Zieles mit einem gewissen Radius explodieren. Die Auflistung der Granaten in Tabelle 7-7: Granaten führt den jeweiligen Explosionsradius auf. Manche Granaten haben weitere Effekt, die z.B. Zustände wie Blind oder Verstrickt verursachen, aber nur jene Kreaturen im Explosionsradius betreffen, deren Reflexwürfe gegen die fragliche Granate misslingen. Der SG eines solchen Rettungswurfes ist in der Regel 10 + 1/2 Gegenstandsstufe der Granate + dein Geschicklichkeitsmodifikator. Alle Mali, die du auf deinen Angriffswurf erhältst, kommen auch beim SG des Rettungswurfes zur Anwendung.

Blendgranate (I-IV)
Wenn eine Blendgranate explodiert, setzt sie einen Puls intensiver Helligkeit frei.

Brandgranate (I-VI)
Brandgranaten explodieren in einem Sprühen superheißen Plasmas.

Klebgranate (I-III)
Eine Klebgranate explodiert in einem Sprühen klebrigen Harzes.

Kreischgranate (I-IV)
Eine explodierende Kreischgranate setzt ein durchdringendes Kreischen aus Schallenenergie frei.

Kryogranate (I-IV)
Kältegranaten setzen eine Explosion supergekühlter Chemikalien beim Aufschlag frei, die sich sofort zu eisigen Partikeln verdichten.

Rauchgranate
Eine Rauchgranate verursacht keinen Schaden, sondern setzt eine Wolke dichten Rauches frei. Atme ein Charakter den Rauch ein, muss er jede Runde einen Zähigkeitswurf gegen SG 15 + 1 pro bisher abgelegtem Wurf ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, kann er in der fraglichen Runde nur husten und würgen. Ein Charakter, der 2 aufeinanderfolgende Runden lang würgt, erleidet 1W6 Punkte Nichttödlichen Schaden. (Aktiver Umgebungsschutz dank einer Rüstung vereitelt diesen Effekt.) Egal welche Rüstung ein Charakter trägt, der Rauch stört seine Sicht und verleiht allem innerhalb der Wolke Tarnung.

Schockgranate (I-V)
Eine Schockgranate setzt beim Aufschlag einen elektrischen Stromschlag frei.

Splittergranate (I-VIII)
Eine Splittergranate (oder oft auch einfach nur „Handgranate“) explodiert in einer Schrapnelwolke.

Kryowaffen
Kryowaffen generieren Stöße supergekühlten Gases, welche einem Ziel Schaden zufügen oder es



kampfunfähig machen können. Das Gas wird in einer energetischen Kühlkammer verwahrt, welche an der Waffe befestigt wird. Primitive Modelle versprühen diese gefrierenden Chemikalien wie ein Flammenwerfer, während moderne Modelle einen Eindämmungsstrahl nutzen , um die tödlichen gefrorenen Partikel über beeindruckende Entfernungen zu den Zielen zu befördern. Die meisten Kryowaffen erneuern automatisch ihre Reservoirs reaktiver Chemikalien, indem sie diverse Gase aus der Atmosphäre ziehen und verarbeiten, so dass nur Batterien erforderlich sind, um sie schussfähig zu halten.

Die beliebtesten Kryowaffen sind Kältewaffen wie Kältekanonen, -pistolen und -gewehre. Kryowaffen werden in mehrere Klassen entsprechend ihres Gefahrenpotentials unterteilt: Am gefährlichsten sind Waffen der Lawinenklasse, gefolgt von Waffen der Blizzard-, Hagelsturm- und Erfrierungsklassen.

Kältegewehr (Blizzard, Erfrierung, Hagelsturm, Lawine)
Kältegewehre haben lange, klobige Läufe, welche die Waffen oft nach unten ziehen. Ein schwerer Tank über dem Lauf enthält die Kühlmittel und trägt hauptsächlich zur Masse der Waffe bei.

Källtekanone (Elite, Taktisch, Verbessert)
Kältekanonen projizieren eine eisige Linie von einem Generator ausgehend, welche alle Ziele in ihrem Wirkungsbereich betrifft. Zwei Tanks im schweren Fuß der Kanone enthalten chemische Kühlmittel, welche bei Vermischung im isolierten Rohr eine heftige endothermische Reaktion erzeugen.

Kältepistole (Blizzard, Erfrierung, Hagelsturm, Lawine)
Kältepistolen verfügen über einen gewichteten Griff als Ausgleich zu ihren ungewöhnlich schweren Waffenläufen. Ein zylindrischer Kanister über dem Lauf enthält die Kühlmittel und bestimmt die Ausrichtung des Strahls.

Kryopike (Taktisch, Verbessert)
Der Schaft einer Kryopike ist ein langer Staft aus Aluminium oder Karbonstahl mit einem verstellbaren Gummigriff. Eine Kryopike stößt aus ihrer Spitze supergekühltes Gas aus, so dass die Spitze als eisige Klinge fungiert.

Laserwaffen
Laserwaffen geben hochfokussierte Lichtstrahlen ab, die Feuerschaden verursachen. Diese Strahlen können Glas und andere transparente physische Barrieren durchdringen. Dabei fügen sie diesen Barrieren beim Durchdringen Schaden zu. Barrieren aus Energie oder magischer Energie blockieren Laser. Unsichtbare Kreaturen erleiden durch Laser keinen Schaden, da die Strahlen harmlos durch sie hindurchgehen. Nebel, Rauch und andere Wolken bieten Deckung und Tarnung gegenüber Laserangriffen. Laser können Dunkelheit durchdringen, geben aber selbst kein Licht ab.

Laserwaffen nutzen verschiedene Methoden, um Lichtstrahlen zu tödlicher Intensität zu konzentrieren. Manche fokussieren das Licht durch einen facettierten Kristall, während andere den Strahl durch eine chemische Wolke oder ionisiertes Gas fokussieren.

Artillerielaser (Aphelium, Azimut, Korona, Parallax, Perihelium, Zenit)
Artillerielaser sind schwere Waffen, welche für den Einsatz gegen gehärtete Ziele wie Fahrzeuge und feindliche Bunker gedacht sind.

Automatikartillerielaser (Elite, Taktisch, Verbessert)
Diese Waffe besitzt zwar nicht die Durchschlagskraft eines Artillerielasers, kann dafür aber einen Laserstrahl aufrechterhalten. Sie verwendet eine rotierende Anordnung von Linsen, damit die intensive Hitze, die beim Dauerfeuer entsteht, nicht das Gehäuse der Waffe schmelzt.

Automatiklasergewehr (Elite, Taktisch, Verbessert)
Automatiklasergewehre können im Automatikmodus feuern, wobei sie einen Laserkegel aus dem Lauf jagen.

Lasergewehr (Aphelium, Azimut, Korona, Parallax, Perihelium, Zenit)
Lasergewehre haben verkürzte, quadratische Läufe und interne Verstärkungen. Diese Waffen sind stabil und verlässlich.

Laserpistole (Aphelium, Azimut, Korona, Parallax, Perihelium, Zenit)
Laserpistolen sind wahrscheinlich die unter Entdeckern, Händlern, Söldnern und Wachen am weitesten verbreiteten Handfeuerwaffen. Laserpistolen sind leicht und verlässlich, verursachen aber eine respektable Menge an Schaden.

Plasmawaffen
Superheißes oder elektromagnetisch aufgeladenes Gas wird zu ionisiertem Plasma, welches von Plasmawaffen in kontrollierten Feuerstößen abgegeben wird. Ionisiertes Plasma verursacht Elektrizitäts- und Feuerschaden, wobei es sich durch organisches Fleisch und Metall frisst. Plasmastrahlen können (z.B. mittels einer Pistole) projiziert oder als stetiger Strahl mit kräftigen Magnetfeldern erhalten werden (z.B. im Fall der Klinge einer Nahkampfwaffe).

Anhänger Sarenraes haben Plasmaschwerter basierend auf der Hitze klassifiziert, die sie abgeben. Die heißeste, tödlichste Plasmawaffe gehört der Blaustern-Klasse an, gefolgt von Weißstern, Gelbstern, Rotstern und schließlich taktischen Plasmawaffen.

Plasmadoschko (Blaustern, Gelbstern, Rotstern, Weißstern)
Die Plasmaversionen dieser traditionellen Veskenwaffen nutzen dieselbe beliebte Kategorisierung wie andere Plasmawaffen.

Plasmagewehr (Blaustern, Gelbstern Rotstern, Weißstern)
Plasmagewehr verschießen lange Linien ionisierten Plasmas, die durch Gegenstände und Gegner auf ihrem Weg stoßen.

Plasmakanone (Blaustern, Gelbstern, Rotstern, Weißstern)
Plasmakanonen verschießen große, explosive Stöße ionisierten Plasmas. Sie sind schwierig einzusetzen und haben eine relativ kurze Reichweite für eine Schwere Waffe, treffen aber mit verheerender Wucht.

Plasmapistole (Blaustern, Gelbstern, Rotstern, Weißstern)
Plasmapistolen verschießen eine Linie ionisierten Plasmas mit relativ kurzer Reichweite. Dieses Plasma kann nach Kontakt weiterbrennen.

Plasmaschwert (Blaustern, Gelbstern, Rotstern, Taktisch, Weißstern)
Im Schwertknauf befindet sich ein Plasmagenerator. Ein plasmaresistentes Keramikgehäuse fokussiert den Strahl mit Hilfe eines lokalisierten Energiefeldes entweder in einem einzelnen, geraden Strahl oder entlang einer magnetisierten stumpfen Klinge oder drahtartiger Linien. Wenn das Schwert keine Energie erhält, verschwindet der Plasmastrahl.

Plasmawerfer (Blaustern, Weißstern)
Plasmawerfer schleudern Geschosse aus ionisiertem Plasma auf ein Ziel. Sie haben eine gute Reichweite und sind leichter zu benutzen als Plasmagewehre oder -pistolen, treffen aber nur ein einzelnes Ziel.

Projektilwaffen
Projektilwaffen verschießen feste Patronen, z.B. Kugeln oder Raketen. Projektilwaffen sind zwar veraltet, bieten aber vielen Händlern und Reisenden verlässliche Feuerkraft zu vertretbaren Preisen.

Armbrustgewehr (Dual, Elite, Paragon, Taktisch, Verbessert)
Diese Waffe ähnelt einem Gewehr mit einem Querbalken kurz vor Ende des Laufes. Ein Armbrustgewehr verwendet mechanische Kraft, um Pfeile durch den Lauf zu schießen. Man kann auch Sprengpfeile mit Armbrustgewehren verschießen.

Automatikgewehr
Diese Automatikversion des gewöhnlichen Gewehrs hält das Feuer aufrecht, solange der Abzug niedergehalten wird und sich im Magazin Patronen befinden.

Gyrostrahlgewehr (Elite, Taktisch, Verbessert)
Das langläufige Model einer Gyrostrahlpistole verschießt Miniraketen mit verheerender Kraft.

Gyrostrahlpistole (Elite, Taktisch, Verbessert)
Gyrostrahlpistolen verschießen Miniraketen, welche mit genug Kraft einschlagen, um Ziele zu Boden zu werfen. Gyrostrahlpistolen sind etwas größer als halbautomatische Pistolen. Ihre Läufe sind verstärkt.

Halbautomatische Pistole (Elite, Paragon, Taktisch, Verbessert)
Der Halbautomatikmechanismus dieser Pistole wirft verbrauchte Patronenhülsen aus und befördert neue in den Lauf, solange noch Patronen im Magazin sind.

Jagdgewehr
Dieses normale Gewehr wird hauptsächlich zur Jagd und persönlichen Verteidigung verwendet. Fortschrittlichere Gewehre werden eher zu militärischen Zwecken eingesetzt.

Magnetgewehr (Elite, Paragon, Taktisch, Verbessert)
Das Magnetgewehr verwendet Magnetfelder, um metallische Patronen auf hohe Geschwindigkeiten zu beschleunigen. Da es nur wenige bewegliche Teile besitzt, die den Dienst aufgeben könnten, ist dieses automatische Gewehr bei planetaren Entdeckern sehr beliebt.

Maschinengeschütz (Elite, Paragon, Taktisch, Verbessert)
Diese Waffen verfügen über einen externen Generator, der den automatischen Lademechanismus der Waffe antreibt. Sie werden meisten in befestigten Lager und großen Militärstützpunkten verwenden.

Maschinengewehr (Leicht, Mittelschwer, Schwer, Truppen)
Die einfachsten und tragbaren Maschinengewehre sind auch als Truppen-MGs bekannt, da sie unter Söldnergruppen sehr beliebt sind. Leichte, mittelschwere und schwere Maschinengewehre sind verlässliche Schwere Waffen hinsichtlich Automatikfeuer und Schadenskapazität.

Reaktionskanone (Elite, Leicht, Paragon, Schwer, Taktisch, Verbessert)
Diese uralte, aber immer noch beliebte veskische Waffe verwendet fortschrittliche Materialien und Technologie, um den Rückstoß eines Projektils auf das Projektil zurückzulenken, was es zu einer extremen Schaden verursachenden Schweren Waffe macht.

Säurepfeilgewehr (Dual, Komplex, Taktisch)
Ein Säurepfeilgewehr hat ein nichtreaktives Polymerreservoir, dass vom Träger mit einer beliebigen Säure gefüllt werden kann. Der automatische Ladeprozess füllt die vom Gewehr verschossenen Pfeile mit Säure, wenn sie in die Kammer bewegt werden. Duale Säurepfeilgewehr verschießen zwei Pfeile zugleich, während Komplexe Säurepfeilgewehre konzentrierte Anwendungen von Säure fassen können.

Schirrenaugengewehr (Elite, Paragon, Taktisch, Überlicht, Verbessert)
Diese Gewehre haben ihren Namen von ihren Zielfernrohren, welche an Insektenaugen erinnern. Sie werden aber kaum von schirrischen Firmen gefertigt. Schirrenaugengewehre sind extrem zielsicher und werden von Hecken- und Scharfschützen bevorzugt.

Schrotflinte (Einschlag, Mehrzweck, Schrapnell, Verkürzt, Wirbel)
Eine Schrotflinte verschießt Schrotmunition, die sprühend aus dem Lauf jagt und so allen Zielen in Reichweite Schaden zufügt. Eine Verkürzte Schrotflinte ist leichter zu verbergen. Einschlags-, Schrapnell- und Wirbelschrotflinten sind darauf ausgelegt, höheren Schaden zu verursachen.

Suchergewehr (Elite, Paragon, Taktisch, Verbessert)
Suchergewehre sind Projektilwaffen, welche einzelne Schüsse abgeben. Ihren Namen haben sie von Korascha-Laschunta-Entdeckern, welche das Gewehr dank seiner Verlässlichkeit in feindlichem Gelände bevorzugen.

Sternenkanone (Leicht, Schwer)
Eine Sternenkanone ist eine tragbare, in Händen gehaltene Kanone, welche Explosionsgeschosse voller Flecheten abfeuert, die nahe Ziele zerfetzen. Sternenkanonen besitzen nur eine begrenzte Reichweite, verursachen aber auf großen Flächen traumatischen Schaden.

Sturmgewehr
Dieses Mehrzweckgewehr wird von Söldnern bevorzugt, welche keine auffälligen Waffen brauchen.

Schallwaffen
Schallwaffen geben Sonarwellen auf Frequenzen auf, welche Gegner verletzen oder kampfunfähig machen sollen. Viele fallen unter die Kategorie „Niedrigfrequenz“ oder „Hochfrequenz“ abhängig davon, an welchem Ende des Spektrums sie operieren.

Heuler (Donnerschlag, Hochfrequenz, Niedrigfrequenz)
Ein Heuler ist ein kreisrundes Metallgerät mit zwei Griffen an der Rückseite. Aus der Vorderseite projiziert er einen Kegel aus Schallenergie, welche jeden im Wirkugnsbereich verletzen und taubmachen kann.

Schallgewehr (Donnerschlag, Hochfrequenz, Niedrigfrequenz, Todesfee)
Ein Schallgewehr feuert Schallstöße, die laut genug sind, um Zielen Schaden zuzufügen und sie taub zu machen. Schallgewehre haben verkürzte Läufe und meistens U-förmige Gabeln, um die Stabilität der Strahlen zu verbessern.

Schallimpulshandschuh (Donnerschlag, Hochfrequenz, Niedrigfrequenz, Todesfee)
Wenn ein Schallimpulshandschuh das Ziel trifft, setzt er einen Stoß aus Schallenergie frei, welcher es zu Boden werfen kann. Schallimpulshandschuhe bestehen aus widerstandsfähigkem Nylon mit verstärkten Polstern über den Knöchelbereichen.

Schallpistole (Donnerschlag, Hochfrequenz, Niedrigfrequenz, Todesfee)
Schallpistolen haben einen breiten Lauf, auf dem eine konkave Resonanzkammer sitzt, welche die Schallstöße verstärkt und lenkt. Sie nutzen hochintensive Schallwellen, um Moleküle auseinanderzureißen.

Straßenfeger (Donnerschlag, Hochfrequenz, Niedrigfrequenz)
Diese Schallwaffen sollen niedrigfrequente „Schallstöße“ abgeben. ein Straßenfeger kann überladen werden, um beachtliche stärkere Schallstöße abzugeben, wleche Ziele zu Boden werfen.



Schockwaffen

Schockwaffen geben kräftige Stromstöße ab, welche Gegner verletzen und möglicherweise betäuben können. Fernkampfversionen nutzen Niedrigenergielaser, um die überspringenden Blitze dieser Waffen zu leiten. Stromstöße können zudem auf angrenzende Ziele überspringen, wodurch diese Waffen gut geeignet sind, um Gegnergruppen außer Gefecht zu setzen. Im Allgemeinen sind Schockwaffen der Wirbelsturmkategorie am mächtigsten, gefolgt von Gewitter-, Aurora- und Statischen Stromstoßwaffen.

Blitzwerfer (Aurora, Gewitter, Statisch, Wirbelsturm)

Blitzwerfer verschießen Geschosse aus elektrischen Ladungen, welche beim Aufschlag explodieren und einen Blitzsturm entfachen, welcher jeden im Wirkungsbereich verletzen und betäuben kann.

Elektroknüppel (Aurora, Gewitter, Statisch, Wirbelsturm)

Diese Schlagstöcke aus Polykarbonat haben einen Griff an der Seite und eine elektrodenüberzogene Oberfläche, welche Stromschläge verteilt.

Elektroschockgewehr

Das Elektroschockgewehr verschießt Energiestöße mit geringer Spannung und hat eine höhere Reichweite als der in einer Hand geführte Pulswerfer. Der Energiestoß kann das Ziel betäuben und verursacht Nichttödlichen Schaden.

Elektroschockpistole

Diese kleinere Version der Ionenpistole verschießt Niedrigenergiestöße. Diese betäuben Ziele, ohne nennenswerten Schaden zu verursachen.

Ionenemitter (Taktisch, Verbessert)

Ionenemitter gegen Kegel elektrischer Energie ab, welche alle im Wirkungsbereich verletzten und betäuben können. Verbesserte Ionenemitter haben eine höhere Reichweite und werden von Streitkräften eingesetzt, um gegnerische Gruppen zu betäuben und zu überwältigen.

Ionengewehr (Aurora, Gewitter, Statisch, Wirbelsturm)

Ionengewehre verschießen tödliche Stromstöße und haben eine höhere Reichweite als Ionenpistolen. Wie Ionenpistolen können sie Gegner betäuben, welche durch den Elektrizitätsschaden nicht zu Tode kommen.

Ionenpistole (Aurora, Gewitter, Statisch)

Ionenpistolen verschießen hochgefährliche, betäubende Stromladungen auf entfernte Ziele. Sie verfügen über zweizackige Gabelemitter, welche die Stromstöße lenken, und eine klobige Kammer mit dem Kondensator.

Solarier-Waffenkristalle

Solarier nutzen Solarier-Waffenkristalle zur Verbesserung ihrer Solarwaffen. Die vollständigen Regeln zu Waffenkristallen findest du auf Seite 170.

Gluonenkristall (Mächtiger, Minderer, Schwacher, Schwächster, Standard, Wahrer)

Gluonenkristalle erzeugen entropische Felder entlang der Waffen, welche traumatische Wunden erzeugen.

Gravitonenkristall (Mächtiger, Minderer, Schwacher, Schwächster, Standard, Wahrer)

Gravitonenkristalle beschleunigen den Aufschlag der Waffe, so dass sie zusätzlichen Schaden verursacht und das Ziel möglicherweise zu Boden geworfen wird.

Photonenkristall (Mächtiger, Minderer, Schwacher, Schwächster, Standard, Wahrer)

Photonenkristalle fügen Angriffen mit einer Waffe verdichtete Photonenenergie hinzu, so dass sie Feuerschaden verursachen und das Ziel möglicherweise in Brand stecken.

W-Bosonenkristall (Mächtiger, Minderer, Schwacher, Schwächster, Standard, Wahrer)

W-Bosonenkristalle erhöhen den Schaden, welche eine Waffe verursacht.

Kategorielose Waffen

Die folgenden Waffen gehören keiner anderen Waffenkategorie an. Sie folgen den normalen Waffenregeln, sofern die jeweilige Beschreibung nichts anderes besagt.



Bogen

Moderne Verbundbögen bestehen aus Aluminiumlegierungen, die für überlegene Haltbarkeit und geringes Gewicht sorgen. Die Sehne besteht aus hochwertigem Polyethylen. Bögen nutzen Pfeile als Munition und können auch Sprengpfeile verschießen, die höheren Schaden und besondere Effekte verursachen.

Doschko (Dimensionsklinge, Molekular, Monofilament, Quanten, Verbessert)

Diese traditionelle Waffe der Vesken besteht aus einer bis vier dreieckigen Klingen, die in einer Reihe arrangiert und an einem langen Schaft befestigt sind. Doschkos eignen sich bestens für verheerende Schläge von oben herab und zum Parieren feindlicher Waffen. In der traditionellen veskischen Gesellschaft ist ihr Einsatz eine hochrespektierte Kunstform, während Angehörige anderer Völker die Waffe eher als eine Variante der gemeinen Axt ansehen und behandeln. Traditionell werden Doschkos aus Stahl gefertigt, in letzter Zeit kommen aber auch fortschrittliche metallurgische Techniken und sogar Quantentechnologie zum Einsatz, um die Klingen zu verbessern.

Monofilament-Doschkoklingen wirken sehr zerbrechlich, haben in Wahrheit aber eine scharfe Klinge. Die Klinge eines Quantendoschkos verschwimmt, während sie bei Molekulardoschkos durchscheinend ist. Dimensionsdoschkos besitzen eine schmalere sichtbare Klinge, zudem sind sie aufgrund der sie umgebenden Auren besonders gefährlich.

Duellschwert (Molekular, Monofilament, Schlitzer, Taktisch, Vibro)

Duellschwerter sind ästhetisch anzuschauen und werden oft als Zeichen von Rang oder Tradition angesehen, dennoch trainieren immer noch viele Krieger mit ihnen, um tödliche Effizienz zu erlangen. Die energetischen Klingen von Vibro- und Schlitzerduellschwertern bringen diese Gefahr in die Moderne, während das Molekularschwert zwar keine Energie benötigt, dafür aber ein Feld gestörter Moleküle entlang seiner Klinge nutzt, um alles zu zerschneiden, mit dem sie in Kontakt kommt. Aus diesem Grund muss es auch in einer magnetisierten Scheide verwahrt werden, die sicherstellt, dass die Klinge niemals wirklich mit ihr in Berührung kommt.

Hammer (Gravitationssenke, Komet, Meteor, Sturm)

Sturmhämmer haben schwere Metallköpfe und relativ leichte Schäfte aus Aluminium oder Polykarbonat. Die Hammerköpfe können nach individuellen Designs gefertigt werden und z.B. Logos auf der Oberfläche tragen. Gravitationssenken-, Kometen- und Meteorhämmer haben gewichtete oder pneumatisch angetriebene Köpfe, welche beschleunigte Schläge landen.



ROTSTERN-PLASMADOSCHKO
ART: FORTSCHRITTLICHE NAHKAMPFWAFFE (ZWEIHÄNDIG)
KATEGORIE: PLASMA
SCHADEN: 1W10 ELK & FEU
KRITISCH: SCHWERE WUNDE



REISSZAHNKLINGE
ART: FORTSCHRITTLICHE NAHKAMPFWAFFE (EINHÄNDIG)
KATEGORIE: —
SCHADEN: 1W12 H
KRITISCH: BLUTUNG 1W8



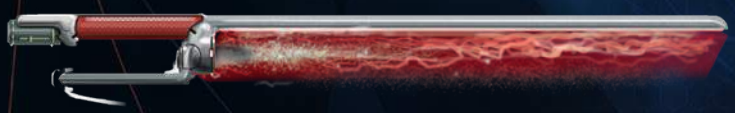
STATISCHER ELEKTROKNÜPPEL
ART: FORTSCHRITTLICHE NAHKAMPFWAFFE (EINHÄNDIG)
KATEGORIE: SCHOCK
SCHADEN: 1W12 ELK
KRITISCH: ÜBERSPRINGEND 1W4



TAKTISCHES PLASMASCHWERT
ART: FORTSCHRITTLICHE NAHKAMPFWAFFE (EINHÄNDIG)
KATEGORIE: PLASMA
SCHADEN: 2W8 ELK & FEU
KRITISCH: SCHWERE WUNDE



GELBSTERN-PLASMASCHWERT
ART: FORTSCHRITTLICHE NAHKAMPFWAFFE (EINHÄNDIG)
KATEGORIE: PLASMA
SCHADEN: 5W8 ELK & FEU
KRITISCH: SCHWERE WUNDE



TAKTISCHES HIMMELSFEUERSCHWERT
ART: FORTSCHRITTLICHE NAHKAMPFWAFFE (EINHÄNDIG)
KATEGORIE: FLAMMEN
SCHADEN: 2W4 FEU
KRITISCH: ENTZÜNDEND 1W8



MOLEKULAR-LANGSCHWERT
ART: FORTSCHRITTLICHE NAHKAMPFWAFFE (EINHÄNDIG)
KATEGORIE: —
SCHADEN: 10W8 H
KRITISCH: —



MALMKLINGE
ART: FORTSCHRITTLICHE NAHKAMPFWAFFE (EINHÄNDIG)
KATEGORIE: —
SCHADEN: 4W10 H
KRITISCH: BLUTUNG 2W8



PEINBRINGENDE VERHEERERKLINGE
ART: FORTSCHRITTLICHE NAHKAMPFWAFFE (ZWEIHÄNDIG)
KATEGORIE: —
SCHADEN: 2W8 H
KRITISCH: —



MOLEKULAR-DUELLSCHWERT
ART: EINFACHE NAHKAMPFWAFFE (EINHÄNDIG)
KATEGORIE: —
SCHADEN: 10W6 H
KRITISCH: —



TAKTISCHES DUELLSCHWERT
ART: EINFACHE NAHKAMPFWAFFE (EINHÄNDIG)
KATEGORIE: —
SCHADEN: 1W6 H
KRITISCH: —



Injektionshandschuh
Ursprünglich wurden diese Geräte für den medizinischen Einsatz gefertigt; allerdings wurden sie später stark angepasst, um auch im Kampf Verwendung zu finden. In ein Fach im Zeigefinger des Handschuhs wird eine flache Patrone mit einer injizierbaren Substanz (z.B. ein Medikament oder ein Gift) gesteckt, wo sie mit einer einziehbaren Nadel verbunden wird. Wenn der Zeigefinger auf Widerstand stößt, schießt die Nadel hervor und injiziert ihren Inhalt. Im Anschluss mit die Nadel gegen eine harte Oberfläche gedrückt werden, um sie wieder hineinzuschieben; dies kann beim Nachladen erledigt werden.

IRAV-Raketenwerfer
Diese Einzelfeuer-Raketenwerfer sind auf dem Markt am ehesten erhältlich. Sie verschießen einzelne Raketen als Munition, ihr Schaden richtet sich nach der jeweils genutzten Rakete.

Kampfhandschuh (Cestus, Energie, Gravo, Nova)
Kampfhandschuhe sind beliebte und günstige Optionen unter Söldnern und Wachen. Diese widerstandsfähigen, aus Nylonnetz- oder Para-Aramidgewebe bestehenden Handschuhe enthalten über den Knöcheln des Trägers eine schwere Metallplatte. Du kannst in einer derart behandschuhten Hand andere Gegenstände oder Waffen halten, dann mit dem Handschuh aber nicht angreifen.

Karbonfaserpeitsche (Betäubend, Standard)
Eine Taktische Peitsche, gemeinhin als Karbonfaserpeitsch bekannt, besteht aus einer Nylonschnurr, die mit Karbonfasern verstärkt wurde. Ursprünglich wurden diese Waffen vom Militär zur Kontrolle von Menschenmengen genutzt, bis auch Entdecker und Söldner ihre Vielseitigkeit zu schätzen begannen. Wenn eine Betäubende Karbonfaserpeitsche ihr Ziel trifft, fährt ein schwacher Stromschlag durch die Peitschenschnur. Dieser Stromstoß ist zu schwach, um Schaden zu verursachen, kann das Ziel aber betäuben.

Karbonbeschichteter Shuriken
Die vierarmigen Kasathas bevorzugen Wurfwaffen, daher werden diese hochwertigen, scharfen Projektile von ihnen auch am häufigsten genutzt. Verwender von Wurfwaffen schätzen das geringe Gewicht und die scharfen Klingen karbonbeschichteter Shuriken.

Knüppel
Ein Knüppel ist ein stumpfer, gestreckter Gegenstand mit einem Griffbereich. Knüppel können aus Stein, Holz oder ähnlichen Materialien bestehen. Es gibt auch Metallknüppel, die aber meistens innen hohl sind, um das Gewicht zu reduzieren. Manche Freie Kapitäne bezeichnen Knüppel auch als Belegklampen, auch wenn diese archaischen Gegenstände auf Raumschiffen nicht benötigt werden.

Krummschwert (Dimensions, Karbonstahl, Monofilament, Vibro)
Diese eleganten, gewundenen Klingen lassen Schwertkämpfe noch dramatischer wirken. Karbonstahlklingen schlagen tiefe, blutende Wunden. Monofilamentklingen wirken zerbrechlich, sind aber so hart wie Karbonstahl und verlieren nie ihre Schärfe. Vibroklingen vibrieren, wenn sie aktiviert sind, zerfetzen organisches Gewebe und verursachen zusätzlichen Blutungsschaden. Dimensionsklingen sind kaum sichtbar und stellen die schärfsten und gefährlichsten Schwerter auf dem Markt dar.

Langhammer (Mach I, Mach II, Mach III, Taktisch, Verbessert)
Der Kopf eines Langhammers ist an einem gestreckten Schaft befestigt. Die zusätzliche Reichweite des Schaftes ermöglicht einen größeren Schwungradius und erhöhten Schaden.

Langschwert
Ein Langschwert ist eine gerade, zweischneidige Klinge, die normalerweise aus einem Griff herausragt. Moderne Langschwerter werden aus rostfreiem Stahl, Karbonstahl oder in selteneren Fällen Spezialmaterialien wie Titanium oder Bainit gefertigt.

Langschwert, Dimensions-
Diese ultimative metallurgische Errungenschaft ist das Werk einer Technikfirma im Besitz von Ulrikka-Clanbesitzungen. Eine Dimensionsklinge sieht wie ein langgestrecktes Stilett aus, das von einer klingenförmigen Aura umgeben ist. Die Aura kann allerdings berührt werden und schneidet durch fast jedes Material.

Langschwert (Mikrosägeblatt, Ultrasägeblatt)
Die einzelne Klinge dieses Schwertes wirkt für das bloße Auge glatt, besteht aber in Wahrheit aus tausenden mikroskopisch kleiner Zähne. Diese Zähne reißen durch organische Materie, wobei sie schwere Schäden und Blutungen verursachen.

Langschwert, Molekular-
Die Moleküle dieses Langschwertes wurden künstlich aufgewühlt, was ein verheerendes Disruptionsfeld entlang der Klinge erzeugt. Es muss in einer magnetisierten Scheide verwahrt werden, um Schnitte und Schäden infolge zufälligen Kontaktes zu vermeiden.

Langschwert, Keramik-
Ein Keramiklangschwert besteht aus verdichteter Keramik und besitzt eine widerstandsfähige und sehr scharfe Klinge.

Langschwert, Monofilament-
Dieses zweischneidige Schwert besteht auf verdichtetem Metall, welches nie stumpf wird und Schlägen zusätzlichen Schwung verleiht. Die Klinge wirkt äußerst dünn und leicht, was über ihr Schadenspotential hinwegtäuscht.

Langschwert, Quanten-
Die Klinge dieses Schwertes ist das Resultat von Quantentechnologie und derart fein, dass sie zu verschwimmen scheint.

Malmklinge
Die scharfe Klinge einer Malmklinge wird mit fortschrittlicher Technologie hergestellt, die winzige Vertiefungen im Material schafft. Auf diese Weise erzeugt sie ihre Verheerungen beinahe auf molekularer Ebene und kann so entsetzlichen Schaden verursachen. Die meisten Hersteller versehen aufgrund der Schärfe der Klinge ihre Waffen daher nicht einmal mit einer Spitze.

Monopeitsche
Monopeitschen bestehen aus Monofilamentfasern, welche mit Karbonpartikeln verstärkt sind, um maximalen Schaden zu verursachen. Sie haben ein Gewicht an einem Ende und wickeln sich von einem widerstandsfähigen Knauf aus Karbonfasern, um chirurgische Schnitte mit minimalem Kraftaufwand zuzufügen. Die zugefügten Schnitte sind so sauber, dass die Opfer den Verlust einer Gliedmaße zuweilen erst bemerken, wenn sie vom Blutverlust übermannt werden.

Nadlergewehr
Wie Nadlerpistolen, können auch diese Injektionsgewehre mit Patronen bestückt werden, die Gift oder Medizin enthalten. Die Reichweite eines Nadlergewehrs ist natürlich höher als bei einer Nadlerpistole.

Nadlerpistole
Nadlerpistolen gehören zu den Lieblingswaffen von Attentätern und Feldschern. Sie nutzen Magnetfelder oder Gas unter Druck, um Nadelpfeile zu verschießen, welche dem Ziel eine Substanz injizieren. Diese Injektionspistolen können mit Patronen bestückt werden, die Gift oder Medizin enthalten.

ING-Werfer (Söldner, Truppen)
Einzelfeuergranatwerfer sind am ehesten auf dem Markt erhältliche Granatwerfer. Sie können jede Art von Granate als Munition

verwenden. Granaten werden einzelnen geladen, der Werfer verwendet keine Magazine. Du kannst einen ING-Werfer allerdings mit verschiedenen Arten von Granaten bestücken und als Teil der zum Angriff genutzten Aktion bestimmen, welche Granate abgefeuert wird.

NyNetz
NyNetze werden aus spezialisierten Nylonfasern hergestellt, die sich zusammenziehen, wenn man gegen sie ankämpft. An den Rändern sind diese Netze zudem mit Gewichten versehen, um ihre Ziele besser verstricken zu können.

Pike (Elite, Taktisch, Verbessert)
Eine Pike besteht aus einem leichten Metall- oder Polykarbonschaft, auf dem eine Spitze aus geschärften Aluminium, rostfreiem Stahl oder Karbonstahl befestigt ist.

Reißzahnklinge
Diese Klingen sind billiger und weniger elegant als Schlitzerduellschwerter und ähneln eher industriellen Kreissägen aufgrund ihrer mit Haken versehenen, motorenbetriebener Ketten, die um die Klingen gewunden sind.

Speer (Gravo, Quanten, Taktisch, Vibro, Wächter)
Speere gibt es in den unterschiedlichsten Varianten. Vibrospeere vibrieren mit hohen Frequenzen. Bei Quantenspeeren sind die Klingen derart dünn gefertigt, dass man sie kaum sieht. Der Gravospeer nutzt einen sehr kleinen Schwerkraftgenerator, um die Waffe im Moment des Einschlag zusätzlich zu beschleunigen.

Stab (Abwehrend, Hartlicht, Kampf, Karbon, Wächter)
Kampfstäbe sind lang und flexibel und sind an den Enden beschwert, um zusätzliche Wucht zu entfalten. Die meisten bestehen aus Aluminium oder Fiberglas, manche werden aber auch immer noch aus Holz gefertigt.

Abwehrende und Wächterstäbe bestehen aus leitendem Metall und fügen schmerzhafte, niedrigfrequente Stromstöße zu, welche Gegner betäuben können. Der Hartlichtstab nutzt einen Kern aus instabilem photonischem Gel, um seine Masse dramatisch zu verstärken, wenn er eine Oberfläche trifft.

Sternmesser (Beschleunigt, Dimension, Keramik, Lichtschnell, Taktisch)
Vier abgeflachte Metallklingen umgeben den zentralen Ring eines Sternmessers, das als Wurf- oder Stichwaffe verwendet werden kann. Beschleunigte und Lichtschnelle Sternmesser verfügen über gasbetriebene Schubdüsen, die zünden, wenn das Sternmesser geführt wird. Die mittels hochmoderner metallurgischen Techniken gefertigten Klingen eines Dimensionssternmessers sind von soliden Auren umgeben. Bei Keramiksternmessern bestehen die Klingen aus komprimierter Keramik statt aus Metall.

Verheererklinge (Apokalypse, Painbringend, Zerstörend)
Die übergroße Verheererklinge ist ein zweischneidiges Schwert, welches furchtbare Wunden schlägt. Verheererklingen sind keine subtilen Waffen aufgrund ihrer Größe und des Umstandes, dass sie meistens zahlreiche Stacheln tragen.

Waffenloser Schlag
Ein Waffenloser Schlag kann mit jeder beliebigen Gliedmaße durchgeführt werden. Waffenlose Schläge verursachen Nichttödlichen Schaden, der Schaden eines Waffenlosen Schlages wird aber als Waffenschaden behandelt hinsichtlich Effekten, die dir einen Bonus auf Waffenschadenswürfe verleihen.

Munition
Munition wird in Packs zu mehreren Einheiten verkauft - siehe auch die einzelnen Einträge in Tabelle 7-9: Munition auf Seite 180.

Batterie (Hohe Kapazität, Superkapazität, Ultrakapazität)
Neben Waffen können Batterien eine weite Vielfalt an Gegenständen antreiben, darunter auch Energetische Rüstungen und technische Gegenstände. Batterien besitzen eine standartisierte Größe und Gewicht. Batteriebetriebene Gegenstände verfügen unabhängig von der Gegenstandsgröße über Steckplätze für Batterien. Waffen, welche Batterien verwenden, führen unter dem Eintrag Magazin die höchste Batteriekapazität auf, die sie verwenden können, sowie wie viele Ladungen der Batterie pro Schuss verbraucht werden.

Benzintank (Hohe Kapazität, Standard)
Benzin ist eine hochbrennbare Vermengung aus Hydrokarbonaten, die bei Flammenwaffen zur Anwendung kommt - und zuweilen von verzweifelten Abenteurern auch als Treibstoff oder zu anderen Zwecken genutzt wird. Ein Benzintank passt problemlos ins Gehäuse von Waffen, die mittels Benzin betrieben werden.

Leuchtmunition
Leuchtmunition wird üblicherweise aus Magnesium hergestellt, brennt hell und kann Hitze erzeugen. Sie kann per Hand auch ohne eine Leuchtpistole entzündet werden. Dann brennt sie 1 Stunde lang und kann als Improvisierte Waffe im Nahkampf verwendet werden, die 1W2 Feuerschaden verursacht.

Miniraketen
Diese langen, geriffelten Geschosse enthalten entzündbares Material und ein chemisches Treibmittel.

Nadel- und Wurfpfeile
Diese Leichtmetallschäfte besitzen jeweils eine Spitze und ein Reservoir für in der Regel zähflüssige oder flüssige Gifte und andere Substanzen. Die meisten Kampfbeteiligten verlassen sich auf Nadlerpfeile, um Gegner zu vergiften, allerdings nutzen auch verzweifelte oder überarbeitete Feldscher zuweilen solche Pfeile, um Gegengifte, Heilseren oder andere stärkende Drogen und Medikamente auf dem überfüllten Schlachtfeld anzuwenden. In diesen Fällen trainieren die Mediziner oft ihre Treffsicherheit, um sicherzustellen, dass diese Strategie auch funktioniert.

Patronen (Handfeuerwaffen, Langwaffen, Scharfschützenwaffen, Schwere Waffen)
Patronen werden in Magazinen verkauft, welche in die entsprechenden Waffen gesteckt werden.

Pfeile
Pfeilschäfte bestehen aus mit Karbonfasern verstärktem Plastik und verfügen über Metall- oder Keramikspitzen.

Rakete (Verbessert, Taktisch)
Raketen sind schwere, stumpfnasige, an Patronen erinnernde Geschosse mit verheerender Sprengkraft. Der Schaden einer Rakete, welche mittels eines Raketenwerfers abgefeuert wird, findest du in ihrem Eintrag in Tabelle 7-9: Munition auf Seite 180.

Schrotpatronen
Diese Patronen enthalten kleine Metallkugeln, die sich explosionsartig verteilten, wenn die Patrone beim Abfeuern aufplatzt.

Sprengpfeil (I-IV)
Die explosive Pfeilspitze explodiert beim Aufschlag. Ein Sprengpfeil kann mittels einer normalen Granate hergestellt werden. Aufgrund der zur Anwendung kommenden Miniaturisierung im Pfeil ist er deutlich teurer als die entsprechende Granate.



BESONDERE MATERIALIEN

Manche Waffen können aus Materialien hergestellt werden, die über innewohnende besondere Eigenschaften verfügen. Nur Patronen und Nahkampfwaffen, die Hieb-, Stich- oder Wuchtschaden verursachen, können aus besonderen Materialien gefertigt werden. Solltest du für eine Waffe mehrere besondere Materialien verwenden, erlangst du nur die Vorteile des Materials, welches hauptsächlich verwendet wurde.

Jedes der im Folgenden beschriebenen besonderen Materialien hat einen eigenen Spieleffekt. Manche Kreaturen besitzen Schadensreduzierung, welche sie gegen bis auf eine spezifische Schadensart gegen alle anderen resistent macht (z.B. Schaden durch Waffen böser Gesinnung) oder auch gegen allen Schaden, der nicht mit Waffen aus einem bestimmten Material erfolgt (z.B. Kaltes Eisen). Charaktere könnten verschiedene unterschiedliche Waffenarten mit sich führen in Abhängigkeit von den Kreaturenarten, mit denen sie es am häufigsten zu tun bekommen.

TABELLE 7-12: BESONDERE MATERIALIEN

ART	PREISMODIFIKATOR
Munition (Adamantlegierung)	+50 Crediteinheiten pro Patrone
Waffe (Adamantlegierung)	+2.500 Krediteinheiten
Munition (Kaltes Eisen)	+9 Crediteinheiten pro Patrone
Waffe (Kaltes Eisen)	+450 Crediteinheiten
Munition (Silber)	+6 Crediteinheiten pro Patrone
Waffe (Silber)	+300 Crediteinheiten

Adamantlegierung

Adamant ist ein Himmelsmetall - es gehört zu einer Reihe wertvoller Metalle, die im Universum auf Asteroiden und Planeten gefördert werden. Reines Adamant ist außergewöhnlich selten und teuer, daher bestehen Adamantwaffen immer aus einer Adamantlegierung. Waffen und Munition aus Adamantlegierungen überwinden die Schadensreduzierung von Kreaturen mit SR/Adamant (z.B. im Falle vieler magischer Konstrukte) und besitzen eine natürliche Gabe, Härte zu ignorieren, wenn es gilt, mit ihnen Waffen zu zerschmettern oder Gegenstände anzugreifen; sie ignorieren Härte von weniger als 30 (siehe Seite 408, „Einen Gegenstand zerschmettern"). Waffen und Munition ohne Metallteile können nicht aus Adamantlegierungen hergestellt werden.

Kaltes Eisen

Kaltes Eisen wird aus den Tiefen der Erde gefördert und zu niedrigen Temperaturen geschmiedet, um seine delikaten Eigenschaften zu konservieren. Waffen oder Munition aus Kaltem Eisen überwinden die Schadensreduzierung von Kreaturen mit SR/Kaltes Eisen, z.B. Dämonen und Feen. Waffen und Munition ohne Metallteile können nicht aus Kaltem Eisen hergestellt werden.

Silber

Im Rahmen eines komplexen Prozessen, bei dem Alchemie, Magie und Metallurgie zum Einsatz kommen, kann Silber mit Waffen oder Munition verbunden werden, so dass sie die Schadensreduzierung von Kreaturen mit SR/Silber überwinden, z.B. im Falle von Lykanthropen. Dieser Prozess kann nur auf Metallgegenstände angewendet werden und funktioniert nicht in Verbindung mit seltenen Metallen wie Kaltem Eisen, Adamant oder anderen Himmelsmetallen.

WAFFENFUSIONEN

Eine Waffenfusion ist ein kleiner, vorgefertigter Zusatz, welcher an jeder Waffe befestigt werden kann, um sie mit Magie zu erfüllen. Abenteurer verwenden Waffenfusionen, um ihre Waffen zum Einsatz gegen spezifische Gegner zu individualisieren oder die allgemeine Effektivität einer Waffe zu erhöhen. Waffenfusionen sind magisch, sofern nichts anderes angegeben ist. Dies sorgt zwar dafür, dass die Waffen, bei denen sie installiert werden, als Hybridgegenstände betrachtet werden, allerdings funktionieren Waffe und Fusion immer noch separat. Eine Fähigkeit, welche auf einen magischen Gegenstand einwirkt, könnte die in einer Waffe installierte Fusion betreffen. Dies würde aber die Kernfunktionen der Waffe nicht an der normalen Funktion hindern, solange die Waffe nicht selbst auch eine magische Gerätschaft ist. Die Ausnahme zu dieser Regel ist die Fusion *Hybridisiert* (siehe Seite 194). Waffen mit Fusionen werden als Magisch behandelt hinsicht des Überwindens von Schadensreduzierung.

Fusionen installieren und transferieren

Eine Fusion kann bei Erwerb oder später in einer Waffe installiert werden. Mittels recht schwieriger und teurer Methoden können Fusionen von einer Waffe zu einer anderen transferiert werden. Jeder in Mystik geübte Charakter kann eine Fusion transferieren; dies kostet die Hälfte des Ausgangspreises der Fusion, wobei die Stufe der neuen Waffe den Preis bestimmt. In Mystik oder Technik geübte Charaktere können ferner Fusionen installieren (sollte z.B. ein SC eine ungenutzte Fusion als Teil eines Schatzhortes finden oder mittels Mystik eines Fusion herstellen - mehr zum Herstellen von Gegenständen findest du auf Seite 235). In beiden Fällen dauert das Installieren oder Transferieren einer Fusion etwa 10 Minuten an ungestörter Arbeit.

Fusionssiegel

Eine Waffenfusion kann alternativ in einem körperlichen Gegenstand untergebracht werden. Ein solcher Gegenstand wird als Fusionssiegel bezeichnet; Fusionssiegel können an Waffen befestigt und sogar zwischen ihnen transferiert werden. Ein Fusionssiegel wirkt nur bei Waffen bis zu einer bestimmen Gegenstandsstufe, diese wird in Klammern hinter dem Namen des Fusionssiegels angegeben. Ein Fusionssiegel (*Heilig*), welches z.B. an einer Waffe der Gegenstandsstufe 10 oder weniger angebracht werden könnte, hätte die Notation Fusionssiegel (*Heilig*, 10). Alle Entscheidungen, die anfallen, wenn eine Fusion einer Waffe hinzugefügt wird, müssen stattdessen gefällt werden, wenn ein Fusionssiegel erschaffen wird; diese Entscheidungen können später nicht mehr geändert werden.

Die Kosten eines Fusionssiegels basieren auf der höchsten Gegenstandsstufe, welche das Siegel betreffen kann, und entsprechen 110% des Preises einer Waffenfusion für eine Waffe dieser Stufe. Das Entfernen und Transferieren eines Fusionssiegels auf eine neue Waffe erfordert nur 1 Minute und erfordert keine geübten Fertigkeiten. Die Fusion nimmt aber erst 24 Stunden nach Anbringen des Siegels die Arbeit auf. Ein Fusionssiegel kann nicht an einer Waffe angebracht werden, wenn dies zur Folge hätte, dass die Gesamtstufe an Fusionen (die Stufe des Fusionssiegels eingeschlossen) die Gegenstandsstufe der Waffe überschreiten würde. Ebenso muss die Waffe eine legale Wahl für die im Siegel enthaltene Fusion sein. Granaten, Munition und andere Verbrauchsgüter können mit Fusionssiegeln ausgestattet werden, allerdings wird das Siegel bei Benutzung des Gegenstandes zerstört.

Ein Fusionssiegel kann die Form nahezu jedes Amuletts oder Symbols besitzen. Wird es an einer Waffe befestigt, kann es sogar deren Äußeres verändern. Ein Fusionssiegel (*Donnernd*) könnte bei einer Waffe Gravuren von Gewitterwolken, Wetterrunen oder möglicherweise sogar Symbole eines Gottes der Stürme erzeugen, wenn es von einem Anhänger einer solchen Gottheit angebracht wird. Diese optischen Veränderungen verbergen aber nicht die Grundfunktionen oder die Art einer Waffe - eine Schwere Reaktionskanone mit einem Fusionssiegel (*Hinrichtend*) ist immer noch klar ersichtlich eine Schwere Reaktionskanone, selbst wenn ihr Äußeres sich so verändert hat, dass sie Totenschädel und Symbole des Verschlingers trägt. Fusionssiegel, welche Waffen dahingehend verändern, dass sie die Ikonographie einer bestimmten Gruppe zeigen, werden oft von Organisationen genutzt, um das Äußere der Bewaffnung ihrer Mitglieder zu vereinheitlichen.

Gegenstandsstufe

Jede Waffenfusion hat eine Gegenstandsstufe und eine Fusion kann auf keiner Waffe mit niedrigerer Gegenstandsstufe platziert werden. Sobald eine Waffenfusion an einer Waffe angebracht wurde, verwendet sie für ihre stufenbasierenden Effekte die Gegenstandsstufe der Waffe.

Mehrere Fusionen und mehrere Ziele

Du kannst einer Waffe mehrere Fusionen verleihen, solange die Gesamtsumme der Gegenstandsstufen der Fusionen die Gegenstandsstufe der Waffe nicht überschreitet. Eine Waffe fasst keine weiteren Fusionen jenseits dieser Obergrenze und profitiert auch nicht von ihnen. Eine Fusion, welche Angriffen einen Effekt hinzufügt, gilt für alle Ziele von Waffen mit Kegelwirkung, Automatikfeuer, explodierenden Waffen und anderen Effekten mit mehreren Zielen.

Preis

Der Preis einer Waffenfusion hängt von der Gegenstandsstufe der Waffe ab, bei welcher sie installiert wird. So kostet es z.B. mehr, eine Fusion bei einer Waffe der 7. Stufe zu installieren als bei einer Waffe der 6. Stufe. Die Installation bei einer Granate, einer Einheit Munition oder einem anderen Verbrauchsgegenstand kostet nur die Hälfte des Preises der Installation derselben Fusion bei einer Waffe derselben Stufe.

TABELLE 7-13: WAFFENFUSIONSPREISE

GEGENSTANDSSTUFE DER WAFFE	PREIS DER FUSION
1	120
2	360
3	440
4	680
5	720
6	1.040
7	1.560
8	2.300
9	2.600
10	3.580
11	4.880
12	6.920
13	9.760
14	11.700
15	17.800
16	27.000
17	40.500
18	60.300
19	90.000
20	135.000

WAFFENFUSIONSBESCHREIBUNGEN

Im Folgenden werden weitverbreitete Waffenfusionen beschrieben:

ANARCHISCH — STUFE 2

Diese Fusion erfüllt eine Waffe mit göttlicher Energie einer chaotischen Gottheit. Angriffe mit der Waffe sind von chaotischer Gesinnung. Schaden der Waffe umgeht SR/Chaotisch und ignoriert die Energieresistenz rechtschaffener Drachen und rechtschaffener Externarer. Diese Fusion kann keiner Waffe verliehen werden, die bereits über die Fusion Axionmatisch verfügt.

APPORT — STUFE 1

Eine Waffe mit dieser Fusion kann als Schnelle Aktion in die Hand ihres Eigentümers teleportiert werden, selbst wenn sie sich im Besitz einer anderen Kreatur befinden sollte. Diese Fähigkeit hat eine maximale Reichweite von 30 m. Effekte, welche Teleportation blockieren, vereiteln auch die Rückkehr der Waffe. Du musst die Waffe wenigstens 24 Stunden lang in deinem Besitz haben, ehe diese Fähigkeit ihre Funktion aufnimmt.

ÄTZEND — STUFE 9

Diese Fusion webt die zerstörerische Kraft von Säure in die Form der Waffe. Die Hälfte des Waffenschadens wird mit Säureschaden ersetzt. Du kannst diese Fusion als Schnelle Aktion aktivieren oder deaktivieren. Sollte die Waffe bereits zwei Schadensarten verursachen, so ersetze eine davon durch Säure; du fällst die Entscheidung, welche Schadensart ersetzt wird, mit jeder Aktivierung dieser Fusion. Du kannst diese Fusion nur einer Waffe hinzufügen, die noch keinen Säureschaden verursacht. Diese Fusion sorgt niemals dafür, dass eine Waffe, die sich normal gegen die KRK des Zieles richtet, sich nun gegen die ERK richtet.

AUFFLAMMEND — STUFE 5

Diese Fusion verleiht einer Waffe die feurige Kraft eines Sterns. Die Hälfte des Waffenschadens wird mit Feuerschaden ersetzt. Du kannst diese Fusion als Schnelle Aktion aktivieren oder deaktivieren. Sollte die Waffe bereits zwei Schadensarten verursachen, so ersetzt eine davon durch Feuer; du fällst die Entscheidung, welche Schadensart ersetzt wird, mit jeder Aktivierung dieser Fusion. Du kannst diese Fusion nur einer Waffe hinzufügen, die noch keinen Feuerschaden verursacht. Diese Fusion sorgt niemals dafür, dass eine Waffe, die sich normal gegen die KRK des Zieles richtet, sich nun gegen die ERK richtet.

AXIOMATISCH — STUFE 2

Diese Fusion erfüllt eine Waffe mit göttlicher Energie einer rechtschaffenen Gottheit. Angriffe mit der Waffe sind von rechtschaffener Gesinnung. Schaden der Waffe umgeht SR/Rechtschaffen und ignoriert die Energieresistenz chaotischer Drachen und chaotischer Externarer. Diese Fusion kann keiner Waffe verliehen werden, die bereits über die Fusion Anarchisch verfügt

BANNEND — STUFE 3

Eine Waffe mit dieser Fusion sammelt während des Kampfes Spuren latenter Magie, welche sie dann zu einem konzentrierten Versuch zum Bannen von Magie freisetzen kann. Die Waffe erhält den Kritischen Treffereffekt Magie bannen. Diese Fähigkeit manifestiert sich nur in hochriskanten Situationen, d.h. du muss dich im Kampf mit einem bedeutenden Gegner (siehe Seite 242) befinden, um diesen Kritischen Treffereffekt zu erlangen. Sollte es Zweifel geben, entscheidet der SL, ob du dich im Kampf befindest und ein Gegner diesen Anforderungen genügt. Sollte die Waffe bereits über einen Kritischen Treffereffekt verfügen, so wähle bei jedem Kritischen Treffer, ob ihr normaler Effekt oder der Effekt Magie bannend eintritt. Ein vom Kritischen Treffereffekt Magie bannend betroffenes Ziel ist das Ziel von Magie bannen (wie der Zauber, die effektive Zauberstufe für den Bannwurf ist die Gegenstandsstufe der Waffe).

BLUTUNG — STUFE 5

Diese Fusion verwebt entropische Energie in die Form der Waffe. Die Waffe erhält den Kritischen Treffereffekt Blutung (siehe Seite 182). Die Schadenshöhe, welche das Ziel durch diesen Effekt pro Runde erleidet, beträgt 1W6 pro 5 Gegenstandsstufen der Waffe (abgerundet). Sollte die Waffe bereits über einen Kritischen Treffereffekt verfügen, so wähle bei jedem Kritischen Treffer, ob ihr normaler Effekt oder der Effekt Blutung eintritt. Nur Waffen, welche Hieb- oder Stichschaden verursachen, können über diese Fusion verfügen.



HEILIGE FUSION



AUFFLAMMENDE FUSION

DONNERND STUFE 9

Diese Fusion verleiht einer Waffe hochfrequente Vibrationen. Die Hälfte des Waffenschadens wird mit Schallschaden ersetzt. Du kannst diese Fusion als Schnelle Aktion aktivieren oder deaktivieren. Sollte die Waffe bereits zwei Schadensarten verursachen, so ersetze eine davon durch Schall; du fällst die Entscheidung, welche Schadensart ersetzt wird, mit jeder Aktivierung dieser Fusion. Du kannst diese Fusion nur einer Waffe hinzufügen, die noch keinen Schallschaden verursacht. Diese Fusion sorgt niemals dafür, dass eine Waffe, die sich normal gegen die KRK des Zieles richtet, sich nun gegen die ERK richtet.

EISIG STUFE 5

Diese Fusion verleiht einer Waffe die eisige Kälte einer toten Welt weitab von ihrer Sonne. Die Hälfte des Waffenschadens wird mit Kälteschaden ersetzt. Du kannst diese Fusion als Schnelle Aktion aktivieren oder deaktivieren. Sollte die Waffe bereits zwei Schadensarten verursachen, so ersetzt eine davon durch Kälte; du fällst die Entscheidung, welche Schadensart ersetzt wird, mit jeder Aktivierung dieser Fusion. Du kannst diese Fusion nur einer Waffe hinzufügen, die noch keinen Kälteschaden verursacht. Diese Fusion sorgt niemals dafür, dass eine Waffe, die sich normal gegen die KRK des Zieles richtet, sich nun gegen die ERK richtet.

ELEKTRISIERT STUFE 5

Diese Fusion webt die elektrische Energie des Universums in die Form der Waffe. Die Hälfte des Waffenschadens wird mit Elektrizitätsschaden ersetzt. Du kannst diese Fusion als Schnelle Aktion aktivieren oder deaktivieren. Sollte die Waffe bereits zwei Schadensarten verursachen, so ersetze eine davon durch Elektrizität; du fällst die Entscheidung, welche Schadensart ersetzt wird, mit jeder Aktivierung dieser Fusion. Du kannst diese Fusion nur einer Waffe hinzufügen, die noch keinen Elektrizitätsschaden verursacht. Diese Fusion sorgt niemals dafür, dass eine Waffe, die sich normal gegen die KRK des Zieles richtet, sich nun gegen die ERK richtet.

GEISTER VERNICHTEND STUFE 5

Angriffe mit einer Waffe mit dieser Fusion fügen körperlosen Kreaturen vollen Schaden zu. Sie reichen zudem auf die Ätherebene, so dass diese Angriffe normal ätherische Kreaturen betreffen können. Solche Waffen können ferner bei körperlosen Kreaturen Kritische Treffer landen. Eine körperlose (aber keine ätherische) Kreatur kann eine solche Waffe aufheben, bewegen und führen.

GIFTIG STUFE 2

Diese Fusion verleiht einer Waffe die besondere Eigenschaft Injektion (siehe Seite 182). Nur ein einzelner Angriff pro Tag kann von dieser Eigenschaft profitieren, du musst vor einem Angriff ankündigen, ob es sich um einen Injektionsangriff handeln soll. Nur einem Ziel deiner Wahl wird das Gift, die Droge oder das Medikament injiziert, mit dem die Waffe geladen ist, egal wie viele Ziele du mit einem einzelnen Angriff mit dieser Waffe triffst. Nur Waffen, welche Hieb- oder Stichschaden verursachen, können über diese Fusion verfügen.

GNÄDIG STUFE 2

Eine Waffe mit dieser Fusion summt im Ruhezustand oft angenehm und gibt leise, luftige Musikklänge beim Angreifen von sich. Die Magie der Fusion unterdrückt den schädigenden Effekt ihrer Waffe. Solange die Fusion aktiv ist, verursacht die Waffe anstelle ihres regulären Schadens nur Nichttödlichen Schaden. Sollte die Waffe zwei Schadensarten besitzen, werden beide Nichttödlich. Du kannst diese Fusion als Schnelle Aktion aktivieren oder deaktivieren.

HEILIG STUFE 2

Diese Fusion segnet eine Waffe mit der göttlichen Energie einer guten Gottheit. Angriffe mit der Waffe sind von guter Gesinnung. Schaden der Waffe umgeht SR/Gutes und ignoriert die Energieresistenz böser Drachen und böser Externarer. Diese Fusion kann keiner Waffe verliehen werden, die bereits über die Fusion *Unheilig* verfügt.

HINRICHTEND STUFE 10

Eine Waffe mit dieser Fusion kann die Molekularverbindungen einer Kreatur zerfetzen. Die Waffe erhält den Kritischen Treffereffekt Schwere Wunde (siehe Seite 183). Sollte die Waffe bereits über einen Kritischen Treffereffekt verfügen, so wähle bei jedem Kritischen Treffer, ob ihr normaler Effekt oder der Effekt Schwere Wunde eintritt. Nur Waffen, welche Hieb-, Stich- oder Wuchtschaden verursachen, können über diese Fusion verfügen.

HYBRIDISIERT — STUFE 1

Diese Fusion ersetzt viele technische Funktionen einer Waffe mit ihren magischen Gegenstücken. Die Waffe erhält die besondere Eigenschaft Analog (siehe Seite 181) und die Kernfunktionen der Waffe werden als Hybrid aus Magie und Technik betrachtet (normalerweise zählt nur die Fusion als Hybridgegenstand). Eine hybridisierte Waffe hat immer noch den normalen Verbrauch an Munition und/oder Batterieladungen.

KEGEL — STUFE 2

Diese Fusion erlaubt einer Waffe, einen einzelnen Angriff ein Mal am Tag als Volle Aktion mit Wirkungsbereich Kegel auszuführen (siehe die besondere Waffeneigenschaft Kegel auf Seite 182). Dieser Angriff hat eine Maximalreichweite von 9 m und verursacht die Hälfte des normalen Waffenschadens. Nur Fernkampfwaffen ohne die besondere Eigenschaft Automatisch, Explosion, Geworfen und/oder Linie können von dieser Fusion profitieren. Ebenso können keine Waffen von dieser Fusion profitieren, die keine Angriffswürfe benötigen, um ihre Ziele zu betreffen.

LEUCHTEND — STUFE 1

Diese Fusion verleiht einer Waffe die besondere Eigenschaft Leuchtend (siehe Seite 182). Du kannst diese Fusion als Bewegungsaktion deaktivieren; bis du sie dann wieder als Bewegungsaktion aktivierst, verfügt die Waffe nicht länger über die Eigenschaft Leuchtend

NIEDERWERFEND — STUFE 6

Eine Waffe mit dieser Fusion stört das Gleichgewicht des Zieles. Die Waffe erhält den Kritischen Treffereffekt Niederwerfend (siehe Seite 183). Sollte die Waffe bereits über einen Kritischen Treffereffekt verfügen, so wähle bei jedem Kritischen Treffer, ob ihr normaler Effekt oder der Effekt Niederwerfend eintritt. Nur Waffen, welche Wuchtschaden verursachen, können von dieser Fusion profitieren.

OHRENBETÄUBEND — STUFE 3

Eine Waffe mit dieser Fusion setzt beim Aufschlag einen Stoß niedrigfrequenter Schallenergie frei. Die Waffe erhält den Kritischen Treffereffekt Taub machend (siehe Seite 183). Sollte die Waffe bereits über einen Kritischen Treffereffekt verfügen, so wähle bei jedem Kritischen Treffer, ob ihr normaler Effekt oder der Effekt Taub machend eintritt. Nur Waffen, welche Hieb-, Stich-, Wucht- oder Schallschaden verursachen, können von dieser Fusion profitieren.

STRAPAZIERFÄHIG — STUFE 1

Diese Fusion nutzt magische Runen und Verstärkungen, um eine Waffe deutlich widerstandsfähiger zu machen. Wenn die Härte, die Trefferpunkte und die Rettungswürfe der fraglichen Waffe bestimmt werden, wird ihre effektive Gegenstandsstufe als um 5 höher behandelt. Mehr zur Berechnung dieser Werte findest du auf Seite 408 unter „Gegenstände zerbrechen".

SUCHEND — STUFE 3

Diese Fusion lässt eine Waffe auf ihr Ziel zustreben. Dies hebt jede Fehlschlagchance aufgrund von Tarnung (außer Vollständiger Tarnung) auf, hat aber keinen Effekt auf die Fehlschlagchance aufgrund anderer Ursachen.

TROTZIG — STUFE 1

Eine Waffe mit dieser Fusion widersetzt sich Versuchen, die sie ihrem Träger abnehmen würden. Solltest du sie führen und dabei den Zustand Betäubt, Bewusstlos oder Panisch erhalten, verbleibt sie in deiner Hand. Du erlangst ferner einen Bonus auf deine KRK gegen Kampfmanöver für Entwaffnen, die sich gegen die Waffe richten, in Höhe eines Fünftels ihrer Gegenstandsstufe (Minimum +1).

ÜBERSPRINGEND — STUFE 2

Der Energieschaden einer mit dieser Fusion ausgestatteten Waffe kann eine kleine Explosion erzeugen, welche auf ein zweites Ziel überspringt. Die Waffe erhält den Kritischen Treffereffekt Überspringend (siehe Seite 183). Sollte die Waffe bereits über einen Kritischen Treffereffekt verfügen, so wähle bei jedem Kritischen Treffer, ob ihr normaler Effekt oder der Effekt Überspringend eintritt. Das Sekundärziel erleidet Schaden von Höhe eines Drittels der Gegenstandsstufe der Waffe mit dieser Fusion (Minimum 1). Nur Waffen, welche Elektrizität-, Feuer-, Kälte-, Säure- oder Schallschaden verursachen, können von dieser Fusion profitieren. Sollte deine Waffe mehrere Arten von Energieschaden verursachen, wählst du daraus die Schadensart des Schadens, den das Sekundärziel erleidet.

UNHEILIG — STUFE 2

Diese Fusion erfüllt eine Waffe mit göttlicher Energie einer bösen Gottheit. Angriffe mit der Waffe sind von böser Gesinnung. Schaden der Waffe umgeht SR/Böse und ignoriert die Energieresistenz guter Drachen und guter Externarer. Diese Fusion kann keiner Waffe verliehen werden, die bereits über die Fusion *Heilig* verfügt.

UNHEIMLICH — STUFE 1

Eine Waffe mit dieser Fusion erzeugt eine schattige Nebelspur und gibt im Kampf ein bedrohliches Trauerlied von sich. Die Waffe erhält den Kritischen Treffereffekt Einschüchternd. Sollte die Waffe bereits über einen Kritischen Treffereffekt verfügen, so wähle bei jedem Kritischen Treffer, ob ihr normaler Effekt oder der Effekt Einschüchternd eintritt. Ein vom Kritischen Treffereffekt Einschüchernd betroffenes Ziel erhält für 1W4 Runden den Zustand Erschüttert (ZÄH, keine Wirkung). Erhält das Ziel so den Zustand Erschüttert, ist es für 24 Stunden dagegen immun, diesen Zustand erneut durch diese Waffe zuhalten.

UNSCHEINBAR — STUFE 1

Als Standard-Aktion kann einer Waffe mit dieser Fusion befohlen werden, ihr Äußeres zu verändern und die Form eines anderen Gestandes ähnlicher Größe anzunehmen. Die Waffe behält auch derart verkleidet all ihre Eigenschaften, Masse eingeschlossen, strahlt aber keine Magie ab. Nur *Wahrer Blick* oder ähnliche Magie enthüllt die wahre Natur der verkleideten Waffe. Nachdem mit einer solchen Waffe angegriffen wurde, wird der Effekt dieser Fusion für 1 Minute unterdrückt.

UNTOTE SCHWÄCHEND — STUFE 3

Diese Fusion erfüllt eine Waffe mit machtvoller Positiver Energie, welche die magischen Kräfte schwächen soll, die Untoten die Existenz ermöglichen. Die Waffe ignoriert sämtliche SR und Energieresistenz untoter Kreaturen. Nur Waffen, welche Wuchtschaden verursachen, können von dieser Fusion profitieren.

VERANKERND — STUFE 1

Eine Waffe mit dieser Funktion kann möglicherweise ihre Ziele fortbewegungsunfähig machen. Die Waffe erhält den Kritischen Treffereffekt Fortbewegung raubend. Sollte die Waffe bereits über einen Kritischen Treffereffekt verfügen, so wähle bei jedem Kritischen Treffer, ob ihr normaler Effekt oder der Effekt Fortbewegung raubend eintritt. Eine von Kritischen Treffereffekt Fortbewegung raubend betroffene Kreatur kann ihr Feld 1W4 Runden lang aus eigener Kraft nicht verlassen. Sie kann keine Form der Fortbewegung nutzen, um ihre Position zu verändern, Teleportationseffekte eingeschlossen. Sollte ein Ziel sich vollständig im einem beweglichen Gegenstand befinden, z.B. einem Raumschiff oder einem großen Fahrzeug, so ist es auf seine relative Position innerhalb des Gegenstandes beschränkt. Andere Kreaturen und Kräfte können das Ziel normal bewegen.



VERDERBEN — STUFE 5

Die Fusion *Verderben* erhöht die Kraft Kritischer Treffer bei bestimmten Gegnern. Gegen solche Gegner erhält eine mit dieser Fusion versehene Waffe den Kritischen Treffereffekt Betäubend (siehe Seite 181). Sollte die Waffe bereits über einen Kritischen Treffereffekt verfügen, so wähle bei jedem Kritischen Treffer beim mit der Fusion verbundenen Gegner, ob ihr normaler Effekt oder der Effekt Betäubend eintritt. Wenn du diese Fusion einer Waffe hinzufügst oder sie als Fusionssiegel erschaffst, musst du eine Kreaturenart (Aberration, Drache, Externar, Feenwesen, Humanoider, Konstrukt, Magische Bestie, Pflanze, Schlick, Ungeziefer oder Untoter) wählen, welcher die Fusion zugeordnet wird. Solltest du dich für Externar oder Humanoider entscheiden, musst du zudem eine Unterart bestimmen. Der Kritische Treffereffekt Betäubend kommt nur bei Kreaturen der fraglichen Kreaturenart (und ggf. Unterart) zum Tragen. Kreaturenart und -unterart können später nicht mehr abgeändert werden.

VERHEEREND — STUFE 5

Du kannst diese Fusion nur einer Waffe verleihen, die über zwei oder mehr Kritische Treffereffekte verfügt. Wenn du einen Kritischen Treffer mit einer solchen Waffe dann landest, kannst du zwei ihrer Kritischen Treffereffekte wählen, die auf das Ziel angewendet werden, selbst wenn du normalerweise nur einen wählen könntest.

VERSTRICKEND — STUFE 2

Diese Fusion verleiht einer Waffe die besondere Eigenschaft Verstrickend (siehe Seite 183). Nur ein einzelner Angriff pro Tag kann von dieser Eigenschaft profitieren, du musst vor einem Angriff ankündigen, ob es sich um einen verstrickenden Angriff handeln soll. Nur ein Ziel deiner Wahl erhält den Zustand verstrickt, egal wie viele Ziele du mit einem einzelnen Angriff mit dieser Waffe triffst. Der Effekt endet nach 1W4 Runden, sofern das Ziel ihm nicht bereits vorher entkommt. Nur Waffen, welche Hieb-, Stich-, Wucht- oder Kälteschaden verursachen, können von dieser Fusion profitieren.

VERWUNDEND — STUFE 7

Eine Waffe mit dieser Fusion verursacht traumatischen Schaden. Die Waffe erhält den Kritischen Treffereffekt Verwundung (siehe Seite 183). Sollte die Waffe bereits über einen Kritischen Treffereffekt verfügen, so wähle bei jedem Kritischen Treffer, ob ihr normaler Effekt oder der Effekt Verwundung eintritt.

WEGBEREITEND — STUFE 1

Eine Waffe mit dieser Fusion verändert die Art ihrer Angriff, um die Mali mancher natürlicher Umgebungseffekte zu überwinden. Ihre Angriffe ignorieren die von Sümpfen und Mooren hervorgerufene Deckung, sowie die Deckung, welche wenigstens brusttief im Wasser befindliche Kreaturen gegen Angriffe von der Oberfläche her erhalten. Fügt die Waffe Zielen unter Wasser Feuerschaden zu, so wird der Schaden nur halbiert statt geviertelt. Andere Angriffe verursachen unter Wasser den vollen Schaden statt nur der Hälfte.

Ferner unterliegen Fernkampfangriffe mit der Waffe keinen Mali aufgrund der Effekte von Stürmen, starken und heftigen Winden oder Windstürmen. Sie kann sogar für Fernkampfangriffe innerhalb heftiger Stürme genutzt werden, als wären es normale Stürme, und bei Orkanwinden, als wären es starke Winde.

Mehre zu Umgebungen, die Mali auf Angriffswürfe generieren, und zu Unterwasserkampf findest du auf den Seiten 396 und 405.

ZAUBERSCHLEUDER — STUFE 2

Eine Waffe mit dieser Funktion kann mit einem Zauberkristall geladen werden. Das Laden erfordert 1 Minute; der Zauberkristall darf nur einen Zauber mit Zeitaufwand 1 Standard-Aktion oder weniger und einem Zaubergrad von maximal 1/4 der Gegenstandsstufe der Waffe enthalten.

Sofern du im Umgang mit der Waffe geübt bist und sie führst, kannst du als Volle Aktion anstelle eines normalen Angriffs den im Zauberkristall enthaltenen Zauber wirken. Auf diese Weise kannst du den Zauberkristall nutzen, als wärst du eine Zauberkundiger und befände sich der fragliche Zauber auf deiner Klassenzauberliste.

Im Gegensatz zu den normalen Regeln für Zauberkristalle ist es egal, falls die Gegenstandsstufe des Kristall deine Zauberstufe übersteigt (selbst wenn du vielleicht gar keine Zauberstufe hast). Wenn allerdings die Gegenstandsstufe des Zauberkristalls höher sein sollte als dein Grundangriffsbonus, musst du nach Aufwenden der Vollen Aktion zum Wirken des Zaubers einen Angriffswurf mit der Waffe gegen eine RK in Höhe der Gegenstandsstufe des Kristalls +1 ablegen; misslingt dieser Angriff, so gelingt es dir nicht, den Zauber zu wirken. Dieser Wurf repräsentiert dein Können im Umgang mit der Waffe, verbraucht aber keine Angriffshandlung und auch keine Munition. Wenn du es nicht schaffst, einen Zauber aus einem Zauberkristall zu wirken, wird der Zauber wirkungslos verbraucht und der Zauberkristall zerstört.

ZURÜCKKEHREND — STUFE 1

Du kannst diese Fusion nur einer Waffe hinzufügen, welche die besondere Eigenschaft Geworfen besitzt. Die Waffe kehrt nach einem Wurfwaffenangriff mit ihr durch die Luft zu dir zurück. Sie kehrt direkt vor Beginn deines nächsten Zuges zu dir zurück und könnte daher in diesem Zug erneutwieder verwendet werden. Du musst keine Aktion aufwenden, um die zurückkehrende Waffe zu fangen. Solltest du sie nicht fangen oder solltest du dich nach dem Werfen von deinem Feld fortbewegt haben, fällt die Waffe auf jenem Feld zu Boden, von dem aus sie geworfen wurde.

RÜSTUNG

Rüstung stellt normalerweise die einfachste und kosteneffizienteste Methode dar, um sich vor Schaden zu schützen. Egal ob du mit einem Söldnerschiff im All unterwegs bist, an einem Diplomatentreffen auf einer Raumstation teilnimmst oder die Oberfläche eines Planeten betrittst, um ihn zu erkunden, liefert dir Rüstung Schutz vor Angriffen und feindlichen Umgebungen.

Modere Rüstungen werden aus vielen unterschiedlichen Stoffen hergestellt, darunter Karbonfasern, Keramik, Stoff, Metall und Polymere. Die meisten werden aus einer Kombination von Materialien gefertigt und manche verwenden sogar archaische Stoffe wie Tierfelle. Kreaturen tragen Rüstungen, um sich zu schützen, aber auch als Ausdruck persönlichen Stils.

Die meisten Rüstungen bestehen aus einem Helm, Handschuhen, Stiefeln und einem Körperanzug, so dass man von den Haarspitzen bis zu den Zehen geschützt ist. Sofern nicht anders vermerkt, enthalten die Stiefel zudem eine Funktion, mit der du dich in der Schwerelosigkeit an festen Oberflächen verankern kannst, so dass du dich orientieren oder ggf. Halt finden kannst (mehr zu Schwerelosigkeit findest du auf Seite 400).

RÜSTUNGSTABELLEN VERSTEHEN

Jeder Eintrag in den Rüstungstabellen ab Seite 197 beschreibt eine Rüstung mit den folgenden Spielwerten:

- **Stufe:** Die Gegenstandsstufe der Rüstung (siehe Seite 167).
- **Preis:** Der Preis der Rüstung in Crediteinheiten.
- **ERK-Bonus:** Der Bonus, den die Rüstung auf deine Energetische Rüstungsklasse addiert, welche dich gegen Angriffe mit Laserwaffen, Plasmakanonen und ähnlichem beschützt (siehe Seite 240).
- **KRK-Bonus:** Der Bonus, den die Rüstung auf deine Kinetische Rüstungsklasse addiert, welche dich gegen Angriffe mit den meisten Nahkampfwaffen und anderen festen Gegenständen beschützt (siehe Seite 240).
- **Maximaler GE-Bonus:** Normalerweise addierst du deinen GE-Modifikator auf deine Rüstungsklasse (ERK und KRK), allerdings begrenzt deine Rüstung auch deine Beweglichkeit. Der Maximale GE-Bonus deiner Rüstung gibt an, wie viel von deinem GE-Modifikator du maximal auf deine RK addieren kannst, wenn du die Rüstung trägst. Darüber hinausgehende Geschicklichkeit hebt deine RK nicht weiter und wird hierbei ignoriert.
- **Rüstungsmalus:** Du erleidest einen Malus in Höhe dieses Wertes auf die meisten stärke- und geschicklichkeitsbasierenden Fertigkeitswürfe. Welche Fertigkeiten davon betroffen sind, erfährst du in Kapitel 5.
- **Bewegungsrateanpassung:** Während du diese Rüstung trägst, wird deine Bewegungsrate um diesen Wert modifiziert.
- **Verbesserungssteckplätze:** Du kannst deine Rüstung mit magischen und technischen Verbesserungen aufwerten. Dieser Eintrag besagt, wie viele Verbesserungen deine Rüstung insgesamt aufnehmen kann. Manche Rüstungsverbesserungen sind größer oder komplexer und erfordern mehrere Steckplätze (siehe Seite 204).
- **Masse:** Dies ist die Masse des Gegenstandes (siehe Seite 167).

RÜSTUNG TRAGEN

Die Klassenzugehörigkeit eines Charakters und seine Talente bestimmen, welche Arten von Rüstungen er tragen kann. Mehr zum Tragen von Rüstungen findest du weiter unten.

Umgang mit Rüstungen

Wenn du eine Rüstung trägst, mit der umzugehen du nicht geübt bist, erleidest du einen Malus von -4 auf deine ERK und deine KRK (siehe Seite 240). Ein Charakter, der nur im Umgang mit Leichten Rüstung geübt ist, kann schwere Rüstungen effektiv tragen, indem er das Talent Umgang mit Schweren Rüstungen wählt.

Rüstung anlegen

Wie viel benötigt wird, um eine Rüstung an- oder abzulegen, hängt von ihrer Kategorie ab. Leichte Rüstungen erfordern 4 Runden zum An- oder Ablegen, Schwere Rüstungen 16 Runden.

Eine Rüstung der Gegenstandsstufe 8 bis15 benötigt nur die Hälfte der Zeit hierzu. Eine Rüstung der Gegenstandsstufe 16 oder höher benötigt nur ein Viertel der normalen Zeit (Minimum 1 Volle Aktion).

Moderne Rüstungen sind so designt, dass man sie ohne Hilfe anderer an- und ablegen kann.

Rüstung eilig anlegen

Du kannst eine Rüstung in der Hälfte der normalen Zeit anlegen (Minimum 1 Volle Aktion). Dabei verschlechtern sich aber Rüstungsmalus, Maximaler GE-Bonus und Rüstungsbonus jeweils um 1.

RÜSTUNGSGRÖSSEN

Es gibt viele unterschiedliche Rüstungsgrößen angesichts der unterschiedlichen Völker und Kreaturen, so dass du möglicherweise eine Rüstung anpassen musst, die nicht für Angehörige deines Volkes gefertigt wurde. Ein Ysoki kann im Grunde keine für einen Menschen gefertigte Rüstung tragen, während ein Kasatha an einer Rüstung Anpassungen vornehmen muss, die für zweiarmige Kreaturen gedacht ist. Im Zweifel entscheidet der SL, ob eine Rüstung angepasst werden muss. Wenn du eine neue Rüstung kaufst, sind eventuell nötige Anpassungen bereits im Preis enthalten.

Rüstungen anpassen

Erlangst du eine Rüstung aus zweiter Hand, die nicht auf dich zugeschnitten ist, kannst du sie anpassen lassen; dies erfordert einen Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 10 + 2 × Gegenstandsstufe der Rüstung. Alternativ kannst du auch z.B. einen Rüstungsschmied oder einen erfahrenen Techniker mit der Anpassung beauftragen, dies kostet 10% des Marktpreises der Rüstung.

SCHUTZ VOR UMWELTEINFLÜSSEN

Das Weltall kann ein ungastlicher Ort sein, warten doch zahllose gefährliche Welten auf Entdecker. Sofern nicht anders vermerkt, schützen alle Rüstungen ihre Träger vor einer Reihe von Gefahren, um sicherzustellen, dass du wenigsten ein paar Tage lang überlebst, während du z.B. Notreparaturen am Rumpf eines Raumschiffs vornimmst, eine fremde Welt erkundest oder an Bord einer Raumstation mit einem Hüllenbruch konfrontiert wirst. Manche Rüstungen nutzen hierzu ein Isolierfeld, ein schwaches Energiefeld, welches speziell auf Erhalt von Druck und Temperatur ausgerichtet ist, aber keinen Angriffsschaden aufhält. Andere verfügen über verschließbare Helme und luftdichte Versiegelungen. Die am häufigsten angetroffenen Umgebungsgefahren findest du ab Seite 394.

Aktivierung und Wirkungsdauer

Eine Rüstung bietet für eine Anzahl an Tagen in Höhe ihrer Gegenstandsstufe Schutz vor Umwelteinflüssen. Der Träger kann diese Funktion als Standard-Aktion aktivieren oder deaktivieren, sofern er sie korrekt angelegt hat. Du kannst diese Funktion alternativ bei einer herrenlosen Rüstung oder bei einer Rüstung, die von einer hilflosen Kreatur getragen wird, als Volle Aktion aktivieren; zum Abschalten ist dagegen ein Fertigkeitswurf für Computer zum Hacken des Systems erforderlich. Behandle in diesem Fall die Rüstung als Computer mit einem Grad in Höhe der 1/2 Gegenstandsstufe der Rüstung; der Basis-SG zum Hacken eines Computers ist 13 + 4 pro Grad.

Die Wirkungsdauer der Schutzmaßnahmen der Rüstung gegen Umgebungseinflüsse muss nicht am Stück aufgewendet werden, wird aber in Einheiten zu jeweils 1 Stunde abgerechnet. Um diese Wirkungsdauer wiederaufzuladen, benötigst du Zugang zu einem funktionsfähigen Raumschiff oder einer speziellen Ladestation (letztere ist in den meisten technisch fortgeschrittenen oder durchschnittlichen Ortschaften öffentlich zugänglich), dies dauert 1 Minute pro verbrauchten Tag an Ladung des Systems. Die meisten



TABELLE 7-14: LEICHTE RÜSTUNGEN

RÜSTUNGSMODELL	STUFE	PREIS	ERK-BO-NUS	KRK-BO-NUS	MAXIMALER GE-BONUS	RÜSTUNGS-MALUS	BEWEGUNGS-RATEANPAS-SUNG	VERBES-SERUNGS-STECK-PLÄTZE	MASSE
Estex-Anzug I	1	410	+0	+1	+5	-1	–	2	1
Zweite Haut	1	250	+1	+2	+5	–	–	1	L
Stationsmontur, Fliegeranzug	1	95	+0	+1	+6	–	–	0	L
Freibeuterrüstung I	2	750	+2	+3	+4	–	–	0	L
Kasatha-Mikrokord I	2	460	+1	+3	+3	-1	–	0	1
Karbonhaut, Graphit	3	1.220	+3	+4	+4	-1	–	1	1
Stationsmontur, Freizeit-	3	1.300	+1	+2	+6	–	–	0	L
Defrexfell	4	2.250	+5	+5	+4	–	–	1	L
Laschunta-Tempgewebe, Einfaches	4	1.950	+4	+4	+5	–	–	1	L
L-Anzug I	5	2.980	+5	+6	+5	–	–	1	L
Estex-Anzug II	5	2.700	+4	+5	+5	-1	–	3	1
Stationsmontur, Geschäftsanzug	5	2.600	+2	+3	+6	–	–	0	L
Freibeuterrüstung II	6	4.720	+6	+8	+5	–	–	1	L
Kasatha-Mikrokord II	6	3.670	+6	+8	+4	-1	–	1	1
Stationsmontur, Elite-	6	4.100	+4	+5	+7	–	–	0	L
Ysoki-Spiegelanzug	6	4.120	+7	+7	+5	–	–	2	L
AbadarCorp Reiseanzug, Silberner	7	7.250	+6	+7	+7	–	–	0	L
L-Anzug II	7	6.900	+8	+9	+5	–	–	2	L
Estex-Anzug III	7	5.500	+7	+8	+5	-1	–	4	1
Kasatha-Mikrokord III	8	9.000	+9	+11	+5	-1	–	2	1
Laschunta-Tempgewebe, Verbessertes	8	8.500	+9	+10	+6	–	–	3	L
AbadarCorp Reiseanzug, Goldener	9	12.100	+9	+10	+8	–	–	0	L
L-Anzug III	9	13.300	+11	+12	+6	–	–	3	L
Karbonhaut, Weißes Karbon	10	19.650	+12	+14	+5	-1	–	3	1
Freibeuterrüstung III	10	16.900	+12	+13	+6	–	–	3	L
Kasatha-Mikrokord IV	11	23.800	+13	+15	+5	-1	–	3	1
AbadarCorp Reiseanzug, Platin-	12	34.600	+12	+13	+8	–	–	0	L
Hartlichtrüstung, Truppen-	12	30.750	+15	+15	+6	–	–	4	L
L-Anzug IV	13	45.800	+16	+17	+6	–	–	4	L
Estex-Anzug IV	13	49.250	+15	+16	+6	-1	–	6	1
Echelonmode, Tragfertige	14	71.300	+15	+16	+8	–	–	0	L
Freibeuterrüstung IV	14	60.600	+17	+18	+6	–	–	4	L
Karbonhaut, Diamant	15	126.400	+17	+19	+7	-1	–	4	1
Hartlichtrüstung, Elite-	15	123.500	+18	+18	+7	–	–	4	L
Schwarmanzug	15	95.200	+18	+19	+6	–	–	4	L
Schotalaschu-Rüstung	16	149.500	+19	+20	+7	–	–	5	L
L-Anzug V	17	244.300	+20	+21	+7	–	–	5	L
Echelonmode, Maßgeschneiderte	17	285.000	+18	+19	+8	–	–	0	L
Freibeuterrüstung V	18	367.650	+20	+21	+8	–	–	5	L
L-Anzug VI	19	552.000	+21	+22	+8	–	–	6	L
Karbonhaut, Nanoröhren-	20	825.000	+21	+23	+8	-1	–	6	1
Hartlichtrüstung, Spezialisten-	20	928.000	+22	+22	+8	–	–	6	L

TABELLE 7-15: SCHWERE RÜSTUNGEN

RÜSTUNGSMODELL	STUFE	PREIS	ERK-BO-NUS	KRK-BO-NUS	MAXIMALER GE-BONUS	RÜSTUNGS-MALUS	BEWEGUNGS-RATEANPAS-SUNG	VERBES-SERUNGS-STECK-PLÄTZE	MASSE
Zeremonielle Plattenrüstung, Truppen-	1	110	+1	+3	+2	-3	-3 m	3	3
Golempanzerung I	1	250	+2	+5	+0	-3	-3 m	0	3
Laschunta-Ringrüstung I	1	415	+2	+4	+2	-2	-1,50 m	0	2
Soldaten-Tarnrüstung	2	465	+3	+5	+2	-2	-1,50 m	1	2
Schillerpanzer, Einfacher	2	755	+3	+6	+2	-2	-1,50 m	0	2
Filamentplattenrüstung	2	1.000	+4	+6	+2	-3	-3 m	1	3
Widerstandsrüstung, Truppen-	3	1.220	+5	+8	+1	-4	-3 m	1	3
Golempanzerung II	3	1.610	+5	+7	+2	-2	-3 m	1	3
Zeremonielle Plattenrüstung, Offiziers-	4	2.275	+6	+8	+2	-2	-1,50 m	1	2
Laschunta-Ringrüstung II	5	2.970	+8	+10	+2	-2	-1,50 m	1	2

RÜSTUNGSMODELL	STUFE	PREIS	ERK-BONUS	KRK-BONUS	MAXIMALER GE-BONUS	RÜSTUNGS-MALUS	BEWEGUNGS-RATEANPASSUNG	VERBESSERUNGS-STECKPLÄTZE	MASSE
Vesken-Plattenpanzer I	6	3.910	+9	+11	+3	-2	-1,50 m	1	2
Zeremonielle Plattenrüstung, Kommandeurs-	7	7.350	+10	+12	+2	-3	-3 m	5	3
Widerstandsrüstung, Elite-	7	6.300	+10	+13	+2	-4	-3 m	2	3
Golempanzerung III	7	5.500	+10	+12	+3	-2	-1,50 m	2	2
Laschunta-Ringrüstung III	8	8.420	+12	+14	+3	-2	-1,50 m	3	2
Vesken-Plattenpanzer II	8	10.250	+13	+15	+2	-3	-3 m	3	3
Schillerrüstung, Verbesserte	9	13.100	+13	+15	+3	–	–	3	2
Himmelsfeuerrüstung, Legionärs-	9	14.200	+14	+16	+3	-2	-1,50 m	4	2
Widerstandsrüstung, Spezialisten-	10	16.950	+15	+18	+2	-4	-3 m	3	3
Golempanzerung IV	11	24.800	+15	+17	+3	-3	-3 m	6	3
Laschunta-Ringrüstung IV	11	27.100	+16	+18	+4	-3	-1,50 m	4	2
Vesken-Plattenpanzer III	11	23.400	+16	+18	+3	-2	-1,50 m	4	2
Aegisrüstung, Trupp-	12	45.200	+17	+19	+3	-5	-3 m	5	3
Schillerpanzer, Überlegener	12	42.250	+17	+18	+4	–	–	4	2
Veskische Monolithrüstung I	12	39.650	+16	+18	+4	-2	-1,50 m	5	2
Himmelsfeuerrüstung, Zenturionen-	13	53.600	+18	+20	+4	-2	-1,50 m	5	2
Golempanzerung V	14	63.750	+18	+20	+4	-3	-3 m	7	3
Vesken-Plattenpanzer IV	14	71.850	+19	+21	+4	-2	-1,50 m	5	2
Mechanikerpanzerung	15	120.900	+21	+22	+4	–	–	5	2
Laschunta-Ringrüstung V	15	94.200	+20	+22	+4	-2	-1,50 m	5	2
Stahlknochen	16	145.500	+21	+23	+4	-3	-1,50 m	6	2
Veskische Monolithrüstung II	16	163.400	+22	+24	+4	-3	-1,50 m	6	2
Aegisrüstung, Elite-	17	209.000	+23	+27	+3	-5	-3 m	6	3
Vesken-Plattenpanzer V	18	415.800	+24	+26	+4	-3	-1,50 m	7	2
Vitrumplattenrüstung	18	365.650	+23	+24	+5	–	–	4	1
Sternenfahrerrüstung	19	610.250	+25	+26	+5	-3	-1,50 m	7	2
Aegisrüstung, Spezialisten-	20	932.000	+25	+28	+4	-4	-3 m	7	3
Veskische Monolithrüstung III	20	827.250	+26	+27	+5	-2	-1,50 m	7	2

Ladestationen, welche Batterien und Energiezellen wieder aufladen (siehe Seite 234), laden auch die Schutzmaßnahmen gegen Umwelteinflüsse wieder auf - und dies meistens kostenlos. Sollten die Schutzmaßnahmen aufgebraucht sein, hat dies keinen Einfluss auf alle anderen Funktionen einer Rüstung.

Atmung und Druckverhältnisse

Alle Rüstungen können ihre Träger mit Atemluft (oder was sie ansonsten atmen) versorgen und gegen Vakuum, Rauch und dicke, dünne und giftige Atmosphären schützen (dies umfasst auch in der Luft befindliche Giftstoffe und Krankheitserreger). Dies funktioniert auch unter Wasser und in ähnlichen flüssigen Umgebungen. Dieser Schutz erlaubt dir das Atmen in säurehaltiger Atmosphäre (siehe Seite 395), so dass du nicht erstickst, ist aber nicht stark genug, um zu vereiteln, dass diese Umgebung dir und deiner Rüstung Säureschaden zufügt. Eine Rüstung mit einer Rüstungsverbesserung, welche Säureresistenz verleiht, reduziert solchen erlittenen Säureschaden normal. Sichteinschränkungen aufgrund Umgebung (z.B. aufgrund von Rauch oder Wasser) kommen immer noch zur Anwendung.

Strahlung

Rüstung schützt vor schwacher Strahlung (siehe Seite 403) und verleiht einen Situationsbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen stärkere Strahlung. Rüstung der Gegenstandsstufe 7 oder höher verleiht Immunität gegen mittelschwere Strahlung und verleiht einen Situationsbonus von +6 auf Rettungswürfe gegen stärkere Strahlung Der Rüstungsbonus kommt nicht bei Rettungswürfen gegen Strahlenkrankheit zur Anwendung, egal wie stark oder schwach die Strahlung ist, aus der sie resultiert.

Temperatur

Die Schutzmaßnahmen der Rüstung gegen Umgebungseinflüsse schützen dich vor Kälte (Temperaturen unterhalb von -6° C) und Hitze (oberhalb von 60° C). Dies verhindert, dass du Zähigkeitswürfe gegen Umgebungsschaden ablegen musst, ferner schützt es dich vor Schaden, der normalerweise durch Atmen in solchen Umgebungen entsteht. Dies schützt dich jedoch nicht vor Kälte- oder Feuerschaden aus anderen Quellen oder vor Umgebungen, welche Schaden verursachen, ohne dass dir ein Rettungswurf zustünde oder der aus Einatmen der Atmosphäre resultiert - z.B. bei Lava.

RÜSTUNGSBESCHREIBUNGEN

Die in den Tabellen aufgeführten Rüstungen werden im Folgenden beschreiben.

AbadarCorp Reiseanzug (Gold, Platin, Silber)

Die Manager der AbadarCorp nutzen diese leichtgepanzerten Geschäftsanzüge bei Konferenzen und diplomatischen Treffen. Isolierfelder und versteckte Atemgeräte schützen den Träger bei ungastlichen Umgebungseinflüssen. Höherstufige Anzüge bieten auch besseren Schutz - und tragen zudem ein Designerlabel!

Aegisrüstung (Elite, Spezialist, Trupp)

Diese Schweren Rüstungen bedecken ihre Träger zur Gänze und haben auch den Spitznamen „persönliche Panzer“. Der Helm besitzt einen schmalen oder keinen Visor, stattdessen werden Video- und Audioübertragungen auf die Innenseite projiziert. Dank der Energieversorgung kann der Träger sich intuitiv mit der Rüstung bewegen.



Defrexfell

Diese Leichte Rüstung wird aus dem Fell eines auf Vesk-2 heimischen, wilden Säugetieres gefertigt und ist hauptsächlich unter Vesken beliebt. Gegerbte Streifen der dicken Haut werden mit Metalldrähten zusammengenäht und dann mit Metallschuppen oder -beschlägen verstärkt.

Echelonmode (Maßgefertigt, Tragfertig)

Die leichtgepanzerte Kleidung imitiert die aktuelle Mode und ist entsprechend in den waghalsigsten Designs verfügbar. Energiefelder und Hightech-Fasern kommen zum Einsatz, um jede Art vorstellbarer Kleidung zu erschaffen. Maßgefertigte Echelonmode wird oft eigens für den Besteller angefertigt und stellt entsprechend ein Einzelstück dar.

Estex-Anzug (I-IV)

Estex ist ein dicker, widerstandsfähiger Stoff, der oft für Flug- und Schutzanzüge verwendet wird. Ein Estex-Anzug bedeckt den Träger vom Hals abwärts und kann nach Bedarf mit Rüstungsverbesserungen modifiziert werden. Höherwertige Estex-Anzüge verleihen einen höheren Grad an Schutz und fassen mehr Verbesserungen, sind aber oft klobiger als vergleichbare Leichte Rüstungen.

Filamentplattenrüstung

Diese Schicht aus verdichtetem Polyehylen wurde von Androiden erdacht und wirkt trotz des beachtlichen Schutzeffektes leicht. Diese Art Schwerer Rüstung ist dünn genug, um unter weiter Kleidung getragen zu werden, allerdings schränkt das steife Polyethylen die Bewegung ein und verlangsamt den Träger. Filamentrüstungen können in unterschiedlichen Stilen gefertigt werden, am verbreitesten ist aber eine einfache Brustplatte mit Gliedmaßenschützern.

Freibeuterrüstung (I-V)

Diese Rüstung wird von den Freien Kapitänen der Diaspora bevorzugt. Sie besteht aus einer gepanzerten Jacke oder einer Brustplatte, schweren Stiefeln und Handschuhen, zahlreichen Riemen und versteckten Waffen, sowie einem Helm. Entdecker und Söldner wählen zu Beginn ihrer Karrieren manchmal Freibeuterrüstungen aufgrund des Ruchs schurkischer Erfahrung, der ihre Träger umgibt.

Golempanzerung (I-V)

Diese günstige Option für viele Söldner gehört zu den beliebtesten Schweren Rüstungen des Universums. Sie besteht aus einem enganliegenden Polykarbonatanzug mit Steckplätzen für nahezu alle möglichen Anpassungsoptionen. Zur Rüstung gehören flexible Stiefel und Handschuhe sowie ein Standardhelm mit einem durchsichtigen Visier.

Hartlichtrüstung (Elite, Spezialist, Truppen)

Als endgültiger Vertreter leichter Infanterierüstungen besteht eine Hartlichtrüstung aus einer steifen, leichten Brustplatte, Gliedmaßenschützern und einem Helm über einem glatten, anliegenden Overall. Hersteller fertigen sie oft speziell für Militärorganisationen an, Versionen unterschiedlicher Qualität können aber auch von Söldnern und Entdeckern erworben werden.

Himmelsfeuerrüstung, (Legionär, Zenturio)

Diese Rüstungen aus ineinandergreifenden Metall- und Keramikplatten sind meisten stark dekoriert. Goldene Absätze, übertriebene Schulterstücke und stylisierte Himmelsfeuersymbole auf den Brustplatten sind weitverbreitet. Diese ikonischen Rüstungen werden von legendären Angehörigen der Himmelsfeuerlegion getragen, allerdings kopieren auch andere Gruppen und Individuen diesen schweren Rüstungstyp. Diese Rüstungen verfügen in der Regel über Energiefelder, die die Köpfer ihrer Träger einhüllen, sollte es erforderlich sein.

Karbonhaut (Diamant, Graphit, Nanoröhren, Weißes Karbon)

Diese Leichten Rüstungen scheinen aus steifen Materialien zu bestehen, sind in Wahrheit aber aus Karbonfasern gewoben. Höherwertige Karbonhäute sind mit Karbonlegierungen wie Weißem Karbon oder Diamant verstärkt - der Glanz des Stoffes ist ein kleiner Hinweis auf die hohen Herstellungskosten.

Kasatha-Mikrokord (I-IV)

Diese Anzüge aus geriffeltem, schützendem Stoff sind etwas weniger modern als vergleichbare Leichte Rüstungen, bieten aber dennoch qualitativen Schutz zu akzeptablen Preisen. Kasathagefertigte Mikrokordanzüge sind meisten Einteiler in dunklen Farben, die zuweilen über leuchtende Absätze verfügen, während andere Hersteller in allen möglichen Farben und Stilen produzieren.

L-Anzug (I-VI)

Landeanzüge sind für Raumfahrer gedacht, welche wahrscheinlich ihr Schiff verlassen und die Oberfläche eines Planeten betreten müssen. Meistens sind es Overalls oder Fluganzüge, die unter verstärkten Kniehosen, schweren Stiefeln und einer dicken Jacke getragen werden. Zum Outfit gehören ferner ein Helm oder Atemgerät und ein Mehrzweckgürtel mit Waffenhalfter.

Laschunta-Ringrüstung (I-V)

Diese schönen Schweren Rüstungen enthalten gravierte Metallbänder ober- und unterhalb der Hauptgelenke. Zwischen den Bändern erstrecken sich Metallschinen, Kettengeflechte und Energiefelder und bilden eine Rüstung. Während der Verarbeitung des Erzes für diese Rüstung werden oft gefärbte Kristalle hinzugefügt, um schimmernde Rüstungen mit verschiedenen Farbtönen zu erschaffen.

Laschunta-Tempgewebe (Einfach, Verbessert)

Die Laschuntas haben diese Leichte Rüstung entwickelt, indem sie temperaturregulierende Drähte durch den verstärkten Stoff geführt haben. Das Ergebnis ist eine schützende, flexible Kleidung, welche eine für den Träger angenehme Temperatur bewahrt. Meistens hat sie die Form einer anliegenden Tunika über Hosen und ist unter Entdeckern sehr beliebt, die in heiße oder feuchte Umgebungen vorstoßen wollen.

Mechanikerpanzerung

Die Ysokis lieben diese scheinbar leichte, aber unglaublich widerstandsfähige Schwere Rüstung. Zwischen zwei Schichten verstärkten Gewebes liegen kleine Felder verdichteten Metalls, so dass der Eindruck eines gepolsterten Fluganzuges entsteht, welcher aber über deutlich höhere Schutzeigenschaften verfügt.

Schillerpanzer (Einfach, Überlegen, Verbessert)

Diese glänzenden Metallplatten bilden im Verbund eine Schwere Rüstung, die an den Panzer eines Insekts erinnert. Schillerpanzer wurden ursprünglich für Schirren entwickelt, sind aufgrund ihrer Verbindung aus Schönheit und Funktionalität aber auch bei vielen anderen beliebt. Teurere Versionen dieser Rüstung bieten nicht nur höheren Schutz, sondern weisen zudem komplexe Muster mit goldenen oder silbernen Absätzen und eingearbeiteten Schmuckstücken auf.

Schotalaschu-Rüstung

Die laschuntische Schotalaschu-Kavallerie nutzt diese schützende Rüstung, während sie mit ihren Saurierreittieren unterwegs ist. Schichten dünner, ablativer Platten schaffen eine Leichte Rüstung, die sich mit dem Reiter bewegt und ihm zugleich maximalen Schutz bietet. Militärhändler haben begonnen, Ableger dieser Rüstung in moderneren Stilrichtungen herzustellen, da manche der traditionellen Naturmotive nicht mehr wirklich modisch sind.



GRAPHIT-KARBONHAUT
ART: LEICHTE RÜSTUNG
ERK: +3
KRK: +4
MAX. GE-BONUS: +4



FREIBEUTERRÜSTUNG I
ART: LEICHTE RÜSTUNG
ERK: +2
KRK: +3
MAX. GE-BONUS: +4



SCHOTALASCHU-RÜSTUNG
ART: LEICHTE RÜSTUNG
ERK: +19
KRK: +20
MAX. GE-BONUS: +7



WIDERSTANDSTRUPPENRÜSTUNG
ART: SCHWERE RÜSTUNG
ERK: +5
KRK: +8
MAX. GE-BONUS: +1



HARTLICHTTRUPPENRÜSTUNG
ART: LEICHTE RÜSTUNG
ERK: +15
KRK: +15
MAX. GE-BONUS: +6



ÜBERSICHT
CHARAKTER-ERSCHAF-FUNG
VÖLKER
KLASSEN
FERTIG-KEITEN
TALENTE
AUSRÜS-TUNG
TAKTISCHE REGELN
RAUM-SCHIFFE
MAGIE UND ZAUBER
SPIEL LEITEN
HINTER-GRUND
PATHFINDER



ZEREMONIELLE TRUPPENPLAT-TENRÜSTUNG
ART: SCHWERE RÜSTUNG
ERK: +1
KRK: +3
MAX. GE-BONUS: +2



KASATHA-MIKROKORD I
ART: LEICHTE RÜSTUNG
ERK: +1
KRK: +3
MAX. GE-BONUS: +3



JARLTÖTER
ART: ENERGETISCHE RÜSTUNG
ERK: +18
KRK: +24
MAX. GE-BONUS: +4

Schwarmanzug
Diese Ansammlung ablativer Platten auf verstärkter Polsterung, die mit Kettengeflecht verbunden sind, wurde von der Technologie des Schwarmes inspiriert und speziell für Schirren entwickelt. Die einzigartige Anordnung der Elemente dieser Leichten Rüstung machen sie perfekt geeignet für Kreaturen mit ungewöhnlichem Körperbau. Der Träger arrangiert die Riemen dabei, wie es für ihn genehm ist, und schiebt dann die Platten über empfindliche Körperregionen.

Soldaten-Tarnrüstung
Diese Schweren Rüstungen werden von Kasathas angefertigt und haben ihren Namen von ihren Helmen, bei denen Schlitze nur die Augen erkennen lassen. Ansonsten ist das Gesicht des Trägers vollständig unter einer Atemmaske verborgen. Eine Keramikbrustplatte, Schulterschützer, Armschienen und Beinschienen schützen den Träger und erlauben einem Kasatha dennoch, in dieser Rüstung den eleganten Nahkampfstil seines Volkes zu nutzen

Stahlknochen
Diese Schwere Rüstung trägt ein Gerüst aus Metallrippen. Sie hat das makabere Aussehen eines metallenen Skeletts. Die Lücken zwischen den Metallrippen werden von Energiefeldern geschlossen. Offiziere der Leichenflotte bevorzugen diese Rüstung ob ihres beunruhigenden Äußeren, allerdings kann im Grunde jeder eine Stahlknochenpanzerung tragen, der gern einschüchternd auftritt.

Stationsmontur (Elite, Fluganzug, Freizeit, Geschäft)
Viele Arten verstärkter Kleidung bieten Schutz, ohne Bequemlichkeit oder Modebewusstsein dafür opfern zu müssen. Da diese Art Leicher Rüstungen gern auf der Absalom-Station getragen wird, wird sie gemeinhin auch als „Stationsmontur“ bezeichnet. Vom Stil her gibt es sie als Freizeitkleidung, Geschäftskleidung und zu formelleren Anlässen. Die üblichen Schutzmaßnahmen gegen Umwelteinflüsse sind im Design versteckt. Die Kategorie der Rüstung - Elite, Fluganzug, Freizeit und Geschäft - bezieht sich auf die Qualität der Kleidung, nicht den Stil.

Sternenfahrerrüstung
Diese aus ineinandergreifenden Karbonnanoröhren bestehende Rüstung ist aus mattschwarzem und bemerkenswert dünnem Material. Androidische Rüstmeister haben die Prototypen dieser Schweren Rüstung entwickelt. Wahrscheinlich liegt es daran, dass die meisten ein mechanisches Roboterdesign besitzen. Da die Rüstungen viele Verbesserungen tragen können, sind sie gerade unter erfahrenen Entdeckern beliebt.

Vesken-Plattenpanzer (I-V)
Diese vielseitigen Schweren Rüstungen spiegeln die rohe Kraft ihrer Erfinder wieder. Bequemlichkeit ist allerdings etwas anderes. Stattdessen ist jeder dieser Polykarbonatanzüge solide, verdichtet und meist schmucklos, auch wenn sofort erkenntlich ist, dass es sich um eine hochwertige Arbeit handelt. Diese Panzerung steht im Ruf, dank ihrer Beschichtung aus Thermoplastharz allen möglichen Traumata widerstehen zu können.

Veskische Monolithrüstung (I-III)
Diese ultimative Kampfpanzerung wurde von den Vesken entwickelt. Diese Schweren Rüstungen haben eine gespenkelte Schale aus Polykarbonat, welche von der Textur her Stein ähnelt. Eine Monolithrüstung sieht wie ein massiver Golem aus Steinplatten aus. Trotz ihrer Größe bewegt sie sich problemlos dank der motorisierten Gelenke. Siegel und persönliche Embleme können in die Brustplatte oder die Schulterteile einer Monolithrüstung gemeißelt werden, um die Gruppenzugehörigkeit des Trägers zu signalisieren.

Vitrumplattenrüstung
Diese aus transparentem Polyethylen gefertigte Rüstung wirkt, als bestünde sie aus geschliffenem Kristall. Das Material ist zwar hart wie Metall, schimmert aber und bricht das Licht wie Glas. Diese Schwere Rüstung ist sehr teuer, da es recht schwierig ist, Polyethylen derart zu komprimieren, dass es leicht bleibt und zugleich derartigen Schutz bietet.

Widerstandsrüstung (Elite, Spezialist, Truppen)
Diese Schweren Rüstungen werden von Truppen getragen. Eine geformte, harte Schale liegt dabei über einem Anzug aus Para-Aramiden, so dass ein klobiges und perfekt schützendes Kleidungsstück entsteht. Die Helme verfügen über breite, abgedunkelte Visors, welche periphäre Sicht erlauben.

Ysoki-Spiegelanzug
Die erfinderischen Ysokis haben diesen mit energiereflektierender Folie beschichteten, verstärkten Overall entwickelt. Diese Leichte Rüstung ist alles andere als unauffällig, schützt dafür aber gegen Energieangriffe ebenso gut wie gegen kinetische Angriffe. Sie erfreut sich mittlerweile bei Angehörigen aller Völker rechter Beliebtheit und kann in unterschiedlichen metallischen Schattierungen eingefärbt erworden werden.

Zeremonielle Plattenrüstung (Kommandeur, Offizier, Truppen)
Diese Schwere Rüstung aus geformten Metallplatten bietet ihrem Träger guten Schutz, soll in erster Linie aber Gegner einschüchtern. Sie wird oft von Ehrengardisten, bei Übungen oder Paraden getragen und oft von heller Farbe oder aus strahlendem Metall samt kunstvoller Helme.

Zweite Haut
Diese flexible, einteilige, gymnastikanzugartige Kleidung liegt eng an und kann unter normaler Kleidung getragen werden. Sollte die Farbe der Leichten Rüstung der Hautfarbe des Trägers entsprechen, ist sie oft schwer zu erkennen. Eine Zweite Haut kann mit Verbesserungen versehen werden, weshalb sie bei Berühmtheiten, Diplomaten und anderen beliebt ist, die geschützt sein wollen, ohne offenkundig eine Rüstung tragen zu müssen.

ENERGETISCHE RÜSTUNG
Im Gegensatz zu Leichten und Schweren Rüstungen benötigen Energetische Rüstungen eigene Batterien (diese sind beim Erwerb vollaufgeladen). Energetische Rüstungen nutzen dieselbe Art Batterien wie andere Gegenstände auch, z.B. Energiewaffen. Diese Batterien können normal mit Hilfe eines Generators oder einer Ladestation aufgeladen werden (siehe Seite 234), alternativ können sie auch durch neue Batterien ersetzt werden (siehe Tabelle 7-9: Munition hinsichtlich der Preise von Batterien).

Energetische Rüstung einsetzen
Eine Energetische Rüstung erhöht die Stärke ihres Trägers und verfügt über Waffenmontageplätze, an denen Fernkampfwaffen installiert werden können. Weiteres findest du im Folgenden.

Ein- und aussteigen
Um in eine Energetische Rüstung ein- oder auszusteigen, benötigst du eine Volle Aktion. Sofern nicht anders vermerkt, verfügt jede Energetische Rüstung über ein elektronisches Schloss, damit nur jemand einsteigen kann, der auch den Zugangscode kennt. Dieser Code kann mit einem Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 15 + doppelte Gegenstandsstufe der Rüstung ermittelt werden.

Umgang mit Energetischen Rüstungen
Charaktere können den Umgang mit Energetischen Rüstungen erlernen, indem sie das Talent Umgang mit Energetischen Rüstungen (siehe Seite 161) wählen oder als Soldat den Gardistenkampfstil



wählen und bis zur 5. Stufe aufsteigen. Ist jemand im Umgang mit Energetischen Rüstungen nicht geübt, steht er bei Nutzung einer solchen Rüstung vor größeren Problemen als im Falle anderer Rüstungen. Solltest du eine Energetische Rüstung tragen, im Umgang mit ihr aber nicht geübt sein, erleidest du einen Malus von -4 auf deine ERK und KRK, bist stets auf dem Falschen Fuß betroffen und Haltlos, ferner kannst du dich nur mit 1/2 Grundbewegungsrate fortbewegen. Sollte die Rüstung über eine besondere Form von Fortbewegung verfügen, z.B. eine Bewegungsrate für Fliegen, so kannst du von dieser keinen Gebrauch machen.

BESCHREIBUNGEN ENERGETISCHER RÜSTUNGEN

Der folgende Abschnitt erläutert die Spielwerte in den Einträgen der Energetischen Rüstungen. Spezifische Energetische Rüstungen werden auf Seite 204 beschrieben. Die Preise für Energetische Rüstungen findest du in Tabelle 7-16: Energetische Rüstungen.

ERK- und KRK-Boni

Dies sind die Boni, welche die Energetische Rüstung auf deine Energetische Rüstungsklasse, die vor Angriffen mit Laserwaffen und dergleichen schützt, und deine Kinetische Rüstungsklasse, welche dich vor Projektilen und anderen festen Gegenständen schützt, addiert.

Eine Person in Schwerer Rüstung passt nicht ins Cockpit einer Energetischen Rüstung. Solltest du eine Leichte Rüstung tragen, während du dich in einer Energetischen Rüstung befindest, erlangst du den jeweils höheren ERK- und KRK-Bonus der beiden Rüstungen, erleidest zugleich aber den jeweils für dich schlechtesten Maximalen GE-Bonus und Rüstungsmalus. Energetische Rüstung ist normalerweise so ausgelegt, dass jede halbwegs humanoide Kreatur der Größenkategorie Klein oder Mittelgroß sie steuern kann - Kreaturen, die diese Kriterien nicht erfüllen, müssen sich die Rüstung anpassen lassen (siehe Seite 196).

Maximaler GE-Bonus

Normalerweise addierst du deinen GE-Modifikator auf deine Rüstungsklasse (ERK und KRK), allerdings begrenzt deine Energetische Rüstung auch deine Beweglichkeit. Der Maximale GE-Bonus deiner Rüstung gibt an, wie viel von deinem GE-Modifikator du maximal auf deine RK addieren kannst, wenn du die Rüstung trägst. Jeder Punkt an GE-Bonus über diesem Wert hebt deine RK nicht weiter.

Rüstungsmalus

Du erleidest einen Malus in Höhe dieses Wertes auf die meisten stärke- und geschicklichkeitsbasierenden Fertigkeitswürfe.

Bewegungsrate

Du nutzt in einer Energetischen Rüstung nicht deine eigene Bewegungsrate sondern die der Rüstung. In manchen Fällen verfügen Energetische Rüstungen zudem über weitere Fortbewegungsarten.

Stärke

Wenn du eine Energetische Rüstung trägst, bestimmt diese deine effektive Stärke. Du verwendest diesen Stärkewert für alle stärkebasierenden Würfe. Selbst wenn deine eigene Stärke höher sein sollte, bist du auf die Stärke der Rüstung beschränkt.

Schaden

Wenn du einen Waffenlosen Nahkampfangriff mit der Energetischen Rüstung ausführst, verursacht dieser Schaden in Höhe des in diesem Eintrag aufgeführten Wertes plus dem Stärke-Modifikator der Rüstung.

Größenkategorie

Eine Energetische Rüstung gehört der aufgeführten Größenkategorie an, so dass du möglicherweise eine größere Angriffsfläche aufweist, wenn du sie trägst.

Manche Energetische Rüstungen haben zudem hinter der Größe einen Eintrag für ihre Reichweite in Klammern. Ist die Reichweite größer als 1,50 m, kannst du mit der Rüstung im Nahkampf Kreaturen innerhalb dieser Reichweite angreifen, selbst wenn sie zu dir nicht angrenzend sind. Addiere die Reichweite der Energetischen Rüstung zur Reichweite der mit ihr geführten Waffen.

Magazin und Verbrauch

Energetische Rüstungen haben einen hohen Energieverbrauch, daher besitzen sie einen Eintrag für ihre Batteriekapazität und ihren Verbrauch.

Der Magazineintrag gibt die Anzahl an Ladungen in der Batterie der Rüstung an. Diese Batterie kann wie üblich an einem Generator oder einer Ladestation (siehe Seite 233) aufgeladen werden. Alternativ kann sie durch eine neue Batterie ersetzt werden (siehe Tabelle 7-9: Munition), Du kannst eine Batterie mit geringerer Ladungskapazität bei einer Energetischen Rüstung verwenden, bist dann allerdings auf deren maximale Ladung angewiesen und kannst sie nicht über diesen Wert hinaus aufladen.

Der Verbrauch der Rüstung verweist darauf, wie lange eine einzelne Batterieladung die Rüstung antreibt. Beispiel: Ein Charakter in einem Kampfharnisch mit einer voll aufgeladenen Batterie kann diese Energetische Rüstung 20 Stunden lang einsetzen, ehe sie ersetzt oder aufgeladen werden muss. Sobald du in eine Energetische Rüstung eingestiegen bist, erfährst du, über wie viele Batterieladungen sie ggf. noch verfügt. Du kannst eine Energetische Rüstung als Standard-Aktion an- oder abschalten und musst ihre Ladungen auch nicht zusammenhängend nutzend, kannst sie allerdings nur in Einheiten zu jeweils 1 Ladung verbrauchen.

Solltest du dich in einer Rüstung befinden, welcher die Energie ausgeht, bist du auf dem Falschen Fuß angetroffen und Haltlos. Ferner profitierst du nicht von der Stärke oder dem Schaden der Rüstung; zudem kannst du dich mit ihr weder bewegen noch angreifen. Keine Waffen an ihren Montageplätzen (siehe unten) funktioniert, dasselbe gilt für ihre Verbesserungen (siehe unten, Rüstungsverbesserungen), selbst wenn sie über eigene Energiequellen verfügen sollten. Du kannst keine stärke- oder geschicklichkeitsbasierenden Fertigkeitswürfe ablegen und der Maximale GE-Bonus der Rüstung ist 0 (oder ihr regulärer Maximaler GE-Bonus, sofern dieser niedriger ist). Du kannst die Rüstung aber immer noch verlassen.

Waffenmontageplätze

An den meisten Energetischen Rüstungen können Fernkampfwaffen installiert werden. Die maximale Anzahl möglicher installierbarer Waffen entspricht der Anzahl der Waffenmontageplätze der Rüstung.

Verbesserungssteckplätze

Du kannst deine Energetische Rüstung mit technischen und magischen Verbesserungen aufwerten (siehe unten). Dieser Eintrag besagt, wie viele Verbesserungen deine Rüstung insgesamt aufnehmen kann. Manche größere oder komplexere Verbesserungen können potentiell mehrere Steckplätze erfordern.

Masse

Die aufgeführte Masse einer Energetischen Rüstung bezieht sich auf ihre Masse, sollte sie getragen oder als Fracht mitgeführt werden - befindest du dich in der Rüstung, zählt ihre Masse natürlich nicht gegen deine normale Tragkapazität. Während du eine Energetische Rüstung trägst, verwendest du ihre Stärke, um deine Tragkapazität zu bestimmen. Alles was du trägst, alles was die Energetische Rüstung trägt plus die an ihr installierten Waffen und Rüstungsverbesserungen zählen gegen diese Masse, welche die Rüstung maximal tragen kann.

TABELLE 7-16: ENERGETISCHE RÜSTUNG

RÜSTUNGSMODELL	STUFE	PREIS
Frachtheber	4	2.150
Kampfharnisch	5	3.450
Spinnenharnisch	10	19.500
Flugharnisch	11	27.100
Jarltöter	15	125.500

FLUGHARNISCH		
ERK-BONUS +12	**KRK-BONUS** +19	
MAX. GE-BONUS +3	**RÜSTUNGSMALUS** -5	**BEWEGUNGSRATE** 9 m, Fliegen 9 m (durchschnittlich)
STÄRKE 22 (+6)	**SCHADEN** 2W6 W	**GRÖSSE** Riesig (3 m Reichweite)
MAGAZIN 100	**VERBRAUCH** 1/Minute	
WAFFENSTECKPLÄTZE 3	**VERBESSERUNGSSTECK-PLÄTZE** 4	**MASSE** 40

Die massive, schlanke Maschine hat die Form einer Person. In ihre Füße und den Rücken sind machtvolle Schubdüsen eingebaut, welche ihr eine Bewegungsrate für Fliegen mit durchschnittlicher Manövrierfähigkeit verleihen.

FRACHTHEBER		
ERK-BONUS +0	**KRK-BONUS** +7	
MAX. GE-BONUS +0	**RÜSTUNGSMALUS** -10	**BEWEGUNGSRATE** 4,50 m
STÄRKE 20 (+5)	**SCHADEN** 1W10 W	**GRÖSSE** Groß (1,50 m Reichweite)
MAGAZIN 40	**VERBRAUCH** 1/Minute	
WAFFENSTECKPLÄTZE 0	**VERBESSERUNGSSTECK-PLÄTZE** 0	**MASSE** 34

Ein Frachtheber ist ein einfaches Metallgerüst auf langsam bewegenden Beinen oder Ketten. Anstelle von Greifhänden enden die Arme in spezialisierten Greifwerkzeugen zum Anheben klobiger Container. Ein Frachtheber kann keine Waffen benutzen und erleidet einen Malus von -4 auf alle Angriffswürfe. Er kann allerdings 10 Einheiten Masse mehr tragen als normal für seinen Stärkewert, ohne dadurch Be- oder Überladen zu werden.

JARLTÖTER		
ERK-BONUS +18	**KRK-BONUS** +24	
MAX. GE-BONUS +4	**RÜSTUNGSMALUS** -6	**BEWEGUNGSRATE** 6 m
STÄRKE 29 (+9)	**SCHADEN** 2W8 W	**GRÖSSE** Groß (3 m Reichweite)
MAGAZIN 100	**VERBRAUCH** 1/Minute	
WAFFENSTECKPLÄTZE 2	**VERBESSERUNGSSTECK-PLÄTZE** 2	**MASSE** 43

Der von Zwergen gebaute Jarltöter hat traditionell die Form eines gedrungenen, schwer bewaffneten Zwerges mit Greifhänden. Andere Völker bauen zum Teil schlankere, moderner aussehende Versionen.

KAMPFHARNISCH		
ERK-BONUS +9	**KRK-BONUS** +12	
MAX. GE-Bonus +2	**RÜSTUNGSMALUS** -4	**BEWEGUNGSRATE** 9 m
STÄRKE 18 (+4)	**SCHADEN** 1W10 W	**GRÖSSE** Mittelgroß
MAGAZIN 20	**VERBRAUCH** 1/Stunde	
WAFFENSTECKPLÄTZE 1	**VERBESSERUNGSSTECK-PLÄTZE** 1	**MASSE** 20

Der Kampfharnisch ist das Grundgerüst einer Energetischen Rüstung, wie sie die Infanterieeinheiten in Berufsarmeen verwenden.

SPINNENHARNISCH		
ERK-BONUS +10	**KRK-BONUS** +13	
MAX. GE-BONUS +5	**RÜSTUNGSMALUS** -4	**BEWEGUNGSRATE** 7,50 m Klettern 7,50 m
STÄRKE 18 (+4)	**SCHADEN** 1W10 S	**GRÖSSE** Groß (**3** m Reichweite)
MAGAZIN 40	**VERBRAUCH** 1/Minute	
WAFFENSTECKPLÄTZE 1	**VERBESSERUNGSSTECK-PLÄTZE** 2	**MASSE** 28

Dieser Harnisch verfügt über sechs Spinnenbeine. Am Ende jedes Beines befindet sich ein Schwerkraftaggregat, so dass die Rüstung dank individuell ausrichtbarem Schwerkraftvektors Wände hinauf und sich sogar an der Decke fortbewegen kann. Die Rüstung verleiht ihrem Träger eine Bewegungsrate für Klettern von 7,50 m. Ein Spinnenharnisch verfügt zudem über energetische Armhalterungen, die an den Armen des Trägers befestigt werden und ihm erlauben, Waffen einzusetzen.

RÜSTUNGSVERBESSERUNGEN

Eine Kreatur kann ihre Rüstung durch den Erwerb und die Installation von Rüstungsverbesserungen individualisieren, welche der Rüstung Boni oder eigene Fähigkeiten verleihen - siehe auch unten. Manche Individuen haben stets eine Sammlung an Verbesserungen zur Hand, welche sie nach Bedarf auswechseln - dies erfordert 10 Minuten, um die fragliche Einheit auszutauschen und zu verbinden. Die Einträge der Verbesserungen sind wie folgt aufgebaut:

Magazin

Bei einer technischen Rüstungsverbesserung, welche Ladungen erfordert, um zu funktionieren, führt dieser Eintrag die maximale Batteriegröße auf, welche die Verbesserung nutzen kann. Diese Batterien können normal an einem Generator oder einer Ladestation aufgeladen werden (siehe Seite 233). Eine magische Rüstungsverbesserung, welche eine bestimmte Anzahl an Anwendungen hat, nutzt magische Ladungen, welche nicht mittels Generatoren oder Batterien aufgeladen werden können. Ladungen eines magischen Gegenstandes erneuern sich entweder täglich oder gar nicht.

Verbrauch

Dieser Eintrag benennt, wie viele Ladungen bei Nutzung der Rüstungsverbesserung verbraucht werden. Dabei kann „Nutzung“ eine Aktivierung oder eine bestimmte Wirkungsdauer bedeuten. Sollte eine Rüstungsverbesserung eine bestimmte Anzahl an Ladungen innerhalb eines bestimmten Zeitintervalls verbrauchen, so tritt der Verbrauch mit Anbruch des Intervalls ein; d.h. die Fähigkeiten der Verbesserung können meist zwar vorzeitig abgeschaltet werden, der Verbrauch für das aktuelle Zeitintervall wird dadurch aber nicht reduziert. Wenn z.B. also eine Verbesserung 2 Ladungen pro Runde verbraucht, sind die beiden Ladungen auch dann verbraucht, wenn die Verbesserung nach einer 1/2 Runde deaktiviert wird.

Verbesserungssteckplätze

Jede Rüstung verfügt über eine bestimmte Anzahl an Verbesserungssteckplätzen. Dies repräsentiert die maximale Anzahl an Modifikationen, die eine Rüstung erhalten und unterstützen kann. Solltest du mehr Verbesserungen installieren, als die Rüstung unterstützen kann, stellen die Rüstung und sämtliche an ihr installierten Verbesserungen die Funktion ein, bis du genug Verbesserungen wieder entfernt hast, um nicht mehr über dem Maximalwert zu liegen.

Manche Verbesserungen verwenden mehr als einen Steckplatz - siehe auch Tabelle 7-17: Rüstungsverbesserungen.

Magische Verbesserungen

Manche Rüstungsverbesserungen sind magischer Natur oder Mischungen aus Magie und Technik. Dies ist neben dem Namen der Verbesserung angegeben. Sollte weder „Magisch“ noch „Hybrid“ hinter dem Namen angegeben sein, handelt es sich um einen technischen Gegenstand.

RÜSTUNGSVERBESSERUNGENBESCHREIBUNGEN

Im Folgenden findest du die Beschreibungen spezifischer Rüstungsverbesserungen:



TABELLE 7-17: RÜSTUNGSVERBESSERUNGEN

VERBESSERUNG	STUFE	PREIS	STECKPLÄTZE	RÜSTUNGSART	MASSE
Infrarotsensoren	1	200	1	Jede	L
Sprungscheide	1	325	1	Jede	L
Strahlenschutz	1	200	1	Jede	L
Panzerungsverstärkung	1	150	1	Jede	–
Nachladeautomatik	2	750	1	Energetisch	1
Sprungdüsen	2	1.000	1	Leicht, Schwer	L
Kraftfeld, Braun	3	1.600	2	Jede	L
Reservegenerator	4	2.100	1	Jede	1
Ausstiegskapsel	4	1.750	1	Schwer, Energetisch	2
Zielcomputer	4	2.250	1	Jede	–
Elektrostatikfeld, Mk. 1	5	3.000	1	Jede	–
Jetpack	5	3.100	1	Leicht, Schwer	1
Lastenheber	5	2.550	1	Jede	–
Thermalregulator, Mk. 1	5	3.600	1	Jede	–
Atemfilter	6	4.600	1	Jede	1
Kraftfeld, Purpur	6	4.550	2	Jede	L
Phasenschild	6	4.325	1	Schwer, Energetisch	1
Glatte Oberfläche	7	7.500	1	Jede	1
Schalldämpfung	7	7.150	1	Jede	L
Kraftfeld, Schwarz	8	10.500	2	Jede	L
Hast-Schaltkreis	8	9.250	1	Leicht, Schwer	L
Elektrostatikfeld, Mk. 2	9	13.000	1	Jede	–
Energierucksack	9	13.100	1	Leicht, Schwer	1
Kraftfeld, Weiß	10	20.000	2	Jede	L
Elektrostatikfeld, Mk. 3	12	35.000	1	Jede	–
Kraftfeld, Grau	12	40.000	2	Jede	L
Thermalregulator, Mk. 2	12	36.250	1	Jede	–
Zauberreflektor, Mk. 1	13	47.950	1	Leicht, Schwer	1
Kraftfeld, Grün	14	80.000	2	Jede	L
Titanenschild	14	75.000	1	Energetisch	2
Thermalregulator, Mk. 3	15	120.000	1	Jede	–
Kraftfeld, Rot	16	180.000	2	Jede	L
Kraftfeld, Blau	17	280.000	2	Jede	L
Kraftfeld, Orange	18	400.000	2	Jede	L
Zauberreflektor, Mk. 2	18	360.000	1	Leicht, Schwer	1
Kraftfeld, Prismatisch	20	1.000.000	2	Jede	L

ATEMFILTER

Diese verbesserte Sauerstoffversorgung liefert frische Luft und filtert gewöhnliche Toxine und giftige Dämpfe aus. Rüstung mit dieser Verbesserung kann Atemluft für eine Anzahl von Wochen in Höhe ihrer Gegenstandsstufe liefern. Du erlangst ferner Säureresistenz 5 und einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Gifte und Krankheiten.

Dieser Körperharnisch passt in eine Energetische Rüstung oder wird in das Gerüst einer Schweren Rüstung eingebaut, so dass du die Rüstung als Bewegungsaktion statt als Volle Aktion verlassen kannst. Das Betreten der Rüstung wird dadurch nicht verkürzt.

Diese Verbesserung kann nur in Schweren und Energetischen Rüstungen installiert werden.

ELEKTROSTATIKFELD

Dieses deine Rüstung einhüllende Feld verleiht dir Elektrizitätsresistenz. Jede Kreatur, die dich berührt oder dir mit einer Nahkampfwaffe Schaden zufügt, erleidet zudem Elektrizitätsschaden. Die Höhe der Resistenz und des Schadens hängt von Kategorie dieser Verbesserung ab:

- **Mk. 1:** Resistenz 5 und 1W6 Elektrizitätsschaden.
- **Mk. 2:** Resistenz 10 und 2W6 Elektrizitätsschaden.
- **Mk. 3:** Resistenz 15 und 3W6 Elektrizitätsschaden.

ENERGIERUCKSACK (HYBRID)

MAGAZIN 100 **VERBRAUCH** 2/Runde

Ein *Energierucksack* verleiht dir eine Bewegungsrate für Fliegen von 18 m (Durchschnittlich). Du kannst den „Rundflugmodus" nutzen, welcher nur 1 Ladung pro Minute verbraucht, dir dabei aber die Zustände Auf dem Falschen Fuß und Haltlos verleiht. Um zwischen dem normalen Flugmodus und dem Rundflugmodus zu wechseln, muss du jeweils eine Standard-Aktion aufwenden. Ein *Energierucksack* hebt dich nur in die Luft, wenn du unbeladen bist.

Diese Verbesserung kann nur in Leichte oder Schwere Rüstungen installiert werden.

GLATTE OBERFLÄCHE

Diese Verbesserung verleiht deiner Rüstung eine glatte, rutschige Oberfläche. Deine Rüstung erhält SR 5/-. Ferner wird dein Rüstungsmalus hinsichtlich Fertigkeitswürfen für Akrobatik zum Entkommen um 2 reduziert.

HAST-SCHALTKREIS (MAGISCH)

MAGAZIN 10 **VERBRAUCH** 1/Runde

Du kannst den *Hast-Schaltkreis* als Schnelle Aktion aktivieren, um die Vorteile von *Hast* zu erlangen, bis du ihn mit einer weiteren Schnellen Aktion wieder deaktivierst oder dir die Ladungen ausgehen. Die Ladungen dieser Verbesserung erneuern sich täglich.

Diese Verbesserung kann nur in Leichte oder Schwere Rüstungen installiert werden.

INFRAROTSENSOREN

Du erhältst Dunkelsicht 18 m.

JETPACK

MAGAZIN 40 Verbrauch 2/Runde

Du erlangst eine Bewegungsrate für Fliegen von 9 m (Durchschnittlich). Du kannst den „Rundflugmodus" nutzen, welcher nur 1 Ladung pro Minute verbraucht, dir dabei aber die Zustände Auf dem Falschen Fuß und Haltlos verleiht. Um zwischen dem normalen Flugmodus und dem Rundflugmodus zu wechseln, muss du jeweils eine Standard-Aktion aufwenden. Ein Jetpack hebt dich nur in die Luft, wenn du unbeladen bist.

Diese Verbesserung kann nur in Leichte oder Schwere Rüstungen installiert werden.

KRAFTFELDER

Du kannst das Kraftfeld deiner Rüstung als Standard-Aktion aktivieren oder deaktivieren. Nach Aktivierung erzeugt das Gerät ein unsichtbares Energiefeld um dich herum, welches auch getragene und gehalten Gegenstände miteinschließt. Das Kraftfeld blockiert feste und flüssige Dinge, aber nicht Gase oder Licht (und auch keine Laserstrahlen). Du kannst atmen, während das Kraftfeld aktiv ist, aber nicht essen oder trinken.

Abhängig von der Stärke des Kraftfeldes erlangst du eine Anzahl Temporärer Trefferpunkte, während es aktiv ist. Erlittener Schaden wird zuerst von diesen Temporären Trefferpunkten abgezogen. Ein Kraftfeld verfügt über Schnelle Heilung; es erlangt Temporäre Trefferpunkte mit einer festgelegten Rate pro Runde am Ende deines Zuges zurück (bis zu seinem Maximum). Sollten die Temporären Trefferpunkte des Kraftfeldes auf 0 reduziert werden, wird es bis zum Ende deines nächsten Zuges inaktiv, während seine Schnelle Heilung einige seiner Trefferpunkte wiederherstellt. Das Magazin, die Menge an Temporären Trefferpunkten und die Rate der Schnellen Heilung hängen vom Farbcode des Kraftfeldes ab. Ein Kraftfeld hat einen Verbrauch von 1 Ladung pro Runde.

Machtvollere Kraftfelder besitzen ferner die Fähigkeit Bollwerk. Der hinter Bollwerk angegebene Prozentwert repräsentiert die Chance, dass ein erlittener Kritischer Treffer als normaler Treffer gehandhabt wird, welcher normalen Schaden und keinen Kritischen Treffereffekt zufügt. Du würfelst diese Chance aus, ehe der Schaden des Kritischen Treffers ausgewürfelt wird. Die Bollwerkfunktion eines inaktiven Kraftfeldes ist ebenfalls inaktiv. Eine Rüstung kann maximal über ein Kraftfeld verfügen.

TABELLE 7-18: KRAFTFELDER

FARBE	MAGAZIN	TEMPORÄRE TP	SCHNELLE HEILUNG	BOLLWERK
Braun	10	1	1	0%
Purpur	10	5	2	0%
Schwarz	10	10	3	0%
Weiß	20	15	4	0%
Grau	20	20	5	0%
Grün	20	25	6	20%
Rot	40	30	7	40%
Blau	40	35	8	60%
Orange	40	40	9	80%
Prismatisch	100	50	10	100%

LASTENHEBER

Diese künstlichen Muskeln erhöhen die Masse, welche du tragen kannst, während du deine Rüstung trägst, um 3.

NACHLADEAUTOMATIK

Dieses Gerät wird an einer Energetischen Rüstung befestigt. Es besteht aus einem kleinen Roboterarm und einer Lagereinheit, welche bis zu 2 Einheiten Masse an Munition und Batterien fasst. Du kannst die Nachladeautomatik als Bewegungsaktion aktivieren, um eine Waffe nachzuladen oder wiederaufzuladen, welche an der Energetischen Rüstung installiert ist. Du kannst so nicht die Batterien der Rüstung selbst ersetzen. Fähigkeiten, welche dir erlauben, eine Waffe schneller nachzuladen, finden bei einer Nachladeautomatik keine Anwendung.

Diese Verbesserung kann nur in Energetischen Rüstungen installiert werden.

PANZERUNGSVERSTÄRKUNG

Wenn du die Härte und Trefferpunkte deiner Rüstung berechnest (siehe Seite 409), dann behandle ihre effektive Gegenstandsstufe als um 5 höher.

PHASENSCHILD

MAGAZIN 40 **VERBRAUCH** 2

Du kannst diese Verbesserung aktivieren, um einen leuchtenden, durchscheinenden Schild an einem deiner Arme zu erschaffen, welcher dir bei der Abwehr von Angriffen hilft. Zum Aktivieren oder Deaktivieren des Schildes ist eine Bewegungsaktion erforderlich. Während der Schild aktiv ist, erhältst du einen Verbesserungsbonus von +1 auf deine ERK. Der Phasenschild schränkt allerdings die Nutzungsmöglichkeiten des Armes ein, an dem es installiert ist: Während der Schild aktiv ist, kannst du in der fraglichen Hand zwar einen Gegenstand halten, ihn aber nicht benutzen und auch nicht damit angreifen.

Diese Verbesserung kann nur in Schweren und Energetischen Rüstungen installiert werden.

Du kannst energetische elektrische Gegenstände wie z.B. Batterien an diesem Minigenerator anschließen, um sie nachzuladen. Die Elektrizität entsteht aus der kinetischen Energie deiner Bewegungen, welche 1 Ladung pro 10 Minuten an Fortbewegung erzeugt. An den Generator kann maximal ein Gegenstand angeschlossen werden. Der Generator produziert keine Ladungen, wenn du ruhst oder dich aus anderen Gründen nicht fortbewegst.

SCHALLDÄMPFUNG

Dieses Gerät dämpft die Geräusche, welche du ungewollt machst, zudem werden Schallangriffe in deiner Umgebung abgeschwächt. Du erlangst Schallresistenz 5 und senkst deinen Rüstungsmalus um 1 bei Fertigkeitswürfen für Heimlichkeit.

SPRUNGDÜSEN

MAGAZIN 20 **VERBRAUCH** 2/Runde

Du kannst als Teil einer Bewegungsaktion diese Sprungdüsen aktivieren, um während deiner Fortbewegung zu fliegen. Du kannst kannst bis zu 9 m weit mit durchschnittlicher Manövrierfähigkeit fliegen und dabei maximal 3 m hoch aufsteigen. Alternativ kannst du auf der Stelle verbleibend 6 m hoch steigen. Am Ende deiner Bewegungsaktion musst du landen. Sprungdüsen heben dich nur in die Luft, wenn du unbeladen bist.

Diese Verbesserung kann nur in Leichte oder Schwere Rüstungen installiert werden.

SPRUNGSCHEIDE

Dieses Fach fasst eine Einhandwaffe von maximal Leichter Masse. Du kannst diese Verbesserung als Schnelle Aktion aktivieren, damit dir der Gegenstand in die Hand springt, als hättest du ihn gezogen.



NACHLADEAUTOMATIK



KRAFTFELDER



JETPACK

STRAHLENSCHUTZ

Dieses Gerät verleiht einen Bonus von +2 auf deinen ersten Rettungswurf gegen Strahlung (siehe Seite 403) neben Boni, die du ggf. dank Schutzmechanismen gegen Umwelteinflüsse erlangst. Du erlangst so aber keinen Bonus auf Rettungswürfe gegen die Sekundäreffekte von Strahlung.

THERMALREGULATOR

Diese Verbesserung reguliert Hitze und schützt dich vor Extremtemperaturen. Du kannst bequem innerhalb von Temperaturbereichen zwischen -45° C und 77° C existieren, ohne Zähigkeitswürfe ablegen zu müssen. Ferner verleiht dir die Rüstung Feuer- und Kälteresistenz. Der Umfang der Resistenz hängt von der Kategorie der Verbesserung ab:

- Mk. 1: Resistenz 5
- Mk. 2: Resistenz 10
- Mk. 3: Resistenz 15

TITANENSCHILD

MAGAZIN 40 **VERBRAUCH** 10

Dieser Emitter erzeugt einen breiten Energieschild, welcher vor Angriffen schützt. Du kannst diese Fusion als Schnelle Aktion aktivieren oder deaktivieren. Wähle beim Aktivieren eine Seite deiner Angriffsfläche. Der Schild dehnt sich in einer geraden Linie über die Ränder von insgesamt drei Feldern aus, wobei der gewählte Bereich das Zentrum bildet. Der Schild schützt vor Angriffen von der anderen Seite, aber nicht vor Angriffen von deiner Seite aus.

Wenn du dich fortbewegst, kannst du seinen Schild umstellen und zu einer anderen Seite deiner Angriffsfläche bewegen. Du kannst zum Umstellen alternativ eine Bewegungsaktion aufwenden, ohne deine Angriffsfläche zu verlassen.

Diese Verbesserung kann nur in Energetischen Rüstungen installiert werden.

ZAUBERREFLEKTOR (MAGISCH)

MAGAZIN 1 **VERBRAUCH** 1

Du kannst einen *Zauberspiegel* als Reaktion aktivieren, wenn du das Ziel eines Zaubers bist. Dies betrifft keine Flächenzauber oder Zauber, die dich auf andere Weise betreffen, sondern nur jene, die speziell dich zum Ziel haben. Der Zauber wird auf den Zauberwirker zurückgeworfen, als wäre dieser das Ziel. Die Kategorie des *Zauberspiegels* bestimmt, welchen Zaubergrad er maximal zurückwerfen kann. Die Ladungen dieser Verbesserung erneuern sich täglich.

Diese Verbesserung kann nur in Leichte oder Schwere Rüstungen installiert werden.

- Mk. 1: Du kannst einen Zauber des maximal 4. Grades reflektieren.
- Mk. 2: Du kannst einen Zauber des maximal 6. Grades reflektieren.

ZIELCOMPUTER

Der Zielcomputer gleich schlechte Sicht zum Teil aus, so dass du die Tarnung von Zielen bei Angriffen ignorieren kannst. Dies betrifft allerdings nicht Ziele mit Vollständiger Tarnung.

AUFWERTUNGEN

Viele Entdecker und Söldner modifizieren ihre eigenen Körper mit technischer oder biologischer Ausrüstung, welche als Aufwertungen bezeichnet werden. Dies sind Modifikationen deines Körpers, welche dir besondere Fähigkeiten und Boni verleihen. Einmal installiert werden sie zu einem Teil deines Körpers und können in der Regel nicht mehr von Fähigkeiten betroffen werden, welche Gegenstände zerstören oder ausschalten oder technische Gegenstände oder Kreaturen zum Ziel haben. Sofern Angriffe und Fähigkeiten betroffen sind, ist ein kybernetischer oder nachgezüchteter Arm nicht mehr oder weniger empfindlich als die ursprüngliche biologische Gliedmaße.

KÖRPERBEREICHE

Alle Aufwertungen verfügen über einen Eintrag, der besagt, in welchem Körperbereich sie installiert werden. Du kannst pro Körperteil nur eine Aufwertung installieren.



In machen Fällen - wie bei Aufwertungen, welche in Gliedmaßen installiert werden - kannst du sie in einem dieser Körperbereiche, d.h. einem deiner Arme oder Beine installieren. In diesen Fällen führt die Aufwertung auf, in welchen Körperbereichen die fragliche Aufwertung installiert werden kann. Wenn du von einer Gliedmaße über mehrere verfügst, kannst du in jeder eine Aufwertung installieren. Ein Kasatha könnte z.B. in jeder seiner vier Hände jeweils eine Aufwertung installieren, sofern jede nur eine Hand erfordert.

Sollte eine Aufwertung zur Installation mehrere Gliedmaßen erfordern - z.B. Klettersaugnäpfe, welche alle Füße benötigen, oder eine Bewegungsapparatbeschleunigung, die alle Beine erfordert -, so führt der Eintrag für die fragliche Aufwertung dies auf. Die Beschreibung der Aufwertung gibt ferner an, ob sie den Ersatz einer Gliedmaße oder die Aufwertung einer bestehenden Gliedmaße erfordert. Aufwertungen, welche spezifisch eine verlorene Gliedmaße ersetzen, z.B. eine Polyhand oder eine Gliedmaßenprothese, können aufgrund ihrer Herstellungsweise nicht an einer existenten Gliedmaße befestigt werden.

Körperbereiche: Auch wenn es Ausnahmen gibt, erfordern die meisten Aufwertungen die Installation in einem der folgenden Körperbereiche: Arm (oder alle Arme), Augen, Bein (oder alle Beine), Fuß (oder alle Füße), Gehirn, Hand (oder Hände), Haut, Herz, Lunge, Ohren und Wirbelsäule.

AUFWERTUNGEN ERHALTEN

Die Installation einer Aufwertung erfordert die Dienste eines professionellen Kyber-Chirurgen oder von jemand, der über wenigstens soviel Fertigkeitsränge in Medizin verfügt wie die Gegenstandsstufe der Aufwertung. Dies dauert in der Regel 1 Stunde pro Gegenstandsstufe der Aufwertung. Die Kosten der Implantation sind bereits im Preis der Aufwertung enthalten.

AUFWERTUNGEN ENTFERNEN

Es mag passieren, dass du eine Aufwertung entfernen lassen möchtest, z.B. weil du eine andere im selben Körperbereich installieren möchtest. Dieses Entfernen erfolgt in der Regel als Teil der Installation der neuen Kybernetik. Biotechnologie tötet meistens die alte Aufwertung bei der Integration in deinen Körper ab, so dass du die tote Biotechnologie auf natürlichem Wege abstoßen kannst. Da Aufwertungen auf deinen Körper abgestimmt sind, kannst du eine alte Aufwertung nicht weiterverkaufen oder bei einer andere Person reimplantieren. Der Preis der neuen Aufwertung umfasst Kosten und Zeitaufwand des Entfernen der alten Aufwertung.

AKTIVIERUNG

Die meisten Aufwertungen funktionieren andauernd. Jene, welche einen gewissen Grad an Kontrolle erfordern, sind mit deinem Nervensystem verbunden. Sofern nicht anders vermerkt, kannst du sie als Standard-Aktion an- oder abschalten. So könntest du z.B. kybernetische Aufwertungen in deinen Augen aktivieren oder deaktivieren, um unterschiedliche visuelle Phänomene zu beobachten.

KYBERNETIK

Kybernetische Aufwertungen nutzen Maschinen und Schaltkreise, welche mit dem Fleisch und den Knochen des Empfängers verbunden werden. In den meisten Fälle muss ein erfahrener Chirurg die Installation vornehmen; der Prozess erfordert 1 Stunde pro Stufe der Aufwertung, die Kosten sind im Preis der Aufwertung enthalten. Kybernetik ist aber mehr als maschinelle Implantate - es handelt sich vielmehr um komplexe Verbindungen von Technik und eigenen Organen des lebenden Wirts. Dadurch werden sie vor Angriffen geschützt, welche andere Technik wie Roboter oder gänzlich technische Kreaturen betrifft. Kybernetik unterliegt nur dann Effekten oder Angriffen, welche Technik zum Ziel haben, wenn diese Kybernetik auch spezifisch betreffen.

ATEMLUFTVERDICHTER

SYSTEM Lunge

PREIS 250 **STUFE** 1

Diese Aufwertung besteht aus einer Reihe von Modulen, die an den Lungenflügeln befestigt werden und dir erlauben, länger ohne atmen zu müssen zu überleben. Behandle deinen effektiven Konstitutionswert hinsichtlich Luftanhalten als verdoppelt. Du erlangst ferner einen Bonus von +4 auf Konstitutionswürfe, um deinen Atem anzuhalten. Dies schützt dich aber nicht vor anderen Gefahren einer luftleeren Umgebung.

Der Tank verfügt zudem über einen Filter, welcher dir einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen eingeatmete Gift und andere in der Luft befindliche Toxine verleiht.

BEWEGUNGSAPPARATBESCHLEUNIGUNG

SYSTEM Alle Beine

MODELL	STUFE	PREIS
Minimal	4	1.900
Standard	8	8.800
Vollständig	12	32.900

Du erhöhst deine Bewegungsrate am Boden, indem du die Gelenke und Sehnen deiner Beine mit hochwertiger Kybernetik ersetzt. Im Falle der Minimalversion werden nur wenige Teile ersetzt, was deine Bewegungsrate am Boden um 3 m erhöht. Die Standardversion bedeutet einen umfassenderen Eingriff und erhöht deine Bewegungsrate am Boden um 6 m. Ein vollständiger Ersatz deiner Beingelenke, Muskeln und Sehnen erhöht deine Bewegungsrate am Boden um 9 m. Du kannst diese Aufwertung in Beinprothesen installieren. Die zusätzliche Bewegungsrate wird als Verbesserungsbonus behandelt.

BREITSPEKTRUMAUGEN

SYSTEM Augen

PREIS 2.825 **STUFE** 5

Diese kybernetischen Kugeln ersetzen deine Augen gänzlich. Du erlangst Dämmersicht, sowie die Fähigkeit, infrarotes und ultraviolettes Licht zu sehen. Diese Verbesserungen verleihen einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für sichtbarsierende Wahrneh-



TABELLE 7-19: KYBERNETIK

NAME	STUFE	PREIS	KÖRPERBEREICH
Gliedmaßenversteck, Standard	1	150	Arm oder Bein
Gliedmaßenprothese, Standard	1	100	Arm und Hand oder Bein und Fuß
Atemluftverdichter	1	250	Lunge
Stimmmodulator	1	125	Kehle
Datenbuchse, Standard	2	625	Gehirn
Dunkelsichtaugen, Standard	3	1.750	Augen
Gliedmaßenprothese, Lager-	3	1.450	Arm und Hand oder Bein und Fuß
Katzenaugen	3	1.350	Augen
Bewegungsapparatbeschleuniger, Minimaler	4	1.900	Alle Beine
Datenbuchse, Hochkapazitäts-	5	2.600	Gehirn
Dermalpanzerung, Mk. 1	5	3.025	Haut
Gliedmaßenversteck, Schnelle Waffenbereitschaft	5	3.050	Arm oder Bein
Breitspektrumaugen	5	2.825	Augen
Herzbeschleuniger	6	3.850	Herz
Dermalpanzerung, Mk. 2	7	6.950	Haut
Dunkelsichtaugen, Verbesserte	8	9.000	Augen
Datenbuchse, Beschleunigte	8	8.525	Gehirn
Bewegungsapparatbeschleuniger, Standard-	8	8.800	Alle Beine
Dermalpanzerung, Mk. 3	9	17.975	Haut
Kybernetischer Arm, Einzelner	11	24.750	Wirbelsäule
Dermalpanzerung, Mk. 4	12	48.850	Haut
Bewegungsapparatbeschleuniger, Umfassender	12	32.900	Alle Beine
Dunkelsichtaugen, Weitreichende	13	48.950	Augen
Kybernetischer Arm, Dualer	14	70.150	Wirbelsäule
Dermalpanzerung, Mk. 5	14	105.000	Haut
Polyhand	14	71.000	Hand
Dermalpanzerung, Mk. 6	16	163.500	Haut
Dermalpanzerung, Mk. 7	19	542.000	Haut

mung und erlaubt dir, manche Dinge zu bemerken, welche jene, die nur das normale Spektrum sehen können, nicht sehen, z.B. die Laser, welche Dunkelsichtauge verwenden (siehe dort). Dies verleiht dir keine Dunkelsicht, allerdings kannst du starke Wärmequellen im Dunkeln dank deiner Infrarotsicht sehen.

DATENBUCHSE

SYSTEM Gehirn

MODELL	STUFE	PREIS
Standard	2	625
Hochkapazität	5	2.600
Beschleunigt	8	8.525

Diese Kybernetik enthält einen programmierbaren Steckplatz für Datenkabel, über welche du Zugang zu unterschiedlichen Computertypen und digitalen Speichermedien erhältst. Ein tragbarer Computer kann direkt mit der Datenbuchse verbunden werden, für größere Systeme ist ein Adapterkabel erforderlich. Da das System direkt mit deinem Nervensystem verbunden wird, benötigst du kein Interface, um auf die Daten im System zurückzugreifen. Um allerdings das System zu bedienen, musst du wie üblich die Fertigkeit Computer einsetzen. Manche geschlossene Systeme erlauben keinen Datenzugriff oder verlangen von dir ein gewisses Maß an Neuverdrahtung, um eine Verbindung zu einer Datenbuchse herzustellen - meist erfordert dies einen Fertigkeitswurf für Technik.

Fortschrittlichere Datenbuchsen erleichtern es, über die Datenbuchse Informationen zu senden und abzurufen. Eine Hochkapazitätsdatenbuchse verleiht dir einen Situationsbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Computer, wenn du über deine Datenbuchse auf ein System zugreifst. Eine Beschleunigte Datenbuchse verleiht stattdessen einen Bonus von +2.

DERMALPANZERUNG

SYSTEM Haut

MODELL	STUFE	PREIS	SR
Mk. 1	5	3.025	1
Mk. 2	7	6.950	2
Mk. 3	9	17.975	3
Mk. 4	12	48.850	4
Mk. 5	14	105.000	5
Mk. 6	16	163.500	6
Mk. 7	19	542.000	7

Unter deine Haut werden gehärtete Kompositplatten eingepflanzt, welche körperliche Angriffe abwehren. Du erlangst Schadensreduzierung passend zum Modell deiner Dermalpanzerung. Solltest du über natürliche Schadensreduzierung verfügen, die gleich oder höher als deine Dermalpanzerung ist, so erhöht die Dermalpanzerung deine natürliche SR um 1. Solltest du über eine schwächere natürliche SR verfügen, so steigt die SR deiner Dermalpanzerung um 1.

DUNKELSICHTAUGEN

SYSTEM Augen

MODELL	STUFE	PREIS
Standard	3	1.750
Verbessert	8	9.000
Weitreichend	13	48.950

Diese Ersatzaugen erlauben dir das Sehen in völliger Dunkelheit und verleihen dir Dunkelsicht 18 m. Ihre Funktion basiert auf ausgestrahlten, niedrigenergetischen ultraviolett Lasern, die

von Rezeptoren in den Augen wahrgenommen werden. Wenn die Dunkelsichtfunktion aktiv ist, können die Laser von Kreaturen mit solchen Aufwertungen oder solchen, die ultraviolettes Licht sehen können, bemerkt werden.

Verbesserte Dunkelsichtaugen verfügen über die Vorteile von Breitspektrumaugen (siehe Seite 208). Weitreichende Dunkelsichtaugen funktionieren wie Verbesserte Dunkelsichtaugen, haben aber Dunkelsicht 36 m.

GLIEDMASSENPROTHESE

SYSTEM Arm & Hand oder Bein & Fuß

MODELL	STUFE	PREIS
Standard	1	100
Lager-	3	1.450

Diese Prothese ersetzt eine fehlende Gliedmaße. Dies stellt die Funktionalität wieder her, die Prothese ist aber nicht haltbarer als eine normale Gliedmaße deiner Art und bietet auch keine abweichenden oder zusätzlichen Funktionen. Eine Gliedmaßenprothese kann eine verlorene Gliedmaße ersetzen, alternativ kannst du dir auch eine Gliedmaße entfernen und durch eine Prothese ersetzen lassen.

Eine Lagergliedmaßenprothese verfügt über einen eingebauten Lagerbehälter, der wie ein Gliedmaßenversteck (siehe dort) funktioniert.

GLIEDMASSENVERSTECK

SYSTEM Arm oder Bein

Modell	Stufe	Preis
Standard	1	150
Schnelle Waffenbereitschaft	5	3.050

Dieses Fach wird in einer deiner Gliedmaßen verborgen. Du kannst darin Gegenstände verstecken und mit einem einfachen Schlüsselcode schützen. Das Fach fasst Gegenstände von vernachlässigbarer Masse und solche von Leichter Masse, die entweder relativ kleine oder zusammengefaltet oder anderweitig passend gemacht werden können. Ein Versteck in einem (menschlichen) Bein fasst mehr als ein Fach im Arm, ebenso modifiziert die Größenkategorie der Kreatur das Fassungsvermögen. Der SL bestimmt, was hineinpassen kann.

Wenn der Behälter geschlossen ist, ist die Naht in deiner Haut schwer zu bemerken. Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Fingerfertigkeit, um Gegenstände in einem Gliedmaßenversteck zu verbergen. Dieses Fach kann einfaches Abtasten täuschen, die meisten Sicherheitskontrollpunkte umfassen aber einen Scan, welcher solche Gerätschaften entdecken kann. Einen Gegenstand aus dem Versteck zu holen erfordert eine Bewegungsaktion anstelle einer Standard-Aktion.

Diese Aufwertung ist für Kreaturen der Größenkategorie Klein oder Mittelgroß gedacht. Verstecke für größere Kreaturen sind in der Regel teurer, fassen dafür aber auch größere Gegenstände bzw. Dinge von höherer Masse.

Im Falle einer Aufwertung mit der Eigenschaft Schnelle Waffenbereitschaft ist im Fall eine spezielle Waffe integriert. Dies ermöglicht dir, die Waffe als Schnelle Aktion oder als Teil eines Angriffs oder Vollen Angriffs zu ziehen (ähnlich wie das Talent Schnelle Waffenbereitschaft). Die Eigenschaft Schnelle Waffenbereitschaft funktioniert jedoch nur, wenn die Aufwertung in einer Gliedmaße untergebracht ist, mit der du normalerweise zielen und angreifen kannst, z.B. einem Arm. Du kannst sie z.B. nicht in deinem Bein unterbringen und die Waffe in deine Hand springen lassen.

Du kannst allerdings einen Montageplatz im Fach installieren lassen, welcher die Waffe beim Schießen ausgerichtet hält. Du kannst jedoch auch dann beim Schießen deine Hand nicht noch für andere Zwecke nutzen, erlangst aber einen Bonus von +2 auf deine KRK gegen Kampfmanöver für Entwaffnen. Der Montageplatz fasst nur eine Waffe, die auch mit einer Hand bedient werden könnte. Neben der Waffe lassen sich in einem Versteck mit der Eigenschaft Schnelle Waffenbereitschaft keine weiteren Gegenstände verbergen.

Im Fach verstaute Dinge werden nicht als Teil der Kybernetik behandelt und erhalten auch nicht ihre Immunität gegen Angriffe, welche technische Gerätschaften betreffen.

HERZBESCHLEUNIGER

SYSTEM Herz

PREIS 3.850 **STUFE** 6

Dieses Implantat ist direkt mit deinem Herzen verbunden und kann ausgelöst werden, um Herz und Kreislauf zu beschleunigen. Wenn du rennst, einen Sturmangriff ausführst oder eine Bewegungsaktion zur Fortbewegung nutzt, kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um deine Bewegungsrate in der fraglichen Bewegungsart um 6 m für diese Handlung zu erhöhen. Diese zusätzliche Bewegungsrate wird als Verbesserungsbonus behandelt.

Alternativ kannst du 1 Reservepunkt als Reaktion aufwenden, wenn du einen Reflexwurf ausführst, um einen Verbesserungsbonus von +1 auf deinen Rettungswurf zu erhalten.

KATZENAUGEN

SYSTEM Augen

PREIS 1.350 **STUFE** 3

Diese Bleche aus reflektivem Material können hinter der Retina implantiert werden. Sie verleihen dir Dämmersicht und einen Verbesserungsbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung.

KYBERNETISCHER ARM

SYSTEM Wirbelsäule

MODELL	STUFE	PREIS
Einzeln	11	24.750
Dual	14	70.150

Dieser vollkybernetische Arm aus ultraleichten Materialien wird mit deiner Wirbelsäule, deinem Exoskelett oder dem entsprechenden Körperbereich verbunden und funktioniert wie ein vollständiger Arm. Du kannst eine weitere Handvoll an Ausrüstung halten. Auf diese Weise kannst du weitere Gegenstände bereithalten, du erlangst dadurch aber keine weiteren Angriffe, die du im Kampf ausführen kannst. Um einen Kybernetischen Arm effektiv nutzen zu können, musst du über einen Mindeststärkewert von 12 verfügen.

Duale Kybernetische Arme bestehen aus einem Armpaar (jeweils ein Arm an jeder Seite deines Körpers) und erlauben dir, zwei weitere Handvoll an Ausrüstung zu halten. Um ein Duales Kybernetisches Armpaar effektiv nutzen zu können, musst du über einen Mindeststärkewert von 14 verfügen.

POLYHAND

SYSTEM Hand

PREIS 71.000 **STUFE** 14

Du ersetzt deine komplette Hand mit einer Hand um reprogrammierbaren, mikroskopischen Adamantprismen. Mittels mentaler Befehle oder eines programmierbaren, in die Hand eingebauten Interfaces kannst du die Form deiner Hand zu diversen Werkzeugen rekonfigurieren. Neben der für deine Spezies normale Handkonfiguration kann die Hand Programmierungen für neun unterschiedliche Werkzeuge enthalten. Du kannst als Bewegungsaktion zwischen den Einstellungen wechseln, so dass die Adamantbauteile die Form des gewählten Werkzeugs annehmen. Das Werkzeug besitzt die Flexibilität des fraglichen Werkzeuges, bzw. einer Hand, wenn diese Einstellung gewählt ist.

Die Programmierung für ein neues Werkzeug erfordert 10 Minuten und entweder einen freien Speicherplatz oder das Löschen eines bereits programmierten Werkzeuges. Die Gegenstandsstu-



fe eines derart replizierten Werkzeuges ist maximal 8. Die Polyhand kann auch die beweglichen Teile eines Werkzeuges replizieren, du musst aber ggf. erforderliche Batterien oder benötigten Treibstoff zur Verfügung stellen. Das Werkzeug kann keine Substanzen herstellen und da es nicht sonderlich leitfähig ist (da ja der Benutzer nicht versehentlich unter Strom gesetzt werden soll), kann es auch nicht als Energieleiter oder zur Datenübertragung verwendet werden. Das SL hat das letzte Wort, welche Werkzeuge dupliziert werden können. Werkzeuge, die Teil von Techniker- und ähnlichen Ausrüstungssätzen sind, können unter den genannten Beschränkungen dupliziert werden.

Du kannst als einzige Einstellung nicht die Programmierung für die normale Handfunktion für deine Volkszugehörigkeit ersetzen, da dies für die korrekte Funktionsfähigkeit der Polyhand benötigt wird. Du könntest allerdings einen freien Speicherplatz mit einer Hand einer anderen Spezies programmieren, z.B. könnte ein Mensch seine Polyhand so programmieren, dass sie auch eine Schirrenhand repliziert. Dies kann aber keine einzigartigen Merkmale wie z.B. Fingerabdrücke kopieren. Du kannst eine Polyhand an einer Gliedmaßenprothese installieren, welche einen Arm ersetzt, als wäre die Prothese ein normaler Arm.

Dank des verwendeten Adamants ist die Polyhand äußerst widerstandsfähig (siehe Seite 408 in Kapitel 11 zu weiteren Informationen zu Adamant). Dies hat keine Auswirkungen auf deine Waffenlosen Schläge und ihren Schaden, egal welche Form deine Polyhand gerade hat. Die Polyhand kann maximal Formen annehmen, die sich in eine Dimension 0,45 m weit erstrecken, bei größeren Formen kann sie ihre strukturelle Integrität nicht bewahren. Entsprechend kannst du auf diese Weise auch nicht deine Reichweite erhöhen.

STIMMMODULATOR

SYSTEM Kehle

PREIS 125 **STUFE** 1

Ein Stimmmodulator besteht aus Miniatureinheiten, welche deine Stimmbänder neuformen, sowie miniaturisierten Hyperresonantkammern, welche dynamisch öffnen oder schließen. Dies ermöglicht es dir, Tonlage, Tonhöhe und Klangfarbe deiner Stimme zu verändern. Du kannst so leichter Akzente imitieren oder fremde Sprachen betonen. Wenn du mittels Verkleiden dein Aussehen veränderst, erhältst du einen Situationsbonus von +2, sollte die Veränderungen deiner Stimme deine Verkleidung nach Ansicht des SL unterstützen.

BIOTECHNOLOGIE

Biotechnologische Gegenstände funktionieren ähnlich wie Kybernetik, umfassen aber Modifikationen deiner DNS in Kombination mit biologischen Implantaten, welche in deine Physiologie integriert werden. Biotechnologie nutzt nahezu dieselben Regeln wie Kybernetik und verwendet dieselben Implantationsplätze.

TABELLE 7-20: BIOTECHNOLOGIE

NAME	STUFE	PREIS	KÖRPERBEREICH
Kiemenmembran	1	95	Lunge
Arkanikusdrüse, Wyrmling-	2	755	Kehle
Giftsporn	2	625	Hand
Wildweiser	2	500	Kehle
Adaptive Bionetik	3	Variiert	Variiert
Klettersaugnäpfe	3	1.200	Alle Füße
Tympanalgewebe	4	2.150	Ohren
Chamäleonhaut	6	4.050	Haut
Arkanikusdrüse, Standard-	10	19.125	Kehle
Arkanikusdrüse, Wyrm-	16	181.500	Kehle

ADAPTIVE BIONETIK

SYSTEM Variiert

PREIS Variiert Stufe 3

Du kannst die Effekte von Kybernetik mittels Biotechnologie duplizieren, indem du Adaptive Bionetik nutzt - mikroskopische Zellen, welche sich im Körper eines lebenden Wirts zu Ersatzstücken von Technik ausbilden. Dies repliziert die Effekte einer kybernetischen Aufwertung, kostet aber zusätzliche 10% aufgrund der Zusatzkosten der Bionetik. Adaptive Bionetik kann genutzt werden, um bestehende Kybernetik mit einer biotechnologischen Version desselben Geräts zu ersetzen; dies hat denselben Zeit- und Kostenaufwand wie die Verwendung neuer Adaptiver Bionetik.

ARKANIKUSDRÜSE

SYSTEM Kehle

MODELL	STUFE	PREIS
Wyrmling 2 755		
Standard 10 19.125		
Wyrm 16 181.500		

Du implantierst eine Arkanikusdrüse in die Rückseite deiner Kehle, die so modifiziert wurde, dass ein Angehöriger deines Volkes sie nutzen kann. Du kannst diese Drüse als Standard-Aktion auslösen, um als Außergewöhnliche Fähigkeit eine 4,50 m-Kegel-Odemwaffe auszustoßen. Wähle bei der Züchtung des Organs, welche Schadensart der Odem verursachen soll: Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure. Deine eigene Odemwaffe fügt dir keinen Schaden zu. Nach Einsatz der Odemwaffe kannst du sie erst wieder nach einer 10minütigen Rast zur Zurückgewinnung von Ausdauerpunkten einsetzen; alternativ kann du 1 Reservepunkt auswenden, um sie augenblicklich wieder aufzuladen.

Eine Wyrmling-Arkanikusdrüse verursacht 3W6 Schadenspunkte, eine Standard-Arkanikusdrüse 9W6 Schaden und eine Wyrm-Arkanikusdrüse 18W6 Schaden. Ziele im Wirkungsbereich können einen Reflexwurf gegen SG 10 + deine 1/2 Stufe + deinen Konstitutionsmodifikator ablegen; gelingt der Rettungswurf, wird der Schaden halbiert.

CHAMÄLEONHAUT

SYSTEM Haut

PREIS 4.050 **STUFE** 6

Diese biotechnologische Modifikation ersetzt die Pigmentzellen in deiner Haut. Du kannst deine Haut die umliegenden Lichtbedingungen oder das Gelände nachahmen lassen, in dem du dich befindest. Dies verleiht dir einen Situationsbonus von +3 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit. Du musst allerdings speziell angefertigte Kleidung tragen und darfst maximal Leichte Rüstung tragen, um von dieser Aufwertung zu profitieren.

GIFTSPORN

SYSTEM Hand

PREIS 625 **STUFE** 2

Du implantierst einen einziehbaren Stachel und einen Giftsack in deine Hand. Du kannst diesen Stachel als Schnelle Aktion ausfahren, sofern du nichts anderes in dieser Hand hältst. Angriffe mit dem Stachel verursachen 1W6 Punkte Stichschaden und injizieren dem Ziel automatisch Gift. Eine betroffene Kreatur kann einen Zähigkeitswurf gegen SG 10 + deine 1/2 Stufe + deinen Konstitutionsmodifikator ablegen, um den Effekten deines Giftes zu widerstehen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur augenblicklich 2W6 Schaden und muss zu Beginn ihres Zuges jede Runde einen neuen Zähigkeitswurf ablegen. Gelingt der Rettungswurf, endet der Effekt. Misslingt der Rettungswurf, erleidet die Kreatur zusätzliche 2W6 Schadenspunkte. Effekte wie *Leiden entfernen* und Gegengift wirken auf dieses Gift, wie gegen normale Gifte.

Nach der Nutzung füllt sich der Giftsack erst wieder auf, wenn du rastest, um Ausdauerpunkte zurückzuerlangen. Während er leer ist, kannst du immer noch mit dem Stachel angreifen, aber natürlich niemanden (mit deinem Gift) vergiften.

KIEMENMEMBRAN

SYSTEM Lunge

PREIS 95 **STUFE** 1

Die Außenseiten deiner Lungenflügel werden mit einer Schicht sauerstofffilternder Knötchen überzogen. Solltest du im Wasser atmen, so filtern die Knötchen den Sauerstoff aus dem Wasser und überführen ihn in die Lungen. Auf diese Weise kannst du unter Wasser oder an der Luft atmen. Du atmest immer noch normal aus.

KLETTERSAUGNÄPFE

SYSTEM Alle Füße

PREIS 1.200 **STUFE** 3

Die Sohlen deiner Füße werden mit fleischigen Poren überzogen, die du öffnen und schließen kannst. Dies verleiht dir eine Bewegungsrate für Klettern von 6 m (siehe Seite 259). Du musst keine Fertigkeitswürfe für Athletik ablegen, um eine vertikale oder horizontale Oberfläche zu überqueren (selbst wenn du kopfüber hängst dabei). Diese Aufwertung hilft nur, während du barfuß bist oder extra dafür ausgelegte Kleidung trägst. Ferner darfst du maximal Leichte Rüstung tragen. Die Saugnäpfe werden zum Teil deiner natürlichen Füße, du musst deine Füße und Beine nicht ersetzen. Klettersaugnäpfe können in die Füße von Beinprothesen installiert werden.

TYMPANALGEWEBE

SYSTEM Ohren

PREIS 2.150 **STUFE** 4

Dieses aus vielen kleinen, unterschiedlich großen Membranen bestehende Gewebe kann eine große Klangreichweite wahrnehmen. Du erlangst dadurch einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für gehörbasierende Wahrnehmung.

WILDWEISER

SYSTEM Kehle

PREIS 500 **STUFE** 2

Der weiche, purpurne Fungus, welcher auch als Wildweiser bezeichnet wird, hängt sich an deine Stimmbänder und verbindet sich über winzige Tastfäden mit deinem Gehirn. Er erlaubt dir, in grobem Umfang mit Tieren und Magischen Bestien zu kommunizieren, deren Intelligenzwert 1 oder 2 beträgt. Du kannst Fertigkeitswürfe für Diplomatie ablegen, um solche Kreaturen zu beeinflussen, und von ihnen mitgeteilte Informationen in sehr vagen Begriffen zu verstehen. Bei diesen Informationen handelt es sich in der Regel um einfache Konzepte wie „Gefahr“, „Nahrung“ oder „Hier entlang“.

PERSÖNLICHE AUFWERTUNGEN

Persönliche Aufwertungen sind eine besondere Kategorie von Aufwertungen, welche nicht den normalen Einschränkungen hinsichtlich Körperbereichen unterliegen. Stattdessen können sie Veränderungen an deinem ganzen Körper vornehmen, ohne den Platz für andere Verbesserungen zu blockieren. Oder um es einfach auszudrücken: Mittels Persönlicher Aufwertungen kannst du am leichtesten deine Attributswerte verbessern.

Persönliche Aufwertungen können Kybernetik, Biotechnologische Aufwertungen, mystische Kristalle, Nanitenverbesserungen oder andere Formen von Verbesserungen sein. Jede verleiht dir permanent zusätzliche Attributspunkte. Die Nutzung solcher Gegenstände zählt als Persönliche Aufwertung.



Unabhängig von der Quelle kannst du über maximal drei Persönliche Aufwertungen verfügen. Jede Persönliche Aufwertung hat eine Modellnummer: Mk. 1, Mk. 2 oder Mk. 3. Eine Mk. 1-Aufwertung verleiht dir +2 Punkte auf einen Attributswert, eine Mk. 2-Aufwertung +4 Punkte auf einen Attributswert und eine Mk. 3-Aufwertung +6 Punkte auf einen Attributswert. Jede deiner Persönlichen Aufwertungen muss eine andere Modellnummer besitzen - du könntest nicht drei Mk. 1-Aufwertungen besitzen, wohl aber jeweils eine Mk. 1, Mk. 2 und Mk. 3. Du kannst eine bestehende Persönliche Aufwertung verbessern, indem du den Preisunterschied zwischen dem des aktuell von dir genutzten Modells und des nächsthöheren Modells bezahlst. Beispiel: Solltest du über einen Mk. 1 Synapsenbeschleuniger verfügen, der dir +2 Punkte Stärke verleiht, könntest du ihn auf einen Mk. 2 Synapsenbeschleuniger verbessern, der dir insgesamt +4 Punkte Stärke verlieht, indem du die Preisdifferenz von 5.100 Crediteinheiten bezahlst. Achte aber darauf, welche Aufwertungen du auf welche Attributswerte anwendest.

Im Folgenden findest du drei typische Beispiele für Persönliche Aufwertungen - jeweils eine für rein technische Aufwertungen, eine für rein magische Aufwertungen und eine für Hybridaufwertungen. Diese Unterscheidungen haben regeltechnisch keine Auswirkungen, allerdings könnten manche Gesellschaften unterschiedliche Ansichten zu ihnen besitzen.

TABELLE 7-21: PERSÖNLICHE AUFWERTUNGEN

MODELL	STUFE	PREIS	ATTRIBUT
Mk. 1	3	1.400	+2
Mk. 2	7	6.500	+4
Mk. 3	14	75.000	+6

ATTRIBUTSKRISTALL (MAGISCH)

Dieser Kristall besitzt eine mystische Verbindung zu den Erinnerungen der Helden der Vergangenheit her. Ein Charakter kann sich 1 Stunde lang auf den Kristall einstimmen, um zusätzliche Attributspunkte zu erlangen. Dies zählt als Persönliche Aufwertung der entsprechenden Modellnummer. Sobald ein Charakter den Kristall genutzt hat, ist seine Magie für immer verbraucht.

SYNAPSENBESCHLEUNIGER (TECHNISCH)

Diese Implantate laden die Synapsenverbindungen in deinem Gehirn auf, so dass du Informationen schnell verarbeiten und effektiver Impulse durch deinen Körper senden kannst. Synapsenbeschleuniger Dies zählt als Persönliche Aufwertung der entsprechenden Modellnummer. Die Installation erfordert eine Stunde; sobald ein Charakter von der Technologie profitiert hat, ist sie für immer verbraucht.

SYNERGIESYMBIONT (HYBRID)

Diese winzigen, im Labor gezüchteten, an Kaulquappen erinnernde Kreaturen gehen mit anderen Tieren symbiotische Beziehungen ein, indem sie sich an deren Körpern festklammern und instinktiv die Effizienz der biologischen Systeme ihrer Wirte maximieren. Dabei verlieren sie ihre Unabhängigkeit und werden im Grunde zu einem neuen Organ. Synergiesymbioneten verleihen zusätzliche Attributspunkte. Dies zählt als Persönliche Aufwertung der entsprechenden Modellnummer. Die Installation erfordert eine Stunde; sobald ein Charakter von den Symbionten profitiert hat, sind sie für immer verbraucht.



COMPUTER



Computer kontrollieren die meisten modernen Werkzeuge und Annehmlichkeiten im Starfinder-Universum, egal ob es sich um einfache Türen oder hochmoderne Künstliche Intelligenzen handelt, welche den gesamten ein- und ausgehenden Verkehr eines Raumdocks kontrollieren. In ihren Speichern kann man alles Mögliche finden von den Plänen für neue technologische Wunder bis hin zu den dunkelsten Geheimnissen der Konzerne. Die meisten Computer bestehen im Grunde aus Informationen und Kontrollsystemen. Häufig ist es im Spiel nötig - oder zumindest hilfreich - Zugang zu Computern zu erlangen, um ihre Daten und Kontrollen zu erreichen. Die folgenden Regeln sollten Spielleitern ermöglichen, Computersysteme zu entwickeln, welche zugleich interessant und herausfordernd sind.

GRUNDLAGEN

Jedes Computersystem besteht aus verschiedenen einfachen Spielwerten, welche dem SL mitteilen, wie der Computer arbeitet, was er weiß, was er kontrolliert und wie er sich ggf. selbst verteidigt. Diese Informationen werden wie folgt präsentiert:

Computergrad

Der Grad des Computers bestimmt, wie technisch komplex er ist; dieser Wert reicht von 1 bis 10. Ein Computer des 1. Grades könnte ein einfaches Datenpad sein, ein Türschloss oder eine Automatik zur Kontrolle der Beleuchtung, während ein Computer des 10. Grades die Systeme repräsentiert, welche den Maschinensektor einer Raumstation steuern, oder auch der Hauptrechner eines Büros des Aspiskonsortiums sein könnte. Beachte, dass die Arbeitsstation eines Hauptcomputers des 10. Grades vielleicht selbst nur ein Computer des 3. Grades ist, aber nicht Zugang oder Kontrolle über den ganzen Hauptrechner verschaffen kann - selbst wenn man sie hackt, kann sie nur auf jene Komponenten zugreifen, auf welche sich überhaupt Zugang besitzt. Um also auf den Hauptrechner selbst zuzugreifen, muss man sich auch mit seinen Verteidigungsmechanismen des 10. Grades auseinandersetzen.

Der Grad eines Computer bestimmt seinen Grundpreis und den Grund-SG von Fertigkeitswürfen für Computer, um sich in sein System zu hacken. Beides wird von den Modulen und Gegenmaßnahmen modifiziert, welche im System installiert sind (siehe unten; Module und Gegenmaßnahmen). Der Grund-SG von Fertigkeitswürfen für Computer zum Hacken ist 13 + 4 pro Grad.

Benutzerinterface

Das Kontrollmodul eines Computers ist die Kombination aus Eingabe- und Darstellungsgerät, über welche du Befehle eingeben und Daten vom Computer erlangen kannst. Im Gebiet der Paktwelten umfasst ein Benutzerinterface meistens ein Keyboard, einen Bildschirm, ein Mikrophon und Lautsprecher, um schriftlich, verbal oder mittels Gesten mit dem Computer zu kommunizieren und Grafik- oder Audiodaten von ihm zu erhalten. Diese Benutzerinterface sind Teil jedes Systems; ein Computer kann über bis zu zehn pro Massepunkt verfügen - allerdings haben meistens nur öffentlich zugängliche Systeme oder Computer großer Firmen derart viele Terminals mit ihnen verbunden.

Ein Benutzerinterface kann auch nur aus einer Übertragungseinheit (z.B. einem Kommunikator) oder bestehen oder einen anderen, kleineren Computer als Benutzerinterface besitzen (z.B. ein Kontrollmodul). Du kannst kostenlos einen Computer beim Kauf auf die Nutzung dieser Art von Interface einstellen, musst aber das zusätzliche Gerät separat erwerben. Alternativ kannst du mittels der Fertigkeit Computer zum Ausschalten von Geräten ein Benutzerinterface hinzufügen oder entfernen, bzw. zum Manipulieren von Modulen verändern. Solche zusätzlichen Benutzerinterfaces zählen nicht gegen die Gesamtanzahl an Modulen, die ein Computer haben kann.

Du kannst mit einer Hackerausrüstung auf einen Computer Zugriff nehmen, ohne ein Benutzerinterface zu verwenden, allerdings musst du hierzu körperlichen Kontakt zum Computer haben oder über eine Infokugel oder ein ähnliches, mit dem Computer verbundenes Netzwerk mit ihm Kontakt aufnehmen.

Größenkategorie

Computer können äußerst klein sein, die Miniaturisierung erhöht aber den Preis, wenn dafür nicht Rechenkapazität oder Haltbarkeit geopfert werden sollen. Ein Computer hat eine Grundmasse in Höhe seines Grades. Computer mit Leichter Masse oder Vernachlässigbarer Masse können problemlos am Handgelenk getragen oder an Kommunikationsgeräten befestigt werden, so dass man sie nicht in der Hand halten muss. Ein Computer mit Masse 1 oder mehr muss dagegen in der Hand gehalten oder auf einer festen Oberfläche abgestellt werden, um ihn benutzen zu können. Computer mit einer Masse von 25 oder mehr sind mehr sind nicht auf Tragbarkeit ausgelegt und normalerweise dauerhaft auf Möbelstücken, in Fahrzeugen oder in Raumschiffen installiert. Du kannst die Größe eines Computers mittels der Verbesserung Miniaturisierung reduzieren (siehe Seite 216).

Zugang und Autorisation

Computer sind darauf ausgelegt, Benutzern schnell und leicht Zugang zu ihren Dateien und Funktionen zu geben. Ein Computer könnte über ungesicherten Zugang verfügen, so dass jeder, der mit seinem Benutzerinterface interagiert, auf seine Grundfunktionen zugreifen kann. In solchen Fällen ist der Root-Zugriff gesichert, damit nur ein paar ausgewählte wenige auf die bedeutsameren Funktionen zugreifen können. Ein Computer kann über ungesicherten Root-Zugriff verfügen, allerdings ist dies normalerweise nur bei neuerworbenen Computern der Fall und der erste Besitzer richtet sich den Root-Zugriff möglichst rasch ein.

Zugang

Zugang bedeutet, dass du alle Grundfunktionen des Computers nutzen kannst. Hierzu gehört in der Regel auch der Zugriff auf Informationen, die nicht in einem Datensicherungsmodul (siehe Seite 215) gespeichert sind, die Möglichkeit, Nachrichten von anderen Geräten oder Systemen zu empfangen, die mit dem Computer verbunden sind, und zu ihnen zu senden - eventuell steht auch der Zugriff auf eine planetare Infosphäre offen. Ebenso lassen sich alle minderen Funktionen kontrollieren, z.B. Türenkontrollen, Un-

terhaltungssysteme, Lichtschalter und andere gewöhnliche Haushaltsgeräte, welche vom Computer kontrolliert werden.

In den meisten Fällen reicht ein Blick, um zu sehen, ob ein Benutzerinterface über ungesicherten Zugang verfügt oder ob zum Hacken des Systems ein Fertigkeitswurf für Computer erforderlich ist.

Root-Zugang

Der Root-Zugang ist eine umfassendere Form des Zugangs, welche dir gestattet, alle Funktionen eines Computers und seiner Module zu nutzen, seine Gegenmaßnahmen zu umgehen oder zu kontrollieren und alle gesicherten Daten abzurufen, zu kopieren, zu ergänzen und/oder zu löschen. Mit Root-Zugang kannst du zudem einzelnen Individuen Zugriffsrechte auf bestimmte Module oder Gegenmaßnahmen unter deiner Kontrolle gewähren, welche normalerweise über den einfachen Zugang nicht verfügbar wären.

Du kannst Root-Zugang nur erlangen, wenn ein Computer erstmals erworben wird, ein Zugangsberechtigter dir ebenfalls Root-Zugang gibt oder dir ein Fertigkeitswurf für Computer zum Hacken gegen den normalen SG des Computers + 20 gelingt. Root-Zugang betrifft in der Regel den gesamten Computer, allerdings könnten Module hinter einer Firewall über eigene Root-Zugangsvoraussetzungen verfügen.

Gesicherte Computer

Die meisten Systeme versuchen, leichten Zugang und Sicherheit mit Hilfe eines Bestätigungsprozesses aus zwei Schritten auszubalancieren, mit dem man seine Autorisierung verifiziert. Dieser Vorgang besteht aus einem physischen Schlüssel (z.B. einer Schlüsselkarte, einem Handabdruck oder einem anderen Computer) und einem Kennwort (meist eine recht lange Zeichenreihe, die über eine Tastatur eingegeben wird, möglicherweise aber auch ein Stimmmuster oder ein Lied, ein telepathischer Befehl oder die Antwort auf ein Rätsel, dessen Inhalt nur Eingeweihte verstehen).

Autorisierte Charaktere, welche über den Schlüsselgegenstand verfügen und das Kennwort kennen, können auf einen Computer Zugang erhalten und ihn zu seinem beabsichtigten Zweck nutzen, ohne ihn zuvor hacken zu müssen. Schlüssel und Kennwort können allerdings auch nur begrenzten Zugang zu einigen Modulen oder Graden des Computers verleihen, so dass der Benutzer zu manchen Funktionen keinen Zugang erhält. Solltest du über den Schlüssel und/oder das Kennwort eines Computers verfügen, den du zu hacken versuchst, verschafft dir dies einen deutlichen Vorteil - jeder verleiht einen Bonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Computer zum Hacken. Jemand mit Zugang zum Computer kann allerdings diese Sicherheitsmaßnahmen widerrufen, wenn er weiß, dass jemand einen Schlüssel oder Kennwort besitzt, der dazu nicht autorisiert ist. Solltest du einen Schlüssel oder ein Kennwort verwenden, um einen Bonus auf Fertigkeitswürfe für Computer zu erhalten, und dir der Wurf um 5 oder mehr misslingen, so sperrt das System automatisch den entsprechenden Schlüssel oder dieses Kennwort, so dass er oder es keinen Bonus auf künftige Fertigkeitswürfe gibt.

Grundlegende Funktionen

Computer sind gut darin, Daten zu speichern, Berechnungen durchzuführen, Informationen zu manipulieren und zu sortieren, wiederkehrende Routineaufgaben durchzuführen und diese Aufgaben zu kombinieren (meist in Form von Programmen oder Applikationen). Ein Computer kann eingestellt werden, diese Funktionen auf allgemeine Weise durchzuführen, und es ist unmöglich, alle einem Computer möglichen Tätigkeiten zu definieren. Im Allgemeinen können Computer als Werkzeuge genutzt werden, um Handlungen zu beschleunigen und zu erleichtern, die ansonsten umfangreiche Buchhaltung, Rechenarbeit, Sortierungen, Nachverfolgungen oder Betrachtungen erfordern, solange die benötigten Daten eingegeben werden. Solche Aufgaben sind üblicherweise Teil der Grundfunktionen eines Computers (wobei die von ihnen benötigten Daten auch hinter einer Firewall, in einem Datensicherungsmodul oder von beidem geschützt werden könnten). Letztendlich obliegt es einem SL festzulegen, wie groß die Gesamtkapazität eines Computers für solche Grundfunktionen ist.

Eine Grundfunktion kann zudem ein einfaches Gerät kontrollieren wie ein Feuerlöschsystem, die Fernsteuerung einer Tür oder eine Videokamera - also, was einfach ein- und abgeschaltet werden kann. Neue Grundfunktionen dieser Art können mit einem Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 10 hinzugefügt werden, wobei auch hier der SL das letzte Wort hat, was unter Grundfunktionen fällt. Alles Komplexere, das normalerweise eine Kreatur erfordert, welche es steuert, muss über ein Kontrollmodul (siehe Seite 215) gesteuert werden.

Module

Module definieren, was ein Computer über seine Grundfunktionen hinaus tun kann. Ein Computer kann mit einer beliebigen Anzahl an Modulen ausgestattet werden. Die meisten unterfallen einer von vier Kategorien: Datensicherung, Kontrolle, Zauberchips und Verbesserungen. Kontrollmodule können ein Gerät oder mit dem Computer irgendwie verbundene Gegenstände steuern, z.B. eine Videokamera oder auch einen angeschlossenen Roboter. Ein Datensicherungsmodus enthält eine Menge an Informationen, seien es Baupläne, finanzielle Unterlagen oder auch persönliche Korrespodenz. Zauberchips sind besondere magische Gegenstände, welche einem Computer erlauben, Zaubereffekte zu generieren. Und Verbesserungen schließlich erhöhen die Schwierigkeit, den Computer zu hacken, erhöhen seine Reichweite oder erleichtern und beschleunigen seine Nutzung. Weitere Informationen zu Computermodulen findest du auf Seite 215.

Gegenmaßnahmen

Gegenmaßnahmen sind besondere Handlungen, welche eintreten, wenn jemand versucht, ein Computersystem zu hacken. Manche werden nur dann aktiv, wenn jemand beim Hacken scheitert, andere werden aktiv, sobald jemand auf den Computer zuzugreifen versucht. Die einfachsten Gegenmaßnahmen berauben einen Nutzer nur seines Zuganges oder schalten ein bestimmtes Nutzerinterface ab, während verbesserte Gegenmaßnahmen z.B. Wächter alarmieren oder sogar tödliche Stromstöße austeilen können. Ein Computer kann maximal über eine Anzahl an Gegenmaßnahmen entsprechend seiner Stufe verfügen. Mehr zu Gegenmaßnahmen findest du auf Seite 216.

TABELLE 7-22: COMPUTERGRADE

COMPUTERGRAD	PREIS	SG (HACKEN)
1	50	17
2	250	21
3	1.250	25
4	5.000	29
5	10.000	33
6	20.000	37
7	40.000	41
8	80.000	45
9	160.000	49
10	320.000	53

MODULE

Ein Computer kann mit einer beliebigen Anzahl an Modulen ausgestattet werden. Module können von anderen Bereichen eines Computers getrennt werden, sofern sie hinter Firewall-Gegenmaßnahmen liegen, welche ihre Sicherheit erhöhen. Ein Computer kann über mehrere Module derselben Art verfügen, allerdings sind die Boni, welche sie einem System verleihen, in der Regel nicht mit sich selbst kumulativ. Beispiel: Ein System könnte über drei Kopien des Sicherheit-I-Modules verfügen (welches einen Bonus von +1 auf den SG verleiht), allerdings sind die Boni nicht kumulativ (d.h. die drei ergeben zusammen keinen Bonus von +3 auf den SG gegen Hackingversuche).



TABELLE 7-23: PREISE FÜR MODULE, VERBESSERUNGEN UND GEGENMASSNAHMEN

EIGENSCHAFT	PREIS
Module	
Datensicherung, durchschnittliche	10 Kredit
Datensicherung, spezifische	1 Kredit
Datensicherung, umfangreiche	Variiert
Kontrolle, komplexe	10% des kontrollierten Geräts
Zauberchip	110% des enthaltenen Zauberkristalls
Verbesserungen	
Gepanzert	50% des Computergrundpreises
Künstliche Persönlichkeit	10% des Computergrundpreises
Miniaturisierung	10% des Computergrundpreises
Reichweite I (30 m)	5 Kredit
Reichweite II (1,5 km)	50 Kredit
Reichweite III (planetenweit)	100 Kredit
Selbstaufladend	10% des Computergrundpreises
Sicherheit	Variiert[1]
Gegenmaßnahmen	
Alarm	10 Kredit
Ausschluss	100 Kredit
Falsche Benutzeroberfläche	50% des Computergrundpreises + 10% des Preises der Daten- und Kontrollmodule
Firewall	20% des Computergrundpreises
Löschen	10 Kredit
Rückschlag	500 Kredit
Stromstoßfunktion	Variiert[2]

[1] Siehe Tabelle 7-24: Sicherheitsmodule für weitere Einzelheiten.

[2] Siehe Tabelle 7-25: Stromstoßfunktionen für weitere Einzelheiten.

Beachte, dass ein Modul eine Kombination aus Hard- und Software ist. Entsprechend kann es in der Regel nicht entfernt werden, ohne dabei das System zu beschädigen oder es funktionsunfähig zu machen. Sofern jemand über genug Zeit und Können verfügt, kann er ein Modul ausschalten oder manipulieren, allerdings ist dies meistens nicht während eines Kampfes möglich. Mehr erfährst du auf Seite 139 unter der Fertigkeit Computer.

Preise für Module findest du in Tabelle 7-23: Preise für Module, Verbesserungen und Gegenmaßnahmen.

Kontrolle

Das Kontrollmodul ermöglicht dem Computer, ein komplexes Gerät zu steuern, mit dem er verbunden sein muss. (Einfachere Geräte können im Rahmen der Grundfunktionen eines Computers gesteuert werden.) Manche Gegenmaßnahmen nutzen die Kontrollmodule eines Computers, wenn sie aktiviert werden. Erlangt jemand die Kontrolle über einen Computer, kann er mit dem Computer verbundene Geräte auf dieselbe Weise aktivieren, wie es das Kontrollmodul gestattet. Der Preis eines Kontrollmoduls hängt von der Komplexität des kontrollierten Gegenstandes ab. Das Kontrollmodul eines komplexeren Geräts wie einer Spionagedrohne, eines Raumschiffs, eines Fahrzeuges oder eines Geschützturmes kostet 10% des Preises der zu kontrollierenden Gerätschaft.

Kontrolliert der Computer ein einfaches Gerät, welches im Grunde nur einen An/Aus-Schalter besitzt, erhält der Computer Zugang zu diesem Schalter und kann das Gerät wie angewiesen an- und abschalten. Operiert ein verbundenes Gerät bereits autonom (z.B. im Falle eines Roboters oder anderen Computers) kann der kontrollierende Computer diesem Gerät Anweisungen geben. Kontrolliert ein Computer ein Gerät, welches Angriffs- oder Fertigkeitswürfe erfordert (z.B. eine Waffe oder ein Regenerationsbett), kann er den Angriffs- oder Fertigkeitswurf entweder eine Kreatur mit autorisiertem Zugriff ausführen lassen oder selbst versuchen. Im letzteren Fall wird der Computer behandelt, als besäße er einen Angriffsbonus in Höhe seines Grades, Übung im Umgang mit der fraglichen Waffe und einen Gesamtfertigkeitsbonus in Höhe des 2 1/2fachen seines Grades. Solche kontrollierten Gegenstände sind in der Regel an spezifischen Orten angebracht (z.B. ein kontrolliertes Gewehr auf einem Geschützturm mit Sichtlinie zum Terminal des Computers). In solchen Fällen sind die Aufhängung und sonstigen Komponenten im Preis der Kontrolleinheit enthalten.

Ein Computer kann auch andere Computer kontrollieren. In diesem Fall kann man nach Hacken eines Computers versuchen, auch die von ihm kontrollierten Computer zu hacken, erhält aber nicht automatisch Zugang zu diesen anderen Computern. Meistens besitzt ein Computer niedrigen Grades Kontrolle über einen Computer höheren Grades, z.B. im Fall des Tischrechners eines Buchhalters, welcher mit dem Hauptrechner einer Firma verbunden ist. In diesen Fällen können die Computer niedrigen Grades aber nur bestimmte, autorisierte Befehle an den Computer höheren Grades geben - sie können aber immer noch als Zugangspunkte verwendet werden, um den Computer höheren Grades zu hacken.

Datensicherung

Dieses Modul enthält gesicherte Daten, die für ein bestimmtes Thema relevant sind. Auf diese Daten kann in der Regel nur jemand mit Root-Zugang zugreifen oder jemand, der von jemandem mit Root-Zugang dazu autorisiert wurde. Da ein Datensicherungsmodul zum Speichern von Informationen dient, die zu wichtig oder gefährlich sind, als dass sie einem gewöhnlichen Hacker in die Hände fallen sollen, befindet es sich meistens zudem hinter einer Firewall.

Bei solchen Informationen könnte es sich um ein paar Dokumente handeln oder auch ganze Bibliotheken mit technischen Spezifikationen. Die eine Voraussetzung ist, dass die Daten auf ein allgemeines Thema beschränkt werden, z.B. Baupläne eines Raumschiffs, Korrespondenz zwischen den Mitgliedern einer Gruppe, lokale Karten und Landkarten usw.; weitere Themen erfordern zusätzliche Datenmodule. Der Preis eines Moduls hängt vom Umfang des Themas ab. Ein Datenmodul für ein passendes kleines Thema, z.B. eine Videoaufzeichnung, einen Buchführungsordner oder einen Bauplan, kostet 1 Krediteinheit. Ein Datenmodul für ein durchschnittliches Thema, z.B. die technischen Spezifikationen einer Waffe, die Angestelltendatenbank einer Firma oder eine große Landkartensammlung, kostet 10 Krediteinheiten. Module für große Themen, z.B. die Baupläne eines Raumschiffs, das Logbuch einer Raumstation oder das Hauptbuch einer Firma, kosten wenigstens 100 Krediteinheiten und möglicherweise sogar 1.000 Krediteinheiten. Ein Datenmodul speichert einerseits Daten, die allein bereits von Wert sein könnten (z.B. die Pläne einer Militärinvasion), gestattet zugangsberechtigten Charakteren aber zudem, auf Fertigkeitswürfe mit Themenbezug zu den enthaltenen Daten 20 nehmen, um Wissen abzurufen.

Zauberchips

Zauberkristalle (siehe Seite 224) können in Form von Speicherchips hergestellt werden, welche in ein Computersystem gesteckt werden. Ein Benutzer, der imstande wäre, den entsprechenden Zauberkristall zu verwenden, und Zugang zu einem Computer mit einem solchen installierten Zauberchip hat, kann den Zauber wirken, wenn er den Computer kontrolliert. Er erhält einen Situationsbonus von +2 auf jeden Fertigkeitswurf, welcher in Bezug auf den Zauber anfällt. Zauberchips kosten 110% des Preises des entsprechenden Zauberkristalls (siehe Seite 224). Wenn ein Zauber auf einem Zauberchip verbraucht wird, zerstört dies den Chip selbst nicht; der Zauber kann erneut in den Zauberchip hinaufgeladen werden. Dies kostet 90% des normalen Preises eines neuen Zauberchips.

Verbesserungen

Diese Module verbessern die allgemeine Effektivität, Sicherheit und Einsetzbarkeit eines Computersystems. Ein Computersystem kann über eine beliebige Anzahl an Modulen verfügen, ihre Effekte sind in der Regel aber nicht kumulativ. Um einen besseren Effekt zu erlangen, muss ein teureres Modul erworben und in den Computer installiert werden.



Gepanzert

Der Computer und seine Systeme befinden sich in gepanzerten und energieresistenten Hüllen. Die Härte des Computers steigt um 10 und er erlangt einen Bonus von +8 auf Rettungswürfe gegen Energieangriffe und Effekte, welche speziell Computer oder elektronische Systeme zum Ziel haben. Diese Verbesserung kostet 50% des Grundpreises des Computers.

Künstliche Persönlichkeit

Eine Künstliche Persönlichkeit ist ein Programm, welches einem Computer ermöglicht, sich in einfachen, unkomplizierten Worten mit Benutzern und Kreaturen zu unterhalten, welche einen Zugang haben. Solche Computer erhalten oftmals einen Namen und sind imstande Ausdrücke, Slang, Dialekte, Tonfall, soziale Elemente und ähnliches zu verarbeiten, was über das wortwörtliche Verstechen gesprochener oder geschriebener Worte hinausgeht. Sie können dank ihrer Algorhythmen und Listen mit Milliarden bekannter Ausdrücke und Redewendungen passend antworten, die im Laufe der Jahrhunderte von Programmierern entwickelt wurden, äußerst normal wirkende Unterhaltungen zu ermöglichen. Solche Computer können sogar scheinbar Gefühle und Verständnis zur Schau stellen. Im Gegensatz zu Androiden besitzen sie kein wahres Bewusstsein. Dass Künstliche Persönlichkeiten Unterhaltungen führen, Namen und Angewohnheiten erlernen und sogar Ratschläge geben können, basiert lediglich auf ihrem komplexen Programmcode und umfangreichen Datenbanken.

Der Hauptvorteil einer Künstlichen Persönlichkeit besteht darin, dass ein autorisierter Benutzer den Computer mittels einfacher gesprochener oder eingegebener Befehle in normaler Sprache ansteuern und auf dieselbe Weise von ihm Informationen erlangen kann. Die Besitzer mancher Raumschiffe, die zum Teil über Monate oder Jahre am Stück fern der zivilisierten Systeme unterwegs sind, wissen eine freundliche Stimme zu schätzen, mit der sie sich unterhalten können, auch wenn sie wissen, dass es sich dabei nicht um ein anderes Lebewesen handelt. Künstliche Persönlichkeiten sind komplex genug, dass der Computer Fertigkeitswürfe für Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern und Motiv erkennen mit einem Gesamtbonus in Höhe seines Grades x 2 ablegen kann. Diese Verbesserung kostet 10% des Grundpreises des Computers.

Miniaturisierung

Behandle deinen Computer bei der Berechnung seiner Masse als um 1 Grad niedriger; dies kann den effektiven Grad nicht unter -1 senken. Ein Computer des Grades 0 hat Leichte Masse, ein Computer des Grades -1 hat Vernachlässigbare Masse. Du kannst diese Verbesserung mehrfach wählen. Diese Verbesserung kostet jeweils 10% des Grundpreises des Computers.

Reichweite

Die meisten Computer besitzen zwar Zugang zu von ihnen ferngesteuerten Systeme und lokalen Infosphären. Diese Verbindung erstreckt sich aber nicht zwangsläufig auf andere Geräte. Ein Computer, welcher einen Kommunikator kontrolliert, kann diesen nutzen, um Nachrichten zu senden und zu empfangen, kann so aber keine Geräte kontrollieren. Diese Verbesserung bietet eine sichere Fernverbindung zu einem Gerät, welches sich aus der Ferne kontrollieren lässt. Ohne diese Verbesserung muss ein Computer körperlich mit den Geräten verbunden werden, die er über seine Kontrollmodule kontrolliert. Reichweite I erlaubt einem Computer, drahtlos ein Gerät über 30 m hinweg zu kontrollieren; diese Verbesserung kostet 5 Crediteinheiten und umfasst die Modifikationen am Computer und dem verbundenen Gerät. Die Erweiterung dieser Reichweite auf 1,5 km (Reichweite II) kostet 50 Crediteinheiten, während planetenweite Reichweite (Reichweite III) 100 Crediteinheiten kostet - letzteres erfordert bei Computer und Gerät eine Infosphärenverbindung.

Selbstaufladend

Während die meisten Computer bis zu 24 Stunden lang auf internen Batterien laufen können, erlaubt es diese Verbesserung dem Computer, maximal 1 Woche lang allein von seiner internen Kraftquelle versorgt zu werden. Diese Verbesserung kann einem Computer mehrfach verliehen werden, jede weitere Verbesserung erhöht die Laufzeit um 1 weitere Woche. Diese Verbesserung kostet 10% des Grundpreises des Computers.

Sicherheit

Dies stärkt die allgemeine Sicherheit des Computers, erhöht den SG des Fertigkeitswurfes für Computer, um den Computer zu hacken und zu seinen Modulen Zugang zur erhalten. Diese Verbesserung gibt es mit mehreren Rängen, wobei jede stärker und sicherer ist als die letzte. Siehe auch Tabelle 7-24: Sicherheitsmodule, um den SG-Anstieg und den Preis (als %-Wert des Grundpreises des Computers) zu bestimmen. Ein Computer kann immer nur von einer Verbesserung der Sicherheit profitieren.

TABELLE 7-24: SICHERHEITSMODULE

RANG	SG-ANSTIEG	PREIS
Sicherheit I	+1	25% des Computergrundpreises
Sicherheit II	+2	50% des Computergrundpreises
Sicherheit III	+3	75% des Computergrundpreises
Sicherheit IV	+4	100% des Computergrundpreises

GEGENMASSNAHMEN

Gegenmaßnahmen bilden die letzte Verteidigungslinie eines Computersystems gegen eindringende Hacker. Sie aktivieren sich, wenn unautorisierte Nutzer erfolglos versuchen, auf das System zuzugreifen - meist durch Eingabe eines falschen Kennwortes oder weil sie andere Sicherheitsmaßnahmen nicht umgehen konnten. Manche aktivieren sich in dem Moment, in dem ein Nutzer das System betritt, und deaktivieren sich erst, wenn das korrekte Kennwort eingegeben wird. Ein Computer kann maximal über eine Anzahl an Gegenmaßnahmen entsprechend seiner Stufe verfügen.

Preise für Gegenmaßnahmen sind in Tabelle 7-23: Preise für Module, Verbesserungen und Gegenmaßnahmen aufgeführt.

Alarm

Als eine der einfachsten Gegenmaßnahmen schickt dieses Programm einen Alarm an ein bestimmtes Individuum oder einen



ausgewählten Empfänger, sollte jemand versuchen, in das System einzudringen. Sollte der Computer über ein Kontrollmodul verfügen, das mit einem tatsächlichen Alarm verbunden ist, kann diese Gegenmaßnahme diesen auslösen. Sollte der Computer einen Roboter, eine Falle oder eine Waffe kontrollieren, kann ein Alarm auch diese auslösen. Diese Gegenmaßnahme kostet 10 Crediteinheiten.

Ausschluss

Diese Gegenmaßnahme legt ein System still, sollte ein Nutzer wiederholt bei seinen Zugriffsversuchen scheitern. Das betroffene System wird dann gänzlich unzugänglich. Dies bedeutet in der Regel aber nicht, dass das System heruntergefahren wird, so dass andere Module und Gegenmaßnahmen immer noch automatische Aktionen vornehmen können. Der Ausschluss währt eine vorgegebene Zeitspanne, meistens 10 Minute, 1 Stunde oder 1 Tag. Ein Ausschluss kann selbst von einem Nutzer mit den korrekten Autorisierungen und Kennwörtern nicht ausgeschaltet werden. Es ist möglich, einen Ausschluss zu umgehen, indem man auf physische Komponenten des Computers Zugriff nimmt. Dies erfordert allerdings einen Fertigkeitswurf für Technik gegen denselben SG, der zum Hacken des Computers erforderlich ist.

Ein Standard-Ausschluss aktivert sich nach dem dritten misslungenen Versuch innerhalb von 24 Stunden, auf den Computer Zugang zu erlangen oder ihn zu hacken, und kostet 100 Crediteinheiten. Die Anzahl der Fehlschläge kann anders eingestellt werden, dasselbe gilt für den Zeitraum. Sollte der Computer über einen Alarm verfügen, kann dieser so eingestellt werden, dass ein bestimmtes Terminal oder ein bestimmter Kommunikator im Falle eines fehlgeschlagenen Zugriffsversuchs und bei Aktivierung des Ausschlusses informiert wird.

Falsche Benutzeroberfläche

Diese besonders tückische Gegenmaßnahme erzeugt ein völlig vorgetäuschtes Netzwerk und Systemverzeichnis für jeden, der auf das System zugreift, aber diese Gegenmaßnahme nicht umgehen kann. Das falsche Netzwerk verfügt über geklonte Kontroll- und Datenmodule, welche es als das wahre System erscheinen lassen, allerdings tun diese Kontrollmodule nichts und die Datenmodule enthalten nur Datenmüll. Ein Charakter kann diese Täuschung mit einem Fertigkeitswurf für Computer gegen einen SG in Höhe des SG des Systems + 5 erkennen. Jemand, der mit dem vorgetäuschsten Netzwerk interagiert, erhält jede Minute automatisch einen neuen Fertigkeitswurf mit einem kumulativen Situationsbonus von +2, bis er die Täuschung erkennt. Die falsche Benutzeroberfläche kostet 50% des Grundpreises des Computers plus 10% des Preises seiner Kontroll- und Datenmodule.

Firewall

Diese Gegenmaßnahme geht nicht gegen Eindringlinge vor, sondern positioniert Module hinter einer zusätzlichen Sicherheitsebene. Um auf die verborgenen Module zuzugreifen, ist ein weiterer Fertigkeitswurf für Computer erforderlich, dessen SG in der Regel um 2 höher ist der SG für das System. Ein Computer kann über mehrere Firewalls verfügen, die jeweils bestimmte Module schützen, allerdings kann kein Modul durch mehr als eine Firewall geschützt werden. Diese Gegenmaßnahme kostet 20% des Grundpreises des Computers.

Löschen

Das System löscht bestimmte Daten, wenn ein unautorisierter Zugriff bemerkt wird. In der Regel wird eine Anzahl von Datenmodulen aus dem System gelöscht. Außer der Besitzer ist extrem paranoid, greift diese Gegenmaßnahme in der Regel erst nach zwei oder mehr misslungen Zugriffsversuchen auf das System, damit nicht versehentlich Daten wegen einer Fehleingabe gelöscht werden. Diese Gegenmaßnahme entfernt Daten nicht wirklich, solange nicht auch die physischen Module zerstört werden. Gelöschte Daten können im Rahmen 8stündiger Arbeit und mit einem Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 10 + den SG zum Hacken des Computers wiederhergestellt werden. Diese Gegenmaßnahme kostet 10 Crediteinheiten.

Rückschlag

Diese Gegenmaßnahme setzt tückische Virensoftware in jedem System frei, welche es zu hacken versucht. Diese Viren fügen dem hackenden System und seiner Programmierung Schaden zu. Misslingt dir der Fertigkeitswurf für Computer zum Hacken um 5 oder mehr, wird die Gerätschaft, welche du zum Hacken nutzt, infiziert und unzuverlässig. Dies hat einen Malus von -5 auf alle Fertigkeitswürfe zur Folge, bei denen du die infizierte Ausrüstung einsetzt. Du kannst den Virus wieder entfernen, sofern dir ein Fertigkeitswurf für Computer gegen denselben SG gelingt, welcher zum Hacken des Computers mit dieser Gegenmaßnahme erforderlich gewesen wäre. Der SL kann den Viren noch andere Effekte verleihen, z.B. einen Situationsbonus von +5 für jeden, der das infizierte System hacken will. Diese Gegenmaßnahme kostet 500 Crediteinheiten.

Stromstoßfunktion

Der Computer und seine Umgebung sind von einem Netzwerk leitfähigen Materials geschützt, welches jedem Stromstöße versetzt, der erfolglos auf das System Zugang zu erlangen versucht. Diese Funktion hat zwei Einstellungen: Betäuben und Töten. Normalerweise wird zuerst die Betäuben-Einstellung zusammen mit einer Warnung aktiv, dass beim nächsten Versuch tödliche Gewalt eingesetzt wird. Die Betäuben-Einstellung zwingt alle Kreaturen innerhalb von 3 m Entfernung zum Terminal zu einem Zähigkeitswurf; misslingt dieser Rettungswurf, erhält die fragliche Kreatur für 1 Runde den Zustand Betäubt. Die Töten-Einstellung hat dieselbe Reichweite, fügt aber zudem Elektrizitätsschaden zu. Diese Einstellung gestattet einen Reflexwurf; gelingt dieser Rettungswurf, so wird der Schaden halbiert. Der SG des Rettungswurfes, die Schadenshöhe und der Preis sind vom Rang der Stromstoßfunktion abhängig, siehe auch Tabelle 7-25: Stromstoßfunktionen. Jeder Rang zählt dabei als eine Gegenmaßnahme hinsichtlich der Bestimmung der Gesamtanzahl an Gegenmaßnahmen, über die das System verfügen kann. Nur permanent am Boden oder einer ähnlichen Oberfläche befestigte Computer können über diese Gegenmaßnahme verfügen.

TABELLE 7-25: STROMSTOSSFUNKTIONEN

RANG	SG	SCHADEN	PREIS
1	20	8W6	500
2	22	10W6	2.000
3	24	12W6	5.000
4	27	14W6	20.000
5	30	16W6	50.000

TECHNISCHE GEGENSTÄNDE

Technologie findet man bei Starfinder überall. Viele dieser Geräte sind für Abenteurer nützlich, darunter jene, die auf Tabelle 7-26: Technische Gegenstände zu finden sind. Sofern nicht anders angegeben, ist zum Aktivieren oder Deaktivieren eines Gegenstandes eine Standard-Aktion erforderlich. Modifiziert ein Gegenstand eine Handlung, welche du am Ende dieser Aktion durchführst, z.B. einen Fertigkeitswurf, so gehören das Aktivieren und die Handlung beide zur selben Aktion.

Sofern nicht anders angegeben, verwenden technische Gegenstände Batterien und unterliegen denselben besonderen Fähigkeiten, welche gegen Gegenstände genutzt werden können, die Batterien, Ladungen oder Technik nutzen. Sollte ein Gegenstand keinen Verbrauch aufführen, benötigt er nur wenig Energie und verfügt über eine interne Batterie, die Jahrzehnte oder sogar Jahrhunderte funktioniert, ohne nachgeladen werden zu müssen. Gegenstände mit aufgeführtem Verbrauch werden mit vollaufgeladenen Batterien erworben. Diese Batterie kann wie üblich an einem Generator oder einer Ladestation (siehe Seite 233) aufgeladen werden. Alternativ kann sie durch eine neue Batterie ersetzt werden (siehe Tabelle 7-9: Munition hinsichtlich der Preise von Batterien).

- **Name:** Der Name eines Gegenstandes ist seine gebräuchliche Bezeichnung, ein bestimmter Markenname oder seine wissenschaftliche Bezeichnung.
- **Modell:** Manche Gegenstände gibt es in mehreren Versionen, die unterschiedlich Effektiv sind. In solchen Fällen sind die Preise und Gegenstandsstufen der einzelnen Modelle aufgeführt.
- **Preis:** Dies ist der Markt- oder Herstellungspreis des Gegenstandes in Krediteinheiten. Die aufgeführten Preise beziehen sich auf weithin erhältliche Massenproduktionen. Markennamen kosten meistens das Doppelte und Luxusausführungen wenigstens das Dreifache.
- **Stufe:** Die Gegenstandsstufe ist die Mindeststufe, über welche du verfügen musst, um den Gegenstand herstellen zu können. Ferner dient sie grob der Einschätzung seiner Effektivität im Vergleich zu deiner Charakterstufe.
- **Hände:** Sofern ein Gegenstand in den Händen gehalten wird, gibt dieser Eintrag an, wie viele freie Hände du haben musst, um den Gegenstand korrekt nutzen und seine Vorteile erlangen zu können. Die meisten Gegenstände können in einer Hand getragen werden, während du sie nicht benutzt, sofern sie nicht besonders unhandlich oder schwer sind - der SL hat hier das letzte Wort.
- **Masse:** Hier steht die Masse des Gegenstandes (siehe Seite 167).
- **Magazin:** Hier findest du die maximale Anzahl an Ladungen, welche ein Gegenstand fasst, der Ladungen zum Funktionieren benötigt. Ein Gegenstand, der elektrische Ladungen nutzt, kann mit einer Batterie (siehe Seite 190) aufgeladen werden.
- **Verbrauch:** Dieser Eintrag benennt, wie viele Ladungen bei Nutzung des Gegenstandes verbraucht werden. Dabei kann „Nutzung" eine Aktivierung oder eine bestimmte Wirkungsdauer bedeuten. Sollte ein Gegenstand eine bestimmte Anzahl an Ladungen innerhalb eines Zeitraumes verbrauchen, so verbraucht er diese Anzahl auch dann, wenn er vor Ablauf des Zeitraumes abgeschaltet wird. Wenn z.B. also ein Gegenstand 2 Ladungen pro Runde verbraucht, sind die beiden Ladungen auch dann verbraucht, wenn der Gegenstand nach einer 1/2 Runde deaktiviert wird.

Natürlich ist in den meisten Ortschaften eine Vielzahl technischer Geräte verfügbar, die weit über das hinausgeht, was in einem Buch vorgestellt werden kann. Im Allgemeinen kann jeder kleinere Gegenstand, den es auch in der wahren Welt gibt, mit Erlaubnis des SL erworben werden, z.B. Kameras, Uhren, Wecker, digitale Schlüssel für dein Fahrzeug usw. Ein solcher Gegenstand kostet 5 Krediteinheiten und hat Leichte Masse.

BESCHREIBUNG DER TECHNISCHEN GEGENSTÄNDE

Die auf Tabelle 7-26 enthaltenen technischen Gegenstände werden im Folgenden beschrieben. Sollten Gegenstände in einer Kategorie gruppiert sein, so sind sie in einem einzelnen Eintrag enthalten.

Automatischer Wurfhaken



Dies ein HighTech-Wurfanker, welcher als Bewegungsaktion an einem Kabel befestigt werden kann. Alternativ kann das Kabel durch den Wurfhaken geführt werden, was 1 Minute erfordert, aber die Härte und TP des Kabels Härte und TP des Wurfhakens hinzuaddiert (und umgekehrt). Ein Wurfhaken verfügt über Klampen, welche über das an ihm befestigte Kabel geführt werden können, so dass es leicht wie ein verknotetes Seil erklettert werden kann (siehe Athletik auf Seite 136).

Du kannst einen Wurfhaken, durch den ein Kabel geführt wurde, an einem wenigstens 1,50 m breiten, unbeweglichen Gegenstand befestigen, sofern dir ein Fernkampfangriff gegen RK 5 gelingt. Sollte der Wurfhaken auf einen sich bewegenden oder kleineren Gegenstand abgefeuert werden, musst du die KRK + 8 des Gegenstandes treffen, um den Haken am Gegenstand zu befestigen. Nachdem der Haken befestigt wurde, bleibt er verankert, bis du als Bewegungsaktion die Freigabe anweist, der Haken mit einem Fertigkeitswurf für Athletik gegen einen SG in Höhe des Angriffswurfes, mit dem er befestigt wurde, gelöst wird oder der Haken zerstört wird. Sollte nur das Kabel zerstört werden, der Haken selbst aber keinen Schaden erleiden, so bleibt der Haken unversehrt. Er verliert in diesem Fall aber die zusätzliche Härte und TP, die er ggf. durch ein hindurchgeführtes Kabel erlangt hat.

Du kannst den Wurfhaken auch auf eine Kreatur abfeuern. Dies wird als Kampfmanöver für Ringkampf abgewickelt, die getroffene Kreatur kann aber immer noch ihre Hände verwenden und ist in ihrer Fortbewegung auf die Länge des Kabels beschränkt. Neben den normalen Regeln zum Entkommen aus einem Ringkampf kann das Ziel sich mit einem Fertigkeitswurf für Athletik gegen einen SG in Höhe des Angriffswurfes befreien, mit dem es festgesetzt wurde. Alternativ kann es einen Kampfmanöverwurf für Gegenstand zerschmettern (siehe Seite 246) gegen den Wurfhaken ausführen. Selbst wenn das Kampfmanöver das angebrachte Kabel nicht zerstört, entkommt die Kreatur aus dem Ringkampf.

Ein Automatischer Wurfhaken kann alternativ wie eine Granate geworfen oder über der Mündung einer Fernkampfwaffe, welche die KRK anvisiert, platziert werden. Im letzteren Fall wird die Grundreichweite der Waffe halbiert,allerdings kannst du deine normalen Fähigkeiten und Boni im Umgang mit der fraglichen Waffe nutzen. Ein Automatischer Wurfhaken kann wiederverwendet werden.

Bewegungsmelder

Dieser in der Hand gehaltene Scanner ist imstande, kinetische Bewegungen zu erkennen, z.B. wie sie Kreaturen und Fahrzeuge erzeugen. Bewegungsmelder besitzen Blindgespür (Vibration) 9 m, du musst aber jede Runde eine Bewegungsaktion aufwenden, um den Sensor zu verwenden.



TABELLE 7-26: TECHNISCHE GEGENSTÄNDE

NAME/ MODELL	STUFE	PREIS	HÄNDE	MASSE	MAGAZIN	VERBRAUCH
Fesseln						
Kabelbinder	1	5	–	–	–	–
Handschellen	4	350	–	1	–	–
Kabel						
Kabel, Titaniumlegierung	1	5 / 3 m	–	L / 3 m	–	–
Kabel, Adamantlegierung	2	500 / 3 m	–	L / 6 m	–	–
Kommunikator						
Persönlich	1	7	1	L	80	1/Stunde
Systemweit	6	4.000	–	20	–	–
Unbegrenzt	12	32.000	–	40	–	–
Medipack						
Mediipack, Einfach	1	100	2	1	–	–
Medipflaster	1	50	1	L	1	1
Medipack, Verbessert	5	2.700	2	1	–	–
Dermalspray	5	440	1	L	1	1
Medizinisches Labor	7	7.000	2	50	–	–
Schlösser						
Einfach	1	100	2	L	–	–
Durchschnittlich	3	1.000	2	L	–	–
Gut	6	3.600	2	L	–	–
Überlegen	14	60.000	2	L	–	–
Tragbare Lichter						
Leuchtfeuer	1	25	2	1	10	1/Stunde
Taschenlampe	1	1	1	L	10	1/Stunde
Laterne	1	1	1	L	10	1/Stunde
Scheinwerfer	1	25	2	1	10	1/Stunde
Sonstiges						
Störsender	Variiert	Stufe x Stufe × 100	–	L	12	1/10 Minute
Zünder	1	150	1	L	5	1/Nutzung
Feuerlöscher	1	15	1	L	20	1/Runde
Werkzeugkasten	1	20	–	L	–	–
Automatischer Wurfhaken	2	700	–	L	20	1/Minuten
Holohaut	2	500	–	L	20	1/10 Minute
Werkzeugkasten, Techniker-	2	445	–	L	–	–
Lasermikrophon	5	2.725	2	L	10	1/Minuten
Spionagedrohne	6	4.550	–	L	20	1/Minuten
Bewegungsmelder	7	6.000	1	L	10	1/Stunde
Röntgenblickvisor	9	15.000	–	L	40	1/Runde
Regenerationsbettbett	16	45.000	2	20	–	–

Dermalspray

Dies ist ein fortschrittliches biotechnisches medizinisches Gerät, welches neutrale Biomasse in eine Wunde oder betroffene Körperstelle, wo sich Symptome einer Krankheit oder Vergiftung zeigen, aufträgt. Sofern du über Fertigkeitsränge in Medizin verfügst, erlaubt dir eine Anwendung Dermalspray einen Fertigkeitswurf zum Behandeln Tödlicher Wunden, welche bereits ihre maximale Anwendungen von Tödliche Wunden behandeln für den Tag erhalten hat. Gelingt dir ein Fertigkeitswurf für Medizin gegen SG 25, erhält die betroffene Kreatur bei der nächsten 10minütigen Rast, bei welcher sie einen Reservepunkt zum Zurückerlangen von Ausdauerpunkten aufwendet, stattdessen die Vorteile deines Fertigkeitswurfes für Medizin zum Behandeln Tödlicher Wunden. Solltest du in Medizin nicht geübt sein, funktioniert eine Anwendung Dermalspray wie ein Medipflaster.

Einfaches Medipack

Ein Einfaches Medipack verfügt über Antiseptisches Spray, Verbände und in der Hand gehaltene Instrumente, um herkömmliche Leiden zu untersuchen, zu diagnostizieren und zu behandeln. Es erlaubt dir, Fertigkeitswürfe für Medizin zum Behandeln Tödlicher Wunden gegen SG 25 abzulegen.

Fesseln (Handschellen, Kabelbinder)

Kabelbinder sind einfache, ein Mal einsetzbare Fesseln aus Harzschnüren, die als Standard-Aktion einer Hilflosen, im Haltegriff befindlichen oder dazu bereiten Kreatur angelegt werden können. Mit einem Paar Kabelbindern machst du zwei Gliedmaßen deiner Wahl bewegungsunfähig. Eine Kreatur kann sich aus Kabelbindern mit einem Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen SG 20 + 1 1/2 x deine Stufe befreien.

Handschellen sind wiederverwertbare Fesseln aus gehärtetem Metall oder Keramik und so angelegt, dass sie mit einem Sicherheitschip, einem Code oder Stimmenbefehl geöffnet werden können (dies wird bei der Herstellung bestimmt). Handschellen können als Standard-Aktion einer Hilflosen, im Haltegriff befindlichen oder dazu bereiten Kreatur angelegt werden. Handschellen hindern zwei Arme daran, einen Gegenstand zu halten oder zu benutzen. Eine Kreatur kann sich aus Handschellen mit einem Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen SG 30 befreien.

Feuerlöscher

Als Standard-Aktion kannst du einen Feuerlöscher nutzen, um eine brennende Kreatur oder einen Gegenstand von maximal Größenkategorie Mittelgroß zu löschen. Das Löschen einer Kreatur oder eines Gegenstandes der Größenkategorie Groß erfordert 2 Runden, mit jeder weiteren Größenkategorie wird der Zeitaufwand verdoppelt. Ein Feuerlöscher kann 20 Runden lang funktionieren. Die Wiederauffüllung kostet 10% des Kaufpreises.

Holohaut

Dieser holographische Projektor muss in der Regel an einem Gürtel oder Armriemen befestigt werden. Er kann mittels der Fertigkeit Verkleiden programmiert werden, um ein anderes Aussehen zu projizieren. Wenn du eine Holohaut verwendest, kannst du bedeutende Merkmale, die Volkszugehörigkeit oder die Kreaturenart verbergen, ohne dass dies den SG des Fertigkeitswurfes für Verkleiden erhöht; dies betrifft allerdings keine Würfe für Wahrnehmung, bei denen eine körperliche Untersuchung erfolgt.

Kabel (Adamantlegierung, Titaniumlegierung)

Industriequalitätkabel werden in der Regel aus hunderten hochwertigen Plastikfäden gewoben, welche zur Verstärkung mit Metall überzogen sind, meistens kommt dabei eine Adamant- oder Titaniumlegierung zum Einsatz.

Kommunikator

Ein persönlicher Kommunikator ist ein Gerät, welches in der Tasche mitgeführt werden kann. Er verbindet einen tragbaren Computer (wie ein Grad 0-Computer ohne Verbesserungen oder Module) und eine zellulare Kommunikationseinheit. Dies ermöglicht planetenweite, drahtlose Kommunikation mit anderen Kommunikatoren in Audio- und Textformaten. Zum Umfang eines persönlichen Kommunikators gehören ferner ein Taschenrechner, eine Taschenlampe (erhöht die Lichtverhältnisse in einem 4,50 m-Kegel um einen Schritt) und mehrere Unterhaltungsoptionen (darunter Spiele und Zugang zu lokalen Infosphären). Du kannst einen persönlichen Kommunikator so verbessern, dass er die Funktionen einiger anderer Geräte wie richtiger Computer und Scanner ausführt, indem du Krediteinheiten in Höhe von 110% des Preises des fraglichen Geräts auswendest.

Systemweit funktionierende Kommunikatoren oder solche mit unbegrenzter Reichweite sind schwerer zu transportieren, verfügen sie doch über eingebaute Generatoren, welche die erforderliche Energie liefern. Kurzfristige Nutzung solcher Einheiten kann in den meisten größeren Ortschaften erworben werden (siehe auch Seite 233).

Mehr zur Kommunikation im Bereich der Paktwelten findest du auf Seite 430.

Lasermikrophon

Dieser in der Hand gehaltene Sensor erlaubt dir, über große Entfernung hinweg durch normalerweise schallundurchdringliche Materialien zu hören. Dies verleiht dir Hindurchspüren (Gehör), sofern das Material maximal 2,5 cm dick ist. Jeder Fertigkeitswurf für Wahrnehmung erfordert eine Volle Aktion, während welcher du auf dem Falschen Fuß betroffen bist.

Medipack (Dermalspray, Einfaches Medipack, Medizinisches Labor, Verbessertes Medipack)

Medipacks erlaubt dir, Fertigkeitswürfe für Medizin zu nutzen und den SG von Fertigkeitswürfen für Medizin zum Behandeln Tödlicher Wunden zu bestimmen. Mehr erfährst du auf Seite 143 unter der Fertigkeit Medizin.

Medipflaster

Ein Medipflaster ist ein einfaches, ein Mal nutzbares Gerät, welches auf eine Wunde oder betroffene Körperstelle, wo sich Symptome einer Krankheit oder Vergiftung zeigen, gepresst wird. Hierfür ist im Grunde kein Können erforderlich. Ein Medipflaster gestattet dir, einen Fertigkeitswurf für Medizin ungeübt mit einem Situationsbonus von +10 abzulegen, wenn auch nur für die Handlungen Erste Hilfe, Drogen oder Gifte behandeln, Krankheiten behandeln und Langzeitbehandlung.

Medizinisches Labor

Ein vollständiges Medizinisches Labor besteht aus Betten, Diagnoseausrüstung, Sensoren, Werkzeugen und sogar einem kleinen Operationssaal. Es ist in der Regel nur transportabel, wenn es in einem Raumschiff oder Fahrzeug der Größenkategorie Riesig oder größer installiert ist. Du kannst dort bis zu drei Patienten zugleich behandeln und pro Patient die Handlung Tödliche Wunden behandeln zwei Mal am Tag nutzen (siehe Seite 143). Ansonsten funktioniert es wie ein Verbessertes Medipack.

Regenerationsbett

Dieses Krankenbett nutzt die fortschrittlichste medizinische Technik, die im Bereich der Paktwelten bekannt ist, um nach Verletzungen oder Unfällen nahezu jeden Patienten wieder körperlich vollfunktionsfähig zu machen. Selbst der Tod kann zum Teil rückgängig gemacht werden. Dabei verwendet das Bett Naniten auf Quantenniveau, die zu nahezu jeder Art von Materie werden können, inklusive Stammzellen für biologische Kreaturen oder mechanische Komponenten für künstliche Kreaturen wie Androiden oder Akitons Anaciten. Das Bett analysiert den Gencode (oder entsprechende Daten) des Patienten und nutzt seine Algorhythmen, um Schäden und Leiden zu diagnostizierten. Im Anschluss nutzt es diese Informationen, um die Gesundheit des Patienten vollumfänglich wiederherzustellen.

Eine lebende Kreatur wird im Rahmen dieser Behandlung betroffen, als würden auf sie *Mystische Heilung* mit dem 6. Grad und die Zauber *Leiden entfernen* und *Genesung* gewirkt. Eine Tote Kreatur wird betroffen, als würde auf sie *Tote erwecken* gewirkt. Die effektive Zauberstufe des Regenerationsbetts ist dabei 20.

Da ein Medibett sich perfekt auf eine Kreatur und deren aktuelle Leiden justiert und dann seine Naniten verbraucht, kann es nur ein Mal eingesetzt werden und ist danach nutzlos.

Röntgenblickvisor

Dieser Sensor wird über den Augen getragen wie eine Brille. Er schickt Röntgenstrahlen aus und interpretiert die erlangten Informationen als Bild, welches er über deine normale Sicht legt. Dies verleiht dir Durchspüren (Sicht), wird aber von Materialien blockiert, welche 20% der Dichte besitzen wie jene, die normales Durchspüren blockieren (0,60 m Holz oder Plastik, 0,30 m Stein, 5 cm normales Metall oder 2,5 cm Blei oder Himmelsmetall). Du sieht ferner nur in Schwarzweiß. Du erlangst nicht die Vorteile anderer spezieller visueller Sinne (z.B. Dämmersicht), während der Visor aktiv ist. Du kannst keine Fertigkeitswürfe für sichtbasierende Wahrnehmung jenseits von 18 m ablegen. Zum Aktivieren oder Deaktivieren des Sensors ist eine Bewegungsaktion erforderlich.

Schloss (Durchschnittlich, Einfach, Gut, Überlegen)

Schlösser sind äußerst fortschrittliche, wiederverwendbare Gerätschaften, mit denen man Verschlüsse oder z.B. Türen sichern kann. Schlösser werden in der Regel mittels Codes, Sicherheitschips oder Stimmbefehlen geöffnet. Schlösser können mittels Fertigkeitswürfen für Technik geknackt werden. Es gibt sie in vier Qualitätsgraden - Einfach, Verbessert, Gut und Überlegen -, welche den SG der Fertigkeitswürfe für Technik festlegen, um sie ohne den korrekten



Schlüssel oder Zugangscode zu öffnen. Um ein Schloss zu schließen oder mit einem Sicherheitschip zu öffnen, sind zwei Hände erforderlich. Weitere Informationen zu Schlössern und wie man sie öffnet findest du auf Seite 145 unter der Fertigkeit Technik.

Spionagedrohne

Eine Spionagedrohne ist eine Sehr kleine Drohne, welche Beobachtungen aus der Ferne durchführen soll. Diese Drohne funktioniert wie die Schwebedrohne eines Mechanikers der 1. Stufe. Du kontrollierst sie wie ein Mechaniker der 1. Stufe mittels einer Fernsteuerung oder einem Computer mit einem Kontrollmodul für die Spionagedrohne. Du kannst mit der Drohne aber keine Angriffe durchführen. Sie besitzt keine Waffenmontagepunkte, keine Talente und kann meine Modifikationen erhalten. Ihre Fertigkeitseinheit ist stets Heimlichkeit. Die Drohne kann nicht sprechen, versteht aber eine Sprache, die du beim Kauf wählst. Sie erlaubt dir Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung mit deinem eigenem Bonus, wenn du sie direkt kontrollierst (wie die Fähigkeit Direktkontrolle einer Mechanikerdrohne).

Eine Drohne mit jedem der folgenden technischen Gegenstände verbessert werden, die Verbesserung kostet 125% des Marktpreises: Automatischer Wurfhaken, Bewegungsmelder, Lasermikrophon, Laterne, Röntgenblickvisor, Scanner oder Taschenlampe. Preis und Installationskosten der Verbesserung umfassen auch das Ersetzen einer alten Verbesserung bei der Drohne, sofern passend.

Störsender

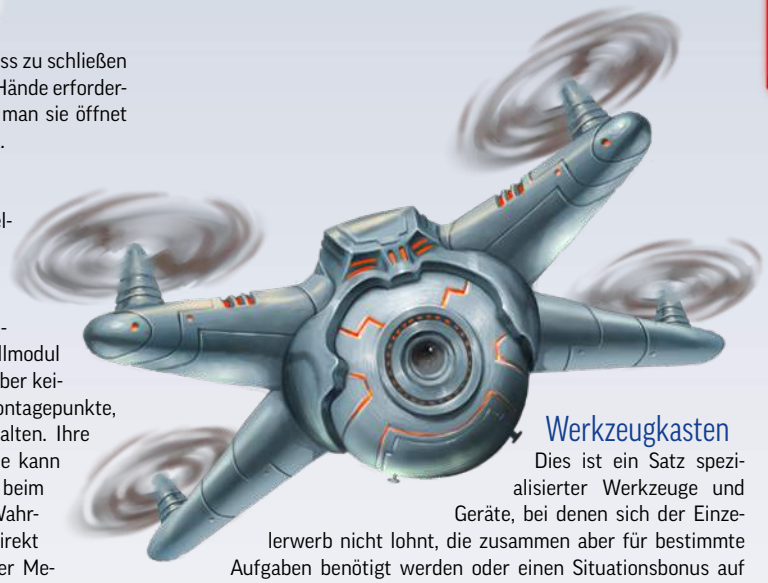
Dieses in der Hand gehaltene Gerät wurde ursprünglich zu militärischen Zwecken entwickelt und wird mittlerweile auch von Konzernen und Kriminellen verwendet. Es gibt Störsender im Gegenstandsstufenbereich 1-20; der Preis ist 100 Krediteinheiten x Gegenstandsstufe x Gegenstandsstufe. Ein aktivierter Störsender stört Signale innerhalb von 6 Kilometern Radius. Sollte er an einer größeren Sendestation angebracht, z.B. dem Sender eines Raumschiffs, steigt die Reichweite auf 18 Kilometer. Ein Störsender blockiert sämtliche Sendungen und Empfang. Jeder Störsender ist auf ein Übertragungsmedium eingestellt, z.B. Funk oder Drahtlos. Du kannst einen Fertigkeitswurf für Computer oder Technik ablegen, um die Effekte eines Störsenders zu umgehen oder den Standort des Störsenders festzustellen. Der SG des Fertigkeitswurfes zum Umgehen eines Störsenders ist 15 + Gegenstandsstufe des Störsenders; der Fertigkeitswurf erfordert 1 Minute.

Tragbares Licht (Laterne, Leuchtfeuer, Scheinwerfer, Taschenlampe)

Eine tragbare Lichtquelle wird zuweilen auch als elektrische Fackel bezeichnet und gehört zu einer Reihe unterschiedlicher Geräte, welche Batterien verwenden, um Lichtquellen zu erzeugen. Ein tragbares Licht erhöht die Lichtverhältnisse um einen Schritt in einem vom Modell abhändigen Bereich: Laterne (3 m-Radius), Taschenlampe (6 m-Radius), Leuchtfeuer (15 m-Radius) und Scheinwerfer (30 m-Radius).

Verbessertes Medipack

Das Verbesserte Medipack verfügt über fortschrittlichere und spezialisierte Werkzeuge zum Diagnostizieren und Behandeln von Leiden. Es kann wie ein Einfaches Medipack benutzt werden, der SG zum Behandeln Tödlicher Wunden ist nur 20. Ferner erhältst du einen Verständnisbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Medizin zum Behandeln von Giften, Krankheiten und Drogen. Zudem kannst du ein Verbessertes Medipack verwenden, um binnen 10 Minuten ein temporäres Medizinisches Labor zur Behandlung eines Patienten zu errichten. Dort kannst du einen Patienten eine Langzeitbehandlung angedeihen lassen, der SG des Fertigkeitswurfes für Medizin ist 30.



Werkzeugkasten

Dies ist ein Satz spezialisierter Werkzeuge und Geräte, bei denen sich der Einzelerwerb nicht lohnt, die zusammen aber für bestimmte Aufgaben benötigt werden oder einen Situationsbonus auf bestimmte Fertigkeitswürfe geben. Es gibt folgende Arten von Werkzeugkästen: Berufsausrüstung (liefert einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Beruf hinsichtlich eines Berufes), Fallenstellerausrüstung (verleiht einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Mystik oder Technik zum Bereitmachen oder Entschärfen von Fallen), Hackerausrüstung (für die meisten Würfe für Computer erforderlich, siehe Seite 139), Orientierungshilfen (verleiht einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst zum Orientieren), Reitausrüstung (verleiht einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst zum Reiten auf Kreaturen), Schminkzeug (für Fertigkeitswürfe für Voraussetzung, um das Aussehen zu verändern), Technikerwerkzeug (Würfe für Technik unterliegen ohne diese Werkzeuge einem Malus von -2).

Werkzeugkasten, Techniker-

Diese Werkzeugsätze liefern jeweils einen Situationsbonus von +2 bei einer bestimmten Nutzung der Fertigkeit Technik. Ein Rüstschmiedwerkzeugkasten gibt dir einen Bonus von +2 auf Würfe zum Reparieren, Anpassen oder Verbessern von Rüstungen. Ein Waffenschmiedwerkzeugkasten gibt dir einen Bonus von +2 auf Würfe zum Reparieren von Waffen.

Zünder

Dieses kegelförmige Gerät macht Sprengstoffe (Granaten eingeschlossen) scharf und zündet sie mit einem Knopfdruck. Um einen Zünder auf ein bestimmtes Sprengstoffpaket zu programmieren, ist 1 Minute erforderlich, im Anschluss kann der Zünder auf unterschiedliche Weise ausgelöst werden. Er kann so eingestellt werden, dass er den fraglichen Sprengstoff auf Knopfdruck zur Explosion bringt (dies erfordert keine Aktion). Alternativ kann ein vierstelliger Befehlscode erfordert werden (Bewegungsaktion) oder eine komplexe Eingabemethode wie ein Retinascan oder ein Daumenabdruck (Volle Aktion). Du wählst die auslösende Methode beim Justieren des Zünders. Der dem Zünder eigene Sender hat eine Reichweite von 150 m. Manche Zünder verwenden aber auch Signalverstärker, wobei das Risiko eingegangen wird, dass sie von Gegenmaßnahmen wie Störsendern und anderen Effekten betroffen werden. Sprengsstoffe entsprechen in Preis, Effekt und Gewicht Granaten (siehe Seite 184). Solltest du einen Sprengsatz erfolgreich an einem stationären Gegenstand platzieren und dabei einen Zünder und die Fertigkeit Technik nutzen, ignoriert der Explosionsschaden die Hälfte der Härte des Gegenstandes.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Auch wenn es bei Starfinder Technik in Maßen gibt, findest du hier auch magische Elemente. Manche Gegenstände operieren allein dank mystischer Prinzipien und folgen daher auch anderen Regeln.

Dieser Abschnitt deckt magische Gegenstände ab, die nicht unter anderen Regelsystemen wie Waffenfusionen oder Aufwertungen zu finden sind. Magische Gegenstände werden oft in gehaltene, getragene und Verbrauchsgegenstände unterteilt.

Gehaltene Gegenstände wie Kugeln und Zepter müssen in der Hand oder einer ähnlichen Gliedmaße gehalten und manuell wie eine Waffe aktiviert werden.

Getragene magische Gegenstände sind Dinge wie Ringe, Umhänge, Amulette oder Handschuhe. So wie deine Rüstung eine begrenzte Anzahl an Verbesserungssteckplätzen hat, kannst du nur maximal zwei magische Gegenstände zugleich tragen. Mehr und ihre magischen Felder beginnen, sich gegenseitig zu stören. Du kannst ferner (von Ringen abgesehen) maximal einen Gegenstand derselben Art tragen (d.h. keine zwei Hüte, Umhänge usw.). Solltest du einen dritten magischen Gegenstand anlegen, so funktioniert er nicht, bis du nur noch zwei magische Gegenstände trägst. Diese Einschränkung betrifft getragene magische Gegenstände, nicht aber Rüstungsverbesserungen, gehaltene Gegenstände, Waffenfusionen, Aufwertungen, Magische Rüstung, Verbrauchsgegenstände oder andere Formen der Magie, welche alle normal funktionieren.

Verbrauchsgegenstände sind magische Gegenstände wie Seren oder Zauberampullen, welche bei Einnahme einen augenblicklichen und temporären Effekt verleihen.

LADUNGEN

In ein paar seltenen Fällen müssen magische Gegenstände aufgeladen werden. Solche aufladbaren magischen Gegenstände funktionieren anders als aufladbare technische Gegenstände, deren Batterien aufgeladen oder ersetzt werden müssen. Die Ladungen eines magischen Gegenstandes sind Teil der Konstruktion des Gegenstandes und können nicht mittels Generatoren oder Batterien nachgeladen werden. Ladungen eines magischen Gegenstandes erneuern sich entweder täglich oder gar nicht.

BESCHREIBUNG DER MAGISCHEN GEGENSTÄNDE

Die magischen Gegenstände von Tabelle 7-27: Magische Gegenstände werden im Folgenden beschrieben. Seren findest du als eigene Gruppe am Ende dieses Abschnitts.

Aionensteine

Aionensteine sind magische Edelsteine, welche deinen Kopf (oder die dem am nächsten kommende Gliedmaße, sollte dein Volk keinen Kopf haben) umkreisen und dir einen anhaltenden magischen Effekt verleihen. Sie zählen nicht gegen die Obergrenze an magischen Gegenständen, die du tragen kannst. Ebenso gibt es keine Obergrenze, wie viele dich umkreisen können. Am häufigsten findet man sie im Azlanti-Sternenimperium, welches zudem über einzigartige weitere Nutzungsmöglichkeiten verfügt. Am weitesten verbreitet sind jedoch jene Arten von Aio*nensteinen*, welche von den Magiegeschäften in vielen Großstädten verkauft werden. Diese Steine werden nach Form und Farbe kategorisiert - alle Steine derselben Form und Farbe besitzen dieselben magischen Fähigkeiten.

Ein Aio*nenstein* wird als Standard-Aktion im Orbit um deinem Kopf positioniert, zum Entfernen ist eine Bewegungsaktion erforderlich. Um von den Eigenschaften des Stein zu profitieren, muss er um deinen Kopf kreisen. Dabei kreist zwischen 7,5 cm und 0,90 m von deinem Kopf entfernt, wie du es bestimmst, ist aber stets außerhalb getragener Rüstung oder eines getragenen Helmes. Seine Rüstungsklasse ist RK 12 + deine Charakterstufe. Er kann direkt angegriffen und sogar in den Ringkampf verwickelt werden (ein erfolgreicher Kampfmanöverwurf für Ringkampf pflückt den Stein aus seiner Umlaufbahn, so dass er sich in der Hand des Angreifers befindet).

Die meisten Aio*nensteine* (darunter alle im Folgenden vorgestellten) können hell leuchten. Diese Lichtabgabe kann als Standard-Aktion aktiviert oder deaktiviert werden und ist hell genug, um die Lichtbedingungen in deinem Feld um einen Schritt zu verstärken (siehe Licht und Sicht auf Seite 261).

Jeder Stein besitzt wenigstens eine weitere Kraft, welche zu wirken beginnt, wenn er dich umkreist - siehe unten.

Bunt schillernde Spindel: Dieser Aio*nenstein* versorgt dich, indem er die Erfordernis zu atmen aufhebt.

Dunkelblauer Rhomboid: Dieser Aio*nenstein* verleiht dir einen Verständnisbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen und Wahrnehmung.**Klare Spindel:** Dieser Aio*nenstein* versorgt dich, indem er den Bedarf nach Wasser und Nahrung aufhebt.

TABELLE 7-27: MAGISCHE GEGENSTÄNDE

GEGENSTAND	STUFE	PREIS	MASSE
Aionensteine			
Klare Spindel	1	245	–
Bunt schillernde Spindel	2	740	–
Dunkelblauer Rhomboid	10	18.000	–
P	11	25.000	–
Resistenzring			
Mk. 1	2	735	–
Mk. 2	6	4.200	–
Mk. 3	10	18.100	–
Mk. 4	14	70.000	–
Mk. 5	18	361.500	–
Zauberampulle			
0	2	200	L
1.	3	300	L
2.	6	700	L
3.	10	3.000	L
Zauberkristall			
0	1	50	L
1.	2	140	L
2.	5	450	L
3.	8	1.400	L
4.	11	3.700	L
5.	14	10.600	L
6.	17	36.650	L
Teportationstiara			
Mk. 1	14	11.750	L
Mk. 2	16	185.000	L
Mk. 3	18	410.000	L
Mk. 4	20	875.000	L
Sonstiges			
Ladungsumhang	1	200	L
Wisperring	1	300	–
Tarnungsamulett	3	1.400	–
Versorgungsring	5	2.925	–
Stecken der Mystischen Heilung	5	3.700	1
Aufbewahrungshandschuh	6	4.600	L
Entzauberungszepter	9	2.100	L
Schattenkugel	10	2.850	L
Ring der Kosmischen Konstellation	11	25.000	–
Seren			
Serum des Veränderten Aussehens	1	75	L
Serum der Heilung, Mk. 1	1	50	L
Serum des Geschlechtswandels	3	350	L
Verbesserungsserum (alle Arten)	5	475	L
Serum der Heilung, Mk. 2	5	425	L
Serum der Heilung, Mk. 3	9	1.950	L



Perlmuttfarbene Spindel: Dieser Aio*nenstein* erhöht deine Zauberstufe um 1. Dies betrifft nur Berechnungen, bei denen deine Zauberstufe direkt einbezogen wird, z.B. Würfe auf die Zauberstufe und Zauber mit einer Wirkungsdauer von 1 Runde/Stufe. Dies wirkt sich nicht auf die Anzahl der dir bekannten Zauber oder deiner Zauber pro Tag aus. Solltest du über keine Zauberstufe verfügen, verleiht dir der Stein nicht die Fähigkeit, Zauber zu kennen oder zu wirken.



Aufbewahrungshandschuh

Dieser einfache Handschuh fühlt sich überraschend glatt an. Wenn du einen Gegenstand von maximal 2 Masse in derselben Hand hältst, kannst du dem Handschuh befehlen, den Gegenstand auf mikroskopische Größe und Vernachlässigbare Masse zu schrumpfen und ihn mit der Handfläche des Handschuhs zu verschmelzen. Um den Gegenstand wieder zu seiner ursprünglichen Größe wachsen zu lassen, musst du lediglich mit den Fingern schnippsen. Du kannst einen Gegenstand im Handschuh als Schnelle Aktion oder als Bewegungsaktion einlagern oder hervorholen. Der Handschuh fasst immer nur einen Gegenstand; sollte sein Effekt unterdrückt oder gebannt werden, so nimmt ein eingelagerter Gegenstand seine ursprüngliche Größe wieder an.

Entzauberungszepter

Dieses Gerät pulsiert voll fremdartiger Kraft, welche Gegenständen alle magischen Eigenschaften raubt. Wenn du einen Hybrid- oder Magischen Gegenstand mit dem Zepter berührst, muss der Gegenstand einen Willenswurf gegen SG 10 + deine 1/2 Stufe + deinen Charismabonus ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, so verliert er alle magischen Eigenschaften und wird zu einem nichtmagischen Gegenstand der fraglichen Art. Sollte der berührte Gegenstand von einem Charakter gehalten oder getragen werden, kann der Gegenstand den Willenswurfbonus seines Besitzers verwenden, sollte dieser besser sein als sein eigener. Das Zepter wird nach einmaligem, erfolgreichem Einsatz nichtmagisch und kann nicht erneut verwendet werden. Ihrer Magie beraubte Gegenstände können nur mittels *Wunder* oder *Wunsch* wiederhergestellt werden.

Ladungsumhang

Dieser Umhang kann von elektrischen Ladungen abhängige Geräte versorgen wie eine Batterie. Der Umhang produziert am Tag 4 Ladungen, welche aber zusammen verbraucht werden müssen. Du könntest z.B. einen einzelnen Angriff mit einem Gelbstern-Plasmaschwert (Verbrauch 4) antreiben, aber auch nur einen einzelnen Angriff mit einer Kältepistole (Verbrauch 1). Der fragliche Gegenstand muss Ladungen oder eine Batterie verwenden, kein Benzin, keine Raketen, Kugeln oder andere Form von Munition oder Energie. Du musst den aufzuladenden Gegenstand tragen oder berühren. Du kannst auf diese Weise keine Batterie und keinen Gegenstand aufladen und einem Gegenstand so auch nur die nötige Energie für maximal eine Anwendung zukommen lassen.

Resistenzring

Dieser Ring verleiht dir magischen Schutz gegen Angriffe und Effekte, die dich insbesonders betreffen. Du erhältst einen Verbesserungsbonus auf jenen Rettungswurf, bei dem dein Grundrettungswurfbonus der geringste ist. Sollten mehrere Grundrettungswurfboni diese Voraussetzung erfüllen, so wählst du beim erstmaligen Anlegen des Ringes, welcher davon betroffen sein soll. Diese Wahl kann erst geändert werden, sollte später ein anderer Grundrettungswurfbonus sein niedrigster Bonus werden. Der Bonus wird vom Modell des Ringes bestimmt:

Ring der Kosmischen Konstellation

Dieser majestätische Ring wird aus Zwillingsreifen aus Mithral und Adamant geschmiedet. Solltest du über das Klassenmerkmal Sternenmodus verfügst und zu Beginn deines Zuges im Kampfes auf einen Sternenmodus eingestimmt bist, dann aber in den Freien Modus wechselst, so kannst du augenblicklich 1 Einstimmungspunkt für den Sternenmodus erhalten, welcher dem entgegengesetzt ist, in dem du deinen Zug begonnen hast. Beispiel: Solltest du den Zug im Photonenmodus beginnen und dann in den Freien Modus wechseln, kannst du den Ring einsetzen, um 1 Punkt Gravitoneneinstimmung zu erlangen. Der Einsatz dieser Fähigkeit ist eine Schnelle Aktion.

TABELLE 7-28: RESISTENZRING

RING	BONUS
Mk. 1	+1
Mk. 2	+2
Mk. 3	+3
Mk. 4	+4
Mk. 5	+5

Schattenkugel

Während du diese kleine, schwarze Glaskugel hältst, dringen aus ihr Fastfäden aus reiner Dunkelheit, welche der Umgebung das Licht entziehen. Die Lichtverhältnisse innerhalb eines 6 m-Radius um dich herum verschlechtern sich um einen Schritt. Auf dich abgefeuerte Laser werden auf die Kugel hin gebogen. Dies verleiht gegen dich gerichteten Laserangriffen einen Situationsbonus von +1 auf den Angriffswurf, verleiht dir zugleich aber auch Feuerresistenz 5 gegen Laserangriffe.

Stecken der Mystischen Heilung

Diesen Stecken gibt es in unterschiedlichen Formen und Größen. Meistens erinnern sie an alte Schäferstäbe mit Runen aus der Zeit vor dem Intervall, die Wohlstand und ein langes Leben beschwören sollen. Solltest du über das Klassenmerkmal Heilende Berührung verfügen, kannst du diese Fähigkeit ein weiteres Mal am Tag einsetzen, während du den Stecken hältst. Ein Stecken gibt dir nur eine weitere tägliche Nutzung dieser Fähigkeit und wirkt nur ein Mal am Tag; du kannst aber mehrere Stecken am Tag verwenden.

Tarnungsamulett

Dieses bescheidene Amulett projiziert ein einfaches Muster über die äußeren Schichten deiner Rüstung, Kleidung und Ausrüstung, damit du leichter mit dem Hintergrund verschmelzen kannst. Befindest du dich in einer Umgebung, in welcher es eine maximale Entfernung gibt, auf die Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung abgelegt werden können, so würfle zwei Mal die Entfernung aus, auf welche andere Kreaturen gegen dich Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung ablegen können, und behalte das niedrigere Ergebnis. Mehr zu Wahrnehmungsreichweiten aufgrund von Umgebung findest du in Kapitel 11. Die Magie des Amuletts ist nicht mächtig genug, um dich unsichtbar zu machen oder dir einen Bonus auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit zu verleihen. Du kannst diese Tarnung als Standard-Aktion aktivieren oder deaktivieren.



Teleportationstiara

Dieser schillernde Stirnreif wird aus seltenen Metallen gefertigt und scheint das Licht um sich herum zu biegen und zu verzerren, so dass auf Stirnhöhe um deinen Kopf ein unheimlicher Schein entsteht. Du kannst die Tiara ein Mal am Tag nutzen, um dich und bis zu weitere

5 Kreaturen zu teleportieren (wie *Teleportieren*). Im Gegensatz zum Zauber basiert die Reichweite der Tiara auf dem jeweiligen Modell (siehe unten). Du kannst mit der Tiara nicht zwischen den Ebenen reisen. Sie funktioniert nicht im Drift.

TABELLE 7-29: TEPORTATIONSTIARA

ART	TELEPORTATION
Mk. 1	Beliebiger Punkt innerhalb von 300 Kilometern
Mk. 2	Beliebiger Punkt innerhalb von 3.000 Kilometern
Mk. 3	Beliebiger Punkt im selben Sonnensystem
Mk. 4	Beliebiger Punkt in derselben Galaxis

Versorgungsring

Dieser Ring versorgt dich mit Nahrung, so dass du keine Nahrung oder Wasser anderweitig zu dir nehmen musst, während du ihn trägst. Er erfrischt seinen Träger ferner an Körper und Geist, so dass du jeden Tag nur 2 Stunden Schlaf benötigst, um die Vorteile einer 8stündigen Rast zu erlangen. Solltest du Zauber wirken, kannst du nach nur 2 Stunden Zauber vorbereiten; du kannst aber immer noch deine Zauber nur 1 Mal am Tag vorbereiten. Der Ring muss eine ganze Woche lang getragen werden, ehe sein magischer Effekt greift. Sollte er entfernt werden, muss du ihn erneut eine ganze Woche lang tragen, um ihn auf dich einzustimmen.

Wisperring

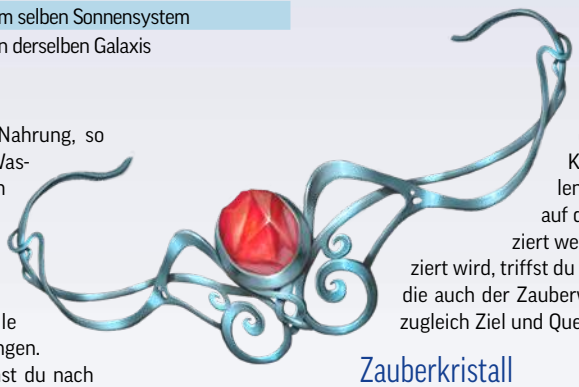
Dieser einfache Goldring hilft dir das Aussprechen bestimmter Namen zu bemerken. Der Ring kann so eingestimmt werden, dass er auf fünf dir bekannte Namen von Personen, Orten oder Dingen reagiert. Er kann nicht auf Worte eingestimmt werden, die nicht als richtige Namen verwendet werden. Um den Ring auf einen neuen Namen einzustimmen, sind 10 Minuten erforderlich, sollte der Ring bereits auf fünf Namen eingestimmt sein, verliert er die Einstimmung auf den jeweils ältesten Namen.

Der Ring verleiht dir einen Verständnisbonus von +5 auf gehörbasierende Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung und Hindurchspüren (Gehör), um zu Vernehmen, wenn einer der fraglichen Namen ausgesprochen wird. Auf diese Weise kannst du möglicherweise vernehmen, wenn ein Name im Nachbarraum oder gar auf der anderen Seite von schalldichtem Glas ausgesprochen wird, nicht aber andere Geräusche oder Gespräche.

Zauberampullen

Zauberampullen sind injizierbare Magie, bei ihnen wurde die Essenz eines Zaubers in flüssiger Form kondensiert und zur Injektion bei einer Kreatur vorbereitet. Diese einsatzbereiten magischen Injektionen können jeweils nur ein Mal genutzt werden. Eine Zauberampulle dupliziert die Effekte eines helfenden Zaubers (eines Zauber mit dem Vermerk „Harmlos“ im Eintrag für Rettungswurf und/oder Zauberresistenz). Dies schließt aber Zauber der Schule der Erkenntnismagie und jene Zauber aus, welche eine Verbindung zwischen dem Zauberwirker und seinem Ziel erzeugen. Ferner können nur Zauber als Zauberampullen gefertigt werden, welche die folgenden Voraussetzungen erfüllen: maximal 3. Grad, Zeitaufwand maximal 1 Minute, Ziel mindestens eine Kreatur (keine Zauber, welche nur den Zauberkundigen selbst zum Ziel haben). Sollte ein Zauber Kreaturen und Gegenstände zum Ziel haben, so betrifft er als Zauberampulle nur Kreaturen. Sollte der Zauber den Verbrauch eines Reservepunktes erfordern, so muss auch der Anwender einer entsprechenden Zauberampulle einen Reservepunkt aufwenden (sollte der Anwender über keinen Reservepunkt verfügen oder keinen aufwenden wollen, so hat die Ampulle in diesem Fall keinen Effekt).

Die Gegenstandsstufe einer Zauberampulle entspricht dem Dreifachen des Grades des duplizierten Zaubers (eine Zauberampulle eines Zaubers des Grades 0 hat Gegenstandsstufe 2); die Zauberstufe entspricht der Gegenstandsstufe. Eine Zauberampulle hat bei der Herstellung dieselben Voraussetzungen wie ein Zauberkristall (siehe unten).



Du kannst eine Zauberampulle nur bei dir selbst, einer dazu bereiten oder einer bewusstlosen Kreatur benutzen. Bei dir selbst oder einer dazu bereiten Kreatur ist das Injizieren eine Standard-Aktion, bei einer bewusstlosen Kreatur eine Volle Aktion. Zauberampullen wirken, als wäre der fragliche Zauber auf die Kreatur gewirkt worden, der sie injiziert werden. Wenn dir eine Zauberampulle injiziert wird, triffst du alle Entscheidungen zum Zaubereffekt, die auch der Zauberwirker treffen würde - du bist effektiv zugleich Ziel und Quelle des Effektes.

Zauberkristall

Ein Zauberkristall besteht aus einem oder mehreren Geflechten sorgfältig arrangierter Fäden seltener Metalle und Edelsteinsplittern in einem Silikongehäuse. Jedes Geflecht trägt magische Schriftzeichen, welche dem Wirken eines einzelnen, bestimmte Zaubers entsprechen. Wenn du einen Zauberkristall in der Hand hältst, erlangst du Zugriff auf ansonsten kaum genutzte Bereiche deines Verstandes. Dies verleiht dir vorübergehend die Fähigkeit, den im Kristall verschlüsselten Zauber zu wirken, ohne einen deiner täglichen Zauberplätze nutzen zu müssen. Du musst für den Zeitaufwand des Zaubers den Zauberkristall in der Hand halten und dabei wenigstens eine Standard-Aktion aufzuwenden, selbst wenn der Zeitaufwand kürzer ist. Jeder in einem Zauberkristall gespeicherte Zauber kann nur ein Mal gewirkt werden, danach ist die im Geflecht verschlüsselte Magie für immer verbraucht.

Nur Zauberkundige können Zauberkristalle verwenden - Angehörige anderer Klassen können das Wissen nicht nutzen, welches der Kristall freisetzt. Du musst den fraglichen Zauber nicht kennen, er muss sich aber auf der Zauberliste deiner Klasse befinden oder anderweitig deiner Zauberliste hinzugefügt worden sein. Ferner muss dein magisches Schlüsselattribut hoch genug sein, um den Zauber zu wirken. Wenn allerdings die Gegenstandsstufe des Zauberkristalls höher sein sollte als dein Grundangriffsbonus, muss du nach Aufwenden des Zeitaufwandes zum Wirken des Zaubers ein Wurf auf die Zauberstufe gegen einen SG in Höhe der Gegenstandsstufe des Kristalls +1 ablegen; misslingt dieser Wurf, so gelingt es dir nicht, den Zauber zu wirken. Wenn du es nicht schaffst, einen Zauber so aus einem Zauberkristall zu wirken, wird der Zauber nicht verbraucht und du kannst du den Zauberkristall erneut benutzen.

Um einen Zauberkristall herzustellen, musst du den Zauber kennen, den du im Kristall verschlüsseln willst. Sollte ein Zauber teure Materialkomponenten erfordern (wie im Fall von *Tote erwecken*), musst du diese beim Herstellen des Kristalls verfügbar haben. Der Preis des Kristalls steigt um den Preis der Komponenten. Du kannst größere Verbundedelsteine herstellen mit mehreren Zaubern in mehreren Geflechten. Der Preis entspricht dem Gesamtpreis aller enthaltener Zauber. Solche Zauberkristalle können immer nur genutzt werden, um jeweils einen Zauber zu wirken.



SEREN

Seren sind Phiolen mit magischer Flüssigkeit, welche du als Standard-Aktion einnehmen oder als Volle Aktion vorsichtig in den Rachen einer hilflosen oder bewusstlosen Kreatur träufeln kannst. Seren sind in der Regel 1 Unze an Flüssigkeit. Theoretisch kann man umfangreichere Seren fertigen, allerdings haben sie keine höhere Effektivität. Seren verlieren alle Kraft, wenn sie mit anderen Materialien gemischt werden. Ein Serum kann nur ein Mal verwendet werden. Unabhängig von der Gegenstandsstufe haben alle Seren Härte und Trefferpunkte wie Gegenstände der 1. Stufe.

Serum der Heilung

Diese Phiole richtet Knochen und repariert andere körperliche Schäden. Es stellt bei lebenden Kreaturen Trefferpunkte wieder her.

TABELLE 7-30: SERUM DER HEILUNG

ART	HEILUNG
Mk. 1	1W8 Trefferpunkte
Mk. 2	3W8 Trefferpunkte
Mk. 3	6W8 Trefferpunkte

Serum des Geschlechtswandels

Dank Massenproduktion ist dieses einst seltene Serum leicht und günstig im Bereich der Paktwelten zu erlangen. Beim Trinken nimmst du sofort die sexuellen Charakteristika eines Geschlechts deiner Wahl an, wobei sich dein Aussehen und Körperbau passend verändern. Du hast über die Details der Veränderung schwache Kontrolle, besitzt aber letztendlich stets eine starke Familienähnlichkeit zu deinem früheren Äußeren.

Die Magie des Elixiers wirkt augenblicklich und kann nicht gebannt werden. Deine neue Anatomie ist so gesund und funktionsfähig wie dein früherer Körper. Du kannst potentiell Kinder empfangen und austragen in Abhängigkeit zur Biologie deiner Spezies. Wenn du ein zweites Elixier dieser Art trinkst, nimmst du entweder eine frühere Form wieder oder neue sexuelle Charakteristika an. Das Elixier wirkt nicht, wenn du nicht bereit bist. Bestimmte biologische Prozesse wie z.B. eine Schwangerschaft, können die Wirksamkeit dieses Serums vereiteln.

Serum des Veränderten Aussehens

Wenn du dieses Elixier trinkst, verändern sich deine Hautfarbe und deine allgemeinen Merkmale sofort und dauerhaft. Du kannst Haut-, Haar- und Augenfarbe innerhalb der normalen Reichweite für dein Volk und Geschlecht verändern. Ferner kannst du z.B. die Form deiner Nase oder deines Kinns verändern, die Länge deiner Finger, deine Schulterbreite usw. Du bist immer noch als du zu erkennen, solange du keinen Fertigkeitswurf für Verkleiden nutzt, um deine Merkmale derart zu verändern, dass es deine Identität verbirgt. Du kannst mittels des Serums niemals das genau Äußere einer anderen Kreatur annehmen, da der Grad an Kontrolle nicht so fein ist.

Verbesserungsserum

Dieses Serum setzt Aspekte deines Körpers und Geistes frei oder verbesserst sie. Eine lebende Kreatur, welche das Serum einnimmt, erlangt Boni passend zum jeweiligen Serum, siehe unten. Die Effekte eines *Verbesserungsserums* währen 1 Stunde lang.

Athlet

Die Kreatur erhält einen Verständnisbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik und Athletik, sowie Temporäre Trefferpunkte in Höhe ihrer 1/2 Stufe. Diese Temporären Trefferpunkte können nicht erneuert werden und sind nicht mit anderen Quellen Temporärer Trefferpunkte kumulativ.

Diplomat

Die Kreatur erhält einen Verständnisbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen und Diplomatie. Kreaturen mit einem Intelligenzwert von 3 oder höher erlangen zudem die Fähigkeit, eine Sprache zu verstehen und zu sprechen, welche sie in den letzten 10 Minuten vernommen haben.

Empath

Die Kreatur erhält einen Verständnisbonus von +1 auf Fertigkeitswürfen für Biowissenschaft und Mystik und kann Würfe für beide Fertigkeiten ungeübt ablegen.

Krieger

Die Kreatur erhält einen Verständnisbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern und Motiv erkennen; wenn sie einen Gegner demoralisiert, erhält er den Zustand Erschüttert für 1 weitere Runde.

Schleicher

Die Kreatur erhält einen Verständnisbonus von +2 auf Fertigkeitswürfen für Fingerfertigkeit und Heimlichkeit und kann Würfe für beide Fertigkeiten ungeübt ablegen.

Wissenschaftler

Die Kreatur erhält einen Verständnisbonus von +2 auf Fertigkeitswürfen für Computer, Naturwissenschaft und Technik und kann Würfe für alle drei Fertigkeiten ungeübt ablegen.



HYBRIDGEGENSTÄNDE

Hybridausrüstung nutzt Technik und Magie, wenn auch nicht notwendig in gleichem Maße. Dennoch sind beide Kräfte wichtig für die Funktion des Gegenstandes. Effekte, welche magische oder technische Gegenstände modifizieren oder ansonsten auf sie anwendbar sind, funktionieren auch bei Hybridgegenständen.



Ladungen

Manche Hybridgegenstände benötigen Ladungen. Solche aufladbaren magischen Gegenstände funktionieren anders als aufladbare technische Gegenstände, deren Batterien aufgeladen oder ersetzt werden müssen. Die Ladungen eines Hybridgegenstandes sind Teil der Konstruktion des Gegenstandes und können nicht mittels Generatoren oder Batterien nachgeladen werden. Ladungen eines magischen Gegenstandes erneuern sich entweder täglich oder gar nicht.



Hybridgegenstände tragen

Am Körper getragene Hybridgegenstände zählen als Magische Gegenstände, wenn du bestimmst, wie viele du zugleich verwenden kannst (siehe Seite 222) Du kannst maximal zwei Hybrid- und/oder Magische Gegenstände zugleich tragen. Wie im Fall magischer Gegenstände kannst du - von Ringen abgesehen - stets nur einen Hybridgegenstand derselben Art tragen. So könntest du nicht zugleich eine *Teleportationstiara* und einen *Gedankenbundstirnreif* tragen. Du kannst nicht zugleich einen magischen und einen Hybridgegenstand derselben Art tragen.

TABELLE 7-31: HYBRIDGEGENSTÄNDE

GEGENSTANDS	STUFE	PREIS	MASSE
Sternensteinkompass	1	3	L
Gedankenbundstirnreif, Mk. 1	2	1.600	L
Effizienter Bandelier	4	2.000	L
Mentalverstärker	4	2.000	L
Digitale Turmkarten	5	3.500	L
Gedächtniseditor, Mk. 1	5	500	10
Nullraum-Kammer, Mk. 1	5	3.050	L
Gedankenbundstirnreif, Mk. 2	8	11.000	L
Nullraum-Kammer, Mk. 2	9	12.250	L
Gedächtniseditor, Mk. 2	10	3.000	10
Nullraum-Kammer, Mk. 3	13	50.000	L
Gedankenbundstirnreif, Mk. 3	14	78.000	L
Gedächtniseditor, Mk. 3	15	20.000	10
Nullraum-Kammer, Mk. 4	17	250.000	L
Gedächtniseditor, Mk. 4	20	125.000	10

BESCHREIBUNG DER HYBRIDGEGENSTÄNDE

Die auf Tabelle 7-31 enthaltenen Hybridgegenstände werden im Folgenden beschrieben:

Digitale Turmkarten

Dies ist ein moderne Version uralter Wahrsagekarten, deren Wurzeln sich bis zum verschwundenen Golarion zurückverfolgen lassen. Als Volle Aktion kannst du die Karten ein Mal am Tag aktivieren. Dies erzeugt das Hologramm von 54, um dich herumwirbelnde Karten. Um die Karten zu legen, musst du ihnen laut eine Frage stellen. Dann bilden sie einen Kartenstapel aus und nutzen dabeihunderte fortschrittliche pseudomystische Kalkulationen, um für dich ein Feld aus drei mal drei Karten auszulegen. Diese werden genutzt, um verbal die mit deiner Frage verbundenen Umstände zu interpretieren. Dies funktioniert wie *Vorahnung* mit einer Zauberstufe gleich der Gegenstandsstufe der Karten.

Ein Aspirant, welcher über die Karten verfügt und *Vorahnung* kennt, kann die Voraussetzung des Zaubers, dass ein Reservepunkt aufgewendet werden muss, ignorieren. Einem Aspiranten ist dies täglich in Höhe seines Weisheitsbonus Mal möglich.

Ein Technomagier kann *Digitale Turmkarten* als Zauberspeicher nutzen. In diesem Fall verbindet sich die K.I. der Karten mit seinem eigenem Unterbewusstsein und liefert ihm einen Bonus von +1 auf seine effektive Zauberstufe hinsichtlich Zaubern und Effekten der Kategorie der Erkenntnismagie. Ferner kann er als Schnelle Aktion beim Wirken eines Technomagierzaubers 1 Reservepunkt aufwenden, um auf den Algorhythmus der Turmkarten zuzugreifen und einen Verständnisbonus von +1 auf den SG von Rettungswürfen gegen den Zauber zu erlangen.

Effizienter Bandelier

Diese Bandelier passt jeder Kreatur der Größenkategorie Mittelgroß und verfügt über fünf Fächer, jedes korrespondiert mit einer bestimmten Waffenart: Nahkampfwaffen, Handfeuerwaffen, Langwaffen, Schwere Waffen und Sprengstoffe. Jedes Fach enthält einen extradimensionalen Raum, welche bis zu 1 Masseeinheit an Munition oder Batterien fasst (hierbei zählen 10 Batterien oder Munitionseinheiten ohne Masse als Leichte Masse). Der Bandelier wiegt dadurch nicht mehr, selbst wenn alle Fächer gefüllt sein sollten.

Jeder Bandelier verfügt über eine fortschrittliche K.I., welche seine robotischen Komponenten kontrollieren kann, wie du ihrer bedarfst. Als Schnelle Aktion kann du den Bandelier anweisen, bis zu 1 Masseeinheit an Batterien oder Munition direkt in eine deiner Hände zu befördern.

Gedächtniseditor

Dieses Gerät besteht aus einer komplexen Reihe von Gehirmimplantatinjektoren, *digitalen Turmkarten*-Interpretatoren, Illusionsrunen und Virtuellen Realitätsprogrammen, welche allesamt von einem verzauberten Analyserechner kontrolliert und an einem mobilen Chirurgiebett befestigt sind. Dieser Verbund aus Magie und Technik kann einem auf das Bett gebundenen Patienten im Verlauf einer



24stündigen Sitzung Erfahrungen fortnehmen. Fertigkeiten und Wissen können ausgelöscht, Lehrstunden rückgängig gemacht und das Muskelgedächtnis verändert werden. Die Erinnerungen gehen nicht völlig verloren - der Patient erinnert sich immer noch daran, was er im Laufe seines Lebens getan, wen er getroffen und wie er hinsichtlich seiner Erlebnisse gefühlt hat, jedoch werden die Auswirkungen dieser Erfahrungen subtil verändert. Das Gerät erzeugt dann einen Satz neue Erfahrungen, welche erkennbar künstlich, aber nicht weniger effektiv sind, indem es neue Eindrücke hinterlässt und neue Fähigkeiten, Reflexe, Fertigkeiten und ein neues Muskelgedächtnis implantiert.

Mit diesem Gerät kannst du Entscheidungen im Wert von 2 Charakterstufen, Talentwahlen, stufenbasierende Attributsverbesserungen, Fertigkeitsränge usw. rückgängig machen. Alle Entscheidungen, die du im Rahmen der letzten 2 Charakterstufen im Rahmen der Stufenaufstiege getroffen hast, werden ungültig. Dann triffst du neue Auswahl, eingeschlossen neue Klassenstufen, Talente, Fertigkeiten und dergleichen, als hättest du die 2 fehlenden Charakterstufen zurückerlangt. Nimm den normalen Stufenaufstieg für diese 2 Stufen vor.

Jeder *Gedächtniseditor* funktioniert nur ein Mal und zerfällt nach einmaliger Benutzung aufgrund der Belastung der Technik und der Konsequenzen des Umschreibens deiner Vergangenheit dann zu nutzlosem Müll. Zugleich sorgen die vorgenommenen Modifikationen dafür, dass solche Prozesse bei dir in der Zukunft Mühe haben zu greifen. Solltest du jemals von einem *Mk. 1-Gedächtniseditor* profitieren, so wirst du gegen dieses Gerät sodann immun. Du kannst aber immer noch von einem Mk. 2-Modell profitieren. Natürlich kannst du nur ein Mal von einem *Mk. 2-Gedächtniseditor* profitieren. Es gibt sogar noch fortschrittlichere Mk. 3 und 4 Modelle, doch auch diese können nur jeweils ein Mal verwendet werden. Zudem sind sie derart teuer, dass sie in der Regel nur auf Bestellung produziert werden.

Gedankenbundstirnreif

Ähnliche Gegenstände wie diesen Stirnreif gibt es seit Jahrtausenden im Bereich der Paktwelten, allerdings wurden ihre Kräfte erst dank der Entwicklung der technischen Komponenten weithin verfügbar. Die Effekte hängen vom Modell ab:

- **Mk 1:** Du kannst telepathisch mit allen Kreaturen innerhalb von 9 m Entfernung kommunizieren, welche dieselbe Sprache wie du sprechen. Dies funktioniert wie das Schirren-Volksmerkmal Eingeschränkte Telepathie.
- **Mk. 2:** Du kannst telepathisch mit allen Kreaturen innerhalb von 30 m Entfernung kommunizieren, welche dieselbe Sprache wie du sprechen. Dies funktioniert ansonsten wie das Schirren-Volksmerkmal Eingeschränkte Telepathie.
- **Mk. 3:** Du kannst telepathisch mit allen Kreaturen innerhalb von 30 m Entfernung kommunizieren, welche eine Sprache verstehen - du musst diese Sprache nicht selbst beherrschen. Dies funktioniert ansonsten wie das Schirren-Volksmerkmal Eingeschränkte Telepathie.

Mentalverstärker

Dieser ursprünglich von Laschuntas entwickelte Stirnreif passt über die Stirn des Trägers und wickelt sich um eventuell vorhandene Antennen. Er stärkt angeborene übernatürliche Fähigkeiten. Solltest du über Telepathie verfügen, wird die Reichweite verdoppelt. (Solltest du z.B. über Eingeschränkte Telepathie mit Reichweite 9 m verfügen, steigt die Reichweite auf 18 m.)

Nullraum-Kammer

Dieses runde Gerät ist meistens so ausgelegt, dass es am Arm oder Rucksack befestigt werden kann. Wird ein Knopf an seiner Seite gedrückt, erzeugt es einen kreisförmigen Zugang zu einer Taschendimension, deren Größe vom Modell der Kammer bestimmt wird. Du kannst diesen Dimensionsriss durch erneutes Drücken des Knopfes wieder schließen. Was im exdimensionalen Raum eingelagert wird, verbleibt darin und bewegt sich mit dem Gerät. Die Kammer kann nur von außen geöffnet und geschlossen werden.

Atemluft kommt nur beim Öffnen hinein. Das Gerät wiegt nicht mehr, selbst wenn der Raum gefüllt werden sollte. Jedes Gerät ist mit einem eigenem extradimensionalen Raum verbunden. Jede Kammer fasst nur eine festgelegt Menge an Masse, wird diese überschritten, lässt sie sich nicht mehr schließen, selbst wenn theoretisch noch Material hineinpassen würde. Zauber und Gegenstände, welche extradimensionale Räume enthalten oder erschaffen (andere *Nullraum-Kammern* eingeschlossen), funktionieren nicht in diesen Taschendimensionen.

Das Gerät kann ein Verzeichnis der im Raum befindlichen Dinge auflisten. Ist die Kammer geöffnet, kannst du als Volle Aktion einen Gegenstand aus ihr heraus in deine Hand befördern lassen.

- **Mk. 1:** Fasst bis zu 25 Masse, 0,90 m Seitenlänge. Genug Luft für eine Mittelgroße oder zwei Kleine Kreaturen für 10 Minuten.
- **Mk. 2:** Fasst bis zu 50 Masse, 1,80 m Seitenlänge. Genug Luft für eine Mittelgroße oder zwei Kleine Kreaturen für 2 Stunden.
- **Mk. 3:** Fasst bis zu 100 Masse, 2,70 m Seitenlänge. Genug Luft für eine Mittelgroße oder zwei Kleine Kreaturen für 2 Tage.
- **Mk. 4:** Fasst bis zu 200 Masse, 3,60 m Seitenlänge. Genug Luft für eine Mittelgroße oder zwei Kleine Kreaturen für 1 Woche.

Sternensteinkompass

Dieses kleine, mechanische Navigationsgerät richtet sich auf die mystischen Signale des Sternensteins im Herzen der Absalom-Station aus und berechnet die genaue Entfernung und die relative Richtung, in welcher dieser rätselhafte Kraftquell ist. Während du dich im System der Paktwelten befindest, teilt dir dieses Gerät automatisch mit, in welcher Richtung die Absalom-Station liegt. Du erhältst einen Verständnisbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Steuerung, während du den Kurs eines Raumschiffs im System der Paktwelten setzt und bestimmst.

CHARAKTERE UMBAUEN

Der SL hat das letzte Wort, ob du deinen Charakter umbauen und Entscheidungen später noch ändern kannst - und ob du dafür einen *Gedächtniseditor* benötigst. Der SL kann entscheiden, dass *Gedächtniseditoren* nicht verfügbar sind und nicht hergestellt, erschaffen oder anderweitig genutzt werden können. Der SL kann zudem einem Spieler erlaubt, ohne ein solches Gerät ein Talent oder eine Klassenstufe zu verändern, sofern er und der Spieler sich einig sind, dass es Sinn macht. Der *Gedächtniseditor* liefert eine zur Hintergrundwelt passende Erklärung für mechanische Veränderungen am Charakter. Auf diese Weise könnte plausibel erklärt werden, warum z.B. ein Charakter, welcher als Gesandter begonnen, dann aber entschieden hat, sich mit Mystik zu beschäftigen, und sogar Zauber gewirkt hat, plötzlich diese zauberwirkenden Fähigkeiten verliert, wenn der Spieler sich entscheidet, dass ein Charakter mit mehreren Klassen doch nicht so toll ist.

FAHRZEUGE

Fahrzeuge gibt es wie Sand am Meer, egal ob einfache Personentransporter oder gewaltige Luft- und Wasserfahrzeuge. Die Regeln für Fahrzeuge und Verfolgungsjagden findest du in Kapitel 8 ab Seite 278. Raumschiffe unterscheiden sich von Fahrzeugen, daher haben sie mit Kapitel 9 ein eigenes Kapitel. Im Folgenden findest du Spielwerte für spezifische Fahrzeuge.

Die Spielwerte eines Fahrzeuges enthalten die folgenden Einträge:

- **Name und Stufe:** Hier findest du den Namen und die Gegenstandsstufe des Fahrzeuges.
- **Preis:** Dieser Eintrag führt den Preis des Fahrzeugs in Kredite-inheiten auf. Manche Fahrzeuge sind möglicherweise nur eingeschränkt verfügbar. Generell sollte ein Spieler stets den SL fragen, was auf dem lokalen Markt zu finden ist.
- **Größe und Fahrzeugart:** Dieser Eintrag enthält die Größenkategorie des Fahrzeugs und ob es ein Land-, Wasser oder Luftfahrzeug ist, gefolgt von den Abmessungen.
- **Bewegungsrate:** Dieser Eintrag führt zunächst die taktische Bewegungsrate des Fahrzeuges auf, dann seine Höchstgeschwindigkeit und schließlich die Geschwindigkeit in Stundenkilometern für Überlandbewegung in jener Geländeart, für die das Fahrzeug konzipiert wurde. Sollte der Eintrag eine Bewegungsart nicht aufführen, kann das Fahrzeug sich nur am Boden bewegen. Sollte der Eintrag nur „Schwimmen“ aufführen, muss sich das Fahrzeug unter Wasser fortbewegen, sollte er nur „Fliegen“ enthalten, muss es fliegen (die meisten Flugfahrzeuge können sich auch am Boden bewegen). Manche Fahrzeuge haben Bewegungsraten für Schweben, d.h. sie können sich über Land und über Wasser fortbewegen, aber nicht unter Wasser.
- **ERK und KRK:** Diese Einträge enthalten die Energetische Rüstungsklasse und die Kinetische Rüstungsklasse des Fahrzeugs.
- **Deckung:** Dieser Eintrag enthält die Art von Deckung, welche das Fahrzeug dem Lenker und den Passagieren verleiht. Diese Deckung kann nach den Umständen variieren - ein Passagier, welcher aus dem Fenster hängt, um eine Waffe abzufeuern, erlangt nicht die vollen Vorteile der Deckung durch das Fahrzeug.
- **TP:** Dieser Eintrag führt die Trefferpunkte des Fahrzeugs auf. Sollte das Fahrzeug auf oder unter die angeführte Anzahl an TP in Klammern reduziert werden, erhält es den Zustand Beschädigt. Ein Fahrzeug mit dem Zustand Beschädigt erleidet einen Malus von -2 auf seine RK, den Kollisions-SG und den Steuerungsmodifikator, ferner werden seine Höchstgeschwindigkeit und die Überlandgeschwindigkeit halbiert. Sollte ein Fahrzeug auf 0 TP reduziert werden, ist es ein Wrack. Ein Wrack kann nicht mehr gesteuert werden und könnte schwierig bis unmöglich zu reparieren sein. Sollte sich das Fahrzeug im Wasser bzw. in der Luft befinden, wenn es zum Wrack wird, sinkt es bzw. stürzt ab.
- **Härte:** Als Gegenstand verfügt ein Fahrzeug über Härte (siehe Seite 409). Erleidet ein Fahrzeug Schaden, wird diese entsprechend seiner Härte reduziert.
- **Angriff:** Dieser Eintrag gibt an, ob das Fahrzeug über einen Angriff verfügt, welchen Schaden es verursacht, sowie den SG, um dies ggf. zu verhindern. Die meisten Fahrzeuge können nur in Form von Kollisionen angreifen, welche Wuchtschaden verursachen. (Siehe Fahrzeugkollisionsschaden auf Seite 229 und die Handlungen Rammen und Überfahren auf Seite 278).
- **Modifikatoren:** Lenker und Passagiere des Fahrzeugs erhalten diese Modifikatoren auf Angriffswürfe und Würfe für die aufgeführten Fertigkeiten. Der Angriffsmalus steigt bei Höchstgeschwindigkeit, wie in Klammern angegeben.
- **Systeme:** Dieser Eintrag führt vorhandene besondere Systeme wie Autokontrolle (siehe Seite 280), Autopilot (siehe Seite 280) oder Kommunikatoren (siehe Seite 220) auf.
- **Passagiere:** Sollte das Fahrzeug zusätzliche Passagier befördern können, so führt dieser Eintrag auf, wie viele es neben dem Piloten fasst.
- **Besondere Fähigkeiten:** Am Ende der Spielwerte findest du jene Fähigkeiten, über die nur dieses Fahrzeug verfügt.

BEISPIELFAHRZEUGE

Die folgenden Fahrzeuge findet man im Bereich der Paktwelten und benachbarter Sonnensysteme:

GOBLIN-SCHROTTRAD — STUFE 1

PREIS 425
MITTELGROSSES Landfahrzeug (1,50 m breit, 1,50 m lang, 0,60 m hoch)
BEWEGUNGSRATE 4,50 m, Höchstgeschwindigkeit 75 m, 42 km/h
ERK 10; **KRK** 11; **Deckung** Keine
TP 6 (5); **Härte** 5
ANGRIFF (Kollision) 2W4 (SG 9)
MODIFIKATOREN -1 Steuerung, -2 Angriff (-3 bei Höchstgeschwindigkeit)
SYSTEME Instabiler Motor

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Instabiler Motor (AF) Sobald ein Schrottrad den Zustand Beschädigt erhält, explodiert der Motor 1W4 Runden später (dies geschieht auch, wenn das Fahrzeug zum Wrack werden sollte) und fügt jedem auf dem Fahrzeug 3W6 Punkte Feuerschaden und jedem innerhalb von 3 m Entfernung 1W6 Feuerschaden (REF, SG 8, halbiert) zu.

EINFACHES E-RAD — STUFE 1

PREIS 700
GROSSES Landfahrzeug (1,50 m breit, 3 m lang, 0,90 m hoch)
BEWEGUNGSRATE 6 m, Höchstgeschwindigkeit 60 m, 33 km/h
ERK 10; **KRK** 12; **Deckung** Keine
TP 7 (5); **Härte** 5
ANGRIFF (Kollision) 2W4 (SG 8)
MODIFIKATOREN +2 Steuerung, -1 Angriff (-3 bei Höchstgeschwindigkeit)
PASSAGIERE 1

ERKUNDUNGSBUGGY — STUFE 1

PREIS 1.000
GROSSES Landfahrzeug (1,50 m breit, 3 m lang, 0,90 m hoch)
BEWEGUNGSRATE 4,50 m, Höchstgeschwindigkeit 105 m, 60 km/h
ERK 12; **KRK** 14; **Deckung** Teilweise Deckung
TP 14 (7); **Härte** 5
ANGRIFF (Kollision) 4W4 (SG 10)
MODIFIKATOREN +0 Steuerung, -2 Angriff (-4 bei Höchstgeschwindigkeit)
PASSAGIERE 3

MINI-TORPEDO-U-BOOT — STUFE 1

PREIS 1.500
GROSSES Wasserfahrzeug (1,50 m breit, 3 m lang, 0,90 m hoch)
BEWEGUNGSRATE 6 m, Höchstgeschwindigkeit 60 m, 33 km/h (Schwimmen)
ERK 12; **KRK** 14; **Deckung** Vollständige Deckung
TP 10 (5); **Härte** 5
ANGRIFF (Kollision) 4W4 (SG 10)
MODIFIKATOREN +2 Steuerung, -1 Angriff (-3 bei Höchstgeschwindigkeit)
PASSAGIERE 1

STADTFAHRZEUG — STUFE 2

PREIS 2.210
GROSSES Landfahrzeug (3 m breit, 3 m lang, 1,20 m hoch)
BEWEGUNGSRATE 6 m, Höchstgeschwindigkeit 150 m, 83 km/h
ERK 14; **KRK** 15; **Deckung** Verbesserte Deckung
TP 24 (12); **Härte** 5
ANGRIFF (Kollision) 5W4 (SG 11)
MODIFIKATOREN +0 Steuerung, -2 Angriff (-4 bei Höchstgeschwindigkeit)
SYSTEME Autokontrolle, Planetarer Kommunikator; **Passagiere** 3



POLIZEIFAHRZEUG — STUFE 4

PREIS 6.195
GROSSES Land- und Luftfahrzeug (3 m breit, 3 m lang, 1,50 m hoch)
BEWEGUNGSRATE 7,50 m, Höchstgeschwindigkeit 195 m, 108 km/h (Boden und Fliegen)
ERK 17; **KRK** 19; **Deckung** Verbesserte Deckung
TP 50 (25); **Härte** 7
ANGRIFF (Kollision) 5W6 (SG 13)
ANGRIFF (Front) Anti-Fahrzeug-Elektroimpulswaffe (3W8 Elektrizität, Munition 2)
MODIFIKATOREN +2 Steuerung, -2 Angriff (-4 bei Höchstgeschwindigkeit)
SYSTEME Autopilot (Steuerung +13), Planetarer Kommunikator; **Passagiere** 1 plus 2 Gefangene

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Anti-Fahrzeug-Elektroimpulswaffe (AF) Die Anti-Fahrzeug-Elektroimpulswaffe des Polizeifahrzeug ist so programmiert, dass sie nur Fahrzeugen Schaden zufügt. Bei einem Kritischen Treffer hat das Zielfahrzeug für 1W4 Runden Fehlfunktionen. Während dieser Zeit kann der Lenker des betroffenen Fahrzeuges maximal eine Bewegungsaktion pro Runde aufwenden, um das Fahrzeug zu kontrollieren.

GELÄNDETRANSPORTER — STUFE 6

PREIS 8.370
RIESIGES Landfahrzeug (3 m breit, 6 m lang, 2,10 m hoch)
BEWEGUNGSRATE 3 m, Höchstgeschwindigkeit 135 m, 75 km/h
ERK 13; **KRK** 16; **Deckung** Vollständige Deckung
TP 90 (45); **Härte** 8
ANGRIFF (Kollision) 7W8 (SG 12)
MODIFIKATOREN -4 Steuerung, -3 Angriff (-6 bei Höchstgeschwindigkeit)
SYSTEME Autopilot (Steuerung +13), Planetarer Kommunikator; **Passagiere** 7

DÜSEN-U-BOOT — STUFE 6

PREIS 13.150
RIESIGES Wasserfahrzeug (3 m breit, 6 m lang, 2,10 m hoch)
BEWEGUNGSRATE 3 m, Höchstgeschwindigkeit 135 m, 75 km/h (Schwimmen)
ERK 13; **KRK** 16; **Deckung** Vollständige Deckung
TP 90 (45); **Härte** 10
ANGRIFF (Kollision) 7W8 (SG 12)
MODIFIKATOREN -4 Steuerung, -3 Angriff (-6 bei Höchstgeschwindigkeit)
SYSTEME Autopilot (Steuerung +13), Planetarer Kommunikator; **Passagiere** 7

HOVERKAPSEL — STUFE 7

PREIS 14.850
GROSSES Land- und Wasserfahrzeug (3 m breit, 3 m lang, 1,20 m hoch)
BEWEGUNGSRATE 6 m, Höchstgeschwindigkeit 165 m, 98 km/h (Schwimmen)
ERK 17; **KRK** 20; **Deckung** Deckung
TP 80 (40); **Härte** 4
ANGRIFF (Kollision) 5W10 (SG 17)
MODIFIKATOREN +3 Steuerung, -2 Angriff (-4 bei Höchstgeschwindigkeit)
SYSTEME Autokontrolle, Planetarer Kommunikator; **Passagiere** 3

FAHRZEUGKOLLISIONSSCHADEN

Der Kollisionsschaden und der SG zum Ausweichen basieren auf der Gegenstandsstufe und werden durch die Größe modifiziert, sobald diese von Groß abweicht - siehe Tabelld 7-32. Manche Sysmte können diesen Schaden erhöhen. Sollte der Kollisionsschaden durch die Größe auf 0 Würfel reduziert werden, verursacht es 0 Punkte Kollisionsschaden.

TABELLE 7-32: FAHRZEUGSCHADEN UND -GRÖSSE

GEGENSTANDSSTUFE	SCHADEN	SG
1/4	2W4 W	7
1/3	2W4 W	8
1/2	3W4 W	9
1	4W4 W	10
2	5W4 W	11
3	5W4 W	12
4	5W6 W	13
5	5W8 W	13
6	6W8 W	14
7	6W10 W	15
8	7W10 W	16
9	8W10 W	16
10	9W10 W	17
11	10W10 W	18
12	11W10 W	19
13	12W10 W	19
14	14W10 W	20
15	15W10 W	21
16	17W10 W	22
17	18W10 W	22
18	20W10 W	23
19	23W10 W	24
20	25W10 W	25

FAHRZEUGGRÖSSE	SCHADEN	SG-MODIFIKATOR
Winzig	-4 Würfel	+8
Sehr klein	-3 Würfel	+6
Klein	-2 Würfel	+4
Mittelgroß	-1 Würfel	+2
Groß	–	–
Riesig	+1 Würfel	-2
Gigantisch	+2 Würfel	-4
Kolossal	+3 Würfel	-6



ANDERE ERWERBUNGEN

Neben Waffen, Rüstungen und wichtigen technischen, magischen und hybriden Gegenständen benötigen Entdecker und Abenteurer Nahrung, Kleidung, Überlebensausrüstung und andere grundlegende Gegenstände. Charaktere können ihre hartverdienten Crediteinheiten ferner für Unterkunft, Dienstleistungen und Transport aufwenden. Die Ausrüstungsgegenstände und Dienstleistungen sind nur dann technisch oder magisch, wo es speziell angegeben ist.

PERSÖNLICHE GEGENSTÄNDE

Die folgenden persönlichen Gegenstände sind an den Orten erhältlich, wo Ausrüstung verkauft wird. Die Preise findest du in Tabelle 7-33: Persönliche Gegenstände.

Ausrüstungsklampen

Mit einer Ausrüstungsklampe oder -klemme soll ein Ausrüstungsgegenstand an einer leicht zugänglichen Position befestigt werden. Oft ist dies am Gürtel oder an der Außenseite einer Rüstung, es kann aber auch an sonstigen Orten sein, wenn du z.B. in einem Baum lauerst oder in der Schwerelosigkeit arbeitest. Das Anbringen einer Klampe erfordert eine Volle Aktion. Daran befestigte Gegenstände, die problemlos in einer Hand gehalten werden können, können ebenso leicht befestigt oder entfernt werden, wie du eine Waffe ziehst oder wegsteckst. Jedes Klampenmodell hat eine eigene Freigabemethode, wie man drücken, ziehen und/oder drehen muss, damit es den befestigten Gegenstand freigibt. Solltest du mit einem bestimmten Modell nicht vertraut sein, weil du weder seine Anleitung gelesen hast, dir seine Benutzung nicht gezeigt wurde oder du es nicht aufgrund längerem Besitzes kennst, ist zum Hinzufügen oder Entfernen eines Ausrüstungsgegenstandes eine Volle Aktion erforderlich. Alternativ kannst du einen befestigten Gegenstand auch mit einem Stärkewurf gegen SG 25 losreißen.

Epoxidklebstoff

Hierbei handelt es sich um einen Plastikklebstoff aus zwei Komponenten in einer in der Hand gehaltenen Sprühflasche. Die Komponenten werden beim Auftragen automatisch vermischt. Eine Flasche enthält fünf Anwendungen. Die Flasche kann nicht nachgefüllt werden, sollte weiterer Klebstoff benötigt werden, muss eine weitere Flasche erworben werden.

Als Volle Aktion kannst du ein Feld mit maximal 0,30 m Seitenlänge mit dem Klebstoff bestreichen. Was gegen diese Fläche gedrückt wird, klebt binnen 1W4 Runden fest, während der Klebstoff trocknet. Um den Kontakt zwischen den Gegenständen aufrechtzuerhalten, muss jede Runde eine Volle Runde aufgewendet werden. Sollte etwas Widerstand leisten (z.B. eine Kreatur), muss es in den Haltegriff genommen werden oder den Zustand Hilflos besitzen, um während des Trocknens an Ort und Stelle zu verbleiben. Ungenutzter, aus der Flasche entfernter Klebstoff verhärtet binnen 1 Minute und verliert seine Klebkraft.

Um verklebte Gegenstände wieder zu trennen, ist ein Stärkewurf gegen SG 20 erforderlich. Sollten die Gegenstände sorgfältig zusammengeklebt sein (dies erfordert 1 Minute und einen Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 20), steigt der SG des Stärkewurfes auf 25.

Hygienebeutel

Diese Ausrüstung enthält alle erforderlichen Pflegewerkzeuge und Hygieneprodukte. Hygienebeutel, die auf bestimmte Völker zugeschnitten sind, enthalten Mittelchen, die für Angehörige anderer Völker oft weniger von Nutzen sind (z.B. Schuppenpflegeprodukte für Vesken oder Antennenpflegeprodukte für Laschuntas oder Schirren).

Kleidung (Alltags-, Berufs-, Formelle, Reise-, Schutz-)

Kleidung wird auf den Paktwelten massengefertigt. Die Bewohner des Systems finden stets ein hinreichendes Angebot. Kleidung wird oft über und unter Rüstungen getragen. Ihre Vorteile kommen in nahezu allen Situationen zur Anwendung. Es gibt sie in mehreren Varianten abhängig vom angestrebten Zweck.

Alltagskleidung

Alltagskleidung gibt es in einer atemberaubenden Fülle an Farben und Stilen, die sich meistens nach Kultur und/oder Planet richten. Die meisten Charaktere wählen ihre Alltagskleidung nach ihrem persönlichen Geschmack.

Berufskleidung

Jede Art von Berufskleidung ist auf die Bedürfnisse einer bestimmten Berufsfertigkeit zugeschnitten und strahlt zugleich Expertise und Befähigung aus. Während du die passende Berufskleidung trägst, erhältst du einen Situationsbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Beruf zum Verdienen deines Lebensunterhalts.

Formelle Kleidung

Formelle Kleidung ist für besondere gesellschaftliche Anlässe gedacht, z.B. Hochzeiten oder Beerdigungen. Sie unterscheidet sich meistens von Planet zu Planet oder sogar von Kultur zu Kultur. Trägst du nicht die angemessene formelle Kleidung bei einem gesellschaftlichen Ereignis, kann dir dies nach Maßgabe des SL einen Malus von bis zu -4 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen, Diplomatie und Verkleiden dort einbringen.

Reisekleidung

Reisekleidung bietet zusätzlichen Komfort während Überlandreisen. In Reisekleidung kannst du pro 8stündiger Überlandreise +3 km auf die zurückgelegte Strecke addieren. Du erhältst ferner einen Situationsbonus von +1 auf Konstitutionswürfe, um keinen Nichttödlichen Schaden aufgrund von Eilmärschen zu erhalten. Mehr zu Überlandbewegung findest du auf Seite 258.

Schutzkleidung

Schutzkleidung ist auf ein bestimmtes Klima ausgelegt. Unter den entsprechenden extemen Umweltbedingungen verleiht die jeweilige Schutzkleidung den folgenden Vorteil: Extreme Schwerkraft (reduziere den Schaden durch extreme Schwerkraft um 1), Hitze (Situationsbonus von +2 auf Zähigkeitswürfe gegen umgebungsbedingte Hitzegefahren), Kälte (Situationsbonus von +2 auf Zähigkeitswürfe gegen umgebungsbedingte Kältegefahren), Schwerelosigkeit (Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Athletik und Akrobatik, um in der Schwerelosigkeit eine Bewegung zu beenden oder an Handgriffen zu klettern), Staubstürme (reduziere den Schaden durch Stürme mit Windsturm-Geschwindigkeit um 1) und Strahlung (Situationsbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Strahlungseffekte). Mehr zu Umgebungsgefahren findest du in Kapitel 11.

Die Vorteile von Schutzkleidung können mit einer anderen Art von Kleidung verbunden werden, eine andere Schutzkleidung eingeschlossen; verdopple hierzu den Preis der beiden betroffenen Kleidungsarten und addiere die Preise.

Raumanzug

Diese HighTech-Anzüge bieten zwar kaum Schutz vor Angriffen, dafür aber dieselben Schutzmaßnahmen gegen Umgebungseinflüsse wie Rüstungen (siehe Seite 196). Sie sind aber nicht darauf ausgelegt, Kampfhandlungen zu überstehen. Wenn du einen Raumanzug trägst und Schaden erleidest, musst du einen Reflexwurf gegen einen SG entsprechend des erlittenen Schadens



ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erleiden die Systeme des Raumanzuges katastrophale Schäden. Dies fügt dem Raumanzug den Zustand Beschädigt zu, zudem verliert er binnen 1W6 Stunden alle Schutzmaßnahmen gegen Umgebungseinflüsse, sofern er nicht repariert wird. Sollte der Anzug bereits den Zustand Beschädigt haben und dir misslingt ein solcher Reflexwurf,verliert er binnen 1W6 Minuten alle Schutzmaßnahmen gegen Umgebungseinflüsse, sofern er vorher nicht repariert wird. Du kannst einen Raumanzug zusätzlich zu einer Rüstung tragen, selbst wenn diese Rüstung den Zustand Beschädigt besitzen sollte.

Rucksack (Industrieller, Verbraucher-)

Rucksäcke besitzen zahlreiche Taschen, um Gegenstände darin zu lagern, welche du möglicherweise im Rahmen deiner Abenteurer benötigst. Hinzu kommen kräftige Riemen, um weitere Gegenstände zu befestigen, an die du schnell herankommen willst. Gepolsterte Riemen führen über Brust und Hüfte des Trägers, um das Gewicht des Rucksacks gleichmäßig zu verteilen; ein Rucksack fasst etwa 2 Masseeinheiten an Gegenständen. Wird ein Rucksack korrekt gepackt und getragen, zählt seine eigene Masse nicht gegen die von dir getragene Masse, sondern nur die Masse seines Inhalts. Dies gilt natürlich nicht, wenn du den Rucksack in der Hand trägst.

Industrieller Rucksack

Wenn du einen korrekt angepassten Industriellen Rucksack trägst, behandelst du deine effektive Stärke als um 2 höher hinsichtlich deiner Tragkapazität. Dies ist nicht mit dem Effekt eines Verbraucherrucksacks kumulativ.

Verbraucherrucksack

Wenn du einen korrekt angepassten Verbraucherrucksack trägst, behandelst du deine effektive Stärke als um 1 höher hinsichtlich deiner Tragkapazität.

Zelt (Massenproduktion, Mobiles Hotelzimmer)

Zelte sollen ihre Insassen vor den Elementen schützen. Ein normales Zelt fasst zwei Personen. Ein Zelt, welches vier Personen fasst, hat den doppelten Preis, ein Zelt, das sechs Personen fasst, kostet das Dreifache usw.

Massenproduktionszelt

Ein Zelt aus Massenproduktion ist isoliert, widerstandsfähig und verfügt über Ventilation, um Überhitzung oder Feuchtigkeit zu vermeiden, ohne dass dabei auf Schutz verzichtet werden muss. Charaktere im Zelt können Extreme Kälte wie Schwere Kälte und Schwere Kälte wie normale Kälte behandeln und die Effekte normaler Kälte ignorieren. Ähnliches gilt für die Schwere von heißem Wetter. Mehr zu Hitze- und Kältegefahren findest du auf den Seiten 401 und 402. Ein Zelt aus Massenproduktion schützt nicht Rauch, Lava, Strahlung oder anderen Umgebungsgefahren, es kann zudem Feuer fangen.

Mobiles Hotelzimmer

Diese Zelte sind fortschrittlicher und verfügen über Systeme, welche ihren Insassen dieselben Schutzmaßnahmen gegen Umgebungseinflüsse zukommen lassen, über die auch Rüstungen verfügen (siehe Seite 196), wenn sie aktiv sind. Hierzu erfordert das Zelt eine Batterie mit 20 Ladungen, sein Verbrauch liegt bei 1 Ladung pro 8 Stunden. Es gilt als technischer Gegenstand hinsichtlich Effekten und Fähigkeiten, welche Technik zum Ziel haben oder ausschalten. Selbst dieser Schutz nicht aktiv ist, funktioniert das Mobile Hotelzimmer immer noch wie ein Massenproduktionszelt.

TABELLE 7-33: PERSÖNLICHE GEGENSTÄNDE

GEGENSTAND	STUFE	PREIS	MASSE
Kleidung			
Alltagskleidung	1	1	L
Berufskleidung	1	5	L
Formelle Kleidung	1	5	1
Reisekleidung	1	10	L
Schutzkleidung	1	10	L
Rucksack			
Industrieller Rucksack	1	25	1
Verbraucherrucksack	1	3	1
Zelt			
Massenproduktionszelt	1	2	1
Mobiles Hotelzimmer	1	50	1
Sonstiges			
Ausrüstungsklampen	1	100	L
Epoxidklebstoff	1	400	L
Hygienebeutel	1	3	1
Raumanzug	1	25	1

DROGEN, GIFTE UND MEDIZINISCHE WIRKSTOFFE

Die Drogen, Gifte und Medizinischen Wirkstoffe findest du nach Kategorie sortiert in Tabelle 7-34: Drogen, Gifte und Medizinische Wirkstoffe. Sie werden im Folgenden beschrieben. Die aufgeführten Preise gelten für jeweils eine Anwendung (so nicht anders vermerkt), die Masse ist jeweils Vernachlässigbar. Wie Drogen und Gifte auf Charaktere einwirken können, findest du auf Seite 414 unter „Leiden".

Drogen

Auch wenn zahlreiche Pharmazeutiker und ähnliche Substanzen als Drogen bezeichnet werden können, bezieht sich dieser Eintrag speziell auf Betäubungsmittel, welche normalerweise nicht zu medizinischen Zwecken genutzt werden. Drogen werden oft als Waffen eingesetzt, indem sie als Munition bei Waffen mit der Eigenschaft Injektion verwendet werden, z.B. einem Injektionshandschuh oder einer Nadelpistole. Ferner können sie einem Ziel in Nahrung oder Getränk gemischt werden - hierzu muss dem Anwender in der Regel ein Fertigkeitswurf für Fingerfertigkeit gegen SG 20 gelingen und dem Opfer ein eigener Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 misslingen, damit ihm nichts auffällt. Mehr zu Drogen, ihren Spielwerten, Abhängigkeit und anderen Effekten findest du auf Seite 417.

Gifte

Gifte werden oft als Waffen eingesetzt, indem sie Munition bei Waffen mit der Eigenschaft Injektion verwendet werden, z.B. einem Injektionshandschuh oder einer Nadelpistole. Eine Anwedung eines Giftes kann ferner auf eine Nahkampfwaffe aufgetragen werden, welche Hieb- oder Stichschaden verursacht; dies erfordert aber eine Standard-Aktion und dass man die Giftphiole bereits in der Hand hält. Mehr zu Giften und ihrer Wirkungsweise findest du auf Seite 415.

Medizinische Wirkstoffe

Auch wenn zahlreiche Pharmazeutiker und ähnliche Substanzen als Medizin bezeichnet werden können, bezieht sich dieser Eintrag speziell auf Substanzen, die zur Behandlung von Leiden genutzt werden oder den Empfänger nicht abhängig machen. Viele dieser Wirkstoffe können aber auch genutzt werden, um ein Ziel kampfunfähig zu machen oder weitestgehend unverletzt einzufangen. Medizinische Wirkstoffe können auf dieselbe Weise wie Drogen übermittelt werden, Angriffe mittels Waffen mit der besonderen Eigenschaft Injektion eingeschlossen.

Die drei häufigsten Kategorien von Medizin werden unten beschrieben. Der Preis ist unabhängig vom Effekt stets an den Grad gebunden - siehe auch Tabelel 7-34: Drogen, Gifte und medizinische Wirkstoffe.

Betäubungsmittel

Zahlreiche weithin erhältliche, milde Betäubungsmittel haben legitime medizinische Anwendungen. Sie sind aber auch bei Kopfgeldjägern beliebt, welche ihre Beute lebend fangen wollen. Nimmst du ein Betäubungsmittel ein oder wird es dir injiziert, erleidest du Nichttödlichen Schaden. Ein Grad 1-Betäubungsmittel verursacht 1W4 Punkte Nichttödlichen Schadens, ein Grad 2-Betäubungsmittel 2W4 Punkte Nichttödlichen Schadens, ein Grad 3-Betäubungsmittel 4W4 Punkte Nichttödlichen Schadens und ein Grad 4-Betäubungsmittel 8W4 Punkte Nichttödlichen Schadens. Solltest du unter einem Effekt der Kategorie Furcht oder Gefühl leiden, welcher einen Rettungswurf erlaubt, um ihn zu vereiteln, kannst du ein Betäubungsmittel einnehmen oder dir injizieren lassen, das dir sofort einen neuen Rettungswurf mit einem Bonus in Höhe seines Grades erlaubt, um den Effekt zu beenden, sofern es sich nicht um einen permanenten oder augenblicklichen Effekt handelt.

Gegengift

Ein Gegengift ist eine Breitbandmedizin, die gegen alle Gifte in deinem Körper wirkt. Nimmst du ein Gegengift ein oder wird es dir injiziert, erlangst du einen Bonus in Höhe des Grades + 3 auf Rettungswürfe gegen Gifte für eine Anzahl von Stunden in Höhe des Grades.

Schmerzmittel

Ein Schmerzmittel betäubt die Nervenenden und wird von Ärzten verwendet, um Schmerzeindrücke zu vermindern. Solltest du ein Schmerzmittel einnehmen oder dir eins injiziert werden, erhältst du für 1 Runde pro Gegenstandsstufe der Medizin den Zustand Auf dem Falschen Fuß. Ferner erlangst du einen Bonus in Höhe des Grades auf Rettungswürfe gegen Schmerzeffekte für 10 Minuten pro Grad.

TABELLE 7-34: DROGEN, GIFTE UND MEDIZINISCHE WIRKSTOFFE

SUBSTANZ	STUFE	PREIS	ANWENDUNG
Drogen			
Hyperblatt	1	95	1
Traumzitter	5	2.500	1
Transdimensionales Pesch	10	14.000	1
Megaopiat	12	22.000	1
Medizinische Wirkstoffe			
Grad 1	1	150	1
Grad 2	5	3.000	1
Grad 3	10	15.000	1
Grad 4	15	23.500	1
Gifte			
Id-Moos	2	175	1
Wahnsinnsnebel	4	4.000	1
Blauer Ginster	8	1.400	1
Grüner Lotusextrakt	8	1.500	1
Ungolstaub	9	12.500	1
Schwarzer Lotusextrakt	20	140.000	1
Todesklinge	20	132.500	1

HANDELSGÜTER

Du findest die in Tabelle 7-35: Handelsgüter aufgeführten Dinge im Folgenden beschrieben. Handelsgüter können normalerweise zum vollen Wert verkauft werden, wobei der SL dabei das letzte Wort hat. Dies sind aber nur Richtlinien, welche hauptsächlich für die Paktwelten gelten, daher können regionale Unterschiede deutliche Auswirkungen auf den Wert von Handelsgütern haben.

Edelsteine

Der Wert von Edelsteinen richtet sich nach Seltenheit, Schönheit und in manchen Fällen, ob sie bei magischen Ritualen und Technik verwendet werden. Hinzu kommen weitere Faktoren wie Größe, Klarheit, Schliff, Politur und möglicherweise kulturelle Einflüsse. Edelsteine von niedriger Qualität werden normalerweise im Bereich 5-45 Credit gehandelt. Edelsteine von durchschnittlicher Qualität werden normalerweise im Bereich 50-95 Credit gehandelt. Edelsteine von hoher Qualität werden normalerweise im Bereich 150-450 Credit gehandelt und jene, die als Juwelen eingestuft werden, haben oft Preise im Bereich 1.000–4.500 Credit. Manche werden sogar als Großjuwelen eingestuft und nicht unter 5.000 Crediteinheiten gehandelt, während die seltensten und wertvollsten hundertausende oder sogar Millionen an Crediteinheitenwert besitzen.

Getreide

Getreide ist weitverbreitet und kann als Repräsentant für alle möglichen Grundnahrungsmittel betrachtet werden. Die Getreidepreise schwanken natürlich stark, der hier aufgeführte Preis ist eine Richtlinie für typisches, abgepacktes und in Massen verschifftes Getreide.

Kunstgegenstände

Kunst kann nahezu alles sein. Als Handelsgüter sind Gegenstände von festem, körperlichem und meist einzigartigem Wesen wie Gemälde und Skulpturen üblicher als darstellende Kunst und daher auch leichter erhältlich und zu verkaufen. Natürlich könnte aber auch z.B. die einzige Aufzeichnung eines berühmten veskischen Theaterstücks von Wert sein, bis sie weitergehende Vermarktung erhält. Kunst kann nahezu jeden Preis und Masse besitzen nach Maßgabe des SL.

Stoffe

Zu den verbreiteten Stoffen zählen gutes Leinen und die meisten synthetischen Stoffe. Hochwertige Stoffe sind optisch ansprechender, widerstandsfähiger oder beides. Diverse Samt- und Seidenstoffe und ähnliches zählen meistens zu den hochwertigen Stoffen, in diese Kategorie fallen aber auch exotischere Materialien. Wahrhafte Luxusstoffe wie Marramas und Samit können problemlos viel mehr kosten als selbst die besten hochwertigen Stoffe.

UPB

Die Universelle Polymerbasis oder die Grundlage für die meiste Technik im Bereich der Paktwelten, des Veskariums und in anderen Systemen. Jedes UPB ist eine winzige, multifunktionelle Komponente von der Größe eines Reiskorns. Es kann als Diode, Isolator, Linse, Modulator, Röhre, Stromkreis, Verbindungsstück, Verstärker, Widerstand oder Dutzende andere Weisen konfiguriert werden. UPBs können sogar in Stoffe verwoben werden, in Komponentenchemikalien aufgelöst, zu neuen Chemikalien geformt oder mit einfachen Materialien wie Sand oder Erde vermischt werden, um gewaltige Mauern oder Blockaden zu erzeugen. Mit der richtigen Kombination hunderter oder gar tausender UPBs kann man alles von einfachen Kommunikatoren über Laserwaffen bis hin zu Energetischen Rüstungen herstellen. In ihrer Rohform besitzen UPBs eine Masse von 1 pro 1.000 Einheiten. In Form gebracht und konfiguriert können sie auch durchaus weniger Masse besitzen. Sollte ihr Zweck eine Mindestgröße erfordern und/oder sie mit anderen Stoffen verbunden werden, können sie aber auch durchaus eine höhere Masse besitzen.

UPBs sind derart allgegenwärtig, dass sie sogar in vielen wichtigen Ortschaften und Handelsknoten als Währung verwendet werden. Credsticks stellen zwar eine bequemere und sichere



Methode dar, seine Geldmittel zu transportieren, doch UPBs besitzen den Vorteil, direkt verwendbar und nicht zurückverfolgbar zu sein. Man bezahlt mit ihnen gerne Schmuggler und Kriminelle, sie eignen sich aber auch für Handelsgeschäfte mit Welten, die zwar UPB-Technologie verwenden, aber keine Crediteinheiten als Währung akzeptieren. Der Wert einer Paktwelt-Crediteinheit basiert auf dem wirtschaftlichen Nutzen eines einzelnen UPB.

TABELLE 7-35: HANDELSGÜTER

GEGENSTAND	PREIS	MASSE
Edelsteine	Variiert	–
Getreide	1	1
Kunstgegenstände	Variiert	Variiert
Stoffe, verbreitete	1	L
Stoffe, hochwertige	100	L
UPB (1000)	1000	1

NAHRUNG UND GETRÄNKE

Du findest die in Tabelle 7-36: Nahrung und Getränke aufgeführten Dinge im Folgenden beschrieben. Überraschend viele Kreaturen, darunter die Angehörigen aller Starfinder-Grundvölker, können aufgrund derselben grundlegenden Nährstoffe überleben. Im Bereich der Paktwelten werden die meisten Nahrungsmittel massenproduziert. Selbst die meisten Restaurants nutzen vorgeschnittene und vorher abgewogene Zutaten.

Berauschendes Genussmittel (Schwach, Überlegen)

Tabelle 7-36: Nahrung und Getränke zeigt den Preis und die Masse eines einzelnen berauschenden Getränks oder einer eingeatmeten Substanz - auf den Paktwelten handelt es sich dabei oft um Alkohol oder Tabak. Ein berauschendes Genussmittel kann von schwacher oder überlegener Stärke sein. Ein schwaches berauschendes Genussmittel könnte Bier oder Wein sein, so dass einige Portionen nötig sind, um physiologische Effekte hervorzurufen. Ein überlegenes berauschendes Genussmittel ist meistens stark alkoholisch und könnte Effekte bereits nach einer Portion zeigen. Im Gegensatz zu Drogen machen Genussmittel in der Regel nicht abhängig, allerdings könnte ein SL entscheiden, dass ein SC, der zu viel davon regelmäßig zu sich nimmt, die Effekte einer abhängigmachenden Droge zu erleiden beginnt (siehe auch Seite 417).

Feldrationen

Eine Feldration ist vorgepackte Nahrung, welche dich problemlos versorgt, aber geschmacklos und optisch nicht ansprechend ist. Feldrationen bestehen in der Regel aus bräunlichen, leicht matschigen Blöcken verarbeiter Nährstoffe, welche genug Flüssigkeit für einen Tag enthalten. Es zwar möglich, wochenlang nur mit Feldrationen zu überleben, doch angenehm ist es nicht.

Mahlzeit (Einfach, Gewöhnlich, Gut)

Eine Mahlzeit wird meisten kurz vor dem Verzehr erworben. Oft geschieht dies in einem Restaurant oder bei einem Straßenhändler. Im Bereich der Paktwelten werden die meisten dieser Mahlzeiten massenproduziert, so dass man in nahezu allen halbwegs zivilisierten Gebieten leicht und günstig an Essen kommt. Einfache Mahlzeiten sind entweder nahrhaft, aber geschmackslos oder lecker und ungesund. Gewöhnliche Mahlzeiten sind zugleich schmackhaft und nahrhaft. Gute Mahlzeiten sind äußerst nahrhaft und sehr wohlschmeckend.

VF

Die verpackten „VorgeFertigten“ Beutel enthalten Speisen für einen Tag samt einem Snack oder Nachtisch. Dazu kommen Wegwerfbesteck, ein einmalig zu benutzender Rationenerhitzer, der nicht auf Flammen zurückgreift, sowie ein Accessoirbeutelchen mit Atemerfrischer, Lätzchen, Gewürzen, Getränkepulver und einem Wegwerfbecher. Die Haltbarkeit eines VF beträgt etwa einhundert Jahre. Der Beutel besteht aus widerstandsfähigem, leicht zu verschließendem Material.

TABELLE 7-36: NAHRUNG UND GETRÄNKE

GEGENSTAND	PREIS	MASSE
Berauschendes Genussmittel		
Schwach	1	L
Überlegen	10+	L
Mahlzeit		
Einfach	1	L
Gewöhnlich	3	L
Gut	5	L
Sonstiges		
Feldration	1/Woche	1/Woche
VF	1	L

DIENSTLEISTUNGEN

Die folgenden Dienstleistungen findet man auf vielen Welten und dort insbesondere nahe wichtiger Orte und Marktflecken.

Ladestationen

Ab einer gewissen Größe verfügen die meisten Ortschaften über öffentlich zugängliche Ladestationen für Batterien und Energiezellen. Das Wiederaufladen einer verbrauchten Batterie oder Energiezelle erfordert 1 Runde pro Ladung und kostet die Hälfte einer neuen Batterie oder Energiezelle. Du kannst auch teilweise verbrauchte Batterien oder Energiezellen wiederaufladen, allerdings ändert dies nichts am Preis. Der SL kann bestimmen, dass manche größere Raumschiffe über bordeigene Nachladestationen verfügen. An diesen könnte die Aufladung billiger oder sogar kostenlos sein, das Nachladen dauert aber meistens 1 Minute pro Ladung.

Professionelle Dienstleistungen

Diese Dienstleistungen gehen davon aus, dass ein Individuum oder eine kleine Gruppe legal unter den Bedingungen des freien Marktes angeheuert werden kann. Anstrengungen, Kriminelle, Söldner oder Geschäfte anzuheuern, unterstehen der Maßgabe des SL, während ungelernte Arbeiter relativ billig angeheuert werden können (siehe Tabelle 7-38).

Freiberufler

Experten, Händler, Lastenträger und Unterhaltungskünstler haben oft keine Zeit und/oder kein Interesse, Aufgaben jenseits ihrer normalen Arbeit zu übernehmen. Jene, die es aber tun, sind Freiberufler, welche sich einen Stammkundenkreis aufbauen und dann direkt für erbrachte Dienste bezahlt werden.

Die Kosten eines Freiberuflers richten sich nach seinem Gesamtbonus in einer relevanten Fertigkeit (meistens handelt es sich um eine Berufsfertigkeit), der seinen Befähigungsgrad repräsentiert. Der SL kann aber auch bestimmen, dass ein bestimmter Freiberufler über einen weitaus höheren oder niedrigeren Bonus verfügt, als dies in den jeweiligen Kreisen der Fall ist.

Aber auch solche Profis übernehmen in der Regel keine Tätigkeiten, die sie in ernsthafte Gefahr bringen. Und die wenigen, die dazu bereit sind, verlangen die doppelte bis zehnfache Bezahlung.

Kommunikation

Wer keinen Zugang zu den Kommunikaitonssystemen eines Raumschiffs hat, kann Botschaften systemweit oder über unbegrenzte Reichweite versenden und empfangen (siehe Seite 270), indem er dafür ein Individuum oder eine Firma bezahlt. Systemweite Kommunikation kostet 5 Crediteinheiten pro Minute, Kommunikation über unbegrenzte Reichweite 10 Crediteinheiten pro Minute.

Zauberei

Professionelle Zauberkundige findet man nur in großen Ortschaften. Oft muss man bei ihnen Termine machen, zudem bestehen sie bei neuen Kunden auf zum Teil umfangreiche Sicherheitsmaßnahmen. Viele stehen mit einer Gilde, einer Kirche oder einem großen Konzern in Verbindung und könnten nur für Personen oder Gruppen arbeiten, die ebenfalls solchen Organisationen nahestehen. In der Regel ist es nicht möglich, einen gewerblichen Zauberkundigen zu überreden, an einen ungesicherten Ort zu reisen, um dort Zauber zu wirken. Die wenigen Ausnahmen verlangen dafür das Zehn- bis Hundertfache des normalen Preises.

Sollte ein Zauber zusätzliche Kosten haben, die mittels Crediteinheiten beglichen werden können, so stiegt der Preis des Zauberkundigen entsprechend. Sollte ein Zauber beim Wirken voraussetzen, dass Reservepunkte genutzt werden, so erhöht dies den Preis des Zauberkundigen um 50%; die meisten gewerblichen Zauberkundigen wirken maximal einen solchen Zauber am Tag.

Transport

Reisepreise gehen von einer typischen zweiten Klasse mit einfacher Ausstattung und Service aus. Dies könnte z.B. eine 6-Personen-Gästekabine an Bord eines Raumschiffes oder ein reservierter Sitz in einem Grav-Zug sein, ebenso könnte es für die kurze Wartezeit auf ein Robo-Taxi und ähnliches stehen. Privatere und luxuriösere Reiseoptionen gibt es natürlich, wobei der Preis das Doppelte bis das Zehnfache beträgt. Insbesondere Raumschiffe verfügen oft über gute und luxuriös ausgestattete Quartiere, die mehr Annehmlichkeiten bieten - siehe auch die Passagierquartiere-Erweiterungsoption auf Seite 299 zu weiteren Einzelheiten. Und für die Ultrareichen gibt es wahrhaftige Ausnahmen, welche durchaus das Tausendfache einer normalen Reise kosten können.

Ebenso gibt es oft billigere Optionen wie Unterkunft in einem umgerüsteten Frachtraum oder Stehplätze in Grav-Zügen. Diese kosten in der Regel nur die Hälfte bis ein Viertel des Listenpreises, wobei der SL noch billigere Optionen verfügbar machen kann, bei denen oft gleich mehrere Sicherheitsvorschriften ignoriert werden.

Manchmal kann man Fernreisen zu reduzierten Preisen oder sogar umsonst aushandeln, wenn man dem Eigner des Transportmittels eine benötigte Dienstleistung erbringen kann. Wer eine Arbeit als Koch, Lastenträger, Schütze, Unterhaltungskünstler oder Wache annimmt, kann zuweilen weit reisen, ohne sein weniges Geld ausgeben zu müssen. Die Preise gehen aber davon aus, dass man eine Mittelgroße oder Kleine Kreatur ist, die keine besondere Unterbringung oder von den auf dem Gefährt vorherrschenden Umweltbedingungen abweichende Zustände benötigt. Ungewöhnlich große Kreaturen oder solche, die andere Atmosphärezusammensetzungen, abweichende Schwerkraft oder Lichtverhältnisse benötigen, als sie auf dem Transportgefährt vorherrschen, müssen abhängig von den entstehenden Unannehmlichkeiten und Risiken leicht das Doppelte, Dreifache oder noch mehr bezahlen.

Grav-Zug

Ein Grav-Zug ist ein schwebender Massentransport mit mehreren Waggons, welcher einer festgelegten Route in Form einer Metall- oder Keramikschiene folgt. Dies ist die billigste Überlandreisemöglichkeit, erfordert aber eine beachtliche Infrastruktur und verkehrt nur zwischen festgelegten Orten, wobei es zuweilen massive Verspätungen gibt.

Raumschiffe

Reisende zwischen den Planeten nutzen nahezu ausschließlich Raumschiffe, welche zudem oft über Driftantriebe verfügen. Dazu kommen noch Orbitalshuttle und Kurzstreckentransporte, die zwischen nahen Monden oder Asteroiden verkehren.

Robo-Taxi

Diese einfache Form des städtischen Transports ähnelt einem Stadtfahrzeug, benötigt aber keinen Fahrer. In den meisten Großstädten kann man über Infosphäre oder Kommunikator Robo-Taxis anfordern, welche binnen weniger Minuten eintreffen.

Seefahrt

Planeten mit großen Gewässern verfügen oft über umfangreiche Transit- und Handelsrouten, die auf, über und sogar unter dem Wasser entlangführen. Dieser Transport ist langsamer als per Flugzeug, dafür billiger und in den Augen vieler Reisenden auch erholsamer. Manche Planeten verfügen auch über Luftfahrzeuge wie Zeppeline, bei denen Einrichtung, Preisgestaltung und Geschwindigkeit ähnlich sind.

Suborbitalflug

Für schnelle Reisen von einem Punkt zu einem anderen auf demselben Planeten stellt ein Suborbitalflug meistens die schnellste Option dar. Der Preis geht von einem Sitzplatz und einem kleinen, allgemein zugänglichen Lagerbereich aus; größere Sitze oder auch kleine Kabinen kosten das Fünf- bis Zehnfache.

Unterkunft

Die Preise für eine Unterkunft sind pro Nacht angegeben. Im Vorfeld für längere Zeiträume zu bezahlen, könnte diesen Preis reduzieren. Im Allgemeinen kannst du eine Unterkunft für den halben oder auch nur ein Viertel des Listenpreises finden, wenn du im Voraus buchst und für jeweils 30 Tage bezahlst. Die meisten Unterkünfte sind für Kreaturen der Größenkategorie Mittelgroß oder Klein gedacht, welche imstande sind, in der lokalen Umgebung zu überleben. Preise für ungewöhnlich große Mieter oder Personen, welche besondere Atmosphäre- oder Schwerkraftbedingungen benötigen, können bis das Zehnfache betragen. Die meisten Unterkünfte bieten Zugang zu den ungesicherten Sektionen der lokalen Infosphäre und grundlegende Unterhaltungsoptionen.

Mini-Apartment

Diese kleine Unterkunft ist für eine oder zwei Personen gedacht und misst meistens maximal 23 - 28 m². Betten können aus den Wänden geklappt werden und zudem als Sofas dienen. Meisten verfügt das Mini-Apartment über ein Bad mit Dusche und eine kleine Küchenzeile.

Schlafkapsel

Eine Schlafkapsel ist kaum größer als ein Bett und als Einzelkapsel in einem öffentlichen Bereich oder als kleinster verfügbarer Raum oder kleinstes Apartment in einem Hotel oder Wohnhaus verfügbar. Oft werden pro Sektion 3-5 Schlafkapseln gestapelt. Ein Hotelflur könnte über hunderte dieser Einheiten verfügen. Duschen und Toiletten sind oft Gemeinschaftsräume. Es gibt keine Möglichkeit zu kochen oder die Wäsche zu waschen.



Suite

Eine Suite umfasst mehrere Wohnräume, darunter eine Küche, ein komplett ausgestattetes Bad plus Wäschereimöglichkeiten innerhalb der Suite oder in der Nähe.

TABELLE 7-37: UNTERKUNFT

UNTERKUNFT	PREIS
Mini-Appartment	3 pro Nacht
Schlafkapsel	1 pro Nacht
Suite, 1-2 Betten	5 pro Nacht und Bett
Suite, 3-4 Betten	10 pro Nacht und Bett

TABELLE 7-38: PROFESSIONELLE DIENSTLEISTUNGEN

DIENSTLEISTUNG	PREIS
Kommunikation	5 oder 10 pro Minute
Freiberufler	Fertigkeitsbonus x 2 pro Tag
Zauberei, Grad 0	20
Zauberei, 1. Grad	100
Zauberei, 2. Grad	350
Zauberei, 3. Grad	1.000
Zauberei, 4. Grad	3.000
Zauberei, 5. Grad	9.000
Zauberei, 6. Grad	30.000
Ungelernter Arbeiter	4 pro Tag oder 1 pro Stunde

TABELLE 7-39: LADESTATIONEN

ZEITAUFWAND	PREIS
1 Runde/Ladung	1/2 Preis der Batterie oder Energiezelle

TABELLE 7-40: TRANSPORT

METHODE	PREIS
Grav-Zug	1 pro 150 km
Robo-Taxi	1 pro 15 km
Seefahrt	1 pro 75 km
Raumschiffspassage, einfach	50 pro Reisetag
Raumschiffspassage, gut	300 pro Reisetag
Raumschiffspassage, Luxus	1.000 pro Reisetag
Suborbitalflug	1 pro 37,5 km

AUSRÜSTUNG UND MAGISCHE GEGENSTÄNDE HERSTELLEN

Statt Massenproduktionen zu erwerben, können Charaktere mit den richtigen Fertigkeiten ihre eigene Ausrüstung herstellen. Dies erfordert Zeit, spart dir aber kein Geld, da Konzerne, die sich über mehrere Sonnensysteme erstrecken und Geschäfte mit spezialisierten Maschinen und Drohnen Dinge immer noch schneller und billiger herstellen können. Andererseits erlangst du so genau das, was du benötigst, so lange du die Herstellungsvoraussetzungen erfüllst.

Ein Charakter kann alle in diesem Kapitel vorgestellten Gegenstände selbst herstellen, sofern er über die Fertigkeiten, die Werkzeuge und die erforderliche Zeit verfügt. Er muss über eine Anzahl an Fertigkeitsrängen in der fraglichen Fertigkeit in Höhe der Gegenstandsstufe des Gegenstandes verfügen, den er herstellen wird. Bei Waffen, Rüstungen, Fahrzeugen und technischen Ausrüstungsgegenständen ist die passende Fertigkeit Technik. Bei magischen Fusionen und magischen Gegenständen ist passende Fertigkeit Mystik. Bei Hybridgegenständen musst du über die nötige Anzahl an Fertigkeitsrängen in Mystik und Technik verfügen. Bei Drogen, Giften und medizinischen Wirkstoffen kommen Biowissenschaften oder Naturwissenschaften zum Einsatz. Bei Nahrung und Getränken ist Biowissenschaften erforderlich. Bei Computern nutzt du Computer oder Technik; du kannst einen Computer mit einem Maximalgrad in Höhe der Hälfte deiner Fertigkeitsränge in der fraglichen Fertigkeit herstellen. Bei Gegenständen, die in keine dieser Kategorien fallen (z.B. die meisten Kleidungsstücke, Zelte usw.) verwendest du entweder Mystik oder Technik. Der SL kann zudem festlegen, dass eine passende Berufsfertigkeit bei einer begrenzten Anzahl an Gegenständen zum Einsatz kommen kann. So könnte z.B. ein Charakter mit Beruf (Waffenschmied) imstande sein, technische, magische und Hybridwaffen und Waffenfusionen zu fertigen, aber keine sonstigen Gegenstände.

Zum Herstellen von Gegenständen musst du Zugang zu Werkzeugen und einer Werkstatt oder einem ähnlichen Bereich haben. Die meisten Raumschiffe verfügen über einen entsprechenden Bereich. In Großstädten können solche Werkstätten zu denselben Preisen wie Unterkünfte gemietet werden (die Größe der Unterkunft entspricht dann der Größe der Werkstatt; dies beschränkt, wie groß die zu fertigenden Gegenstände sein dürften und wie viele Personen zugleich an einem Gegenstand arbeiten können). Das Herstellen eines Gegenstandes erfordert in der Regel einen Grundzeitaufwand von 4 Stunden. Solltest du über genug Fertigkeitsränge in der zur Herstellung fraglichen Fertigkeit verfügen, um die Gegenstandsstufe um 5 oder mehr zu übertreffen, kannst du den Gegenstand in der Hälfte der Zeit herstellen. Übertrifft die Anzahl deiner Fertigkeitsränge die Gegenstandsstufe sogar um 10 oder mehr, so benötigst du nur ein Viertel der Zeit. Bei Gegenständen, die größer als Mittelgroß sind, verdoppelt sich der Zeitaufwand mit jeder Größenkategorie.

Um einen Gegenstand herzustellen, musst du über UPBs mit einem Gesamtwert entsprechend die Preis des herzustellenden Gegenstandes verfügen. Der SL kann erlauben, ähnliche Gegenstände auszuschlachten, so dass 10% des Preises des ausgeschlachteten Gegenstandes gegen die Menge an benötigten UPBs angerechnet werden. Selbst magische und Hybridgegenstände werden mittels UPBs gefertigt, da die Fertigkeit MYstik verwendet wird, um die Materialien zu Runen und spezifischen erforderlichen Ritualparaphernalien zu formen, die bei der Herstellung magischer Geräte zum Einsatz kommen.

Individuell hergestellte Ausrüstungsgegenstände besitzen ein paar Vorteile gegenüber Massenproduktionen: Wenn du über eine Fertigkeit verfügst, die es dir ermöglicht, einen selbstgebauten Gegenstand auch zu reparieren, benötigst du dafür nur die Hälfte der Zeit. Wenn du die Härte, Trefferpunkte und Rettungswürfe eines selbstgebauten Gegenstandes bestimmst, behandelst du seine effektive Gegenstandsstufe als um 2 höher. (Mehr zur Berechnung dieser Werte findest du ab Seite 408 unter „Gegenstände zerbrechen“).



TAKTISCHE REGELN

8



TAKTISCHE REGELN

Während normale Bürger der Paktwelten oft im Verlauf ihres ganzen Lebens nie in Kämpfe verwickelt werden, stolpern Abenteurer und Entdecker oft in Situationen, wo Laserpistolen und Kettenschwerter die besten Optionen darstellen, oder müssen vom Rücksitz eines Fahrzeugs aus um ihre Leben kämpfen. Kampf und taktisches Vorgehen sind weitverbreitete Elemente im Starfinder-Rollenspiel. Das folgende Kapitel erklärt, wie diese wichtigen, weitreichenden Regeln funktionieren.

Dieses Kapitel enthält alles, was du zum taktischen Element bei Starfinder wissen musst. Du findest hier sehr umfassende Beschreibungen des taktischen Kampfes und eine Aufschlüsselung der entsprechenden Handlungen neben detaillierten Erklärungen der Schlüsselkonzepte und besonderen Fähigkeiten.

KAMPFVERLAUF

Der Kampf verläuft bei Starfinder zyklisch. Nach den Eröffnungsschritten eines Kampfes ist jeder Beteiligte während einer Runde am Zug. Nach Ende einer Runde beginnt die nächste Runde, bis der Kampf endet. Egal wie der Kampf verläuft, er folgt stets dieser Sequenz:

1. **Überraschung bestimmen:** Der SL bestimmt, ob bei Ausbruch eines Kampfes einer oder mehrere Beteiligte überrascht sind. SC und NSC legen normalerweise Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung ab, um zu bestimmen, ob sie den Beginn eines Kampfes bemerken oder überrascht werden.
2. **Initiativereihenfolge bestimmen:** Der SL und die Spieler würfeln für jene Charaktere die Initiative aus, welche handlungsfähig sind. Im Kampf handeln Charaktere in der Reihenfolge, welche die Ergebnisse ihre Initiativewürfe vorgibt, beginnend mit dem höchsten Initiativewert. Das ist die Initiativereihenfolge.
3. **Überraschungsrunde:** Sollten nur einige und nicht alle Charaktere überrascht sein, beginnt der Kampf mit einer Überraschungsrunde. In dieser Runde können nur die Charaktere handeln, die nicht überrascht sind. Sie sind allerdings bei der Wahl ihrer Aktionen eingeschränkt (siehe unten unter „Überraschung"). Nach der Überraschungsrunde würfeln der SL und die Spieler die Initiative für jene Charaktere aus, die noch keinen Initiativewert besitzen. Der SL fügt diese Charaktere entsprechend ihrer Initiativewerte in die Initiativereihenfolge ein.
4. **Erste normale Kampfrunde:** Alle Charaktere handeln entsprechend der Initiativereihenfolge. Wer an der Reihe ist, kann alle ihm verfügbaren Optionen nutzen, Bewegung und Angriff eingeschlossen.
5. **Kampf fortsetzen:** Nachdem alle Beteiligten am Zug waren, beginnt die nächste Kampfrunde. Alle Beteiligten handeln wieder zu ihrem für diesen Kampf bestimmten Initiativewert. Schritt 5 wiederholt sich, bis der Kampf endet. Sollte ein neuer Charakter zum Kampf hinzustoßen, legt er einen Initiativewurf ab, um seinen Initiativewert zu bestimmen. Zu diesem Wert fügt der SL ihn in die Reihenfolge ein.

Kampfbeginn und -ende

Der SL bestimmt, wann ein Kampf beginnt - meistens indem er die Spieler auffordert, die Initiative auszuwürfeln. Solange es zu bekämpfende Gegner oder Bedrohungen gibt, bei denen es wichtig ist, die Handlungsreihenfolge festzulegen, gelten die Charakter als im Kampf befindlich. Wenn der SL bestimmt, dass es keine unmittelbaren, bekannten Bedrohungen mehr gibt, endet der Kampf. Die Initiative bestimmt dann nicht länger, wann Charaktere handeln können. Wenn auf einer Seite nur noch Kreaturen übrig sind, die derart unbedeutend sind, dass sie keine echte Bedrohung mehr für die andere Seite darstellen - z. B. wenn der HG der Gegner um 4 oder mehr unter der Durchschnittsgruppenstufe der SC liegt -, kann der SL entscheiden, ob der Kampf weitergeht oder nicht. Um dies abzuschätzen siehe auch „Bedeutsame Gegner" auf Seite 242.

Initiative

Wenn ein Charakter sich an einem Kampf beteiligt, führt er einen Initiativewurf durch, um zu bestimmen, wann er während jeder Kampfrunde in Bezug auf die anderen Charaktere handelt. Ein Initiativewurf ist ein Wurf mit einem W20, auf welchen ein Charakter seinen Geschicklichkeitsmodifikator plus alle weiteren passenden Modifikatoren addiert, die sich aus Talenten, Zaubern und anderen Effekten ergeben. Das Ergebnis des Initiativewurfes wird als der Initiativewert des Charakters bezeichnet. Der SL bestimmt die Reihenfolge, in welcher die Kampfteilnehmer handeln, indem er die Initiativewerte in absteigender Reihenfolge organisiert. Im Kampf handeln die Charaktere dann in eben dieser Reihenfolge beginnend mit dem höchsten Initiativewert. Diese Reihenfolge verändert sich in der Regel während des Kampfes nicht.

Sollten mehrere Kampfteilnehmer denselben Initiativewert besitzen, bestimmt der Gesamtinitiativemodifikator die Reihenfolge (der mit dem höheren Modifikator handelt zuerst). Gibt es immer noch Beteiligte mit demselben Initiativewert und demselben Modifikator, sollten die Betroffenen mit einem W20 auswürfeln, wer zuerst handeln kann - der höhere Wurf entscheidet. Diese Methode wird auch als „es auswürfeln" bezeichnet. Der SL kann den Betroffenen aber auch gestatten, die Reihenfolge unter sich auszumachen.

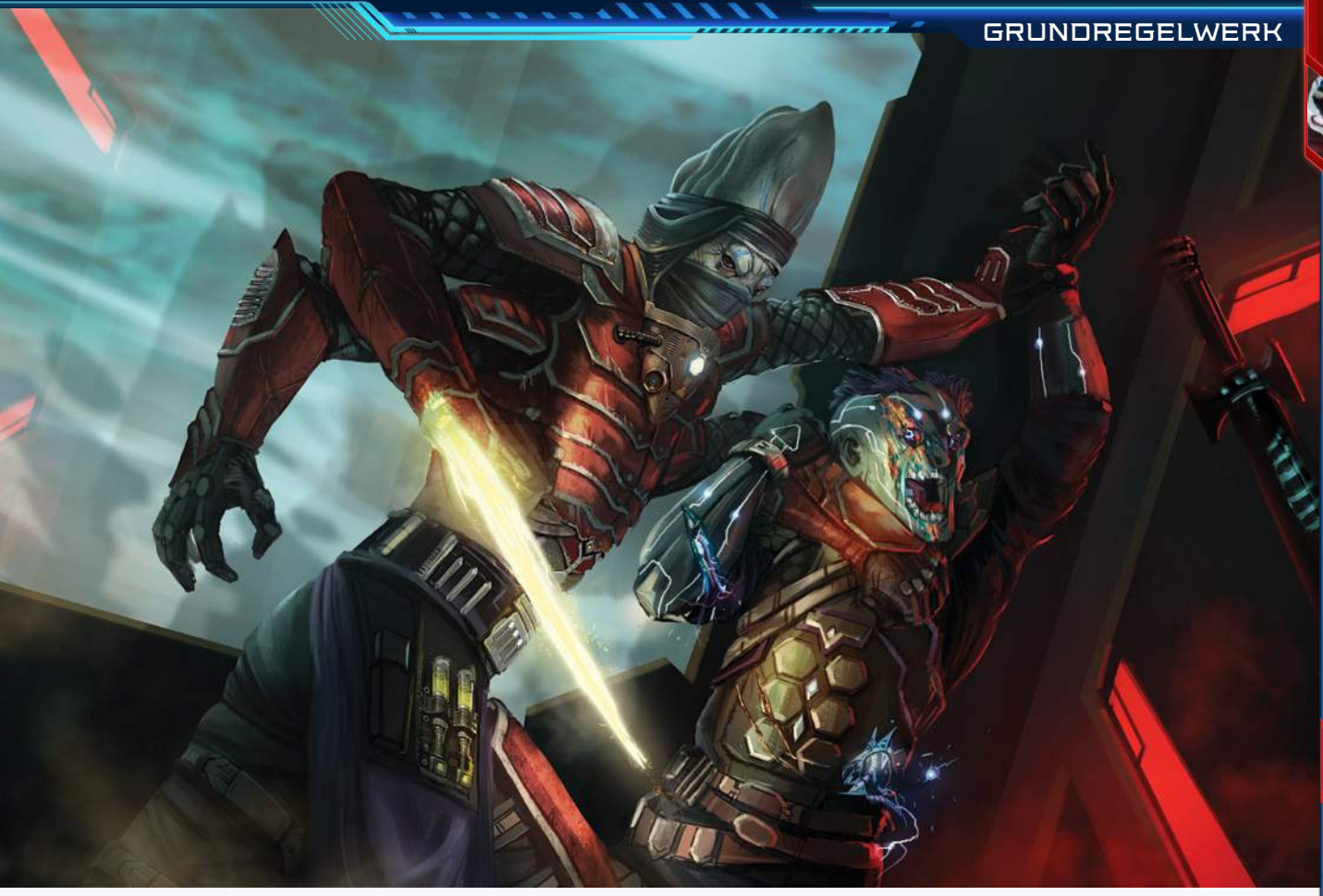
Ein Charakter würfelt seine Initiative nur ein Mal pro Kampf aus. Selbst Charaktere, die keine Aktionen ausführen können, z. B. weil sie unter dem Effekt von *Person festhalten* stehen oder anderweitig gelähmt sind, behalten ihre Initiativewerte für die Dauer der Begegnung. Die große Ausnahme hiervon sind Charaktere, welche eine Aktion wählen, die in einer Veränderung des Initiativewertes resultiert (siehe Eine Handlung vorbereiten und Verzögern auf Seite 249).

Auch Charaktere, die erst später zu einem laufenden Kampf hinzustoßen, würfeln dann ihre Initiative aus. Der SL fügt diese Charaktere entsprechend ihrer Initiativewerte in die Initiativereihenfolge ein.

Kampfrunde

Jede Kampfrunde repräsentiert 6 Sekunden in der Spielwelt. 10 Runden sind 1 Minute. Normalerweise kann jeder Charakter, der an einem Kampf beteiligt ist, in jeder Runde handeln. Wenn der Initiativewert eines Charakters erreicht wird, ist er am Zug.

Jede Runde beginnt bei dem Charakter mit dem höchsten Initiativewert, dem folgt derjenige mit dem zweithöchsten Initiati-



vewert usw. Wenn ein Charakter am Zug ist, führt er alle ihm für die Runde verfügbaren Aktionen durch. Hinsichtlich Ausnahmen siehe auch „Sonstige Handlungen" auf Seite 249; z. B. kann Verzögern die Reihenfolge der Initiative verändern. Während einer normalen Kampfrunde kann ein Charakter während seines Zug entweder eine Volle Aktion oder eine Reihe kürzerer, jeweils weniger zeitaufwendiger Aktionen ausführen (siehe „Aktionen im Kampf" auf Seite 244 hinsichtlich weiterer Details möglichen Aktionen).

Wenn die Regeln sich auf eine „Volle Runde" beziehen, meinen sie in der Regel die Zeitspanne zwischen einem bestimmten Initiativewert in einer Runde und demselben Wert in der nächsten Runde. Effekte, welche eine bestimmte Anzahl an Runden anhalten, enden direkt vor demselben Initiativewert, mit dem sie begonnen haben. Wird z. B. bei Initiativewert 14 ein Zauber mit einer Wirkungsdauer von 1 Runde gewirkt, wo endet die Wirkung in der Folgerunde unmittelbar vor Initiativewert 14.

Überraschung

Wenn ein Kampf beginnt, ein Charakter aber nicht von der Anwesenheit der Gegner weiß, so ist er überrascht. Der SL bestimmt mittels Fertigkeitswürfen für Wahrnehmung oder anderen Würfen, ob ein Charakter Gegner bemerkt oder nicht. Überraschte Charaktere erleiden Nachteile, bis sie im Kampf gehandelt haben.

Sollten einige, aber nicht alle Beteiligten bei Ausbruch eines Kampfes nicht überrascht sein, so findet eine Überraschungsrunde statt, ehe die normalen Kampfrunden beginnen. Entsprechend der Initiativereihenfolge (siehe unten) können Charaktere, welche nicht überrascht sind, während der Überraschungsrunde entweder eine Standard-Aktion oder eine Bewegungsaktion ausführen. Ebenso sind Charakteren während einer Überraschungsrunde Schnelle Aktionen möglich.

Sollten alle Kampfbeteiligten überrascht sein, so findet keine Überraschungsrunde statt und verläuft der Kampf normal.

Überraschte Kampfbeteiligte: Kampfbeteiligte, welche zu Kampfbeginn überrascht sind, haben den Zustand Auf dem Falschen Fuß (siehe Seite 273). Sie erhalten daher einen Malus von -2 auf ihre Rüstungsklasse. Sobald ein Charakter am Zug ist und sich orientiert sowie gehandelt hat, ist er nicht länger überrascht und verliert den Zustand Auf dem Falschen Fuß wieder.

WER IST ÜBERRASCHT?

Eine Überraschungsrunde findet statt, wenn einige, aber nicht alle Kampfbeteiligten weder wissen noch erkennen, dass Gegner im Begriff sind sie anzugreifen. Manchmal wissen alle Beteiligten einer Seite, wo die Gegner sind, manchmal weiß es niemand auf einer Seite und manchmal wissen es nur ein paar. Manchmal wissen es einige Beteiligte jeder Seite, die restlichen aber nicht. Wenn du dich an deine Gegner heranschleichen und sie überraschen kannst, bist du daher gewaltig im Vorteil. Auf diese Weise können verstohlen agierende Charaktere zuweilen das Blatt wenden, selbst wenn die Gegner kämpferisch überlegen sind.

GRUNDLAGEN DES KAMPFES

Dieser Abschnitt enthält die Schlüsselbegriffe und die Berechnungen, die zur Regelung der grundlegendsten Elemente des Kampfes erforderlich sind: Angreifen und Verteidigen. Eine vollständige Präsentation aller einem Charakter möglichen Aktion im Kampf findest du auf Seite 244 unter „Aktionen im Kampf".

WEN KANN ICH ANGREIFEN?

Ein Kampf findet normalerweise auf einer Rasterkarte mit 2,5 cm x 2,5 cm Feldern statt. Jedes Feld repräsentiert einen Bereich von 1,50 m x 1,50 m. Miniaturen, Aufsteller oder ähnlichen repräsentieren Charaktere, Monster und ggf. anderes. Die meisten Spielercharaktere und viele Monster belegen ein einzelnes 1,50 m-Feld. Manche größere Kreaturen benötigen aber mehrere Felder. Der von einem Charakter belegte Platz wird meistens als sein Feld bezeichnet, allerdings wird oft auch „Angriffsfläche" verwendet, gerade wenn ein Charakter mehr als ein Feld auf dem Raster belegt. Mehr erfährst du auf Seite 255 unter „Größe und Angriffsfläche".

Im Allgemeinen kannst du mit einer Fernkampfwaffe auf alle Gegner schießen, welche du auf dem Raster sehen kannst - je weiter das Ziel von deinem Charakter entfernt ist, umso schwieriger fällt aber der Angriff aus. Mit einer Nahkampfwaffe bedrohst du alle an deine Angriffsfläche angrenzenden Felder und kannst jeden von dir so bedrohten Gegner angreifen. Dies schließt auch diagonale Angriffe ein. Solltest du über Reichweite oder eine Waffe mit der Eigenschaft Reichweite verfügen, kannst du auch weiter entfernte Felder bedrohen und dortige Kreaturen angreifen. Mehr zu Reichweite und Bedrohten Feldern findest du auf Seite 255.

ANGRIFFSWURF

Ein Angriffswurf repräsentiert deinen Versuch, während deines Zuges in einer Kampfrunde deinen Gegner im Nah- oder Fernkampf zu treffen. Wenn du einen Angriffswurf ausführst, würfelst du mit einem W20 und addierst deinen Angriffsbonus (siehe unten, Fernkampfangriffe und Nahkampfangriffe, sowie den Kasten zu Grundangriffs- und Schadensboni auf Seite 241). Je nach Klassenzugehörigkeit, Talenten usw. können noch diverse andere Boni greifen. Erreicht oder übertrifft dein Ergebnis die Rüstungsklasse des Zieles, triffst du und verursachst Schaden.

Fernkampfangriffe

Bei einem Fernkampfangriff verwendest du eine Fernkampfwaffe, um aus der Ferne auf einen Gegner zu schießen. Wenn du mit einer Wurfwaffe angreifst, entspricht dein Fernkampfangriffsbonus deinem Grundangriffsbonus (dieser richtet sich nach deiner Klassenzugehörigkeit und Stufe; siehe Kapitel 4) + deinem Stärkemodifikator. Ansonsten ist dein Angriffsbonus für Fernkampfangriffe dein Grundangriffsbonus + dein Geschicklichkeitsmodifikator.

Wenn du einen Fernkampfangriff ausführst, unterliegt dein Wurf möglicherweise einem Malus, weil du weiter schießt oder wirfst als die optimale Reichweite der verwendeten Waffe (siehe Seite 245, „Reichweite und Mali").

Nahkampfangriffe

Bei einem Nahkampfangriff verwendest du eine Nahkampfwaffe, um einen Gegner im Nahkampf zu treffen. Dein Nahkampfangriffsbonus entspricht deinem Grundangriffsbonus (dieser richtet sich nach deiner Klassenzugehörigkeit und Stufe; siehe Kapitel 4) + deinem Stärkemodifikator.

Automatische Treffer und Fehlschläge

Eine Natürliche 1 (der W20 zeigt eine 1) ist bei einem Angriffswurf stets ein Fehlschlag. Eine Natürliche 20 (der W20 zeigt eine 20) ist bei einem Angriffswurf stets ein Treffer. Eine Natürliche 20 könnte zudem ein Kritischer Treffer sein, welche mehr Schaden verursachen könnte (siehe Kritische Treffer auf Seite 245).

RÜSTUNGSKLASSE (RK)

Deine Rüstungsklasse (RK) repräsentiert, wie schwierig es für Gegner ist, bei dir Treffer zu landen. Deiner Rüstungsklasse (RK) ist der Wert, den ein Angriffswurf wenigstens erreichen muss, um dich zu treffen und dir Schaden zuzufügen. Die Rüstungsklasse ist in zwei Kategorien unterteilt: Energetische Rüstungsklasse (ERK) und Kinetische Rüstungsklasse (KRK). Sofern nicht anders angegeben, gelten alle Bezüge auf die Rüstungsklasse sowohl für die ERK als auch für die KRK.

Deine ERK und KRK werden in erster Linie durch deinen Rüstungsbonus (welcher meisten deiner getragenen Rüstung entstammt) plus deinen Geschicklichkeitsmodifikator bestimmt. Berechne ERK und KRK nach folgender Formel: 10 + ERK- oder KRK-Bonus deiner Rüstung (je nachdem welcher zutrifft) + deinen Geschicklichkeitsmodifikator.

Die meisten Rüstungen haben separate Boni für ERK und KRK. Manche Rüstungen hindern dich aber daran, deinen vollen Geschicklichkeitsbonus zu nutzen. Je nach Klassenzugehörigkeit, Talenten usw. können noch diverse andere Boni greifen. Weitere Informationen zu Boni findest du auf Seite 266.

Energetische Rüstungsklasse (ERK)

Deine Energetische Rüstungsklasse (ERK) repräsentiert deine Verteidigung gegen Angriffe, welche eine Art von Energieschaden verursachen (z. B. Elektrizitäts-, Feuer-, Kälte-, Säure- oder Schallschaden). Wenn der Angriff eines Gegners ausschließlich Energieschaden verursachen würde (z. B. wenn er eine Laserpistole verwendet), so wird das Ergebnis seines Angriffswurfes mit deiner ERK verglichen, um zu bestimmen, ob er dich trifft. Manche Waffen und Effekte, welche magische oder exotische Energien nutzen, die unter keine Kategorie fallen, haben unter Umständen ebenfalls deine ERK zum Ziel; ob derartiges vorliegt, entnimmst du der Beschreibung einer Waffe oder eines Effektes.

Kinetische Rüstungsklasse (KRK)

Deine Kinetische Rüstungsklasse (KRK) repräsentiert deine Verteidigung gegen Angriffe, deren Schaden hauptsächlich einem physischen Aufprall entspringt. Dies umfasst generell Angriffe, welche Hieb-, Stich- oder Wuchtschaden verursachen; solche Angriffe werden in der Regel als „Kinetische Angriffe" bezeichnet. Hinzu kommen Fallschaden sowie der Schaden aus Erdrücken, Würgen, Zermalmen etc. Wenn der Angriff eines Gegners solchen Schaden verursacht (z. B. wenn er ein Sternmesser verwendet), so wird das Ergebnis seines Angriffswurfes mit deiner KRK verglichen, um zu bestimmen, ob er dich trifft, selbst wenn der Angriff zusätzlich Energieschaden verursacht.

SCHADEN

Trifft dein Angriff, verursachst du Schaden. Schaden reduziert zuerst die aktuellen Ausdauerpunkte des Zieles und dann seine Trefferpunkte (siehe auch Verwundung und Tod auf Seite 250). In den meisten Fällen bestimmt die Art der verwendeten Waffe die Menge an verursachtem Schaden. Spezialisierung in Gruppen ähnlicher Waffen und andere Fähigkeiten können dies noch erhöhen (siehe das Talent Waffenspezialisierung auf Seite 163). Manche Waffen und Fähigkeiten können neben dem Schaden weitere Effekte hinzufügen.

Stärkemodifikator

Wenn du mit einer Nah- oder Wurfwaffe triffst, dann addiere deinen Stärkemodifikator auf das Ergebnis deines Schadens-



wurfs. Dies gilt nicht im Falle von Granaten und Fernkampfangriffen, bei denen du die Waffe nicht wirfst.

Schaden multiplizieren

In manchen Fällen multiplizierst du deinen Schaden mit einem vorgegebenen Faktor, z. B. im Fall eines Kritischen Treffers (siehe Seite 245). In diesem Fall multiplizierst du das Ergebnis deines Schadenswurfes nicht wirklich mit diesem Faktor. Stattdessen würfelst du den Schaden (samt aller Modifikatoren) entsprechend oft und addierst die Ergebnisse. Solltest du den Schaden mehr als ein Mal multiplizieren, gilt jeder Multiplikator für den ursprünglichen, nicht multiplizierten Schaden. D. h. doppelten Schaden zu verdoppeln entspricht den Schaden drei Mal auszuwürfeln (und jeweils alle Modifikatoren hinzuzuaddieren) - ein Mal den ursprünglichen Schaden und ein Mal für jede Verdopplung.

Mindestschaden

Sollten Mali ein Schadensergebnis unter 1 reduzieren, verursacht ein Treffer immer noch 1 Punkt Nichttödlichen Schaden (siehe „Nichttödlicher Schaden“ auf Seite 252).

Attributsschaden

Bestimmte Kreaturen und magische Effekte können temporären oder permanenten Attributsschaden verursachen, welcher einen bestimmte Attributswert senkt und entsprechend auch den Modifikator senken kann, was sich auf einige Spielwerte und Würfe auswirken kann. Siehe auch Attributsschaden, Attributsentzug und Negative Stufen auf Seite 252.

AUSDAUERPUNKTE UND TREFFERPUNKTE

Wenn du Schaden erleidest, reduziert dieser zuerst deine Ausdauerpunkte (AP). Darüber hinausgehender Schaden reduziert deine Trefferpunkte (TP). Wenn deine Trefferpunkte auf 0 fallen, erhältst du die Zustände Bewusstlos sowie Sterbend und verlierst jede Runde 1 Reservepunkt, bis du stabilisiert wirst. Wenn du keine Reservepunkte hast, aber aufgrund des Zustandes Sterbend oder anderen Gründen einen Reservepunkt verlieren würdest, bist du tot. Beispiel: Wenn du 6 Ausdauerpunkte besitzt und 9 Punkte Schaden erleidest, werden deine Ausdauerpunkte auf 0 reduziert und verlierst du 3 Trefferpunkte. Jeder weitere Schaden reduziert deine Trefferpunkte, bis du Ausdauerpunkte zurückerlangst. Mehr erfährst du auf Seite 250 unter „Verwundung und Tod“.

RETTUNGSWÜRFE

Wenn du einem ungewöhnlichen Effekt unterliegst, z. B. aufgrund einer besonderen Waffe oder eines magischen Angriffs, kannst du meistens einen Rettungswurf ablegen, um den Effekt zu vermeiden oder zu reduzieren. Für einem Rettungswurf würfelst du einen W20 und addierst deinen Grundrettungswurfbonus (der sich nach deiner Klassenzugehörigkeit und Stufe bestimmt; siehe Kapitel 4) und den damit verbundenen Attributswertmodifikator (siehe unten). Deine Rettungswürfe könnten zudem durch andere Fähigkeiten, Talente oder Gegenstände modifiziert werden. Erreicht oder übertrifft dein Ergebnis den Schwierigkeitsgrad des Rettungswurfes (siehe oben), ist der Rettungswurf erfolgreich.

Rettungswurfarten

Die drei Arten von Rettungswürfen sind Reflex, Willen und Zähigkeit.

Reflex.

Reflexwürfe repräsentieren deine Fähigkeit, Flächenangriffen und unerwarteten Situationen auszuweichen. Addiere deinen Geschicklichkeitsmodifikator auf deine Reflexwürfe.

Willen

Willenswürfe reflektieren deine Resistenz gegenüber mentalen Einflüssen und vielen magischen Effekten. Addiere deinen Weisheitsmodifikator auf deine Willenswürfe.

GRUNDANGRIFFS- UND SCHADENSBONUS

Im Folgenden findest du die Grundformeln zur Berechnung der Fernkampfangriffsboni, des Fernkampfschadens, der Nahkampfangriffsboni und des Nahkampfschadens. Je nach Klassenzugehörigkeit, Talenten, besonderen Umständen usw. können noch diverse andere Boni greifen. Weitere Informationen zu Boni findest du auf Seite 266.

Fernkampfangriff

Grundangriffsbonus + Geschicklichkeitsmodifikator - Entfernungsmalus (siehe Seite 245).

Fernkampfangriff mit einer Wurfwaffe

Grundangriffsbonus + Stärkemodifikator - Entfernungsmalus (siehe Seite 245).

Fernkampfschaden

Waffenschaden

Fernkampfschaden mit einer Wurfwaffe

Waffenschaden + Stärkemodifikator

Nahkampfangriff

Grundangriffsbonus + Stärkemodifikator

Nahkampfschaden

Waffenschaden + Stärkemodifikator

Zähigkeit

Zähigkeitswürfe stehen für deine Fähigkeit, körperlichen Belastungen oder Angriffen auf deine Vitalität und Gesundheit zu widerstehen. Addiere deinen Konstitutionsmodifikator auf deine Zähigkeitswürfe.

Rettungswürfe im Spiel

Dieser Unterabschnitt erklärt, wie du den Schwierigkeitsgrad eines Rettungswurfes bestimmst, was bei einem Erfolg geschieht und welche anderen Schlüsselelemente hineinspielen.

Schwierigkeitsgrad (SG)

Ein Rettungswurf erfolgt gegen einen Schwierigkeitsgrad (SG), der vom Effekt abhängt. Bei den meisten Klassenmerkmalen ist der SG eines von dir erzeugten Effektes 10 + deine halbe Klassenstufe + der Modifikator deines Schlüsselattributs. Bei Zaubern ist es 10 + Zaubergrad + dein Schlüsselattributsmodifikator. Auf den Seiten 181 und 183 findest du die SG für die besonderen Waffeneigenschaften und Kritischen Treffereffekte. Die Beschreibung eines Effekts, der von einem Gegenstand ausgeht, nennt in der Regel den SG des Rettungswurfes.

Automatische Erfolge und Fehlschläge

Eine Natürliche 1 (der W20 zeigt eine 1) ist bei einem Rettungswurf stets ein Fehlschlag. Eine Natürliche 20 (der W20 zeigt eine 20) ist bei einem Rettungswurf stets ein Treffer.

Auf einen Rettungswurf verzichten

Du kannst freiwillig auf einen Rettungswurf verzichten und das Ergebnis eines Effektes oder Zaubers akzeptieren. Solltest du über besondere Resistenz gegen Magie verfügen, kannst du diese als Standard-Aktion unterdrücken, um das Ergebnis zu akzeptieren (siehe auch Seite 335).

Erfolg
Gelingt dir ein Rettungswurf gegen einen Effekt, der keine offenkundigen körperlichen Auswirkungen hat, spürst du ein Gefühl naher Feindseligkeit oder richten sich deine Nackenhaare auf. Die genaue Art des Angriffs oder seine Quelle kannst du allerdings nicht bestimmen. Ebenso weißt du in der Regel, ob einer Kreatur, die Ziel eines deiner Effekte ist, der Rettungswurf gelingt. Dies gilt nicht im Falle von Effekten, die keine einzelnen Kreaturen zum Ziel haben.

Rettungswurfterminologie
Erlaubt ein Zauber, ein Gegenstand oder ein sonstiger Effekt einen Rettungswurf, so kommt in der Regel die folgende Terminologie ins Spiel, um das Ergebnis eines erfolgreichen Rettungswurfes zu beschreiben. Sollte kein Rettungswurf möglich sein, so steht in diesem Eintrag nur „Keiner".

Keine Wirkung
Dies bedeutet, dass der Effekt keine Wirkung entfaltet, sollte dir der Rettungswurf gelingen.

Teilweise
Dies bedeutet, dass der Effekt eine abgeschwächte Wirkung entfaltet, sollte dir der Rettungswurf gelingen. Wie diese aussieht, entnimmst du der Beschreibung des Effektes.

Halbiert oder Halber Schaden
Dies bedeutet, dass der Effekt bei erfolgreichem Rettungswurf nur den halben Schaden verursacht.

Anzweifeln
Ein erfolgreicher Rettungswurf lässt dich den Effekt ignorieren (dies betrifft meistens nur Illusionseffekte).

Gegenstand
Effekte, welche Schaden verursachen, betreffen nicht-getragene oder gehaltene Gegenstände normal. Getragene oder gehaltene Gegenstände erleiden nur Schaden, wenn der Effekt dies spezifisch besagt. Effekte, die anderes verursachen als Schaden, betreffen Gegenstände nur, wenn ihre Beschreibung dies spezifisch besagt (dies gilt meistens nur bei Zaubern) oder wenn in der Beschreibung der Effekte des Rettungswurfes „(Gegenstand)" vermerkt ist. Der Gesamtrettungswurfbonus für Reflex-, Willens- und Zähigkeitswürfe eines Gegenstandes entspricht seiner Gegenstandsstufe (siehe Seite 167). Ein von dir getragener oder gehaltener Gegenstand nutzt deinen Rettungswurfbonus, so dieser besser sein sollte als der Bonus des Gegenstandes. Gegenstände der Gegenstandsstufe 0 erhalten keine Rettungswürfe, wenn sie nicht getragen oder gehalten werden.

Harmlos
In der Regel findest du nur bei Zaubern einen Vermerk, wenn sie harmlos sind. Solche Zauber sind in der Regel hilfreich statt schädlich. Solltest du Ziel des Zaubers sein, ist es dir aber möglich, dagegen einen Rettungswurf abzulegen.

ATTRIBUTSWÜRFE
Manche Situationen verlangen nach einem Attributswurf - einem Stärke-, Geschicklichkeits-, Konstitutions-, Intelligenz-, Weisheits- oder Charismawurf. In diesem Fall würfle einen W20 und addiere den Modifikator des fraglichen Attributs. Ein Attributsmodifikator kann negativ sein. Ziehe ihn in diesem Fall vom Würfelergebnis des W20 ab.

WEITERE REGELBEGRIFFE
Neben den oben detaillierten Kampfgrundmechanismen und Formeln werden bei Starfinder auch die folgenden Begriffe und Regeln häufig im Kampf und außerhalb des Kampfes verwendet:

Verbündete und Gegner
Manche Fähigkeiten haben einen Verbündeten oder einen Gegner zu Ziel oder erfordern die Anwesenheit eines Verbündeten oder Gegners, z. B. die Gesandten-Improvisationsfähigkeit Runter! Du zählst als dein eigener Verbündeter, außer die Beschreibung einer Fähigkeit besagt anderes. Der SL hat das letzte Wort darüber, ob jemand Freund oder Feind ist - du kannst nicht einfach einen anderen Angehörigen deiner Gruppe zum Gegner oder einen Feind zum Verbündeten erklären, nur um eine besondere Fähigkeit auszulösen.

Bedeutsame Gegner
Der SL kann und sollte festlegen, dass ein unfähiger Gegner keine hinreichende Bedrohung ist, um als Gegner zu zählen. In diesem Fall treten auch keine Effekte in Kraft, von denen du profitierst, wenn du gegen einen Gegner vorgehst oder dieser gegen dich aktiv wird. Beispiel: Die Gesandten-Improvisationsfähigkeit Stärkende Inspiration ermöglicht dir, Ausdauerpunkte eines nahen, in Gefahr befindlichen Verbündeten wiederherzustellen. Sollte aber der letzte verbliebene Gegner ein defekter Roboter sein, der nur 1 Schadenspunkt pro Runde verursachen kann, sollte der SL bestimmen, dass dieser Roboter kein bedeutsamer Gegner ist, da der Verbündete andernfalls ohne Rast oder Aufwendung von Reservepunkten seine gesamte Ausdauer zurückerlangen könnte, obwohl gar keine wirkliche Gefahr besteht. Im Allgemeinen ist eine Kreatur, deren HG um 4 oder mehr unter deiner Charakterstufe liegt, kein bedeutsamer Gegner.

Umgang mit Rüstungen
Die meisten Klassen verleihen Umgang mit Leichten Rüstungen. Kampforientierte Klassen, wie z. B. der Soldat, verleihen Umgang mit Schweren Rüstungen. Wenn du eine Rüstung trägst, mit deren Umgang du nicht geübt bist, erleidest du einen Malus von -4 auf deine Rüstungsklasse.

Energetische Rüstung
Charaktere können den Umgang mit Energetischen Rüstungen erlernen, indem sie das Talent Umgang mit Energetischen Rüstungen (siehe Seite 161) wählen oder bestimmte Klassenmerkmale erlangen. Energetische Rüstungen verleihen ungeübten Benutzern weitaus umfangreichere Nachteile als andere Rüstungsarten. Solltest du eine Energetische Rüstung tragen, im Umgang mit ihr aber nicht geübt sein, erleidest du einen Malus von -4 auf deine Rüstungsklasse, bist stets auf dem Falschen Fuß betroffen sowie Haltlos (siehe Seite 276). Ferner kannst du dich nur mit halben Grundbewegungsrate fortbewegen. Sollte die Rüstung über eine besondere Form von Fortbewegung verfügen, z. B. eine Bewegungsrate für Fliegen, so kannst du von dieser keinen Gebrauch machen.

Mehrfache Multiplikation
Solltest du aufgefordert werden, einen Wert zu multiplizieren oder mehrfach zu würfeln, werden die Multiplikatoren (×2, ×3 usw.) nicht mit sich selbst multipliziert. Stattdessen verbindest du sie zu einem Multiplikator, bei dem jeder zusätzliche Multiplikator 1 weniger als seinen Wert auf den ersten Multiplikator addiert. Beispiel: Wenn du zwei Mal einen ×2 Multiplikator anwendest, so ist das Ergebnis das Gegenstück zur dreifachen Multiplikation des Wertes (oder des dreifachen Auswürfelns des Schadens) statt der vierfachen Multiplikation.



Runden

Die Regeln verlangen zuweilen, dass ein Ergebnis oder Wert gerundet wird. Es wird stets abgerundet, sofern nicht anders vermerkt. Beispiel: Gilt es 7 zu halbieren, so wäre das Ergebnis 3.

Umgang mit Waffen

Die meisten Klassen verleihen Umgang mit Einfachen Nahkampfwaffen und Handfeuerwaffen. Kampforienterte Klassen wie der Soldat und der Solarier verleihen Umgang mit weiteren Waffenkategorien - siehe hierzu den entsprechenden Eintrag in den Klassenabschnitten. Sollte ein Charakter über Natürliche Waffen verfügen, z. B. einen Biss- oder Klauenangriff, so ist er im Umgang mit ihnen geübt. Solltest du einen Waffe verwenden, mit der umzugehen du nicht geübt bist, so erleidest du einen Malus von -4 auf Angriffswürfe mit dieser Waffe. Außerdem wird dieser Malus auf den SG von Rettungswürfen gegen die besonderen Effekte dieser Waffe addiert.

Waffenspezialisierung

Mit der 3. Stufe erhalten alle Klassen Spezialisierung in bestimmten Waffengruppen. Dies erhöht den Schaden, den du mit diesen Waffen verursachst. Siehe auch das Talent Waffenspezialisierung auf Seite 163.

Waffen führen

Wenn die Regeln sich auf das Führen einer Waffe beziehen, bedeutet dies, die Waffe mit der korrekten Anzahl an Händen zu halten und imstande zu sein, mit ihr anzugreifen. Beispiel: Wenn du eine Handfeuerwaffe oder Einhändige Nahkampfwaffe in deiner Hand hältst, giltst du als die Waffe führend. Wenn du dagegen eine Langwaffe oder zweihändige Nahkampfwaffe in nur einer Hand hältst oder sich die Waffe in Halfter oder Scheide befindet, führst du sie nicht.

Würfe wiederholen und Zwei Mal würfeln

Manche Fähigkeiten erlauben dir, einen misslungenen Wurf zu wiederholen. Meistens handelt es sich dabei um einen Angriffs-, Fertigkeits- oder Rettungswurf. Sofern nicht anders vermerkt, musst du dich zum Nutzen dieser Option entscheiden, sobald du das Ergebnis des ersten Wurfes kennst, aber ehe der SL verkündet, ob es sich um einen Erfolg handelt oder nicht, und bevor du eine andere Fähigkeit einsetzt. Du verwendest das Ergebnis des zweiten Wurfes nur, wenn es besser ausfällt als der erste Wurf.

Ebenso gibt es Fähigkeiten, die dir erlauben, einen Wurf zwei Mal abzulegen und das bessere Ergebnis zu behalten. In diesem Fall musst du vor dem Würfel entscheiden, von dieser Option Gebrauch zu machen. Manche Fähigkeiten erlauben dir, einen Gegner zu zwingen, zwei Mal zu würfeln und das schlechtere Ergebnis zu behalten. Auch der Einsatz dieser Fähigkeiten muss verkündet werden, ehe ein Wurf erfolgt.

In den meisten Fällen kannst du keine Fähigkeiten dieser Art mehr auf einen Wurf anwenden, sobald eine Fähigkeit genutzt wurde, die dir erlaubt, einen Wurf zu wiederholen oder zwei Mal abzulegen (oder einen Gegner zu zwingen, zwei Mal zu würfeln). Natürlich gibt es zu jeder Regel Ausnahmen. Sollte ein Charakter einen Gegner zwingen, zwei Mal zu würfeln und das schlechtere Ergebnis zu behalten, kann dieser Gegner immer noch die Fähigkeit nutzen, zwei Mal zu würfeln und das bessere Ergebnis zu behalten. Auch das Gegenteil ist denkbar: Der Gegner würfelt zwei Mal und will das bessere Ergebnis behalten, aber du zwingst ihn, zwei Mal zu würfeln und das schlechtere Ergebnis zu nehmen. In beiden Fällen heben sich diese Fähigkeiten gegenseitig auf, so dass am Ende nur ein Wurf erfolgt. Dieser Wurf kann dann von keinen Fähigkeiten profitieren, die eine Wiederholung des Wurfes erlauben würden.

AKTIONEN IM KAMPF

In diesem Abschnitt werden die spezifischen Aktionen und Handlungen beschrieben, die dir im Kampf möglich sind. Zwecks besserer Übersichtlichkeit sind bestimmte Kampfhandlungen nach Kategorie im Kasten Aktionen im Kampf sortiert.

AKTIONSARTEN

Die Kategorie einer Handlung teilt dir im Grunde mit, wie lange man braucht, um innerhalb einer sechs-sekündigen Kampfrunde die fragliche Aktion auszuführen. Es gibt fünf Arten von Aktionen: Standard-Aktionen, Bewegungsaktionen, Schnelle Aktionen, Volle Aktionen und Reaktionen.

In einer normalen Runde kannst du entweder eine Standard-Aktion, eine Bewegungsaktion und eine Schnelle Aktion oder anstatt dessen eine Volle Aktion ausführen. Die meisten Charaktere nutzen nur selten Schnelle Aktionen, auch wenn manche Klassenmerkmale und besondere Fähigkeiten diese benötigen. Du kannst deine Standard-Aktion nach Bedarf für eine Bewegungsaktion oder eine Schnelle Aktion bzw. deine Bewegungsaktion für eine Schnelle Aktion nutzen. Du kannst zudem jede Runde eine Reaktion sogar außerhalb deines Zuges verwenden, allerdings ist dir dies nur bei Vorliegen bestimmter Auslöser möglich. Hinzu kommen einige weitere Handlungen, die nicht von den normalen Aktionsarten abgedeckt werden.

Wichtige Kampfaktionen

Die folgenden Aktionen werden üblicherweise während Kämpfen genutzt und sind unabdingbar, um die Effizienz eines Charakters im Kampf zu maximieren:

Standard-Aktion

Die Standard-Aktion stellt in der Regel die Hauptkomponente deines Zuges dar. Meistens nutzt du sie, um anzugreifen, einen Zauber zu wirken oder eine besondere Fähigkeit zu nutzen.

Bewegungsaktion

Bewegungsaktionen ermöglichen dir taktische Handlungen, die zwar im Vergleich zur Standard-Aktion nachrangig, aber immer noch für deinen Erfolg wichtig sind. Die am häufigsten genutzte Bewegungsaktion ist die Fortbewegung unter Ausnutzung der Bewegungsrate (siehe „Bewegungsrate“ auf Seite 255).

Schnelle Aktion

Eine Schnelle Aktion erfordert nur wenig Zeitaufwand und wird nur in seltenen Fällen genutzt. Eine Schnelle Aktion ist z. B. sich fallen zu lassen und den Zustand Liegend einzunehmen.

Volle Aktion

Eine Volle Aktion verbraucht alle deine Anstrengungen während deines Zuges. Wenn du dich entscheidest, eine Volle Aktion auszuführen, kannst in demselben Zug keine Standard-, Bewegungs- oder Schnelle Aktion mehr nutzen. Volle Aktionen werden meistens für Volle Angriffe genutzt.

Reaktion

Eine Reaktion ist eine besondere Handlung, welche du selbst dann nutzen kannst, wenn du nicht am Zug bist. Zu den häufigsten Reaktionen gehört der Gelegenheitsangriff (siehe Seite 248). Er ist die einzige Reaktion, welche jeder Charakter nutzen kann, egal welcher Klasse er angehört. Deine Klasse und andere besondere Fähigkeiten könnten dir noch andere Reaktionen ermöglichen. Reaktionen haben aber stets Auslöser, die dir genau mitteilen, wann du sie nutzen kannst.

AKTIONEN IM KAMPF

Standard-Aktion
Angriff (Nah- oder Fernkampf)
Auf einen Zauber konzentrieren
Besondere Fähigkeit einsetzen
Deckungsfeuer
Defensiv kämpfen
Finte
Gegenstand aktivieren
Kampfmanöver
Unterstützungsfeuer
Volle Verteidigung
Zauber aufheben
Zauber wirken

Bewegungsaktion
Aufstehen
Effekt lenken oder umlenken
Gegenstand manipulieren
Kriechen
Nachladen
Sich um die Bewegungsrate fortbewegen
Vorsichtiger Schritt
Waffe ziehen oder verstauen

Schnelle Aktion
Fallen lassen
Griff wechseln

Volle Aktion
Coup de Grace
Defensiv kämpfen
Rennen
Rückzug
Sturmangriff
Voller Angriff

Reaktion
Gelegenheitsangriff

Sonstige Handlungen
Fertigkeit einsetzen
Gegenstand fallen lassen
Handlung vorbereiten
Kampfgeplänkel
Verzögern

Eingeschränkte Handlungsmöglichkeit

In manchen Situationen kannst du eventuell nicht alle deine Aktionen nutzen - z. B. wenn dich *Person festhalten* lähmt oder du zu Kampfbeginn überrascht bist. Der Zustand bzw. die Fähigkeit, welche deine Handlungsfähigkeit einschränkt, erklärt aber in der Regel, welche Aktionen oder Handlungen dir möglich oder unmöglich sind. Wenn du nicht in der Lage bist, eine Standard-Aktion, Bewegungsaktion und/oder Schnelle Aktion auszuführen, bist du niemals imstande, eine Volle Aktion zu nutzen.

STANDARD-AKTIONEN

Eine Standard-Aktion ist in der Regel deine Haupthandlung in einer Runde, sieht man von Fortbewegung ab. Folgendes sind Beispiele für Standard-Aktionen:

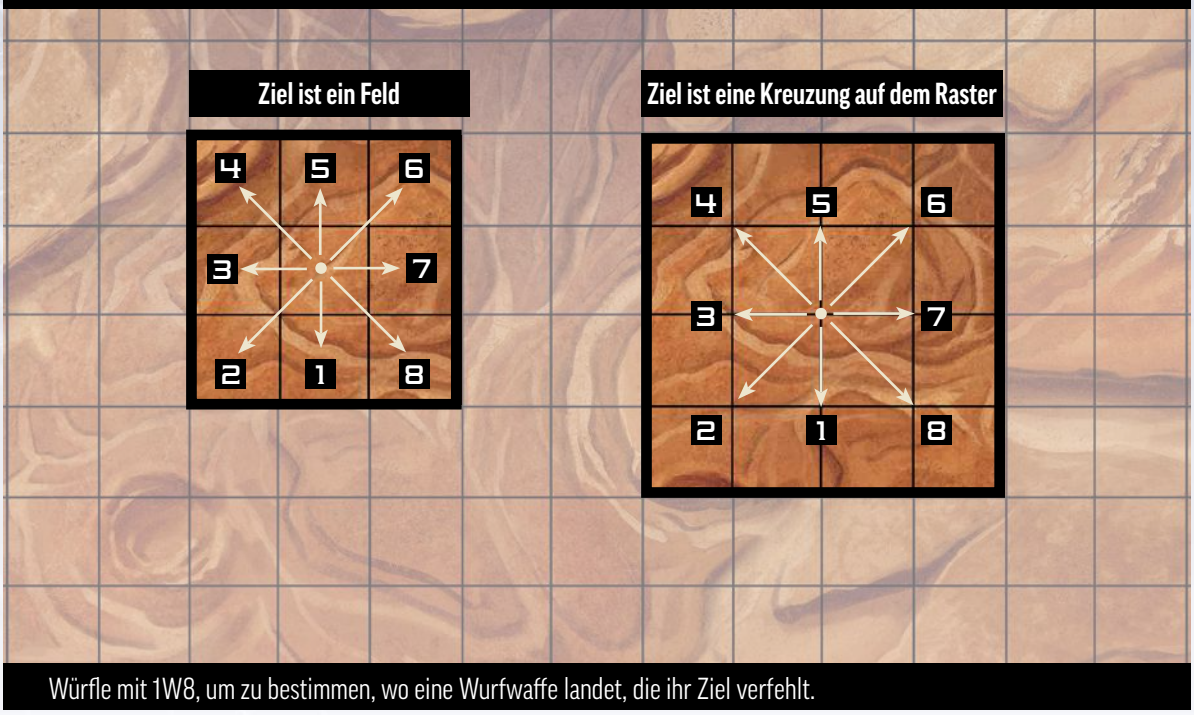
Angriff

Ein einzelner Angriff ist eine Standard-Aktion

Nahkampfangriffe

Du kannst mit einer Nahkampfwaffe einen Gegner auf einem an dein Feld angrenzendes Feld angreifen. Du addierst deinen Stärkemodifikator auf Nahkampfangriffswürfe und Nahkampfschadenswürfe.

Manche der in Kapitel 7 vorgestellten Waffen haben die besondere Eigenschaft Reichweite (wie in der Beschreibung angegeben) und manche Monster verfügen über natürliche Reichweite. Ein Charakter oder Monster mit Reichweite kann in der Regel jeden Gegner innerhalb seiner Reichweite angreifen - siehe auch Reichweite und Bedrohte Felder auf Seite 255.



Würfle mit 1W8, um zu bestimmen, wo eine Wurfwaffe landet, die ihr Ziel verfehlt.

Fernkampfangriffe

Mit einer Fernkampfwaffe kannst du auf Ziele schießen oder anderweitig angreifen, welche sich innerhalb ihrer Höchstreichweite befinden, solange du eine Schusslinie (siehe Seite 270) besitzt. Du addierst deinen Geschicklichkeitsmodifikator auf Fernkampfangriffswürfe, aber nicht auf Fernkampfschadenswürfe.

Fernkampfangriffe mit Wurfwaffen

Mit einer Wurfwaffe oder einer Granate kannst du Ziele angreifen, welche sich innerhalb ihrer Höchstreichweite befinden, solange du eine Schusslinie (siehe Seite 270) besitzt. Du addierst deinen Stärkemodifikator auf Fernkampfangriffswürfe mit Wurfwaffen, sowie auf deine Schadenwürfe mit Waffen, welche die besondere Eigenschaft Geworfen besitzen. Addiere aber nicht deine Stärkemodifikator auf Schadenswürfe mit Granaten.

Eine Kreuzung auf dem Raster anvisieren

Wenn du eine Wurfwaffe mit Flächeneffekt, wie z. B. eine Granate, verwendest, visierst du keine bestimmte Kreatur an, sondern eine Kreuzung auf dem Raster eines taktischen Bodenplans. Behandle dies als Fernkampfangriff gegen RK 5.

Mit Wurfwaffen das Ziel verfehlen

Solltest du im Rahmen eines Fernkampfangriffes mit einer Wurfwaffe das Ziel verfehlen, so landet die Waffe in einem Feld oder auf einer Kreuzung (jeweils zufällig bestimmt) in der Nähe deines Zieles. Bestimme mit einem W8 die Richtung, in welcher die Wurfwaffe relativ zum Ziel landet. Bei einer 1 ist der Wurf zu kurz und die Waffe landet zwischen dir und dem Ziel. Ansonsten wandert der Landepunkt im Uhrzeigersinn um das Ziel herum und ergibt sich aus dem Ergebnis des Würfels - siehe auch das Diagramm oben. Nachdem du die Richtung der Abweichung bestimmt hast, würfle 1W4. Das Ergebnis gibt an, wie viele Felder die Waffe vom eigentlichen Ziel entfernt der Abweichungsrichtung folgend landet.

Beispiel: Ein Fernkampfangriffswurf mit einer Granate misslingt und der Spieler würfelt mit 1W8 eine 1. Sein Wurf fällt folglich zu kurz aus. Dann würfelt er mit 1W4 eine 2. Die Granate landet somit auf einer Kreuzung 2 Felder von der anvisierten Kreuzung entfernt in Richtung zum Werfer.

Reichweite und Mali

Die Grundreichweite einer Fernkampfwaffe ist bei ihren anderen Spielwerten aufgeführt (siehe Kapitel 7). Solltest du mit einer Fernkampfwaffe über eine Distanz hinweg angreifen, die größer ist als die Grundreichweite, erleidest du einen kumulativen Malus von -2 pro weiterer angebrochener Grundreichweiteneinheit.

Die meisten Waffen haben eine Maximalreichweite in Höhe des Zehnfachen ihrer Grundreichweite (bzw. des Zehnfachen des bei der Waffe unter Reichweite aufgeführten Werts). Die Maximalreichweite von Wurfwaffen ist das Fünffache der Grundreichweite. Manche Fernkampfwaffen weichen von diesen Grundregeln ab, in diesen Fällen ist die Maximalreichweite unter den Spielwerten zu finden.

Kritische Treffer

Solltest du bei einem Angriffswurf eine Natürliche 20 erzielen - d. h. ein Würfelergebnis von 20 -, so triffst du das Ziel unabhängig von seiner RK. Sollte dein Angriffswurf zudem die für deinen Angriff fragliche RK (die ERK oder die KRK) erreichen oder übertreffen, landest du zudem einen Kritischen Treffer. Würfle in diesem Fall den Schaden zwei Mal aus: Addiere beide Male alle in Frage kommenden Boni, zusätzlichen Schaden aufgrund besonderer Fähigkeiten eingeschlossen, und zähle dann beide Würfe zusammen. Manche Waffen verursachen über den doppelten Schaden hinaus einen besonderen Effekt beim Ziel eines Kritischen Treffers (siehe Seite 183).

Sollte das Gesamtergebnis deines Angriffes die relevante RK deines Zieles nicht erreichen, so triffst du es zwar bei einer Natürlichen 20, verursachst aber nur den normalen Schaden.

Defensiv kämpfen

Du kannst defensiv kämpfen, wenn du als Teil einer Standard-Aktion angreifst. In diesem Fall erleidest du einen Malus von -4 auf Angriffe in dieser Runde, erhältst aber einen Bonus von +2 auf deine RK bis zum Beginn deines nächsten Zuges.

Deckungsfeuer

Du kannst deine Standard-Aktion nutzen, um einen Fernkampfangriff auszuführen, mit dem du einem Verbündeten Deckungsfeuer gibst. Führe einen Fernkampfangriffswurf gegen RK 15 aus. Bei einem Treffer verursachst du keinen Schaden, aber der ausgewählte Verbündete erlangt einen Situationsbonus von +2 auf seine RK gegen den nächsten Angriff einer Kreatur innerhalb deiner Schusslinie (siehe Seite 270), sofern dieser Angriff vor deinem nächsten Zug erfolgt.

Eine Besondere Fähigkeit einsetzen

Es gibt drei Arten besonderer Fähigkeiten: Außergewöhnliche, Übernatürliche und Zauberähnliche. Besondere Fähigkeiten werden oft in Klammern abgekürzt - (AF), (ÜF) und (ZF). Manche sind fortlaufend, andere werden durch Benutzung aktiviert. Weitere Details und Beschreibungen der besondere Fähigkeiten findest du auf Seite 262.

Die Nutzung einer Besonderen Fähigkeit ist in der Regel eine Standard-Aktion, sofern es nicht um eine anhaltende Fähigkeit handelt oder die Beschreibung anderes besagt. In seltenen Fällen kann eine Fähigkeit eine Volle Aktion oder eine Bewegungsaktion zur Aktivierung erfordern. In den meisten Fällen können Fähigkeiten nicht als Schnelle Aktion aktiviert werden. Der Einsatz einer Zauberähnlichen Fähigkeit provoziert in der Regel Gelegenheitsangriffe (siehe Seite 248), sofern nicht anders vermerkt.

Einen Gegenstand aktivieren

Viele technische und magische Gegenstände müssen nicht aktiviert werden, um zu funktionieren, z. B. kybernetische Hände. Andere dagegen entfalten erst bei Aktivierung einen Effekt. Sofern nicht anders angegeben, ist zum Aktivieren eines Gegenstandes eine Standard-Aktion erforderlich.

Einen Zauber aufheben

Das Aufheben eines aktiven Zaubers ist eine Standard-Aktion (siehe Wirkungsdauer auf Seite 276 zu Aufhebbaren Zaubern).

Einen Zauber wirken

Die meisten Zauber erfordern zum Wirken wenigstens eine Standard-Aktion und zuweilen auch längere Zeit. Zauber, deren Zeitaufwand höher als eine Runde ist, erfordern jede Runde eine Volle Aktion, bis sie vollendet sind. Mehr zu Zaubern und Magie findest du in Kapitel 10.

Zaubern unter Bedrohung

Zauber erfordert beachtliche Konzentration und zwingt dich, vorübergehend deine Verteidigung zu vernachlässigen. Wenn du einen Zauber wirkst, erhalten Ziele, die dich im Nahkampf bedrohen, die Chance zu einem Gelegenheitsangriff (siehe Seite 248), außer der Zauber besagt anderes (was normalerweise nur bei ein paar Zauber mit Reichweite: Berührung der Fall ist). Sollte dich der Gelegenheitsangriff treffen und dir Schaden zufügen, gelingt es dir nicht, den Zauber zu wirken. Du verlierst zudem den Zauberplatz. Weitere Informationen zu bedrohten Feldern findest du auf Seite 255.

Finte

Du kannst deine Standard-Aktion nutzen, um eine Finte auszuführen. Lege hierzu einen Fertigkeitswurf für Bluffen ab. Der SG dieses Fertigkeitswurfes ist entweder 10 + Gesamtfertigkeitsbonus deines Gegners für Motiv erkennen oder 15 + 1 1/2 × HG des Gegners (es gilt der höhere Wert). Du kannst Finten nur gegen Kreaturen mit einem Intelligenzwert ausführen. Ferner kannst du bei Fertigkeitswürfen für Bluffen zum Fintieren weder 10 noch 20 nehmen (siehe auch Kapitel 5, Seite 133). Gelingt dir die Finte, behandelst du deinen Gegner bei deinem nächsten Angriff vor Ende deines nächsten Zuges gegen ihn als auf dem Falschen Fuß betroffen.

Kampfmanöver

Als Standard-Aktion kannst du eines der folgenden Kampfmanöver versuchen. Wähle dazu einen Gegner innerhalb deiner Reichweite (oder deiner Waffenreichweite, so dies angebracht ist) und führe einen Nahkampfangriffswurf gegen die KRK des Zieles + 8 aus. Der Effekt hängt vom Manöver ab:

Ansturm

Du stößt das Ziel um 1,50 m zurück, plus 1,50 m pro 5, um welche dein Angriffswurfergebnis seine KRK + 8 übertrifft. Sollte ein Hindernis im Weg sein, stoppt das Ziel aber an diesem Hindernis.

Entwaffnen

Du schlägst dem Ziel einen Gegenstand aus der Hand, so dass dieser zu Boden fällt. Solltest du über eine freie Hand verfügen, kannst du den fraglichen Gegenstand automatisch ergreifen, ehe er herunterfällt.

Gegenstand zerschmettern

Du fügst einem Gegenstand in der Hand oder am Körper des Zieles Schaden zu. Dabei muss es sich um einen Gegenstand handeln, den das Ziel leicht als Bewegungsaktion hervorziehen kann (siehe „Eine Waffe ziehen oder verstauen“ auf Seite 247). Der Schaden wird um die Härte des Gegenstandes reduziert (siehe „Einen Gegenstand zerschmettern“ auf Seite 409).

Ringkampf

Du hinderst das Ziel daran, sich wegzubewegen. Für ein Kampfmanöver für Ringkampf benötigst du wenigstens eine freie Hand. Das Ziel erhält den Zustand Ringend. Dies bedeutet, dass es sich nicht von seinem aktuellen Feld fortbewegen kann und weitere Nachteile erleidet, bis es entweder eine Standard-Aktion nutzt, um ein Kampfmanöver für Ringkampf gegen dich auszuführen und dich in den Ringkampf zu versetzen (was dir den Zustand Ringend verleiht) oder sich mittels Akrobatik (siehe Kapitel 6) befreit. Sollte dein Angriffswurf die KRK des Zieles + 13 erreichen oder übertreffen, nimmst du es stattdessen für dieselbe Zeit in den Haltegriff und verleihst ihm den Zustand Im Haltegriff. Das Ziel kann keine Handlungen unternehmen, zu denen es seine Gliedmaßen benötigt, sofern dies nicht einem Fluchtversuch dient.

Die Zustände Ringend und Im Haltegriff halten jeweils bis zum Ende deines nächsten Zuges an, außer du erneuerst sie während deines nächsten Zuges mit einem weiteren Kampfmanöver für Ringkampf. Die Zustände enden augenblicklich, wenn du dich vom Ziel fortbewegst. Solange du einem Ziel den Zustand Ringend oder Im Haltegriff verleihst, kannst du gegen kein anderes Ziel ein Kampfmanöver für Ringkampf ausführen. Mehr zu diesen Zuständen findest du auf Seite 276.

Wenn du einen Ringergriff erneuerst, kannst du einen leicht zugänglichen Gegenstand vom Körper des Zieles entfernen. Dies umfasst die meisten Waffen und Ausrüstungsgegenstände, aber keine getragene Rüstung. Der Ringkampf wird so allerdings augenblicklich beendet.

Schmutziger Trick

Du führst einen unorthodoxen Angriff aus, welcher das Ziel kurzfristig behindert. Vielleicht schleuderst du ihm Sand in die Augen, blockierst seinen Bewegungsapparat mit einem Stein oder gibst ihm mit einer improvisierten Handlung auf andere Weise einen Nachteil. Dein Ziel erhält nach deiner Wahl einen der folgenden Zustände: Abgelenkt, Blind, Erschüttert, Kränkelnd, Taub oder Verstrickt. Dieser Zustand währt für 1 Runde + 1 Runde pro 5, um welche dein Angriffswurfergebnis seine KRK + 8 übertrifft (mehr zu Zuständen findest du auf Seite 273). Das Ziel kann sich mit einer Bewegungsaktion von diesem Zustand befreien. Ein Schmutziger Trick ist normalerweise ein Nahkampfangriff, allerdings kann der SL auch bestimmen, dass manche Schmutzige Tricks auf Entfernung funktionieren. In diesem Fall unterliegt deine Angriffswurf einem kumulativen Malus von -2 pro 1,50 m Entfernung zwischen dir und dem Ziel.



Versetzen
Du bewegst das Ziel um 1,50 m auf eine andere Position innerhalb deiner Reichweite. Du kannst das Ziel um weitere 1,50 m pro 5 bewegen, um welche dein Angriffswurfergebnis seine KRK + 8 übertrifft. Es muss dabei aber innerhalb deiner Reichweite bleiben. Du kannst das Ziel nicht an einem Hindernis vorbei bewegen.

Solltest du eine Kreatur als Volle Aktion versetzen, kannst du dich über eine Strecke gleich der Distanz bewegen, um die du dein Ziel versetzt, und das Ziel mit dir zerren. Du bist bei dieser Fortbewegung auf deine Bewegungsrate beschränkt.

Zu Fall bringen
Du wirfst das Ziel zu Boden, sofern es sich auf dem Boden befindet. Es erhält den Zustand Liegend. Ein Ziel in der Luft verliert stattdessen 3 m an Höhe und erhält den Zustand Liegend, sollte es dadurch auf dem Boden landen. Ein Ziel in der Schwerelosigkeit erhält stattdessen den Zustand Haltlos. Mehr zu diesen Zuständen findest du auf Seite 276.

Sich auf das Aufrechterhalten eines Zaubers konzentrieren
Manche Zauber erfordern ständige Konzentration, um sie aufrechtzuerhalten. Sich auf einen Zauber zu konzentrieren ist eine Standard-Aktion (siehe „Wirkungsdauer“ auf Seite 270 zu Konzentration).

Unterstützungsfeuer
Du kannst deine Standard-Aktion nutzen, um einen Fernkampfangriff auszuführen, mit dem du einen Gegner in deiner Schusslinie ablenkst. Führe einen Fernkampfangriffswurf gegen RK 15 aus. Triffst du, verursachst du keinen Schaden, allerdings erhält der nächste Verbündete, welcher diesen Gegner angreift, einen Situationsbonus von +2 auf seinen nächsten Angriffswurf, sofern dieser Angriff vor Beginn deines nächsten Zuges erfolgt.

Volle Verteidigung
Du kannst dich als Standard-Aktion verteidigen. Mit Beginn dieser Aktion erhältst du bis zum Beginn deines nächsten Zuges einen Bonus von +4 auf deine Rüstungsklasse. Du kannst Volle Verteidigung nicht mit anderen Handlungen kombinieren, welche deine RK erhöhen. Ferner kannst du keine Gelegenheitsangriffe ausführen, während du von Voller Verteidigung profitierst.

BEWEGUNGSAKTIONEN
Die meisten Bewegungsaktionen erfordern keinen Wurf, außer die Umstände sind schwieriger als normal. Z. B. ist zum Öffnen einer Tür normalerweise kein Wurf erforderlich, solange sie nicht verschlossen ist oder klemmt. Die folgenden Handlungen sind Bewegungsaktionen:

Aufstehen
Diese besondere Form der Bewegungsaktion erlaubt es dir, aus dem Liegen aufzustehen und den Zustand Liegend zu verlieren.

Eine Waffe ziehen oder verstauen
Das Ziehen einer Waffe im Kampf, um sie zu benutzen, oder das Fortstecken, um eine freie Hand zu haben, erfordert eine Bewegungsaktion. Diese Aktion umfasst auch das Aktivieren und Deaktivieren der Waffe. Dies gilt auch für waffenähnliche Gegenstände, die leicht zugänglich sind, wie Fernbedienungen und die meisten Werkzeuge oder Sensoren, die du in einer Hand halten und benutzen kannst. Solltest du deine Waffe oder deinen waffenähnlichen Gegenstand in einem Rucksack oder anderweitig nicht leicht zugänglich verstaut haben, musst ihn stattdessen wie einen verstauten Gegenstand herausholen, ehe du ihn benutzen kannst (siehe unten, Einen Gegenstand manipulieren).

Ausnahme: Solltest du einen Grundangriffsbonus von +1 oder höher haben, kannst du das Ziehen oder Verstauen einer Waffe oder eines waffenähnlichen Gegenstandes mit einer Fortbewegung von maximal deiner Bewegungsrate zu einer Bewegungsaktion kombinieren.

Einen Effekt lenken oder umlenken
Manche Technik und Zauber erlauben dir, einen Effekt auf neue Ziele oder Bereiche umzulenken. Zum Umlenken ist eine Bewegungsaktion erforderlich, außer die Technologie oder der Zauber besagen anderes.

Einen Gegenstand manipulieren
Einen Gegenstand zu bewegen oder zu manipulieren ist in der Regel eine Bewegungsaktion. Dies umfasst das Hervorholen oder Verstauen eines Gegenstandes, das Aufheben eines Gegenstandes, das Bewegen eines schweren Gegenstandes und das Öffnen einer Tür.

Fortbewegung
Die einfachste Form der Bewegungsaktion ist die Fortbewegung unter Ausnutzung der Bewegungsrate (siehe „Bewegungsrate“ auf Seite 255). Diese Aktion deckt auch viele unübliche Formen der Fortbewegung ab, z. B. Graben (mittels deiner natürlichen Bewegungsrate für Graben, sofern du eine besitzt), Klettern und Schwimmen (mittels der Fertigkeit Athletik oder deiner natürlichen Bewegungsrate für Klettern oder Schwimmen, so du eine besitzt) oder Fliegen (mittels der Fertigkeit Akrobatik, falls du Zugang zu *Fliegen* oder eine natürliche Bewegungsrate für Fliegen besitzt). Mehr zu anderen Bewegungsarten findest du auf Seite 258.

Kriechen
Du kannst als Bewegungsaktion 1,50 m weit kriechen. Ein kriechender Charakter wird als Liegend behandelt.

Nachladen
Sofern nicht anders vermerkt, ist das Nachladen eine Bewegungsaktion, welche das Ergreifen bereit gehaltener oder anderweitig problemlos verfügbarer Munition umfasst. Manche Waffen erfordern zum Nachladen andere Aktionen - siehe die jeweiligen Waffenbeschreibungen.

Vorsichtiger Schritt
Du kannst dich als Bewegungsaktion vorsichtig 1,50 m weit bewegen. Diese Fortbewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe (siehe Seite 248), selbst wenn du dich in einem bedrohten Feld befinden solltest (siehe Seite 255).

SCHNELLE AKTIONEN
Du wirst Schnelle Aktionen nicht häufig nutzen, musst aber dennoch zuweilen Handlungen ausführen, die mit deutlich weniger Zeitaufwand verbunden sind als eine Bewegungsaktion. Manche Fertigkeiten nutzen Schnelle Aktionen, anders als besondere Fähigkeiten, die nahezu nie Schnelle Aktionen erfordern.

Fallen lassen
Sich fallen lassen und eine liegende Position (samt dem Zustand Liegend) einzunehmen, ist eine Schnelle Aktion.

Griff wechseln
Den Griff an der Waffe zu wechseln, um z. B. eine bisher mit beiden Händen geführte Zweihandwaffe in einer Hand zu halten, ist eine Schnelle Aktion.

VOLLE AKTIONEN

Eine Volle Aktion erfordert deinen gesamten Zug zur Ausführung. Wenn du eine Volle Aktion ausführst, erhältst für den fraglichen Zug nicht mehr die übliche Standard-, Bewegungs- und Schnelle Aktion. Die folgenden Handlungen sind Volle Aktionen:

Coup de Grace

Als Volle Aktion kannst du einen besonderen Angriff gegen einen angrenzenden, hilflosen Gegner durchführen, der als Coup de Grace bezeichnet wird. Du triffst automatisch und landest einen Kritischen Treffer. Sollte das Ziel den Schaden überleben, muss es einen Zähigkeitswurf gegen SG 10 + deine Stufe oder deinen HG ablegen. Misslingt dieser Rettungswurf, stirbt es. Sollte das Ziel aber gegen Kritische Treffer immun sein, verursacht der Coup de Grace keinen Kritischen Schaden oder Kritischer Treffereffekte und zwingt das Ziel auch nicht zu einem Rettungswurf.

Defensiv kämpfen

Du kannst defensiv kämpfen, wenn du als Teil einer Vollen Aktion angreifst. In diesem Fall erleidest du einen Malus von -4 auf Angriffe in dieser Runde, erhältst aber bis zum Beginn deines nächsten Zuges einen Bonus von +2 auf deine RK.

Rennen

Du kannst als Volle Aktion rennen. Wenn du rennst, kannst du dich in gerader Linie mit bis zum Vierfachen deiner Bewegungsrate fortbewegen. Du erhältst den Zustand Auf dem Falschen Fuß. Du kannst nicht rennen, wenn du Schwieriges Gelände durchqueren musst oder nicht sehen kannst, wohin du rennst. Rennen provoziert Gelegenheitsangriffe (siehe unten). Du kannst eine Anzahl an Runden gleich deinem Konstitutionswert rennen. Mehr zu Rennen über weite Distanzen findest du auf Seite 258.

Rückzug

Du kannst dich als Volle Aktion aus einem Nahkampf zurückziehen. Bei einem Rückzug kannst du dich um maximal deine doppelte Bewegungsrate fortbewegen. Das Ausgangsfeld deiner Bewegung zählt als nicht von Gegnern bedroht, welche du sehen kannst. Sichtbare Gegner können daher gegen dich keine Gelegenheitsangriffe ausführen, wenn du dieses Feld verlässt. Nicht wahrgenommene Gegner erhalten gegen dich immer noch Gelegenheitsangriffe. Du kannst dich nicht aus einem Kampf zurückziehen, solltest du den Zustand Blind haben und über keine anderen präzisen Sinne (z. B. Blindsicht) verfügen.

Solltest du im Rahmen deines Rückzuges ein anderes bedrohtes Feld verlassen, bei dem es sich nicht um das Ausgangsfeld der Fortbewegung handelt, provozierst du normal Gelegenheitsangriffe. Siehe auch unten unter „Gelegenheitsangriffe“.

Sturmangriff

Ein Sturmangriff ist eine Volle Aktion, welche dir erlaubt, dich mit maximal deiner doppelten Bewegungsrate fortzubewegen und am Ende dieser Fortbewegung einen Nahkampfangriff auszuführen. Sollte dein Grundangriffsbonus wenigstens +1 betragen, kannst du im Rahmen eines Sturmangriffs eine Waffe ziehen.

Bei einem Sturmangriff bist du aber in deiner Fortbewegung eingeschränkt: Du musst dich wenigstens 3 m (2 Felder) weit bewegen. Diese Bewegung muss direkt auf den Gegner zuführen, dem der Sturmangriff gilt (diagonale Bewegung ist möglich). Der Weg zum Gegner muss frei sein und zwischen Start- und Zielfeld, von dem aus du den Gegner angreifst, muss die kürzest mögliche Strecke zurückgelegt werden. Sollte das Zielfeld belegt oder blockiert sein, kannst du keinen Sturmangriff ausführen. Sollte der Weg zwischen Ausgangs- und Zielfeld durch ein Feld führen, welche Fortbewegung blockiert oder verlangsamt (z. B. durch Schwieriges Gelände) oder auf dem sich eine Kreatur befindet (ein Verbündeter eingeschlossen), kannst du keinen Sturmangriff ausführen. Du kannst dich aber im Rahmen eines Sturmangriffs durch Felder bewegen, in denen sich hilflose Kreaturen befinden. Solltest du zu Beginn deines Zuges keine Sichtlinie (siehe Seite 270) zu deinem Gegner haben, kannst du keinen Sturmangriff durchführen.

Heranstürmen und Angreifen: Nach der Fortbewegung kannst du einen einzelnen Nahkampfangriff durchführen. Du erleidest bis zum Beginn deines nächsten Zuges einen Malus von -2 auf den Angriffswurf und einen Malus von -2 auf deine RK. Nach dem Angriff kannst du dich nicht weiterbewegen. Manche Klassen, darunter der Solarier und der Soldat, verleihen Fähigkeiten, welche im Rahmen von Sturmangriffen erfolgende Angriffe modifizieren.

Voller Angriff

Du kannst eine Volle Aktion nutzen, um zwei Angriffe auszuführen, wobei aber beide Angriffswürfe einem Malus von -4 unterliegen. Diese Angriffe können mit derselben Waffe oder unterschiedlichen Waffen erfolgen. Manche Waffen haben aber eine so langsame Feuergeschwindigkeit, dass man sie selbst mit einem Vollen Angriff maximal ein Mal in einer Runde abfeuern kann. Solche Waffen haben die besondere Eigenschaft Unhandlich (siehe Seite 182).

Manche Waffen besitzen speziell individualisierte Angriffsmodi. So haben manche z. B. einen vollautomatischen Angriffsmodus. Einige besondere Volle Angriffe erfordern spezialisiertes Training, um ihre Vorteile zu erlangen, z. B. das Soldatenklassenmerkmal Soldatenangriff.

REAKTIONEN

Eine Reaktion ist eine besondere Aktion, welche du auch außerhalb deines Zuges nutzen kannst, sofern der für sie erforderlich Auslöser vorliegt. Du kannst eine Reaktion nicht nutzen, wenn du im Kampf zuvor noch nicht gehandelt hast. Du kannst in jeder Runde nur eine Reaktion ausführen und erlangst deine Reaktion zu Beginn deines Zuges zurück.

Sofern die Beschreibung einer rein defensiven Reaktion nichts anderes besagt, unterbricht sie die auslösende Handlung: Wickle daher zuerst die Reaktion ab und fahre dann mit der auslösenden Aktion fort. Andernfalls wickle erst die auslösende Aktion und dann die Reaktion ab.

Die meisten Reaktionen werden über Talente, Gegenstände und Klassenmerkmale möglich. Der Gelegenheitsangriff ist eine Reaktion, welche alle Charaktere nutzen können.

Gelegenheitsangriff

Ein Gelegenheitsangriff ist ein besonderer Nahkampfangriff, den du gegen ein von dir bedrohtes Ziel auch außerhalb deines Zuges ausführen kannst. Meist ist das Ziel ein angrenzender Gegner. Mehr zu Reichweite und Bedrohten Feldern findest du auf Seite 255. Du kannst deine Reaktion nutzen, um einen Gelegenheitsangriff auszuführen, wenn einer der folgenden drei Auslöser vorliegt:

- Wenn du ein Feld bedrohst und der Gegner sich aus diesem Feld bewegt, ohne dabei einen Vorsichtigen Schritt (siehe Seite 247) oder die Aktion Rückzug (siehe oben) zu nutzen, kannst du deine Reaktion aufwenden, um gegen diesen Gegner einen Nahkampfangriff auszuführen.
- Wenn ein Gegner auf einem von dir bedrohten Feld einen Fernkampfangriff ausführt, kannst du deine Reaktion aufwenden, um gegen diesen Gegner einen Nahkampfangriff auszuführen.
- Wenn ein Gegner auf einem von dir bedrohten Feld einen Zauber wirkt oder eine Zauberähnliche Fähigkeit anwendet, kannst du deine Reaktion aufwenden, um gegen diesen Gegner einen Nahkampfangriff auszuführen. Manche Zauber oder Zauberähnliche Fähigkeiten enthalten jedoch in ihren Beschreibungen die Information, dass sie keine Gelegenheitsangriffe provozieren. Stelle daher sicher, dass dein Gegner auch einen Gelegenheitsangriff provoziert, ehe du einen ausführst.



GELEGENHEITSANGRIFFE

#1: Altronus kann diesen Weg nutzen, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren, da er kein Feld durchquert, das von dem Goblin oder dem Ksarik (mit seiner Reichweite von 3 m) bedroht wird.

#2: Sollte Altronus diesen Weg nutzen, provoziert er zwei Gelegenheitsangriffe, da er ein Feld durchquert, das von beiden Kreaturen bedroht wird.

#3: Navasi bewegt sich unter Nutzung der Handlung Rückzug weg. Daher gilt das erste von ihr verlassene Feld nicht als bedroht und sie kann sich sicher von dem Goblin entfernen. Doch wenn sie das zweite Feld verlässt, provoziert sie einen Gelegenheitsangriff vom Ksarik (welcher 3 m Reichweite hat). Alternativ könnte sie ihre Fortbewegung als Bewegungsaktion auf einen Vorsichtigen Schritt beschränken, keine Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

Gelegenheitsangriffe werden stets vor der Handlung abgewickelt, welche sie auslösen. Du erleidest im Rahmen eines Gelegenheitsangriffes keinen Malus auf den Angriffswurf, wenn du in derselben Runde bereits einen Vollen Angriff ausgeführt haben solltest. Du erhältst allerdings alle sonstigen Mali, welche auf deine normalen Angriffe angerechnet werden würden. Ein ausgeführter Gelegenheitsangriff wirkt sich nicht auf deine Fähigkeit aus, während deines Zuges normal anzugreifen.

SONSTIGE HANDLUNGEN

Die folgenden Handlungen sind wichtig, werden aber weniger oft genutzt:

Fertigkeit einsetzen

Wie der Einsatz von Fertigkeiten in anderen Situationen erfordert auch der Einsatz von Fertigkeiten im Kampf meistens (wenn auch nicht immer) eine Aktion. Die zum Einsatz einer Fertigkeit erforderliche Aktion hängt von der Fertigkeit und der versuchten Handlung ab. Die Fertigkeitsbeschreibungen in Kapitel 5 enthalten eine Reihe der üblichen Anwendungen für jede Fertigkeit und die dafür erforderlichen Aktionen.

Kampfgeplänkel

Es erfordert Aktionen, jemanden mittels Fertigkeiten von etwas zu überzeugen. Allerdings sind schlaue Sprüche, Beleidigungen und sonstige Äußerungen, die während eines Kampfes fallen, typische Begleitumstände. Außerdem wäre das Spiel irgendwie seltsam, wenn du nur dann reden dürftest, wenn du an der Reihe bist. Du kannst daher so viel reden, wie es Sinn ergibt, ohne dafür Aktionen aufzuwenden, sogar außerhalb deines Zuges - was letztendlich angemessen ist, entscheidet der SL.

Gegenstand fallen lassen

Du kannst zu jeder Zeit einen oder mehrere von dir gehaltene Gegenstände in dein Feld oder ein angrenzendes Feld fallen lassen, ohne eine Aktion dafür aufzuwenden.

Handlung vorbereiten

Du kannst eine Standard-Aktion aufwenden, um eine Handlung vorzubereiten, welche du ausführst, sobald ein bestimmter Auslöser eintritt. Entscheide dich für eine Standard-, Bewegungs- oder Schnelle Aktion sowie einen Auslöser. Tritt der Auslöser ein, kannst du die gewählte Aktion ausführen. Dies verändert deine Position in der Initiativereihenfolge für den Rest des Kampfes auf den Initiativewert, zu dem du handelst. Solltest du in der vorherigen Runde eine Reaktion genutzt haben und dich dann entscheiden, eine Aktion vorzubereiten, erlangst du deine Reaktion immer noch zu Beginn deines ursprünglichen Zuges zurück und nicht erst, wenn du verzögert an der Reihe bist.

Sollte deine vorbereitete Aktion rein defensiv sein, z. B. Volle Verteidigung, wenn ein dir gegenüberstehender Gegner auf dich schießt, so tritt deine Aktion unmittelbar vor dem auslösenden Ereignis ein. Sollte die vorbereitete Aktion keine rein defensive Handlung sein, z. B. wenn du auf einen Gegner schießt, ehe er auf dich schießt, erfolgt sie augenblicklich nach dem auslösenden Ereignis. Solltest du bis zum Beginn deines nächsten Zuges deine vorbereitete Aktion nicht genutzt haben, kannst du sie nicht mehr ausführen, darfst aber natürlich dieselbe Aktion erneut vorbereiten.

Verzögern

Solltest du dir nicht sicher sein, was du während deines Zuges tun willst, kannst du deine Handlung verzögern, bis andere Charaktere an der Reihe waren. Du musst erklären, dass du verzögerst, ehe du eine oder mehrere der dir in deinem Zug möglichen Aktionen nutzt. Dies verbraucht keine Aktion. Du kannst dann warten, bis eine andere am Kampf beteiligte Kreatur ihren Zug beendet hat, ehe du deinen Zug beginnst. Dies verändert deine Position in der Initiativereihenfolge auf den Initiativewert, der um 1 niedriger ist als der Wert der Kreatur, die vor dir am Zug gewesen ist. Solltest du in der vorherigen Runde eine Reaktion genutzt haben und nun verzögern, erlangst du immer noch deine Reaktion zu Beginn deines ursprünglichen Zuges zurück und nicht erst, wenn du verzögert an der Reihe bist.

VERWUNDUNG UND TOD

Deine Trefferpunkte (TP) stellen dar, wie schwer du zu töten bist. Du wirst durch den Verlust von Trefferpunkten nicht behindert, egal wie viele du verlierst, bis sie auf 0 fallen. Ferner verfügst du über Ausdauerpunkte (AP), welche wie Trefferpunkte funktionieren, sich aber leichter wieder auffüllen lassen. Hinzu kommen Reservepunkte (RP), mit denen du dich am Leben erhalten kannst. Mehr zu Reservepunkten findest du auf Seite 22.

SCHADEN ERLEIDEN

In der Regel wird dein Charakter verletzt, indem er Schaden erleidet und Ausdauer- und/oder Trefferpunkte verliert.

Ausdauerpunkte

Ausdauerpunkte repräsentieren die Fähigkeit, schwerwiegende Treffer abzuschwächen oder manche Angriffe durch reine Widerstandskraft abzuschütteln. Sie fungieren als Puffer, welcher Schaden absorbiert, ehe deine Trefferpunkte aufgezehrt werden. Wenn du Schaden erleidest, verlierst du zuerst Ausdauerpunkte und ziehst den Restschaden von deinen Trefferpunkten ab. Sollte eine Kreatur über keine Ausdauerpunkte verfügen, so wird erlittener Schaden direkt von ihren Trefferpunkten abgezogen.

Trefferpunkte

Trefferpunkte messen deine Fähigkeit, körperliche Schmerzen und Schäden einzustecken und dennoch weiterzumachen. Der vollständige Verlust von Trefferpunkten kann tödlich enden.

Effekte von Trefferpunktschaden

Schaden wirkt sich auf dich erst aus, wenn deine Trefferpunkte auf 0 fallen. Solltest du Schaden erleiden, welcher (nach Abzug eventuell vorhandener Ausdauerpunkte) gleich oder größer als die Anzahl deiner verbliebenen Trefferpunkte ist, wirst du auf 0 TP reduziert und erhältst die Zustände Bewusstlos und Sterbend (siehe unten). Solltest du über keine Trefferpunkte mehr verfügen, ist es egal, wie viele Ausdauerpunkte du möglicherweise später zurückerlangst (siehe „Ausdauerpunkte zurückerlangen“ auf Seite 251). Du kannst nicht unter 0 TP reduziert werden (siehe aber auch unten, „Massiver Schaden“).

Beispiel: Navasi besitzt 17 TP und 1 AP. Sie erleidet 12 Schadenspunkte, hat nur 6 TP sowie 0 AP und kann immer noch normal handeln. Der nächste Gegner fügt ihr 15 Schadenspunkte zu. Dies reduziert Navasi auf 0 TP. Sie wird bewusstlos und liegt im Sterben.

Massiver Schaden

Solltest du durch einen einzelnen Angriff genug Schaden erleiden, um auf 0 TP reduziert zu werden, und dann immer noch Schaden übrigbleiben, welcher gleich oder größer ist als die maximale Anzahl deiner Trefferpunkte, so stirbst du augenblicklich. Solltest du durch einen einzelnen Angriff Schaden in Höhe deiner maximalen Trefferpunkte oder mehr erleiden, während du 0 TP hast, stirbst du.

Nehmen wir an, dass Navasi maximal 22 TP besitzt, gegenwärtig aber nur über 5 TP und 0 AP verfügt. Sie erleidet durch einen Gegner 30 Schadenspunkte. Navasi wird auf 0 TP reduziert, wodurch 25 Schadenspunkte verbleiben. Da dieser Wert ihre maximalen Trefferpunkte übertrifft, stirbt Navasi.

STERBEND

Wenn deine Trefferpunkte auf 0 fallen, erhältst du den Zustand Sterbend. Du wirst augenblicklich bewusstlos und kannst keine Aktionen ausführen.

Wenn du im Sterben liegst, verlierst du am Ende deines Zuges 1 Reservepunkt. (Sollten deines Trefferpunkte während deines Zuges auf 0 fallen, z. B. in Folge eines von dir provozierten Gelegenheitsangriffes, verlierst du erst am Ende deines nächsten Zuges einen Reservepunkt.) Dies setzt sich fort, bis du entweder stirbst oder stabilisierst (siehe unten, „Stabilisieren“).

TOT

Wenn deine Trefferpunkte auf 0 gefallen sind, du nicht stabil bist und über keine Reservepunkte verfügst, aber aus irgendeinem Grund Reservepunkte verlieren würdest, bist du tot. Wenn 0 RP hast und dann auf 0 TP reduziert wirst, hast du 1 Runde Zeit, um geheilt oder stabilisiert zu werden. Solltest du am Ende deines Zuges in der nächsten Runde nicht geheilt oder stabilisiert sein, bist du tot (siehe Seite 276 zu weiteren Informationen zum Zustand Tot).

Du kannst ferner durch Attributsschaden oder Attributsentzug in der Höhe deines Konstitutionswerts versterben oder durch eine Anzahl Negativer Stufen in Höhe deiner Charakterstufe (siehe Attributsentzug, Attributsschaden und Negative Stufen auf Seite 252).

Bestimmte Arten machtvoller Magie und Technik können tote Charaktere ins Leben zurückholen, z. B. die Zauber *Mystische Heilung* des 4. Grades oder *Tote erwecken*.

Tod bei Monstern und NSC

Die meisten Monster und NSC besitzen keine Reservepunkte, weshalb sie von Verwundungen und Tod anders betroffen sind. Wird ein Monster oder ein NSC auf 0 TP reduziert, ist es bzw. er tot, außer der letzte erlittene Schaden war Nichttödlicher Schaden (siehe Seite 252); in letzterem Fall erhält das Monster bzw. der NSC den Zustand Bewusstlos. Sollte es wichtig sein zu wissen, wann genau ein Monster stirbt - z. B. wenn du es lebend einfangen willst -, kann der SL bestimmen, dass ein mit Tödlichem Schaden auf 0 TP oder weniger reduziertes Monster in 3 Runden stirbt, wenn es nicht geheilt wird oder weiteren Schaden erleidet. Sollte ein Monster oder NSC über Reservepunkte verfügen, kann der SL entscheiden, dass es bzw. er bei 0 TP stirbt oder ob er die normalen Regeln für Sterbend und Tod nutzt.

STABILISIEREN

Es gibt mehrere Wege, um eine sterbende Kreatur zu stabilisieren. Dies umfasst Erste Hilfe, Heilung und das Aufwenden von Reservepunkten. Wirst du stabilisiert, verlierst du den Zustand Sterbend. Entsprechend verlierst du dadurch auch keine Reservepunkte mehr. Du besitzt aber immer noch 0 Trefferpunkte und den Zustand Bewusstlos.

Erste Hilfe

Du kannst eine sterbende Kreatur stabilisieren und vom Verlust weiterer Reservepunkte abhalten, wenn dir ein Fertigkeitswurf für Medizin gegen SG 15 gelingt.

Heilung

Du kannst eine sterbende Kreatur mittels jeder Art von Heilung stabilisieren und vom Verlust weiterer Reservepunkte abhalten, z. B. mittels *Stabilisieren*. Wird eine sterbende Kreatur auf 1 Trefferpunkt oder mehr geheilt, ist sie wieder bei Bewusstsein und voll handlungsfähig, als wäre sie nie auf 0 TP reduziert worden.

Reservepunkte nutzen

Solltest du den Zustand Sterbend haben und über genug Reservepunkte verfügen, kannst du sie nutzen, um dich zu stabilisieren. Wenn du stabil bist, kannst du Reservepunkte nutzen, um das Bewusstsein zurückzuerlangen und wieder kampftauglich zu werden (siehe unten).

Stabilisieren

Solltest du den Zustand Sterbend haben und über genug Reservepunkte verfügen, kannst du einen Anzahl an Reservepunkten



in Höhe eines Viertels deiner Maximalpunkte (Minimum 1 RP, Maximum 3 RP) während deines Zuges nutzen, um dich augenblicklich zu stabilisieren. Dies bedeutet, dass du den Zustand Sterbend verlierst, aber den Zustand Bewusstlos behältst und bei 0 TP verbleibst. Solltest du nicht mehr über genug Reservepunkte verfügen, kannst du diese Option nicht nutzen und verlierst weiterhin Reservepunkte entsprechend der Regeln für den Zustand Sterbend.

Kampftauglich bleiben

Solltest du stabil sein und über genug Reservepunkte verfügen oder solltest du durch Nichttödlichen Schaden bewusstlos geworden sein (siehe Seite 252), kannst du zu Beginn deines Zuges 1 RP aufwenden, um 1 TP zurückzuerlangen. Du verlierst augenblicklich die Zustände Sterbend sowie Bewusstlos und kannst den Rest deines Zuges normal nutzen. Du kannst nur dann Reservepunkte aufwenden, um Trefferpunkte zurückzuerlangen, wenn du bei 0 TP und stabil bist. Du erlangst auf diese Weise nur 1 TP zurück. Du kannst Reservepunkte zum Stabilisieren und um kampftauglich zu bleiben in derselben Runde nutzen.

Stabilisieren aus eigener Kraft

Wenn du bewusstlos und stabil bist, aber nicht über die Reservepunkte verfügst, um kampftauglich zu werden, besteht dennoch eine Chance, dass du dich aus eigener Kraft erholst. Lege nach 1 Stunde einen Konstitutionswurf ab (siehe auch Attributswürfe auf Seite 242). Ist das Ergebnis 20 oder höher, erlangst du 1 TP zurück und verlierst den Zustand Bewusstlos. Bei einem Ergebnis von 10 bis 19 erlangst du keine Trefferpunkte zurück, bleibst aber stabil und musst 1 Stunde später einen erneuten Konstitutionswurf ablegen. Ist das Ergebnis des Wurfes 9 oder weniger, so stirbst du. Du musst jede Stunde einen Konstitutionswurf ablegen, bis du das Bewusstsein zurückerlangst oder stirbst. Solltest du nach 8 Stunden noch immer bewusstlos, aber am Leben sein, erlangst du das Bewusstsein und 1 TP pro Charakterstufe zurück, als hättest du eine ganze Nacht gerastet (siehe unten, Trefferpunkte auf natürliche Weise zurückgewinnen).

Sollte ein Heiler, Sanitäter oder Arzt sich um dich kümmern, während du bewusstlos und stabil bist, kann er jede Stunde vor deinem Konstitutionswurf einen Fertigkeitswurf für Medizin gegen SG 15 ablegen. Gelingt der Fertigkeitswurf für Medizin, erhältst du einen Bonus von +2 auf deinen Konstitutionswurf. Sollte das Ergebnis deines Wurfs unter 10 liegen, behandelst du ihn, als hättest du eine 10 erzielt.

ERGEBNIS DES KONSTITUTIONSWURFS	FOLGEN
20 oder höher	Heile 1 TP, erlange das Bewusstsein zurück
10-19	Bleibe stabil, lege in 1 Stunde einen neuen Wurf ab
9 oder niedriger	Stirb

SCHADEN ERLEIDEN IM ZUSTAND STERBEND ODER STABIL

Hast du den Zustand Sterbend und verfügst über Ausdauerpunkte, wird jeder Schaden, den du erleidest, zuerst von diesen Ausdauerpunkten abgezogen. Wenn du in einer Runde aber erstmals Trefferpunktschaden erleidest, egal ob durch einen Angriff oder anhaltenden Schaden (z. B. durch einen Blutungseffekt), verlierst du 1 Reservepunkt. Solltest du danach in derselben Runde erneut Trefferpunktschaden aus einer Quelle (z. B. durch einen einzigen Angriff) erleiden, welcher größer als dein halbes Trefferpunktmaximum, aber geringer als dein Trefferpunktmaximum ist, verlierst du 1 weiteren RP. Wie bereits erwähnt, stirbst du augenblicklich, wenn du Reservepunkte verlieren würdest, aber über keine Reservepunkte mehr verfügst. Ebenso stirbst du augenblicklich, sollte der erlittene Schaden durch einen einzigen Angriff gleich oder größer sein als dein Trefferpunktmaximum.

Solltest du den Zustand Bewusstlos haben, aber stabil sein, wenn du Schaden erleidest, bist du nicht länger stabil und erhältst erneut den Zustand Sterbend.

HEILUNG

Nachdem du Schaden erlitten hast, kannst du Trefferpunkte durch natürliche, magische oder technische Heilung zurückerlangen. Du erhältst nicht mehr Trefferpunkte als dein Trefferpunktmaximum zurück.

Ausdauerpunkte zurückerlangen

Du kannst deine gesamten Ausdauerpunkte zurückerlangen, indem du 1 RP aufwendest und 10 Minuten lang ununterbrochen rastest. Ebenso erlangst du deine Ausdauerpunkte automatisch nach einer vollen Nachtruhe (8 Stunden Schlaf oder mehr) zurück. Manche besonderen Fähigkeiten erlauben dir ebenfalls Ausdauerpunkte zurückzuerlangen.

Trefferpunkte auf natürliche Weise zurückgewinnen

Nach einer vollen Nachtruhe (8 Stunden Schlaf oder mehr) erhältst du 1 TP pro Charakterstufe zurück. Jede erhebliche Unterbrechung während deiner Rast verhindert, dass du für diese Nacht von natürlicher Heilung profitierst.

Wenn du dich einer vollen Bettruhe von 24 Stunden unterziehst, erlangst du 2 TP pro Charakterstufe zurück.

Magische und technische Heilung

Verschiedene Fähigkeiten, Geräte und Zauber können Trefferpunkte wiederherstellen oder die natürliche Heilung beschleunigen. Sofern nicht anders vermerkt, stellen sie nur Trefferpunkte wieder her, aber keine Ausdauerpunkte.

Grenzen der Heilung

Du kannst niemals mehr Trefferpunkte zurückerlangen, als du verloren hast. Ebenso kannst du niemals mehr Trefferpunkte besitzen als dein Trefferpunktmaximum. Dasselbe gilt für deine Ausdauerpunkte: Du kannst nicht mehr zurückerlangen, als du verlierst, und nicht mehr besitzen als dein Ausdauerpunktmaximum.

Erholung von Attributsschaden

Temporärer Attributsschaden heilt mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt pro achtstündiger Nachtruhe. Dies gilt für jeden betroffenem Attributswert. Vollständige Bettruhe von 24 Stunden gibt dir pro betroffenem Attributswert 2 Punkte zurück. Attributsentzug heilt nicht auf natürlichem Weg. Siehe auch Attributsschaden, Attributsentzug und Negative Stufen auf Seite 252.

TEMPORÄRE TREFFERPUNKTE

Bestimmte Effekte wie Kraftfelder geben dir Temporäre Trefferpunkte. Diese Trefferpunkte erlangst du zusätzlich zu deinen aktuellen Treffer- und Ausdauerpunkten. Erleidest du Schaden, wird er zuerst von deinen Temporären Trefferpunkten abgezogen. Überschüssigen Schaden ziehst du dann von deinen Ausdauerpunkten (und danach von deinen aktuellen Trefferpunkten) ab. Sollte der Effekt, welche die Temporären Trefferpunkte verleiht, enden oder aufgehoben werden, so verschwinden auch die restlichen Temporären Trefferpunkte.

Gehen Temporäre Trefferpunkte verloren, können sie nicht zurückgewonnen oder wie die normalen Treffer- oder Ausdauerpunkte eines Charakters zurückerlangt werden. Manche Quellen Temporärer Trefferpunkte verfügen aber über eigene Regeln zum Zurückerlangen verlorener Temporärer Trefferpunkte.

NICHTTÖDLICHER SCHADEN

Nichttödlicher Schaden repräsentiert Schaden, der dich bewusstlos machen kann, anstatt dich zu töten. Manche Waffen verursachen nur Nichttödlichen Schaden, andere können entsprechend umgeschaltet werden. Du kannst mit einer Nichttödlichen Waffe Tödlichen Schaden verursachen und umgekehrt.

Nichttödlichen Schaden verursachen

Die meisten Angriffe, welche Nichttödlichen Schaden verursachen, funktionieren wie alle anderen Angriffe und verursachen wie gewohnt Schaden an deinen Ausdauer- oder Trefferpunkten. Wenn Nichttödlicher Schaden dich aber auf 0 oder weniger Trefferpunkte reduzieren würde, wirst du auf genau 0 TP reduziert und erhältst den Zustand Bewusstlos. Du bist allerdings stabil und besitzt nicht den Zustand Sterbend.

Tödlicher Schaden mit einer Waffe, die Nichttödlichen Schaden verursacht

Du kannst eine Waffe, welche Nichttödlichen Schaden verursacht, verwenden, um stattdessen Tödlichen Schaden zu verursachen, erleidest dabei aber einen Malus von -4 auf deinen Angriffswurf.

Nichttödlicher Schaden mit einer Waffe, die Tödlichen Schaden verursacht

Du kannst eine Waffe, welche Tödlichen Schaden verursacht, verwenden, um stattdessen Nichttödlichen Schaden zu verursachen, erleidest dabei aber einen Malus von -4 auf deinen Angriffswurf.

ATTRIBUTSSCHADEN, ATTRIBUTSMALI, ATTRIBUTSENTZUG UND NEGATIVE STUFEN

Manche Monsterangriffe oder schädliche Effekte könnten einem oder mehreren Attributen eines Charakters direkten Schaden oder Entzug zufügen oder Negative Stufen generieren. Solltest du Attributsentzug oder Negative Stufen erleiden, könnte es passieren, dass du nicht länger die Voraussetzungen für verschiedene Talente oder Fertigkeiten erfüllst und sie daher nicht mehr nutzen kannst.

Attributsschaden

Manche Monster können Attributsschaden verursachen, der zu einem Malus bei einem oder mehreren deiner Attributswerte führt. So etwas kann sich rasch aufaddieren, daher musst du über den Gesamtschaden Buch führen, den du an jedem Attribut erleidest.

Pro 2 Punkte Schaden, den du an einem Attribut erleidest, reduzierst du deinen Attributsmodifikator hinsichtlich jener Fertigkeiten und anderen Spielwerte um 1, welche von diesem Attribut betroffen werden. Sollte der Gesamtschaden an einem deiner Attribute so hoch sein wie der Attributswert, erleidest du an diesem Attribut keinen Schaden mehr und erhältst den Zustand Bewusstlos, bis die Schadenshöhe wieder geringer ist als der Attributswert. Wenn du aber Konstitutionsschaden erleidest, der von der Höhe her deinem Konstitutionswert entspricht, stirbst du stattdessen augenblicklich.

Du erholst dich von Attributsschaden mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt pro Tag bei jedem betroffenem Attribut. Zauber wie *Teilweise Genesung* können ebenfalls Attributsschaden heilen.

Verringerungen deines Attributsmodifikators wirken sich auf Attributs- und Fertigkeitswürfe aus, welche das fragliche Attribut nutzen, sowie auf die SG von Zaubern und anderen Fähigkeiten, welche auf dem fraglichen Attributswert basieren. Solltest du an deinem Schlüsselattribut Schaden erleiden, verlierst du pro 2 Schadenspunkte an diesem Attributswert zudem 1 RP. Die folgenden Einträge zählen die vom reduzierten Modifikator betroffenen anderen Würfe auf.

Stärke: Angriffswürfe, die auf Stärke basieren (meistens Nahkampf- oder Wurfwaffen), und Waffenschadenswürfe, die auf Stärke basieren (meistens Nahkampf- oder Wurfwaffen).

Geschicklichkeit: Rüstungsklasse, Angriffswürfe, die auf Geschicklichkeit basieren (meistens Fernkampfwaffen), Waffenschadenswürfe, die auf Geschicklichkeit basieren (z. B. Agentenwaffen), Initiativewürfe und Reflexwürfe.

Konstitution: Zähigkeitswürfe. Du verlierst pro 2 Punkte Konstitutionsschaden zudem Ausdauerpunkte in Höhe deiner Stufe. Beispiel: Ein Charakter der 4. Stufe, welcher 5 Punkte Konstitutionsschaden erleidet, verliert 8 AP.

Weisheit: Willenswürfe.

Attributsmali

Manchmal erleidest du einen Malus auf einen Attributswurf oder einen Attributswert anstatt Attributsschaden. Diese Mali wirken sich auf deinen Modifikator auf dieselbe Weise aus wie Schaden, sind jedoch nur temporär und können nicht dazu führen, dass du den Zustand Bewusstlos oder Sterbend erhältst.

Attributsentzug

Attributsentzug ist schwerwiegender als Attributsschaden, da er deinen Attributswert permanent reduziert. Beachte, dass dies deinen Attributswert direkt betrifft und nicht den Modifikator. Entsprechend wirkt sich 1 Punkt Attributsentzug auf deinen Modifikator aus, wenn dein Ursprungswert gerade war, aber nicht, wenn er ungerade war. Modifiziere alle Spielwerte passend zum neuen Attributswert. Dies könnte zur Folge haben, dass du Fertigkeitsränge, Reservepunkte, Ausdauerpunkte und andere Vorteile verlierst, die aus einem hohen Attributswert resultieren. Solltest du mitten im Kampf Attributsentzug erleiden, könnte der SL ihn dich als Attributsschaden behandeln lassen, bis der Kampf vorbei ist, damit die Neuberechnung deiner Spielwerte das Spiel nicht verlangsamt. Attributsentzug heilt nicht auf natürliche Weise, kann aber mittels *Genesung* geheilt werden.

Sollte ein Attributswert aufgrund von Attributsentzug auf 0 reduziert werden, erhältst du den Zustand Bewusstlos. Die Ausnahme hiervon ist Konstitution - fällt diese auf 0, stirbst du augenblicklich.

Negative Stufen

Solltest du 1 oder mehrere Negative Stufen haben, erleidest du bestimmte Mali und kannst sogar sterben. Pro Negativer Stufe, die du ansammelst, erleidest du einen kumulativen Malus von -1 auf deine Angriffswürfe (Kampfmanöver eingeschlossen), Attributs-, Fertigkeits- und Rettungswürfe sowie auf deine RK. Ferner reduzierst du deine aktuellen und maximalen Ausdauer- und Trefferpunkte jeweils um 5 pro Negative Stufe. Pro Negativer Stufe wirst du ferner hinsichtlich stufenabhängiger Variablen (z. B. Zauberei) als um 1 Stufe niedriger behandelt. Solltest du ein Zauberkundiger sein, verlierst du aufgrund Negativer Stufen keine Zauberplätze. Sollte die Anzahl deiner Negativen Stufen deiner Charakterstufe (oder im Fall von Monstern deinem HG) entsprechen, so stirbst du.

Negative Stufen sind temporär, außer der sie verleihende Effekt besagt ausdrücklich, dass sie permanent sind. Solltest du temporäre Negative Stufen haben, kannst du jeden Tag einen Zähigkeitswurf ablegen, um diese Negativen Stufen zu entfernen. Der SG des Rettungswurfes entspricht dem SG des Rettungswurfes gegen den Effekt, welcher die Negativen Stufen verursacht hat. Solltest du Negative Stufen aus mehreren Quellen erhalten haben, musst du für jede Quelle einen eigenen Rettungswurf ablegen, um die entsprechenden Negativen Stufen zu entfernen.

Sollte ein Effekt permanente Negative Stufen verleihen, so werden sie wie temporäre Negative Stufen verhandelt. Allerdings erhältst du keinen täglichen Rettungswurf, um sie zu entfernen. Permanente Negative Stufen können mittels Zaubern wie *Genesung* entfernt werden. Solltest du sterben und später ins Leben zurückgeholt werden, besitzt du immer noch dieselbe Anzahl Negativer Stufen wie im Moment deines Todes. Sollten deine permanenten Negativen Stufen der Anzahl deiner Klassenstufen (oder deinem HG im Falle von Monstern) entsprechen und du mittels Zaubern wie *Mystische Heilung* oder *Tote erwecken* ins Leben zurückgeholt werden, so stirbst du nach 3 Runden erneut, sollte in dieser Zeit nicht *Genesung* oder ein ähnlicher Effekt auf dich gewirkt werden.



KAMPFMODIFIKATOREN

Mehrere Faktoren können Kämpfe beeinflussen oder dir Modifikatoren auf Angriffswürfe oder andere Spielwerte verleihen.

DECKUNG

Deckung blockiert nicht notwendigerweise die Sinneswahrnehmung, erschwert es Gegnern aber dennoch, dich zu treffen. Um zu bestimmen, ob ein Ziel über Deckung gegenüber deinem Angriff verfügt, wähle eine Ecke deiner Angriffsfläche. Sollte eine Linie, die von dieser Ecke zu einer Ecke der Angriffsfläche deines Gegners führt, durch ein Feld oder die Seite eines Feldes führen, das die Schusslinie blockiert oder Deckung bietet oder das von einer weiteren Kreatur belegt ist, so besitzt das Ziel Deckung. Deckung verleiht dir einen Bonus von +4 auf die RK sowie +2 auf Reflexwürfe gegen Angriffe, die von der anderen Seite deiner Deckung ausgehen. Beachte: Effekte der Kategorie Ausbreitung können sich um Ecken herum ausbreiten und daher Deckung (und daraus erwachsene Boni) ignorieren.

Deckung und Gelegenheitsangriffe

Solltest du zu einem Gegner über Deckung verfügen, kann er gegen dich keine Gelegenheitsangriff ausführen.

Niedrige Hindernisse und Deckung

Ein niedriges Hindernis, z.B. eine hüfthohe Mauer, bietet Kreaturen innerhalb von 9 m Entfernung (6 Felder) Deckung. Sollte der Angreifer aber dem Hindernis näher sein als sein Ziel, so ignoriert er die Deckung.

Weiche Deckung

Kreaturen - Gegner eingeschlossen - zwischen dir und der Quelle eines Effektes verleihen dir in Form eines Bonus von +4 auf deine RK Deckung gegen Fernkampfangriffe. Weiche Deckung verleiht aber keinen Bonus auf Reflexwürfe und erlaubt dir auch keine Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit, da du nicht hinreichend verdeckt wirst.

Teilweise Deckung

Sollte mehr als die Hälfte deines Körpers sichtbar sein, werden deine Boni aufgrund von Deckung halbiert (+2 auf RK und +1 auf Reflexwürfe).

Verbesserte Deckung

In manchen Fällen bietet Deckung höhere Boni auf die RK und Reflexwürfe, z. B. wenn ein Ziel sich hinter einer Schießscharte in einer zu Verteidigungszwecken gedachten Mauer versteckt. In solchen Situationen werden die normalen Boni aufgrund von Deckung verdoppelt (auf +8 auf RK und +4 auf Reflexwürfe).

Vollständige Deckung

Sollte ein Gegner zu dir keine Schusslinie haben (siehe Seite 270), so besitzt du ihm gegenüber Vollständige Deckung. Eine Kreatur kann keine Angriffe gegen Ziele durchführen, die gegen sie über Vollständige Deckung verfügen.

IN DIE ZANGE NEHMEN

Wenn du einen Nahkampfangriff ausführst und dein Gegner durch eine andere Kreatur auf der anderen Seite oder Ecke seiner Angriffsfläche bedroht werden, erlangst du einen Bonus von +2 auf deine Angriffswürfe. Dies wird auch als Flankieren bezeichnet. Nur eine Kreatur, welche den Gegner bedroht, kann diesen Bonus verleihen. Dein Bonus aus In-die-Zange-nehmen kann niemals höher sein als +2. Kreaturen mit einer Reichweite von 0 m können keinen Gegner in die Zange nehmen.

Sollten Zweifel bestehen, ob zwei Charaktere, die denselben Gegner bedrohen, diesen auch in die Zange nehmen, so ziehe eine Linie vom Zentrum der Angriffsfläche des einen Charakters zum Zentrum der Angriffsfläche des anderen Charakters. Sollte diese Linie durch gegenüberliegende Seiten oder Ecken der Angriffsfläche des Gegners führen, so nehmen die beiden diesen Gegner in die Zange.

DECKUNG



#1: Altronus ist zum Ksarik angrenzend und nichts blockiert seine Reichweite. Der Ksarik besitzt keine Deckung gegen Altronus, was auch umgekehrt gilt. Sollte Altronus einen Fernkampfangriff gegen den Ksarik ausführen, provoziert er bei ihm einen Gelegenheitsangriff.

#2: Obozaya ist zum Ksarik angrenzend, allerdings führen Linien von allen Ecken ihres Feldes zu allen Ecken des Feldes Ksarik durch oder entlang einer Mauer. Der Ksarik hat ihr gegenüber Deckung, was auch umgekehrt gilt. Obozaya kann daher Fernkampfangriffe ausführen, ohne vom Ksarik Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

#3: Raia greift im Fernkampf an, doch egal welche Ecke sie wählt, es ist stets eine feste Oberfläche im Weg. Daher erhält der Ksarik gegen ihre Angriffe Deckung.

IN DIE ZANGE NEHMEN



#1: Altronus und Raia nehmen den Ksarik in die Zange, da sie zwischen sich eine Linie ziehen können, die durch entgegengesetzte Seiten des Felds des Ksariks führt. Beide erhalten daher einen Bonus von +2 auf Angriffswürfe gegen den Ksarik.

#2: Obozaya nimmt den Ksarik nicht in die Zange, da sie weder zu Altronus noch zu Raia eine Linie ziehen können, die durch entgegengesetzte Seiten des Ksarik führt. Obozaya kann keine Linie zu Navasi ziehen, da diese nicht zum Ksarik angrenzend ist und ihn nicht bedroht.

#3: Der Ksarik hat Reichweite und bedroht daher Navasi. Der Weltraumgoblin und der Ksarik nehmen Navasi in die Zange, da sie zwischen sich eine Linie ziehen können, welche durch entgegengesetzte Seiten von Navasis Feld führt. Besäße der Ksarik keine Reichweite, bzw. befände sich Navasi nicht innerhalb dieser Reichweite, würde er sie nicht bedrohen und käme auch nicht als Partner des Weltraumgoblins beim In-die-Zange-nehmen in Frage.

Ausnahme: Sollte eine Kreatur mehr als ein Feld belegen, so erhält es den Bonus für In die Zange nehmen, wenn auch nur eines dieser Felder die Voraussetzungen erfüllt.

LIEGEND

Wenn du auf dem Boden liegst, hast du den Zustand Liegend. Er verleiht dir einen Malus von -4 auf Nahkampfangriffswürfe. Zugleich erhältst du einen Bonus von +4 auf deine Rüstungsklasse gegen Fernkampfangriffe und einen Malus von -4 auf deine Rüstungsklasse gegen Nahkampfangriffe. Solltest du in der Schwerelosigkeit zu Boden geschlagen werden, erhältst du den Zustand Haltlos (siehe Seite 276) anstelle von Liegend.

TARNUNG

Tarnung entspringt Quellen wie dichtem Rauch oder vorteilhafter Positionierung auf dem Schlachtfeld. Sie verhindert, dass jemand genau wahrgenommen wird, und erzeugt eine Chance, dass Angriffe gegen den Getarnten fehlgehen. Wenn du über Tarnung verfügst, fällt es Gegnern schwerer, dich deutlich zu sehen. Dies könnte an deiner Position auf dem Kampfplatz oder an anderen Effekten liegen, welche es ihnen erschweren, dich zu bemerken und mit Angriffen zu treffen.

Um zu bestimmen, ob du gegenüber den Fernkampfangriffen einer Kreatur Tarnung genießt, wählst du eine Ecke der Angriffsfläche des fraglichen Gegners. Sollte eine Linie, die von dieser Ecke zu einer Ecke deiner Angriffsfläche führt, durch ein Feld oder eine Seite eines Feldes führen, welches Tarnung verleiht, so besitzt du Tarnung. Verwende diese Regeln auch hinsichtlich Nahkampfangriffen, die von Kreaturen ausgehen, die sich nicht angrenzend zu dir aufhalten.

Wenn eine Kreatur einen Nahkampfangriff gegen ein angrenzendes Ziel ausführt, dessen Angriffsfläche sich vollständig innerhalb eines Effektes befindet, der Tarnung verleiht, so besitzt auch das Ziel Tarnung.

Manche Effekte verleihen auch Tarnung gegen alle Angriffe, egal ob es sonstige störende Tarnung gibt.

Fehlschlagchance aufgrund von Tarnung

Tarnung verleiht dem Ziel eines erfolgreichen Angriffs eine Chance, dass der Angriff es in Wahrheit verfehlt. Dies wird als Fehlschlagchance bezeichnet. In der Regel beträgt die Fehlschlagchance 20 %. Führe den Angriff normal aus. Sollte er treffen, muss das Ziel mit einem W%-Wurf 20 oder weniger würfeln, um doch nicht getroffen zu werden - siehe auch Seite 513 zu Prozentwürfen. Verfügt ein Ziel über Tarnung aus verschiedenen Quellen, so ist diese nicht kumulativ, sondern es zählt nur die jeweils höchste Fehlschlagchance.

Unterschiedliche Grade von Tarnung

Bestimmte Situationen können eine bessere oder schlechtere Fehlschlagchance als die normalen 20 % verleihen. In diesem Fall bestimmt der SL die Fehlschlagchance.

Vollständige Tarnung

Sollte eine Kreatur über Schusslinie zu dir verfügen, nicht aber über Sichtlinie (siehe Seite 270), so besitzt du Vollständige Tarnung. Ein Gegner kann dich nicht angreifen, wenn du über Vollständige Tarnung verfügst. Er kann aber das Feld angreifen, von dem er glaubt, dass du dich dort aufhältst. Ein erfolgreicher Angriff in ein Feld, welches ein Gegner mit Vollständiger Tarnung besetzt, unterliegt einer Fehlschlagchance von 50 % statt der üblichen 20 %.

Tarnung ignorieren

Tarnung muss nicht gegen jeden wirken. Dämmerlicht oder Dunkelheit bieten z. B. keine Tarnung gegenüber Kreaturen mit Dunkelsicht. Kreaturen mit Dämmersicht können bei Dämmerlicht so gut sehen wie bei normalem Licht.



BEWEGUNG UND POSITION

Es ist oft sehr wichtig zu wissen, wo alle an einer Begegnung beteiligten Kreaturen sich aufhalten, sowie in welcher Art Gelände man sich befindet und welche anderen Dinge noch zugegen sind. Die Regeln für Bewegung und Positionen funktionieren am besten, wenn man dabei einen taktischen Bodenplan und Miniaturen verwendet. Ein Bodenplan ist in der Regel in ein Raster aus Feldern mit 2,5 cm-Seitenlinie unterteilt, wobei jedes Feld für einen Bereich von 1,50 m x 1,50 m steht. Starfinder verwendet Miniaturen im 30 mm-Maßstab (d. h. eine 1,80 m große Kreatur verwendet eine etwa 30 mm große Miniatur).

Die folgenden Regeln decken Fortbewegung unter normalen Schwerkraftbedingungen ab. Hinsichtlich Bewegung in Schwerelosigkeit siehe Seite 401.

GRÖSSE UND ANGRIFFSFLÄCHE

Kreaturen haben zum Teil unterschiedliche Größenkategorien und können mehrere Felder belegen. Das Feld bzw. die Felder, welche eine Kreatur belegt, werden auch als Angriffsfläche bezeichnet. Auch Gegenstände werden zuweilen über Größenkategorien definiert.

Es gibt neun Größenkategorien und jede bestimmt die Fläche, welche eine Kreatur einnimmt. Dabei handelt es sich um: Mini, Winzig, Sehr klein, Klein, Mittelgroß, Groß, Riesig, Gigantisch und Kolossal.

Mini, Winzig und Sehr klein

Diese Kreaturen belegen weniger als 1 Feld an Angriffsfläche. Dies bedeutet, dass mehrere von ihnen in ein einzelnes Feld passen. Eine Sehr kleine Kreatur belegt in der Regel eine Angriffsfläche von 0,75 m x 0,75 m, entsprechend passen vier von ihnen in ein Feld. Bis zu 25 Kreaturen der Größenkategorie Winzig oder bis zu 100 Kreaturen der Größenkategorie Mini passen in ein Feld.

Klein und Mittelgroß

Die meisten Spielercharaktere sind Klein oder Mittelgroß. Kreaturen dieser Größenkategorien belegen jeweils ein Feld mit 1,50 m Seitenlänge an Angriffsfläche.

Groß, Riesig, Gigantisch und Kolossal

Kreaturen dieser Größenkategorien belegen mehr als 1 Feld an Angriffsfläche. Siehe Tabelle 8-1: Kreaturengröße auf Seite 256.

REICHWEITE UND BEDROHTE FELDER

Deine Reichweite ist die Distanz, über die du Gegner im Nahkampf angreifen kannst. Wenn du eine Nahkampfwaffe führst oder anderweitig zum Ausführen von Nahkampfangriffen imstande bist (z. B. weil du über Natürliche Waffen verfügst), bedrohst du auch außerhalb deines Zuges alle Felder, in die du Nahkampfangriffe durchführen kannst. Die Ausnahme sind Waffenlose Schläge - mit diesen bedrohst du keine anderen Felder. Ansonsten bedeutet dies, dass du alle Felder bedrohst, die an deine Angriffsfläche angrenzen, diagonal liegende eingeschlossen. Ein Gegner, welcher bestimmte Handlungen in einem von dir bedrohten Feld ausführt, provoziert bei dir einen Gelegenheitsangriff (siehe Seite 248).

Die natürliche Reichweite einer Kreatur bestimmt ihre Reichweite im Nahkampf, wenn sie keine Waffe mit der besonderen Eigenschaft Reichweite führt. Kleine und Mittelgroße Kreaturen haben eine natürliche Reichweite von 1,50 m. Wenn du eine Waffe mit der besonderen Eigenschaft Reichweite führst, bedrohst du alle Felder, die du mit dieser Waffe erreichen kannst. Dies erhöht die Reichweite einer Kleinen oder Mittelgroßen Kreatur auf 3 m. Mehr zur besonderen Eigenschaft Reichweite findest du auf Seite 182.

Kreaturen, die weniger als 1 Feld an Angriffsfläche belegen, besitzen meistens eine natürliche Reichweite von 0 m. Dies bedeutet, dass ihre Reichweite nicht in angrenzende Felder hineinreicht, solange sie keine Waffe mit der besonderen Eigenschaft Reichweite verwenden. Stattdessen müssen sie den Angriffsbereich eines Gegners betreten, um ihn im Nahkampf anzugreifen. Die dafür nötige Bewegung kann einen Gelegenheitsangriff durch den Gegner provozieren. Wenn du musst, kannst du Angriffe in deine eigene Angriffsfläche hinein führen, um in deine Angriffsfläche eindringenden Kreaturen normal anzugreifen. Da sie keine natürliche Reichweite besitzen, bedrohen besagte Kreaturen auch keine umliegenden Felder und sie können keine Gegner in die Zange nehmen. Du kannst dich daher an ihnen vorbeibewegen, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

Kreaturen, die mehr als 1 Feld an Angriffsfläche belegen, besitzen in der Regel eine natürliche Reichweite von 3 m oder mehr. Solche Kreaturen können Gelegenheitsangriffe gegen dich ausführen, wenn du dich ihnen näherst, da du ihre Reichweite betreten und dich darin bewegen musst, ehe du sie angreifen kannst. Du kannst die Provokation von Gelegenheitsangriffen vermeiden, indem du dich einer solchen Kreatur mit einem Vorsichtigen Schritt näherst. Wenn eine solche Kreatur eine Waffe mit der besonderen Eigenschaft Reichweite führt, steigt ihre Reichweite um 1,50 m.

Solltest du eine Reichweite von 3 m besitzen, bedrohst du auch das zweite Feld einer Diagonale (dies ist eine Ausnahme zur normalen Berechnung von Entfernungen entlang Diagonalen; siehe auch Seite 256). Sollte deine Reichweite von 3 m abweichen, so berechnest du die diagonale Entfernung deiner Reichweite normal.

BEWEGUNGSRATE

Deine Bewegungsrate bestimmt, wie weit du dich mit einer Bewegungsaktion fortbewegen kannst. Die Höhe deiner Bewegungsrate hängt hauptsächlich von deiner Volkszugehörigkeit und der von dir getragenen Rüstung ab, wobei sich auch Magie und mitgeführte Ausrüstung auf sie auswirken können. Schwere Rüstung oder zu viel Last können deine Bewegungsrate senken (siehe Rüstung und Tragkapazität in Kapitel 7).

Wenn du zwei Bewegungsaktionen in einer Runde nutzt, kannst du dich um bis zum Doppelten deiner Bewegungsrate fortbewegen, was zuweilen auch als „Doppelzug“ bezeichnet wird. Wenn du die ganze Runde mit Rennen (siehe Seite 248) verbringst, kannst du dich um bis zum Vierfachen deiner Bewegungsrate fortbewegen.

Die Bewegungsrate einer Kreatur am Boden (die „Grundbewegungsrate“) sagt aus, wie weit sie sich in einer Runde am Boden mit ihren entsprechenden Gliedmaßen fortbewegen kann. Die meisten Mittelgroßen Kreaturen besitzen eine Bewegungsrate am Boden von 9 m (6 Felder). Sollte eine Kreatur über weitere Bewegungsraten verfügen, z. B. für Fliegen oder Klettern, so sind diese einzeln bei ihren Spielwerten aufgeführt - siehe auch Seite 258. Sollte eine Regel sich auf die Bewegungsrate beziehen, ohne die Bewegungsart zu spezifizieren, bezieht sie sich auf die von dir benutzte Bewegungsart.

MASSSTÄBE FÜR FORTBEWEGUNG

Fortbewegung erfolgt je nach Situation mit unterschiedlichen Maßstäben, wie auf den folgenden Seiten beschrieben. Taktische Bewegung, wie sie im Kampf genutzt wird, wird in 1,50 m-Einheiten (oder Feldern) pro Runde gemessen. Lokale Bewegung, die bei der Erkundung der unmittelbaren Umgebung genutzt wird, wird üblicherweise in Metern pro Minute gemessen. Sie kann aber auch wie bei Taktischer Bewegung in Runden gemessen werden. Überlandbewegung bei der Reise von einem Ort zum nächsten wird in Kilometern pro Stunde oder Kilometern pro Tag gemessen.

Raumschiffe nutzen ihre eigenen Bewegungsmaßstäbe für die Reise zwischen Planeten und Sonnensystemen sowie im Taktischen Raumschiffskampf. Siehe auch Weltraumreisen auf Seite 290 und Raumschiffskampf auf Seite 316 für weitere Details zu diesen Bewegungsmaßstäben.

Arten der Fortbewegung

Während Kreaturen sich mit den unterschiedlichen Bewegungsmaßstäben fortbewegen, gehen, eilen oder rennen sie in der Regel.

Gehen

Gehen repräsentiert zielgerichtete, aber nicht eilige Fortbewegung (meistens 9 m pro Runde oder 4,5 km pro Stunde im Fall eines unbeladenen SC).

Eilen

Eilen entspricht Joggen (etwa 9 km pro Stunde im Fall eines unbeladenen SC). Wenn du in einer Runde dich zwei Mal fortbewegst oder in derselben Runde neben einer Standard-Aktion eine Bewegungsaktion zur Fortbewegung oder neben einer Bewegungsaktion zu anderem eine Standard-Aktion zur Fortbewegung nutzt, eilst du.

Rennen

Ein rennender Charakter bewegt sich mit seiner vierfachen Bewegungsrate (etwa 36 m pro Runde oder 18 km pro Stunde im Fall eines unbeladenen SC). Wenn du die Handlung Rennen (siehe Seite 248) nutzt, rennst du im Rahmen deiner Fortbewegung.

TAKTISCHE BEWEGUNG

Taktische Bewegung wird für den rundenbasierten Kampf genutzt und findet meistens auf einem taktischen Bodenplan mit einem 2,5 cm-Raster statt, auf dem Miniaturen alle Kampfbeteiligten verkörpern. Charaktere gehen in der Regel nicht während eines Kampfes, sondern eilen oder rennen stattdessen. Wenn du dich mit deiner Bewegungsrate fortbewegst und eine andere Aktion nutzt, so eilst du während etwa der halben Runde und machst während der anderen Hälfte etwas anderes.

Entfernungen bestimmen

Als Faustregel wird die Distanz im Taktischen Kampf in Feldern zu jeweils 1,50 m gemessen.

Diagonalen

Wenn du die Entfernung misst, dann zählt die erste Diagonale als 1 Feld, das zweite als 2 Felder, das dritte wieder als 1 Feld, das vierte als 2 Felder usw. Du kannst dich nicht diagonal um eine feste Ecke (die Ecke eines Gebäudes, Raumschiffes oder die Seite eines Türrahmens) bewegen. Du kannst dich aber diagonal an einer Kreatur - sogar einem Gegner - oder weniger festen Gegenständen wie Pflanzen vorbeibewegen.

Nächstliegende Kreatur

Manchmal ist es wichtig festzustellen, welches Feld oder welche Kreatur sich einem Ort am nächsten befinden. Sollten zwei Felder oder Kreaturen gleich nah sein, so bestimmt die Kreatur, welche die Aktion ausführt, die die Bestimmung des nächstliegenden Feldes erfordert, welches Feld als das nächstliegende zählt.

Bewegung durch Besetzte Felder

Du kannst dich unter gewissen Umständen durch ein belegtes Feld bewegen. Dies hängt von der auf diesem Feld befindlichen Kreatur ab:

Verbündeter

Außer im Fall eines Sturmangriffs kannst du dich durch ein Feld bewegen, das von einem Verbündeten oder freundlichen Charakter belegt ist. In diesem Fall bietet die fragliche Kreatur dir keine Deckung (siehe Seite 253).

Gegner

Du kannst dich normalerweise nicht durch ein Feld bewegen, das von einem Gegner besetzt ist. Du kannst dich allerdings ohne Nachteile durch ein Feld bewegen, das von einem hilflosen Gegner belegt ist. Manche Kreaturen, insbesondere sehr große, sind sogar im hilflosen Zustand ein Hindernis. In diesem Fall zählt jedes Feld, durch das du dich bewegst, als 2 Felder. Du kannst auch die Fertigkeit Akrobatik nutzen, um durch ein Feld hindurchzuturnen, welches von einem Gegner belegt ist (siehe Seite 136). Manche Kreaturen brechen diese Regeln. An einer Kreatur, welche die von ihr belegten Felder vollständig ausfüllt, z. B. ein würfelförmiger Roboter mit 1,50 m Seitenlänge, kann man sich selbst mittels Akrobatik oder ähnlicher Fähigkeiten nicht vorbeibewegen.

Ende deiner Fortbewegung

Du kannst deine Bewegung nicht im selben Feld wie eine andere Kreatur beenden, außer diese Kreatur ist hilflos.

Gelände und Hindernisse

Viele Geländemerkmale wirken sich auf deine Fortbewegung aus, seien es Frachtkisten und zerstörte Fahrzeuge oder Ranken und felsige Trümmer.

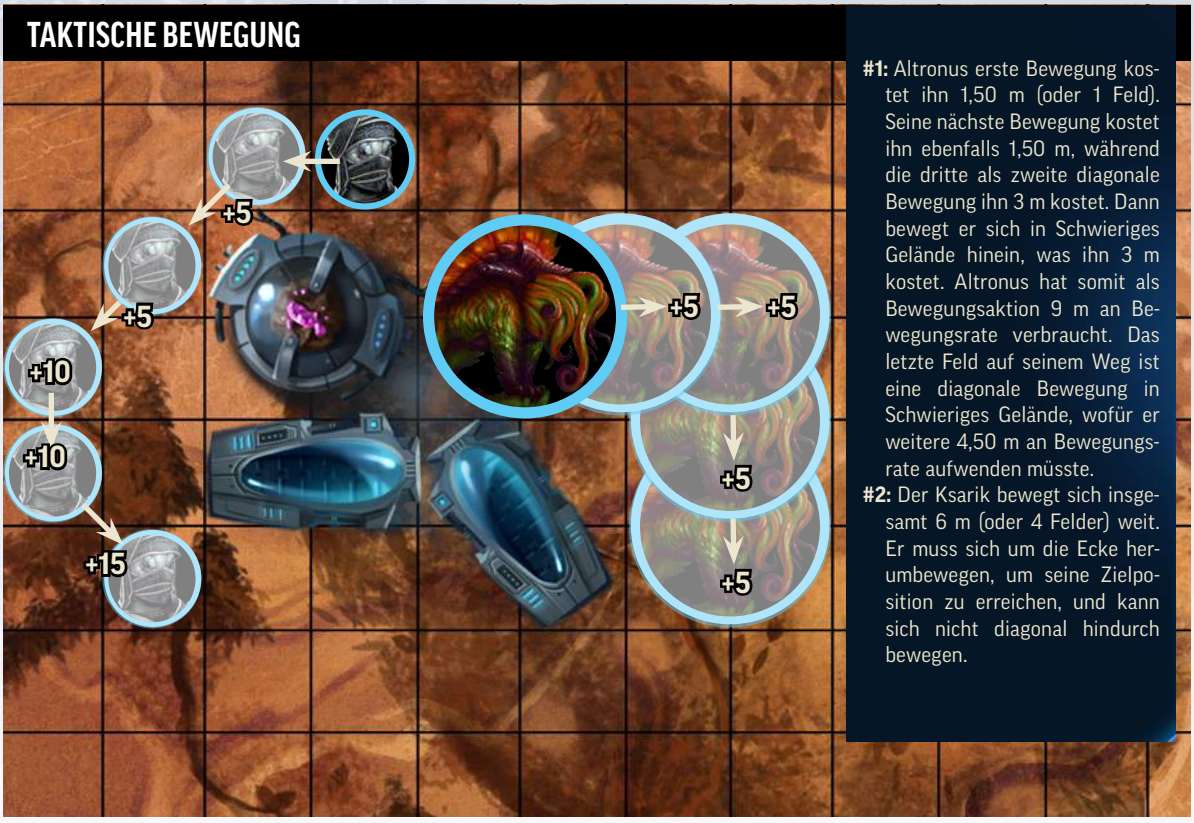
Schwieriges Gelände

Schwieriges Gelände wie dichtes Unterholz, Müllberge oder steile Treppen behindern die Fortbewegung. Jede Bewegung in ein Feld mit Schwierigem Gelände zählt als 2 Felder an Fortbewegung. Jede diagonale Bewegung in Schwieriges Gelände zählt als 3 Felder. Du

TABELLE 8-1: KREATURENGRÖSSEN

GRÖSSENKATEGORIE	HÖHE ODER LÄNGE[1]	GEWICHT[2]	ANGRIFFSFLÄCHE	NATÜRLICHE REICHWEITE (HÖHE[3])	NATÜRLICHE REICHWEITE (LÄNGE[3])
Mini	0,15 m oder weniger	1/8 Pfd. oder weniger	0,15 m	0 m	0 m
Winzig	0,15 - 0,30 m	1/8 - 1 Pfd.	0,30 m	0 m	0 m
Sehr klein	0,30 - 0,60 m	1 - 8 Pfd.	0,45 m	0 m	0 m
Klein	0,60 - 1,20 m	8 - 60 Pfd.	1,50 m	1,50 m	1,50 m
Mittelgroß	1,20 - 2,40 m	60 - 500 Pfd.	1,50 m	1,50 m	1,50 m
Groß	2,40 - 4,80 m	500 Pfd. - 2 Tonnen	3 m	3 m	1,50 m
Riesig	4,80 - 9,60 m	2 - 16 Tonnen	4,50 m	4,50 m	3 m
Gigantisch	9,60 - 19,20 m	16 - 125 Tonnen	6 m	6 m	4,50 m
Kolossal	19,20 m und mehr	125 Tonne und mehr	9 m3	9 m	6 m

[1] Dies bezieht sich auf die Körperhöhe eines Zweibeiners oder die Körperlänge eines Vierbeiner (von der Schnauze bis zum Schwanzansatz).
[2] Diese Werte gehen davon aus, dass die Kreatur grob dieselbe Dichte besitzt wie ein normales Tier. Eine Kreatur aus Stein wiegt beträchtlich mehr, eine gasförmige Kreatur viel weniger.
[3] Diese Werte sind typisch für Kreaturen der angegebenen Größenkategorie. Es gibt auch Ausnahmen.



kannst nicht durch Schwieriges Gelände rennen oder einen Sturmangriff durchführen. Solltest du mehrere Felder mit unterschiedlichen Geländearten belegen, richtet sich deine Geschwindigkeit nach der schwierigsten Geländeart. Fliegende und körperlose Kreaturen werden durch die meisten Schwierigen Geländearten nicht behindert, allerdings zählen dichte Baumwipfel oder Netze aus Ketten für fliegende Kreaturen als Schwieriges Gelände.

Hindurchzwängen

In manchen Fällen musst du dich einen Bereich quetschen, weil z. B. eine Engstelle nicht so breit ist wie deine Angriffsfläche. Du kannst dich durch oder in einen Bereich zwängen, der wenigstens halb so breit ist wie deine normale Angriffsfläche. Dabei bewegst du dich mit deiner halben Bewegungsrate und wirst behandelt, als besäßest du den Zustand Verstrickt (siehe Seite 277).

Besondere Fortbewegungsregeln

Diese Regeln decken besondere Bewegungssituationen ab:

Eine Bewegung auf einem ungültigen Feld beenden

Manchmal passiert es, dass du deine Fortbewegung beenden musst, während du dich durch ein Feld bewegst, auf dem du eigentlich nicht anhalten darfst. In diesem Fall endet deine Bewegung in den letzten Feld, welches du regelgerecht belegen durftest.

Verdoppelte Bewegungskosten

Wird deine Fortbewegung auf irgendeine Weise behindert, verdoppeln sich in der Regel die normalen Bewegungskosten (d. h. du musst das Doppelte der für die Bewegung übliche Anzahl an Feldern aufwenden). Beispiel: Bewegung durch ein Feld mit Schwierigem Gelände zählt als Bewegung durch 2 Felder. Eine diagonale Bewegung durch Schwieriges Gelände zählt als 3 Felder (wie es im Fall der Bewegung durch zwei diagonale Felder der Fall wäre).

Sollten die Kosten einer Fortbewegung zwei Mal verdoppelt werden, würde ein Feld mit z. B. Sehr Schwierigem Gelände 4 Felder kosten oder diagonal 6 Felder. Sollten die Kosten drei Mal verdoppelt werden, steigen die Kosten auf 8 Felder bzw. 12 Felder diagonal usw. Dies ist eine Ausnahme zur normalen Regel hinsichtlich Multiplizieren.

Minimale Fortbewegung

Egal welchen Abzügen deine Bewegungsrate vielleicht unterliegt, solange du dich bewegen kannst, kannst du mit einer Vollen Aktion dich um 1,50 m (1 Feld) weit bewegen, diagonal eingeschlossen. Diese Regel erlaubt dir nicht, dich durch unpassierbares Gelände zu bewegen oder dich fortzubewegen, wenn jede Bewegung verboten ist. Eine solche Fortbewegung provoziert die üblichen Gelegenheitsangriffe, da es sich trotz der geringen Entfernung nicht um einen Vorsichtigen Schritt handelt.

LOKALE FORTBEWEGUNG

Beim Erkunden eines Gebiets kannst du deine Lokale Fortbewegung in Metern pro Minute messen, wenn es nicht erforderlich ist, rundenweise Aktionen auszuführen. Du kannst dabei problemlos gehen oder eilen. Ferner kannst du für eine Anzahl an Runden in Höhe deines Konstitutionswertes rennen, ohne ausruhen zu müssen. Nach diesem Zeitraum musst du jede Runde einen Konstitutionswurf gegen SG 10 + 1 pro bisherigem Wurf ablegen, wenn du weiterrennen willst. Misslingt dir dieser Attributswurf, muss du aufhören zu rennen. Sobald du dieses Limit erreicht hast, musst du 1 Minute (10 Runden) lang ausruhen, ehe du wieder rennen kannst. Während einer Ruhephase kannst du dich nicht schneller bewegen, als es dir im Rahmen einer normalen Bewegungsaktion möglich ist.

ÜBERLANDFORTBEWEGUNG

Charaktere nutzen die Überlandfortbewegung, wenn sie weite Strecken über Land zurücklegen. Überlandbewegung wird in Kilometern pro Stunde oder Kilometern pro Tag gemessen. Ein Tag repräsentiert 8 Stunden an Reisezeit zu Fuß oder auf einem Reittier. Fahrzeug mit einem einzelnen Fahrer oder einer sehr kleinen Besatzung können am Tag etwa 10 Stunden lang reisen. Große Fahrzeuge können mit einer großen Besatzung, die in mehreren Schichten antritt, ohne Unterbrechung 24 Stunden am Tag reisen.

BEWEGUNGSRATE	6 M	9 M	12 M
1 Runde (Taktisch)			
Gehen	6 m	9 m	12 m
Eilen	12 m	18 m	24 m
Rennen	24 m	36 m	48 m
1 Minute (Lokal)			
Gehen	60 m	90 m	120 m
Eilen	120 m	180 m	240 m
Rennen	240 m	360 m	480 m
1 Tag (Überland)			
Gehen	24 km	36 km	48 km

Gehen

Du kannst am Tag 8 Stunden lang ohne Probleme gehen. Längere Fußmärsche können dich auslaugen (siehe unten, Gewaltmarsch).

Eilen

Du kannst am Tag 1 Stunde lang ohne Probleme eilen. Eilst du zwischen den Schlafpausen eine zweite Stunde lang, erleidest du 1 Punkt Nichttödlichen Schaden. Mit jeweils jeder weiteren Stunde, die du eilst, verdoppelt sich der Nichttödliche Schaden, den du am Ende der Stunde erleidest (auf 2, 4, 8 usw. Punkte). Solltest du durch Eilen Nichttödlichen Schaden erleiden, erhältst du den Zustand Erschöpft. Wenn du dich von diesem Nichttödlichen Schaden erholst, verlierst du auch den Zustand Erschöpft wieder.

Rennen

Du kannst nicht länger Zeit über Land rennen. Rennst du und ruhst dann aus und wiederholst dies, so zählt es effektiv als Eilen.

Gelände

Das Gelände, das du bereist, bestimmt die Entfernung, die du während der Reise zurücklegen kannst. Die Tabelle zeigt dir, wie Geländearten und die Qualität der genutzten Wege deine Reisezeiten modifizieren. Eine ausgebaute Straße ist eine breite, meistens gerade verlaufende und gepflasterte Straße. Eine normale Straße besteht meist aus festgestampfter Erde. Ein Pfad entspricht einer normalen Straße, ist aber so schmal, dass Reisende hintereinander gehen und Fahrzeuge so langsam fahren müssen, dass man mit ihnen keine Reisevorteile hat. Wegloses Gelände ist eine Wildnis ohne Pfade.

GELÄNDE	AUSGEBAUTE STRASSE	STRASSE ODER PFAD	WEGLOS
Wüste (alle Temperaturen)	×1	×1/2	×1/2
Wald (typisch)	×1	×1	×1/2
Wald (dicht)	×1	×3/4	×1/4
Hügel	×1	×3/4	×1/2
Moor/Sumpf	×1	×3/4	×1/2
Berge	×3/4	×3/4	×1/2
Ebene	×1	×1	×3/4
Stadt	×3/4	×1/2	×1/2

Gewaltmarsch

An einem normalen Reisetag gehst du 8 Stunden lang und verbringst den Rest der Zeit, die du Tageslicht hast, mit Auf- und Abbau des Lagers, Rasten und Essen. Du kannst aber im Rahmen eines Gewaltmarsches auch länger als 8 Stunden an einem Tag gehen. Pro Stunde, die du über 8 Stunden hinaus an einem Tag marschierst, musst du einen Konstitutionswurf gegen SG 10 + 2 pro zusätzlicher Stunde ablegen. Misslingt dieser Attributswurf, erleidest du 1W6 Punkte Nichttödlichen Schaden. Solltest du durch einen Gewaltmarsch Nichttödlichen Schaden erleiden, erhältst du den Zustand Erschöpft (siehe Seite 275). Wenn du dich von diesem Nichttödlichen Schaden erholst, verlierst du auch den Zustand Erschöpft wieder. Es ist durchaus möglich, beim Marschieren bewusstlos zu werden, wenn man es übertreibt.

FLUCHT UND VERFOLGUNG

Bei rundenweiser Fortbewegung, wenn Felder einfach abgezählt werden, ist es für einen langsamen Charakter unmöglich, ohne helfende Umstände einem schnelleren Charakter zu entkommen. Ebenso kann ein schneller Charakter leicht einem langsameren entkommen.

Wenn aber die Bewegungsrate zweier Charaktere identisch ist, gibt es ein paar einfache Möglichkeiten, eine Verfolgung abzuwickeln. Sollte eine Verfolgungsjagd zwischen zwei gleich schnellen Charakteren sich über mehrere Runden hinziehen, so können die Charaktere konkurrierende Geschicklichkeitswürfe ablegen, um zu bestimmen, wer über längere Zeit hinweg die Nase vorn hat. Sollte die verfolgte Kreatur gewinnen, so entkommt sie. Sollte der Verfolger gewinnen, so holt er die fliehende Kreatur ein.

Manchmal finden Verfolgungen aber auch über Land statt und können den ganzen Tag dauern, wobei beide Seiten hin und wieder die jeweils andere in der Entfernung erspähen. In diesem Fall können alle Beteiligten konkurrierende Konstitutionswürfe ablegen, um zu bestimmen, welche Seite das Tempo am längsten durchhält. Sollte die verfolgte Kreatur höher würfeln, entkommt sie. Andernfalls holt der Verfolger seine Beute ein.

Verfolgungsjagden mit Fahrzeugen haben ihre eigenen Regeln, diese beginnen auf Seite 282.

WEITERE FORTBEWEGUNGSARTEN

Manche Kreaturen besitzen andere Fortbewegungsmodi als Gehen und Rennen - z. B. Fliegen, Graben, Klettern und Schwimmen. Bei ihren Spielwerten ist hinter der fraglichen Bewegungsart die Bewegungsrate aufgeführt. Bis auf die folgenden Details folgend diese zusätzlichen Bewegungsarten den normalen Regeln für Fortbewegung.

Fliegen

Wenn du über eine Bewegungsrate für Fliegen verfügst, kannst du Bewegungsaktionen nutzen, um durch die Luft zu fliegen. Eine Kreatur mit einer Bewegungsrate für Fliegen hat eine der drei folgenden Stufen von Manövrierfähigkeit: Unbeholfen, Durchschnittlich oder Perfekt. Kreaturen mit Manövrierfähigkeit Unbeholfen erleiden einen Malus von -8 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik zum Fliegen, während jene mit Manövrierfähigkeit Perfekt einen Bonus von +8 auf solche Würfe erhalten. Kreaturen mit Manövrierfähigkeit Durchschnittlich erhalten weder einen Bonus noch einen Malus auf entsprechende Fertigkeitswürfe. Während du fliegst, wählst du zu Beginn jedes Zuges eine Himmelsrichtung (oben und unten) eingeschlossen. Du kannst dich mit deiner vollen Bewegungsrate für Fliegen in gerader Linie in diese Richtung bewegen, ohne einen Fertigkeitswurf für Akrobatik ablegen zu müssen, solange die Windbedingungen dem nicht entgegenstehen.

Solltest du beim Fliegen die Richtung ändern wollen, so kostet eine 45°-Kurve zusätzliche 1,50 m deiner Bewegungsrate. Solltest du aufsteigen wollen, kostet dich jedes Feld, das du dich nach oben bewegst, zusätzliche 1,50 m deiner Bewegungsrate. Beispiel: Nehmen wir an, du hast eine Bewegungsrate für Fliegen von 18 m und bewegst dich bei normaler Schwerkraft. Als einzelne Bewegungsaktion willst du 6 m geradeaus fliegen, dann eine 45°-Kurve nach links machen (1,50 m) und 1 Feld diagonal fliegen (1,50 m). Insgesamt kostet dich dies 9 m deiner Bewegungsrate. Du kannst dann noch 4,50 m aufsteigen (3 x 1,50 m), was dich weitere 9 m deiner Bewegungsrate kostet. Da du die dir verfügbaren 18 m an Flugbewegung ausgenutzt hast, ist deine Bewegungsaktion beendet.

In Bereichen mit niedriger Schwerkraft oder Schwerelosigkeit kostet eine Aufwärtsbewegung keine zusätzlichen Felder. In Bereichen mit hoher Schwerkraft sind die Kosten von Aufwärtsbewegungen verdoppelt.



Die Fertigkeit Akrobatik führt noch anderen Arten der Fortbewegung auf, die fliegenden Kreaturen möglich sind. Diese erfordern aber Fertigkeitswürfe für Akrobatik und haben Konsequenzen, wenn Würfe misslingen. Solltest du über Manövrierfähigkeit Unbeholfen verfügen, kannst du nicht die bei Akrobatik unter Fliegen aufgeführte Option Schweben nutzen (siehe Seite 135). Bei Manövrierfähigkeit Durchschnittlich stehen dir dagegen alle Optionen offen. Solltest du über Manövrierfähigkeit Perfekt verfügen, musst du keine Fertigkeitswürfe für Akrobatik ablegen, um die Option Schweben zu nutzen oder Fallschaden zu vermeiden. Solange du bei Bewusstsein bist, gelingen dir diese Aktionen automatisch. Du kannst aber immer noch einen Fertigkeitswurf für Akrobatik ablegen, um als Schnelle Aktion anstatt als Bewegungsaktion zu schweben.

Graben

Wenn du über eine Bewegungsrate für Graben verfügst, kannst du Bewegungsaktionen nutzen, um dich durch Erde zu wühlen. Du kannst nicht durch Felsen graben, außer du verfügst über eine entsprechende Fähigkeit. Du kannst mit deiner vollen Bewegungsrate für Graben graben, aber nicht rennen (siehe Seite 248). Die meisten grabenden Kreaturen hinterlassen keine Tunnel, welche andere Kreaturen nutzen können, außer sie verfügen über eine entsprechende Fähigkeit. Stattdessen schließt sich die Erde wieder hinter ihnen, als wären sie gar nicht dort gewesen.

Klettern

Solltest du über eine Bewegungsrate für Klettern verfügen, kannst du mittels Bewegungsaktionen Abhänge, Wände sowie andere steile Steigungen erklettern und musst nur noch bei Vorliegen gefährlicher Umstände Fertigkeitswürfe für Athletik zum Klettern ablegen (siehe auch „Athletik“ auf Seite 136). Du bist beim Klettern auch nicht Auf dem Falschen Fuß betroffen (siehe auch Seite 273). Du erhältst einen Bonus von +8 auf alle Fertigkeitswürfe für Athletik zum Klettern und kannst beim Klettern selbst dann 10 nehmen, wenn du abgelenkt oder bedroht bist. Du kannst dich beim Klettern im Rahmen einer Bewegungsaktion mit deiner vollen Bewegungsrate fortbewegen, bist aber nicht imstande zu rennen. Du kannst deine Bewegungsrate für Klettern mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Athletik zum Klettern verdoppeln, erleidest aber einen Malus von -5 auf den Fertigkeitswurf. Kreaturen ohne eine Bewegungsrate für Klettern nutzen zum Klettern die Fertigkeit Athletik.

Schwimmen

Solltest du über eine Bewegungsrate für Schwimmen verfügen, kannst du deine Bewegungsaktionen für das Schwimmen durch Flüssigkeiten aufwenden. Du musst nur noch bei Vorliegen gefährlicher Umstände Fertigkeitswürfe für Athletik zum Schwimmen ablegen (siehe auch „Athletik“ auf Seite 136). Du erhältst einen Bonus von +8 auf alle Fertigkeitswürfe für Athletik zum Schwimmen und kannst beim Schwimmen selbst dann 10 nehmen, wenn du abgelenkt oder bedroht bist. Du kannst mit deiner vollen Bewegungsrate für Schwimmen schwimmen und dabei die Aktion Rennen nutzen, sofern du in gerader Linie schwimmst. Kreaturen ohne eine Bewegungsrate für Schwimmen nutzen zum Schwimmen die Fertigkeit Athletik. Eine Bewegungsrate für Schwimmen verleiht nicht automatisch die Fähigkeit zum Atmen unter Wasser.

SINNE

So wie Aktionen festlegen, was dir im Kampf möglich ist, und Bewegung bestimmt, wie du zum Handeln an einen Ort kommst, regeln die Sinne, was du wie wahrnimmst. Verschiedene fremdartige Völker mögen viele unterschiedliche Sinne besitzen, doch im Grunde kann man alle in Präzise und Unpräzise Sinne unterteilen. Die Sinne einer spezifischen Kreatur werden in der Regel im Rahmen besonderer Fähigkeiten weiter verfeinert, die näher bestimmen, wie sie wahrnimmt. Diese Fähigkeiten umfassen Blindgespür, Blindsicht, Dämmersicht, Dunkelsicht und Hindurchspüren; die jeweiligen Beschreibungen findest du ab Seite 263.

Die breiten Definitionen der Arten von Sinnen folgen zusammen mit Erklärungen über ihre Funktionsweise.

PRÄZISE SINNE

Präzise Sinne gestatten einer Kreatur, die Welt detailreich wahrzunehmen. Für die meisten Wesen stellt die Sichtwahrnehmung den einzigen präzisen Sinn dar. Die meisten anderen präzisen Sinne werden kollektiv als „Blindsicht" bezeichnet - sie sind so präzise wie Sicht, allerdings muss man nicht sehen können, um sie einzusetzen.

UNPRÄZISE SINNE

Unpräzise Sinne erlauben einer Kreatur, bestimmte Details in ihrer Umwelt wahrzunehmen, die sich je nach Sinn unterscheiden. Sie reichen aber nicht aus, um die Welt mit demselben Detailreichtum wie mittels der Sehkraft wahrzunehmen. Bei den meisten Kreaturen sind die nicht sichtbezogenen Sinne unpräzise. Manche Kreaturen besitzen scharfe unpräzise Sinne, die ihnen zwar immer noch nicht denselben Detailreichtum wie Sicht liefern, ihnen aber sehr dabei helfen, bei Fehlen ihrer präzisen Sinne Reize zu interpretieren. Diese Sinne werden kollektiv als „Blindgespür" bezeichnet.

BESONDERE MECHANISMEN ZUR SINNESWAHRNEHMUNG

Kreaturen mit Blindgespür oder Blindsicht nutzen in der Regel einen bestimmten Mechanismus zur Sinneswahrnehmung, welcher in Klammern in den Spielwerten hinter dem Eintrag Blindgespür oder Blindsicht vermerkt ist. Sollte dieser Sinn irgendwie unbrauchbar werden, verliert die Kreatur gänzlich den Zugang zu ihrem Blindgespür bzw. ihrer Blindsicht. Die typischen Sinne, über welche Kreaturen ihre Umgebung wahrnehmen können, sind Gedanken, Gefühl, Gehör, Geruchssinn, Leben und Vibration.

Einträge für diese Sinne findest du ab Seite 262 unter „Besondere Fähigkeiten".

DIE VIER ZUSTÄNDE DER UMGEBUNGSWAHRNEHMUNG

Im Spiel gibt es im Grunde vier Zustände der Wahrnehmung hinsichtlich anderer Kreaturen, die z. B. bestimmen, ob du sie bei Kampfbeginn überraschen oder zum Ziel eines Angriffs machen kannst. Dabei handelt es sich um folgende Grade der Wahrnehmung:

Ahnungslos

Wenn du nicht von einer anderen Kreatur weißt, hast du keine Ahnung, dass sie zugegen ist. Dies trifft in der Regel zu, wenn die Kreatur sich versteckt hat, dir der Fertigkeitswurf für Wahrnehmung zum Bemerken misslingt und die Kreatur noch keine Handlungen unternommen hat, welche ihre Anwesenheit verraten würden. Du kannst eine Kreatur nicht direkt angreifen, von der du nichts weißt. Flächeneffekte betreffen sie aber normal.

Von der Anwesenheit wissend

Wenn du von einer anderen Kreatur weißt, hast du nicht zwangsläufig auch eine Ahnung, wo genau sie sich befindet. Dies trifft in der Regel zu, wenn die verborgene Kreatur etwas getan hat, wodurch sie ihre Anwesenheit in einem Gebiet verraten hat, ihr dann aber ein Fertigkeitswurf für Heimlichkeit gelungen ist, um ihre genau Position zu verbergen. Sollte dir ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung zum Bemerken einer Kreatur mit einem unpräzisen Sinn gelingen, weißt du um die Anwesenheit der Kreatur (solltest du aber über Blindgespür verfügen, teilt dir ein erfolgreicher Fertigkeitswurf für Wahrnehmung die Position der Kreatur mit; siehe auch unten). Du kannst eine Kreatur nicht direkt angreifen, von der du nur weißt, dass sie anwesend ist. Flächeneffekte betreffen sie aber normal.

Um solch eine Kreatur direkt angreifen zu können, musst du mit einem weiteren Fertigkeitswurf für Wahrnehmung ihre genaue Position bestimmen. Gelingt dieser Wurf und nutzt du einen unpräzisen Sinn, um die Position zu bestimmen, erkennst du ihren Aufenthaltsort (siehe unten). Gelingt dieser Wurf und nutzt du einen präzisen Sinn, um die Position zu bestimmen, so beobachtest du die Kreatur (siehe unten).

Um den Aufenthaltsort wissend

Wenn du weißt, wo sich eine Kreatur befindet, kennst du ihre genaue Position, kannst sie aber immer noch nicht mit einem präzisen Sinn wie z. B. Sicht beobachten. In der Regel geschieht dies, wenn du über Blindgespür verfügst oder die Kreatur versteckt ist, dir aber ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gelungen ist, um ihren Standort mit einem unpräzisen Sinn zu bestimmen. Um eine Kreatur direkt anzugreifen, musst du wenigstens ihren Aufenthaltsort kennen. Allerdings verfügt sie dir gegenüber über Vollständige Tarnung (siehe Seite 254). Flächeneffekte, welche den Aufenthaltsort der Kreatur betreffen, wirken auch auf die Kreatur.

Beobachtend

Wenn du eine Kreatur beobachtest, nimmst du sie direkt mit einem präzisen Sinn wahr. In der Regel geschieht dies bei sichtbaren Kreaturen, wenn die Situation es ihnen unmöglich macht, sich mittels Heimlichkeit zu verstecken, oder dir ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gelungen ist, um die Kreatur mit einem präzisen Sinn wie Blindsicht zu lokalisieren. Du musst eine Kreatur beobachten, um einen Fernkampfeffekt gegen sie einzusetzen, welcher eine bestimmte Kreatur zum Ziel hat, aber keinen Angriffswurf zum Treffen erfordert (z. B. ein *Magisches Geschoss*). Gegen von dir beobachtete Kreaturen kannst du normale Angriffe ausführen, den Einsatz von Fernkampffähigkeiten eingeschlossen. Auch solche Kreaturen sind nicht gegen Flächeneffekte immun, die ihre Position erfassen.

Eine beobachtete Kreatur kann keine Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit ablegen, ohne zuerst aus der Beobachtung zu entkommen. Hierzu muss die Kreatur sich entweder gegenüber vor deinen präzisen Sinnen verbergen (z. B. mittels Dunkelheit, Nebel, Unsichtbarkeit o. ä., nicht aber mittels Effekten wie *Standort vortäuschen*, die immer noch klare visuelle Hinweise auf seine Position geben), sich an einen Ort bewegen, wo sie nicht beobachtet werden kann (z. B. hinter Deckung), oder mittels Bluffen eine Ablenkung erzeugen, um vorübergehend aus deiner Beobachtung zu entkommen.

MIT UNGESEHENEN KREATUREN VERFAHREN

Solltest du hinsichtlich einer Kreatur ahnungslos sein, nur um ihre Anwesenheit wissen oder um ihren Aufenthaltsort wissen, gilt sie als von dir "Ungesehen". Eine bewegungslos verharrende und ungesehene Kreatur besitzt einen Bonus von +40 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit. Dieser Bonus sinkt auf +20, wenn sie sich bewegt (und wird für Beobachter mit Blindgespür gänzlich aufgehoben). Eine ungesehene Kreatur genießt die Vorteile von Vollständiger Tarnung (Fehlschlagchance 50 %) gegen Angriffe. Zudem befindest du dich gegenüber ihren Angriffen auf dem Falschen Fuß.

Solltest du hinsichtlich einer Kreatur ahnungslos sein oder nur um ihre Anwesenheit wissen, kannst du sie nicht direkt angreifen. Dir muss zuerst ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gelingen, um die Position der Kreatur zu bestimmen. Dies erlaubt dir, ihre Position zu erfahren (wenn du unpräzise Sinne verwendest) oder die Kreatur zu beobachten (wenn du einen präzisen Sinn nutzt). Sollte eine ungesehene Kreatur



von einem zu dir angrenzenden Feld einen Nahkampfangriff gegen dich ausführen, bestimmst du automatisch ihre Position. Allerdings hält dies sie nicht davon ab, sich nach dem Angriff fortzubewegen.

LICHT UND SICHT

Da die meisten Starfinder-Charaktere Sicht als einzigen präzisen Sinn nutzen, ist es wichtig, die Einschränkungen von Sichtwahrnehmung zu bestimmen.

Helles Licht

Alle Charakter mit Sichtwahrnehmung können bei hellem Licht deutlich sehen. Helles Licht entstammt Quellen wie direktem Sonnenlicht im Freien, einem nahen, hellen Stern, der durch ein Fenster eines Raumschiffs leuchtet, kräftiger industrieller Beleuchtung oder jeder Quelle, die wenigstens so hell wie Sonnenlicht strahlt.

Normales Licht

Normales Licht funktioniert wie Helles Licht, ist aber weniger intensiv. Normales Licht umfasst die Lichtbedingungen unter Baumwipfeln bei Tage, typischem Kunstlicht in Gebäuden oder dem Licht einer Taschenlampe bzw. des Zaubers *Tanzende Lichter*.

Dämmerlicht

Bei Dämmerlicht kannst du Umrisse ausmachen, aber Details sind in jedem Fall schwierig zu erkennen. Dämmerlicht entspricht Mondlicht im Freien bei Nacht, hellem Sternenlicht oder der Notbeleuchtung eines Raumschiffs. Ein Bereich gleich außerhalb der Reichweite einer Lichtquelle liegt in Dämmerlicht. Kreaturen innerhalb von Dämmerlicht haben Tarnung (Fehlschlagchance 20 %, siehe Seite 254) gegenüber Kreaturen ohne Dunkelsicht oder mit der Fähigkeit, im Dunkeln zu sehen. Dämmerlicht ist zum Beobachten nicht ideal. Solltest du dich in einem Bereich mit Dämmerlicht befinden, kannst du einen Fertigkeitswurf für Heimlichkeit versuchen, um dich vor Kreaturen ohne Dämmersicht, Dunkelsicht oder Blindsicht zu verbergen. Kreaturen mit Dämmersicht können bei Dämmerlicht so gut sehen wie bei normalem Licht und sind daher bei Dämmerlicht nicht eingeschränkt.

Dunkelheit

In Dunkelheit erhalten Kreaturen ohne Dunkelsicht effektiv den Zustand Blind (siehe Seite 273). Solche Bereiche bestehen z. B. in unbeleuchteten Räumen innerhalb von Gebäuden, im Freien in mondlosen Nächten oder auf der Oberfläche von Planeten fernab ihrer Sonnen oder ohne Sonne. Im Gegensatz zu Dämmersicht bei Dämmerlicht funktioniert Dunkelsicht nicht genau wie normale Sicht in Bereichen mit Dunkelheit - stattdessen funktioniert Dunkelsicht nur innerhalb einer angegebenen Reichweite und eine Kreatur sieht mit ihr nur in Schwarz und Weiß.

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Eine Anzahl von Kreaturen und Charakteren mit diversen Klassenfähigkeiten können besondere Fähigkeiten einsetzen. Dabei handelt es sich zum Teil um solche Fähigkeiten, die ähnlich wie Zauber aktiviert werden, zum Teil aber auch um eher statische Fähigkeiten, welche besondere Sinne oder Eigenschaften verleihen.

AUSSERGEWÖHNLICHE, ÜBERNATÜRLICHE UND ZAUBERÄHNLICHE FÄHIGKEITEN

Viele Fähigkeiten, welche Charaktere oder Monster erlangen können, sind als Außergewöhnliche, Übernatürliche oder Zauberähnliche Fähigkeiten klassifiziert. Ihre Funktionsweise richtet sich nach der jeweiligen Kategorie.

Außergewöhnliche Fähigkeiten (AF)

Außergewöhnliche Fähigkeiten sind nicht magisch. Sie können daher nicht wie Zauber im Kampf gestört und nicht gebannt werden. Auch funktionieren sie normal in Bereichen, wo Magie unterdrückt oder aufgehoben wird. Dennoch können manche Außergewöhnliche Fähigkeiten die Naturgesetze beugen oder gar brechen.

Der Text einer Außergewöhnlichen Fähigkeit gibt an, welche Aktion sie benötigt und wie oft man sie einsetzen kann. Sollte die Art der zur Aktivierung erforderlichen Aktion nicht angegeben sein, braucht man eine Standard-Aktion.

Der SG des Rettungswurfes gegen eine Außergewöhnliche Fähigkeit ist in der Regel 10 + die halbe Stufe/TW des Anwenders + sein relevanter Attributsmodifikator.

Außergewöhnliche Fähigkeiten werden meistens in Klammern mit (AF) abgekürzt.

Übernatürliche Fähigkeiten (ÜF)

Übernatürliche Fähigkeiten sind magisch, unterscheiden sich aber in wichtigen Punkten von Zaubern. Im Gegensatz zu Zaubern können sie beim Wirken im Kampf nicht unterbrochen werden. Sie unterliegen nicht Zauberresistenz oder *Magie bannen*. Allerdings funktionieren sie nicht in Bereichen, wo Magie unterdrückt oder aufgehoben wird.

Der Text einer Übernatürlichen Fähigkeit gibt an, als welche Aktion sie eingesetzt wird und oft man sie einsetzen kann. Sollte die Art der zur Aktivierung erforderlichen Aktion nicht angegeben sein, ist eine Standard-Aktion erforderlich.

Der SG des Rettungswurfes gegen eine Übernatürliche Fähigkeit ist in der Regel 10 + die halbe Stufe/TW des Anwenders + sein relevanter Attributsmodifikator.

Übernatürliche Fähigkeiten werden meistens in Klammern mit (ÜF) abgekürzt.

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZF)

Dies sind magische Fähigkeiten, welche größtenteils wie Zauber funktionieren (siehe auch „Zauber wirken“ ab Seite 330). Der Hauptunterschied besteht darin, dass du diese Fähigkeit auf andere Weise erlangst als normale Zauberkundige ihre Zaubersprüche. Eine Zauberähnliche Fähigkeit hat einen Zeitaufwand von einer Standard-Aktion, außer die Fähigkeit oder der Zauber besagen anderes. In der Regel besitzt eine Zauberähnliche Fähigkeit entweder eine bestimmte Anzahl von Anwendungen pro Tag, kann beliebig oft am Tag genutzt werden oder sie wirkt ständig auf eine Kreatur. Sollte ein Zauber erfordern, dass man beim Wirken Crediteinheiten oder Reservepunkte aufwendet, so muss eine Kreatur, welche den fraglichen Zauber als Zauberähnliche Fähigkeit wirken kann, solche Kosten nicht bezahlen. Kreaturen mit Zauberähnlichen Fähigkeiten, welche permanent gemacht werden können, müssen dafür immer noch die erforderlichen Kosten und die nötige Zeit aufwenden. Eine Zauberähnliche Fähigkeit funktioniert ansonsten genau so wie ein Zauber.

Deshalb provoziert die Anwendung einer Zauberähnlichen Fähigkeit in einem bedrohten Feld in der Regel auch Gelegenheitsangriffe (siehe Seite 248), außer der Text der Fähigkeit oder der nachgeahmte Zauber besagen anderes.

Zauberähnliche Fähigkeiten unterliegen Zauberresistenz und *Magie bannen*. Sie funktionieren nicht in Bereichen, wo Magie unterdrückt oder aufgehoben wird.

Wird bei Zaubern bestimmt auch bei Zauberähnlichen Fähigkeiten die Zauberstufe die Stärke des Effektes (siehe auch Seite 331). Sollte die Beschreibung der Fähigkeit keine Zauberstufe angeben, so entspricht die Zauberstufe der Charakterstufe oder dem HG der Kreatur. Der SG des Rettungswurfes gegen eine Zauberähnliche Fähigkeit ist meistens 10 + Zaubergrad + Charismamodifikator der sie einsetzenden Kreatur. Sollte eine Klasse eine Zauberähnliche Fähigkeit verleihen, welche nicht auf einem bestehenden Zauber basiert, ist die effektive Zauberstufe der Fähigkeit gleich dem höchsten Zaubergrad, welchen der Charakter mit der fraglichen Klassenstufe wirken könnte, mit der er die Fähigkeit erhält.

Zauberähnliche Fähigkeiten werden meistens in Klammern mit (ZF) abgekürzt.

TÄGLICHE ANWENDUNGEN VON FÄHIGKEITEN UND ZAUBERN ZURÜCKERLANGEN

Manche Fähigkeiten sind darin eingeschränkt, wie oft am Tag sie eingesetzt werden können. Um solche Anwendungen zurückzuerlangen, müssen seit der letzten Zurückgewinnung von Anwendungen 24 Stunden verstrichen sein. Zudem muss während dieser Zeit eine achtstündige, ununterbrochene Ruheperiode eingelegt werden.

Du musst nicht die ganze Zeit schlafen, darfst aber während der Ruheperiode keine körperlich oder geistig fordernden Aufgaben wie Kämpfen, Zaubern, Gespräche oder den Einsatz von Fertigkeiten ausführen. Sollte deine Rast unterbrochen werden, so musst du pro Unterbrechung 1 Stunde länger rasten, ehe du die Anwendungen deiner Fähigkeiten zurückerlangst. Solltest du nicht schlafen müssen, benötigst du immer noch 8 Stunden erholsamer Ruhe, ehe du die Anwendungen deiner Fähigkeiten zurückbekommst.

Zauberkundige wie Aspiranten und Technomagier folgen hinsichtlich der Zurückerlangung ihrer täglichen Zauberplätze denselben Regeln. Zudem müssen sich nach der Ruheperiode 15 Minuten lang konzentrieren, um ihren Verstand auf die Zurückerlangung der Zauberplätze vorzubereiten. Ohne diese Konzentrationsphase erlangen Zauberkundige die am Vortag verbrauchten Zauberplätze nicht zurück.

FÄHIGKEITSBESCHREIBUNGEN

Bei Starfinder häufig auftretende besondere Fähigkeiten werden im Folgenden beschrieben. Die Quelle der Fähigkeit gibt in der Regel an, ob es sich bei ihr um eine Außergewöhnliche, Übernatürliche oder Zauberähnliche handelt. Sollte die Art der Fähigkeit nicht angegeben sein, handelt es sich im Zweifel um eine Außergewöhnliche Fähigkeit.

Blindgespür

Blindgespür ist die Nutzung einer unpräzisen, nichtvisuellen Sinneswahrnehmung oder einer Kombination aus Sinnen - siehe Seite 260 -, um auch ohne Sicht effizient zu funktionieren. Blindgespür hat eine Reichweite, die du in der Beschreibung der jeweiligen Kreatur findest.

Eine Kreatur mit Blindgespür nutzt in der Regel einen bestimmten Sinn, der in Klammern hinter dem Eintrag „Blindgespür“ angegeben wird. Sollte der angegebene Sinn irgendwie unbrauchbar werden - z. B. wenn eine Kreatur, die ihre Umgebung mittels Gehör wahrnimmt, den Zustand Taub erhält -, so verliert die Kreatur ihr Blindgespür. Die typischen Sinne, über welche



Kreaturen ihre Umgebung wahrnehmen können, sind Gedanken, Gefühl, Gehör, Geruchssinn, Leben und Vibration.

Solltest du über die besondere Fähigkeit Blindgespür verfügen und erfolgreich einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung ablegen, um eine ungesehene Kreatur zu bemerken, so erfährst du ihre Position. Blindgespür hebt die Boni von Fertigkeitswürfen für Heimlichkeit auf, die eine ungesehene Kreatur normalerweise erlangt. Ungesehene Kreaturen besitzen immer noch Vollständige Tarnung gegenüber Angriffen von Kreaturen mit Blindgespür. Ebenso befinden sich Kreaturen mit Blindgespür gegenüber Angriffen ungesehener Kreaturen weiterhind auf dem Falschen Fuß. Mehr zu Ungesehenen Kreaturen findest du auf Seite 260.

Blindsicht

Blindsicht ist eine präzise, nichtvisuelle Sinneswahrnehmung (oder eine Kombination aus Sinnen; siehe Seite 260), die wie eine mächtigere Version von Blindgespür funktioniert. Blindsicht hat eine Reichweite, die du in der Beschreibung der jeweiligen Kreatur findest.

Eine Kreatur mit Blindsicht nutzt in der Regel einen bestimmten Sinn, der in Klammern hinter dem Eintrag „Blindsicht“ angegeben wird. Sollte der angegebene Sinn irgendwie unbrauchbar werden - z. B. wenn eine Kreatur, die ihre Umgebung mittels Geruchssinn wahrnimmt, ihren Geruchssinn verliert -, so verliert die Kreatur ihre Blindsicht. Die typischen Sinne, über welche Kreaturen ihre Umgebung wahrnehmen können, sind Gedanken, Gefühl, Gehör, Geruchssinn, Leben und Vibration.

Solltest du über die besondere Fähigkeit Blindsicht verfügen und erfolgreich einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung ablegen, um eine ungesehene Kreatur zu bemerken, so beobachtest du sie. Blindsicht hebt Magische Dunkelheit, *Standort vortäuschen*, Tarnung, Unsichtbarkeit und ähnliche Effekte auf. Eine Kreatur mit Blindsicht nimmt weiterhin keine ätherischen Kreaturen wahr (siehe auch den Zauber *Ätherischer Ausflug* auf Seite 342). Eine Kreatur mit Blindsicht kann nicht den Zustand Blind (siehe Seite 273) erhalten und ist zudem gegen Blickangriffe immun.

Im Vergleich zu normaler Sicht ist Blindsicht immer noch eingeschränkt. Blindsicht ermöglicht einer Kreatur nicht, Farben oder Kontrast zu unterscheiden; vom genutzten Sinn abhängig könnte sie aber andere Dinge erkennen. Eine Kreatur kann mittels Blindsicht keine Schriftzeichen lesen (Blindenschrift könnte aber immer noch ertastet werden), aber sie ist imstande, über Gesten zu kommunizieren. Blindsicht funktioniert unter Wasser sowie in Nebelschwaden oder Rauchwolken. Meistens funktioniert sie nicht im Vakuum (dies hängt aber vom genutzten Sinn ab, gefühlsbasierte Blindsicht funktioniert z. B. auch dort).

Dämmersicht

Kreaturen mit Dämmersicht können bei Dämmerlicht so gut sehen wie bei normalem Licht (siehe Seite 261.

Dunkelsicht

Dunkelsicht ist die Fähigkeit, ohne eine Lichtquelle zu sehen. Die Reichweite findest du in den Spielwerten der jeweiligen Kreatur. Dunkelsicht ist nur schwarz-weiß, Farben können nicht unterschieden werden. Sie erlaubt nicht das Sehen von Dingen, die man normalerweise nicht sehen könnte: Unsichtbare Kreaturen und Gegenstände sind auch mit Dunkelsicht betrachtet unsichtbar und Illusionen erscheinen weiterhin als das, was sie darstellen sollen. Ebenso ist eine Kreatur mit Dunkelsicht wie gewohnt gegen Blickangriffe anfällig. Lichtquellen wirken sich auf Dunkelsicht nicht aus.

Energieresistenz

Eine Kreatur mit Energieresistenz besitzt die Fähigkeit, einen Teil des Energieschadens einer bestimmten Art (Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure oder Schall) pro Angriff zu ignorieren. Jede Art von Energieresistenz ist dahingehend definiert, gegen welche Energieart und in welcher Höhe sie funktioniert. Dabei ist es egal, ob der Schaden einer magischen oder nichtmagischen Quelle entspringt. Sollte ein Angriff kinetischen Schaden und Energieschaden verursachen (z. B. 3W6 Wuchtschaden und 1W6 Feuerschaden), so wirkt die Energieresistenz ausschließlich gegen den Energieschaden.

Wenn Energieresistenz vollständig den Schaden eines Angriffs negiert, vereitelt sie auch die meisten besonderen Effekte, welche den Angriff begleiten, wie den Tückischen Angriff eines Agenten oder durch Wunden übertragene Gifte. Energieresistenz vereitelt nicht Attributsentzug, Attributsschaden oder als Teil eines Angriffs verursachte Negative Stufen. Ebenso wirkt sie nicht gegen Atem-, Einnahme- oder Kontaktgifte und -krankheiten.

Solltest du über Energieresistenz aus mehreren Quellen verfügen, so sind die beiden Formen nicht kumulativ, außer die Quellen der Energieresistenzen besagen anderes. In seltenen Fällen erhöht ein Effekt bereits bestehende Energieresistenz.

Hindurchspüren

Dies ist eine besondere Fähigkeit, die es gestattet, Dinge jenseits eines Hindernisses oder einer Barriere wahrzunehmen, welche normalerweise andere Sinne blockieren würde. Sie ermöglicht es, Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung in Bereiche hinein auszuführen, welche normalerweise jenseits der Sinneswahrnehmung liegen würden. Hindurchspüren ergänzt die präzisen oder unpräzisen Sinne einer Kreatur und ersetzt sie nicht. Beispiel: Eine Kreatur könnte auf Sicht basierendes Hindurchspüren nur besitzen, wenn sie auch über normale Sichtwahrnehmung verfügt. Hindurchspüren kann eine übernatürliche Gabe zur Wahrnehmung von Dingen jenseits des normalen Spektrums oder eine Außergewöhnliche Fähigkeit sein, die verbesserte Sinne repräsentiert. Sie kann auch von Ausrüstung wie Lasermikrophonen und Röntgensichtgeräten verliehen werden oder natürlichen Fähigkeiten (wie z. B. der Fähigkeit mancher Drachen, durch Rauch sehen zu können) bzw. anderen Effekten entstammen. Hindurchspüren hat eine Reichweite, die du in der Beschreibung der jeweiligen Kreatur findest.

Eine Kreatur mit Hindurchspüren nutzt in der Regel einen bestimmten Sinn, der in Klammern hinter dem Eintrag „Hindurchspüren“ angegeben wird. Beispiel: Hindurchspüren (Sicht) erlaubt einer Kreatur, durch Hindernisse zu sehen, welche normalerweise die Sicht blockieren würden. Sollte der fragliche Sinn irgendwie unbrauchbar werden, z. B. weil eine Kreatur mit verbesserter Sicht den Zustand Blind erhält, verliert die Kreatur den Zugriff auf ihre Fähigkeit Hindurchspüren. Die typischen Sinne, über welche Kreaturen ihre Umgebung wahrnehmen können, sind Gedanken, Gefühl, Gehör, Geruchssinn, Leben und Vibration.

Eine Kreatur mit Hindurchspüren (Sicht) wird behandelt, als besäße sie Dunkelsicht 18 m, sofern nicht anders vermerkt. Dies ermöglicht der Kreatur, durch Materialien wie Rüstung, Aktentaschen und andere verbergende Gegenstände zu sehen, so dass sie Wahrnehmung schneller und leichter einsetzen kann (sie kann einen Bereich von 6 m x 6 m in einer Runde absuchen). Derartiges fördert aber nur zutage, was auch mit dem zugrundeliegenden Sinn bemerkt werden kann. Sollte eine Geheimtür hinter einem Material verborgen sein, welches diese Fähigkeit blockiert (siehe unten), so würde eine schnelle Suche mittels Hindurchspüren nichts enthüllen.

Manche Versionen von Hindurchspüren erlauben nur die Wahrnehmung durch bestimmte Materialien. Diese sind in eckigen Klammern hinter dem Sinn im Eintrag für „Hindurchspüren“ in den Spielwerten der fraglichen Kreatur angegeben. Beispiel: Hindurchspüren (Sicht [nur Rauch]) erlaubt einer Kreatur, durch Rauch zu sehen, als wäre dieser nicht vorhanden, während andere Hindernisse die Sicht normal versperren und blockieren. Hindurchspüren, welches nur gegen ein bestimmtes Material funktioniert, funktioniert ansonsten wie der fragliche Sinn. Dies gilt auch für Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung zum Bemerken von Dingen.

Hindurchspüren blockieren

Manche Versionen von Hindurchspüren, insbesondere jene von magischer Natur, können bestimmte Materialien nicht durchdringen. Diese sind in eckigen Klammern hinter dem Sinne im Eintrag für „Hindurchspüren" in den Spielwerten der fraglichen Kreatur angegeben. Beispiel: Ein Lykanthrop mit Hindurchspüren (Geruchssinn [blockiert durch Silber]) kann durch Wände riechen, aber nicht durch eine Schicht Silber, egal wie dünn diese vielleicht sein mag.

Sofern nicht anders vermerkt, wird Hindurchspüren neben den normalen Einschränkungen des jeweiligen Sinnes auch durch Kraftfelder und hinreichend dichte Materialien blockiert. Dies umfasst alle Kraftfelder, welche die physikalische Welt betreffen, z. B. solche, die Temporäre Trefferpunkte verleihen sowie Effekte der Kategorie Energie wie der Zauber *Energiewand*. Diese Schwelle, ab der Dichte solche Sinne blockiert, liegt bei 3 m Holz oder Plastik, 1,50 m Stein, 0,30 m normalen Metalls oder 0,15 m Blei oder Himmelsmetall (z. B. Adamant). Normale Rüstungen und Behälter blockieren die Sicht nur, wenn dies spezifisch vermerkt ist.

Körperlos

Eine körperlose Kreatur besitzt keinen physischen Leib. Sie ist gegen alle nichtmagischen kinetischen Angriffe immun. Alle Energieangriffe und magischen kinetischen Angriffe fügen ihr nur halben Schaden (50 %) zu. Eine körperlose Kreatur erleidet durch andere körperlose Kreaturen und Effekte sowie durch alle Effekte der Kategorie Energie vollen Schaden. Körperliche Zauber und Effekte, die keinen Schaden verursachen, betreffen eine körperlose Kreatur nur zu 50 %. Eine körperlose Kreatur ist gegen Kritische Treffer immun.

Angriffe körperloser Kreaturen haben stets die Energetische Rüstungsklasse ihrer Gegner zum Ziel. Körperlose Kreaturen können keine physischen Handlungen unternehmen, welche einen Gegner oder seine Ausrüstung bewegen oder manipulieren würden. Dies schließt auch Kampfmanöver ein. Im Gegenzug sind sie von solchen Handlungen selbst nicht betroffen.

Eine körperlose Kreatur kann feste Gegenstände betreten oder durchqueren, muss dabei aber stets auf Feldern bewegen, die zur Außenseite des Gegenstandes angrenzen. Daher kann sie sich nicht durch das Zentrum eines Gegenstandes bewegen, der eine Fläche belegt, die größer als ihre Angriffsfläche ist. Sie kann die Anwesenheit von Kreaturen oder Gegenständen auf Feldern angrenzend zu ihrer aktuellen Position spüren (siehe Seite 260), allerdings besitzen Gegner Vollständige Tarnung (Fehlschlagchance 50 %; siehe Seite 254) gegenüber körperlosen Kreaturen in Gegenständen. Eine körperlose Kreatur in einem Gegenstand verfügt über Vollständige Deckung. Sollte sie aber eine Kreatur außerhalb des Gegenstandes angreifen, besitzt sie nur noch Deckung (siehe Seite 253). Eine körperlose Kreatur kann keine Effekte der Kategorie Energie durchqueren. Körperlose Kreaturen können sich ebenso leicht in der Luft sowie in Vakuum und Schwerelosigkeit bewegen und handeln. Körperlose Kreaturen fallen nicht und erleiden keinen Fallschaden. Sie haben kein Gewicht und lösen keine dadurch ausgelösten Fallen aus.

Körperlose Kreaturen bewegen sich lautlos und können nur dann mittels Fertigkeitswürfen für Wahrnehmung gehört werden, wenn sie dies selbst wünschen. Geruchs-, gehör- und berührungsbasierte Sinne (Blindgespür und Blindsicht eingeschlossen) sind nicht imstande, körperlose Kreaturen wahrzunehmen. Diese Kreaturen besitzen einen innewohnenden Richtungssinn und können sich selbst dann noch mit voller Bewegungsrate fortbewegen, wenn sie nicht sehen können.

Schadensreduzierung (SR)

Manche Kreaturen besitzen die Fähigkeit, erlittenen Schaden sofort zu heilen oder ihn gänzlich zu ignorieren. Dies wird als Schadensreduzierung bezeichnet. Schadensreduzierung (SR) wirkt gegen kinetischen Schaden, d. h. Hieb-, Stich- oder Wuchtschaden, egal welcher Quelle der Schaden entstammt. Sie wirkt nicht gegen Schaden, der keine Schadensart besitzt, und auch nicht gegen andere Schadensarten als die aufgeführten (Elektrizitäts-, Feuer-, Kälte-, Säure- oder Schallschaden kann aber mittels Energieresistenz reduziert werden; siehe Seite 263).

Der Zahlenwert hinter der Schadensreduzierung ist die Menge an Hieb-, Stich- und Wuchtschaden, welche die Kreatur bei jedem Angriff ignoriert. Waffen aus bestimmten Materialien, magische Waffen (Waffen mit Waffenfusionen eingeschlossen, siehe Seite 191) und Waffen, die über eine Gesinnung verfügen, können diese Reduzierung oft überwinden. Wogegen die Schadensreduzierung nicht schützt, wird nach einem Schrägstrich aufgeführt. Beispiel: SR 5/Kaltes Eisen bedeutet, dass du 5 Schadenspunkte weniger durch Waffen erhältst, die nicht aus Kaltem Eisen bestehen. SR 5/Magisch bedeutet, dass du 5 Schadenspunkte weniger durch Waffen erhältst, die nicht magisch sind usw. Sollte hinter dem Schrägstrich ein Längsstrich folgen („SR 5/-") so ist die Schadensreduzierung gegen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden von jeder Waffe effektiv, auch wenn manche Angriffe über eigene Möglichkeiten verfügen, SR zu überwinden. Munition, welche mittels einer Projektilwaffe verschossen wird, die über eine Magische Fusion oder eine Gesinnung verfügt, wird hinsichtlich Schadensreduzierung selbst als magische Waffe oder die entsprechende Gesinnung besitzend behandelt.

Zuweilen sind hinter der Höhe der SR mehrere Materialien oder Gesinnungen aufgeführt. Sind diese mittels ODER verbunden, kann die SR auf unterschiedliche Weise (wie aufgeführt) überwunden werden. Sind sie mittels UND verbunden, muss ein Angriff alle Voraussetzungen erfüllen, um die SR zu überwinden. Beispiel: SR 5/Magisch oder Rechtschaffen bedeutet, dass eine magische Waffe oder eine Waffe mit rechtschaffener Gesinnung die Schadensreduzierung überwinden kann. SR 5/Magisch und Rechtschaffen dagegen bedeutet, dass nur eine magische Waffe mit rechtschaffener Gesinnung die Schadensreduzierung überwinden kann.

Wenn Schadensreduzierung vollständig den Schaden eines Angriffs negiert, vereitelt sie auch die meisten besonderen Effekte, welche den Angriff begleiten, wie durch Wunden übertragene Gifte und Krankheiten oder den Tückischen Angriff eines Agenten. Schadensreduzierung vereitelt nicht Attributsentzug, Attributsschaden, Negative Stufen oder als Teil eines Angriffs verursachten Energieschaden. Ebenso wirkt sie nicht gegen Atem-, Einnahme- oder Kontaktgifte. Angriffe, welche dank Schadensreduzierung beim Ziel keinen Schaden verursachen, unterbrechen auch keine Zauber.

Solltest du über Schadensreduzierung aus mehreren Quellen verfügen, so sind die beiden Formen nicht kumulativ, außer die Quellen der Schadensreduzierungen besagen anderes. Stattdessen erhältst du stets die Vorteile der jeweils situationsbedingt besten Schadensreduzierung. In seltenen Fällen erhöht ein Effekt bereits bestehende Schadensreduzierung.

Manchmal repräsentiert Schadensreduzierung sofortige Heilung, in anderen Fällen ein wirklich dickes Fell oder zähe Haut. Woraus auch immer sie resultiert, du kannst sehen, wenn ein normaler Angriff keinen Effekt hat.



Telepathie

Eine Kreatur mit der besonderen Fähigkeit Telepathie kann mental mit einer anderen Kreatur innerhalb einer bestimmten Reichweite kommunizieren, welche über eine Sprache verfügt (die Standardreichweite beträgt 30 m, sofern nicht in der Kreaturenbeschreibung anders angegeben). Es ist möglich, mehrere Kreaturen zugleich telepathisch anzusprechen, allerdings ist eine telepathische Unterhaltung mit mehr als einer Kreatur ebenso schwierig, wie sich gleichzeitig mit mehreren Leute zu unterhalten.

Eingeschränkte Telepathie

Eingeschränkte Telepathie funktioniert wie Telepathie, allerdings müssen die Kreatur mit der Eingeschränkten Telepathie und ihr Gesprächspartner dieselbe Sprache beherrschen.

Unsichtbar

Eine unsichtbare Kreatur ist mittels Sicht nicht wahrzunehmen. Eine Kreatur, welche als einzigen präzisen Sinn Sicht oder nur einen unpräzisen Sinn nutzt, kann unsichtbare Kreaturen nicht beobachten. Daher ist eine unsichtbare Kreatur für einen solchen Möchtegern-Beobachter ungesehen. Kreaturen mit Blindsicht können unsichtbare Kreaturen normal wahrnehmen, da Blindsicht ein präziser Sinn ist, der nicht auf Sicht basiert und daher unsichtbare Kreaturen beobachten kann. Mehr zu Sinnen und Ungesehenen Kreaturen findest du auf Seite 260 und 261.

Unsichtbare Kreaturen bleiben auch in ungewöhnlichen Umgebungen wie unter Wasser oder innerhalb von Nebel oder Rauch unsichtbar. Sie sind aber nicht auf magische Weise lautlos. Sie können normal gehört, gerochen und gefühlt werden, selbst wenn man sie nicht sehen kann. Sie hinterlassen Spuren und können normal verfolgt werden. Ein Charakter, der nach Unsichtbaren Ausschau hält, könnte seine Beute entdecken, wenn diese etwas fallen lässt, spricht, stark riecht, eine offenkundige Fährte hinterlässt oder etwas anderes tut, was ihre Anwesenheit verrät. Das derartige Aufspüren einer unsichtbaren Kreatur erfordert den üblichen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung. Bei Erfolg - und sofern du nur Sicht als präzisen Sinn besitzt - erkennst du, dass eine unsichtbarer Kreatur anwesend ist, aber nicht, wo genau sie sich befindet. Solltest du nach einer unsichtbaren Kreatur suchen, kann der SL je nach Situation bestimmen, dass du einen Bonus oder Malus auf deinen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung erlangst.

Gegenstände, die eine unsichtbare Kreatur fallenlässt oder ablegt, werden sichtbar; aufgehobene Gegenstände verschwinden, wenn sie unter Kleidung oder in mitgeführte Beutel gesteckt werden. Licht dagegen wird nie unsichtbar. Dies gilt jedoch nicht für eine Lichtquelle, so dass Lichteffekte ohne sichtbare Quelle entstehen können. Jeder Teil eines von der unsichtbaren Kreatur mitgeführten Gegenstandes, der weiter als 3 m von der Kreatur entfernt ist, wird sichtbar.

Unsichtbarkeit vereitelt keine Zauber oder Effekte der Erkenntnismagie. Unsichtbare Kreaturen können keine Blickangriffe einsetzen. Solltest du unsichtbar sein oder werden, während du dich im Ringkampf befindest, erhältst du einen Situationsbonus von +2 auf deinen Wurf, um aus dem Ringkampf zu entkommen. Du erlangst keine anderen Vorteile gegen denjenigen, der mit dir ringt.

Zauberresistenz (ZR)

Zauberresistenz (ZR) ist die Fähigkeit, nicht von Zaubern und Zauberähnlichen Fähigkeiten betroffen zu werden. Sie ähnelt einer Rüstungsklasse gegen magische Angriffe. Um eine Kreatur mit Zauberresistenz zu betreffen, muss einem Zauberkundigen ein Wurf auf die Zauberstufe (1W20 + Zauberstufe) gegen einen SG in Höhe der Zauberresistenz des Zieles gelingen. Sollte dem Zauberwirker dieser Wurf misslingen, betrifft der Zauber die Kreatur nicht. Eine Kreatur mit Zauberresistenz muss nichts tun, um diese Fähigkeit zu aktivieren. Sie muss sich nicht einmal einer Gefahr bewusst sein, damit ihre Zauberresistenz funktioniert.

Die Zauberresistenz einer Kreatur stört niemals ihre eigenen Zauber, Gegenstände oder Fähigkeiten. Eine Kreatur kann ihre Zauberresistenz als Standard-Aktion freiwillig senken. Sie bleibt dann bis zum Beginn ihres nächsten Zuges gesenkt. Dann kehrt die Zauberresistenz automatisch zurück, außer die Kreatur nutzt absichtlich eine Standard-Aktion, um sie gesenkt zu halten.

Wann kommt Zauberresistenz zur Anwendung?

Zauberresistenz kommt zur Anwendung, wenn ein Zauber eine Kreatur mit Zauberresistenz zum Ziel hat oder solch eine Kreatur sich im Wirkungsbereich eines Zaubers befindet. Werden mehrere Kreaturen mit Zauberresistenz Ziel eines Zaubers oder befinden sie sich im Wirkungsbereich desselben Zaubers, wird für jede separat auf die Zauberresistenz gewürfelt (der Zauberkundige legt für jeden einen eigenen Wurf auf die Zauberstufe ab). Sofern ein Zauber nicht speziell eine einzelne Kreatur zum Ziel hat, schützt Zauberresistenz die resistente Kreatur, ohne den Zauber selbst zu betreffen; andere Kreaturen ohne Zauberresistenz, welche Ziel desselben Zaubers sind oder sich ebenfalls im Wirkungsbereich befinden, sind normal von dem Zauber betroffen. Manche Zauber können Zauberresistenz ignorieren. Dies ist in der Beschreibung der fraglichen Zauber angegeben.

Zauberresistenz kann eine Kreatur vor einem bereits gewirkten Zauber beschützen, z. B. wenn die Kreatur den Wirkungsbereich eines aktiven Zaubereffektes betritt. Würfle für die Zauberresistenz, wenn die Kreatur erstmals von dem Zauber betroffen ist. Eine Kreatur würfelt pro Anwendung eines Zaubers nur ein Mal auf ihre Zauberresistenz (sollte sie vom wiederholten Anwendungen desselben Zaubers betroffen sein, würfelt sie jedes Mal). Sollte die Zauberresistenz beim ersten Mal versagen, so versagt sie jedes Mal, wenn die Kreatur mit derselben Version des Zauber Kontakt hat, z. B. wenn sie einen Flächeneffekt betritt, verlässt und erneut betritt. Greift die Zauberresistenz dagegen beim ersten Mal, greift sie jedes Mal hinsichtlich dieser gewirkten Version des Zaubers. Sollte die Kreatur freiwillig ihre Zauberresistenz gesenkt haben und dann mit einem Zauber Kontakt haben, erhält sie später immer noch eine einzige Chance, um diesem Zauber zu widerstehen, wenn die Zauberresistenz wiederkehrt.

BONI UND MALI

Im Verlauf seiner Abenteuer steht ein Charakter oft unter den Effekten von Zuständen, Situationen, Magie, Technik oder anderen Faktoren, die ihm Boni und Mali auf bestimmte Spielwerte wie Rüstungsklasse (RK), Angriffs- oder Rettungswürfe verleihen. Die Situationen, welche Boni oder Mali verleihen, sind bei Starfinder im Grunde unbegrenzt, aber alle Boni und Mali funktionieren nach den hier beschriebenen Regeln.

Es ist stets eine gute Idee, über alle Boni und Mali Buch zu führen, welche deinen Charakter aktuell betreffen, doch im Kampf ist es besonders wichtig. Schließlich könnte der Moralbonus von +1 auf Angriffswürfe, den die Gesandten-Improvisation Schnappt ihn! verleiht, den Unterschied zwischen einem Treffer, der den Sicherheitsroboter ausschaltet, oder einem Fehlschlag ausmachen, der ihm Gelegenheit lässt, deinen verwundeten Kameraden zu töten. Der SL sollte stets den Überblick über alle Boni und Mali behalten, welche während des Kampfes wirken, doch letztendlich obliegt es dem Spieler, die auf seinen Charakter wirkenden Boni und Mali nachzuverfolgen, so dass er stets weiß, wie er sich im Kampf verhält.

Im Folgenden findest du die Regeln zu Boni und Mali sowie die unterschiedlichen Bonusarten:

BONI

Der Begriff „Bonus“ bezieht sich bei Starfinder auf einen Vorteil, den du außerhalb des üblichen Rahmens erlangst. Manchmal wird die Summe aller Modifikatoren, die bei einem Wurf zur Anwendung kommen, als Bonus bezeichnet, z. B. dein Initiativebonus oder der Schadensbonus eines Angriffes. Andere Boni werden in verschiedene Kategorien unterteilt, welche die variierenden Bedingungen und Umstände repräsentieren, die Boni auf verschiedene Zahlen oder Werte im Spiel verleihen.

Wenn mehrere Boni beim selben Wert zur Anwendung kommen, addierst du Boni unterschiedlicher Kategorien. Dagegen werden Boni derselben Kategorie meistens nicht zusammenaddiert, sofern nicht anders vermerkt; diese Boni sind nicht mit sich selbst kumulativ. Ein Beispiel für eine Ausnahme sind Situationsboni - siehe unten. Boni, die keine Kategorie besitzen, sind miteinander und mit Boni aller anderen Kategorien kumulativ. Solche Boni werden oft als „kategorielose“ Boni bezeichnet und zählen zu den vielseitigsten und nützlichsten Boni im Spiel.

Beispiel: Keskodai hat einen Moralbonus von +2 auf seine Rettungswürfe, da ein himmlisches Wesen ihn mit einer Aura beschützt. Während Keskodai von dieser Aura profitiert, wirkt er *Todesschutz* auf sich selbst. Wenn er einen Rettungswurf gegen Todeszauber und -effekte ablegt, kann er den durch den Zauber verliehenen Moralbonus von +4 hinzuaddieren, nicht aber den erstgenannten Moralbonus, den ihm sein Schutzengel verleiht. Wenn zwei Boni derselben Kategorie angehören, wird in der Regel nur der höhere der beiden angerechnet, wie es im Beispiel der beiden Moralboni der Fall ist. Keskodai erhält aber immer noch den Moralbonus von +2 auf Rettungswürfe, die nicht gegen Todeszauber und -effekte erfolgen, da der *Todesschutz* gegen andere Effekte nicht greift.

Die folgenden Bonuskategorien sind die am weitesten verbreiteten; du findest in den Beschreibungen, was sie repräsentieren und wogegen sie zur Anwendung kommen.

Attributsbonus

Wenn dein Attributsmodifikator positiv ist, kann er auch als Attributsbonus bezeichnet werden. Sollte eine Fähigkeit besagen, dass du deinen Attributsbonus hinzuaddierst, so heißt dies, dass du deinen Attributsmodifikator hinzuaddierst, allerdings nur, wenn er positiv ist.

Glücksbonus

Ein Glücksbonus repräsentiert derart mächtiges Glück, dass es die Resultate eines Geschehens verändern kann - oder zumindest die Umstände ein wenig vorteilhafter für dich gestaltet..

Göttlicher Bonus

Ein göttlicher Bonus entspringt der Macht einer Gottheit oder anderen mächtigen übernatürlichen Kreatur, z. B. einem Dämonenherrscher. Diese Boni werden meistens über Zauber und magische Gegenstände verliehen. Allerdings können Priester von Gottheiten zuweilen über verschiedene besondere Fähigkeiten auf sie zugreifen.

Grundbonus

Charaktere erhalten über ihre Klassenstufen Grundboni auf Angriffs- und Rettungswürfe. Dein Grundangriffsbonus wird auf deine Angriffswürfe addiert und durch deine Klassenzugehörigkeit sowie deine Stufe bestimmt. Ein höherer Wert bedeutet, dass du besser kämpfst. Ebenso werden die drei Kategorien von Grundrettungswurfboni nach Klasse und Stufe bestimmt. Man addiert sie auf Rettungswürfe gegen diverse Effekte (welcher Rettungswurf zur Anwendung kommt, richtet sich nach dem fraglichen Effekt).

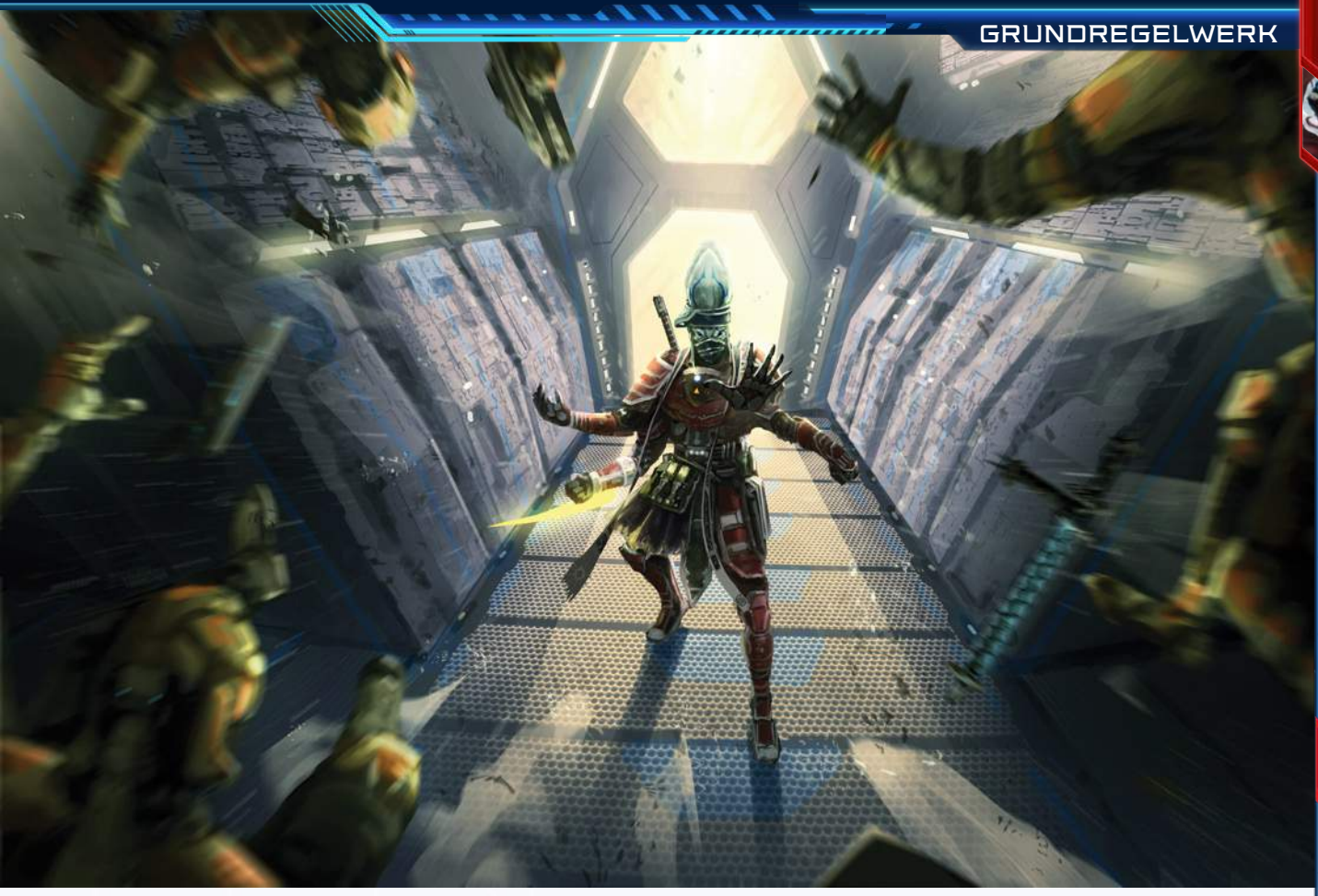
Die Grundboni für deine Klassenstufe entnimmst du der Progressionstabelle deiner Klasse. Beispiel: Ein Soldat der 5. Stufe hat einen Grundangriffsbonus von +5, einen Grundreflexwurfbonus von +1, einen Grundwillenswurfbonus von +4 und einen Grundzähigkeitswurfbonus von +4 (siehe Seite 111). Solltest du über Stufen in mehreren Klassen verfügen, so sind deine Grundboni aus diesen Klassen kumulativ. Addiere sie jeweils zusammen, um deine Basiswerte zu berechnen. Beispiel: Wenn du 5 Stufen als Soldat und 1 Stufe als Agent besitzt, hast du einen Grundangriffsbonus von +5, einen Grundreflexwurfbonus von +3, einen Grundwillenswurfbonus von +6 und einen Grundzähigkeitswurfbonus von +4.

Moralbonus

Ein Moralbonus repräsentiert die Auswirkung eines Schubs an Mut, Entschlossenheit und Hoffnung in einer Situation, in welcher all dies gefragt wird. Nicht-intelligente Kreaturen (d. h. Kreaturen mit einem Intelligenzwert von 0 oder „-“) können nicht von einem Moralbonus profitieren.

Rüstungsbonus

Ein Rüstungsbonus repräsentiert eine schützende Barriere, welche dafür sorgt, dass Angriffe ein Ziel mit geringerer Wahrscheinlichkeit treffen und verletzen. Er wird auf die Rüstungsklasse angerechnet und durch ein Rüstung oder einen Zauber bzw. magischen Effekt verliehen, welcher Rüstung nachahmt. Rüstungsboni sind nicht mit anderen Rüstungsboni kumulativ, wohl aber mit Boni anderer Kategorien, welche auf die Rüstungsklasse angerechnet werden, wie z. B. ein Geschicklichkeitsbonus. Manche Rüstungsboni finden nur auf deiner Energetische Rüstungsklasse (ERK) oder deine Kinetische Rüstungsklasse (KRK) Anwendung. Die meisten Rüstungen (siehe Kapitel 7) geben Boni auf ERK und KRK, allerdings müssen diese nicht zwangsläufig gleich hoch sein - siehe die individuellen Beschreibungen der Rüstungen. Ein Rüstungsbonus, der nicht besagt, auf welche Rüstungsklasse er Anwendung findet, gilt für beide



Situationsbonus

Situationsboni entstehen aus bestimmten Umständen und Faktoren, welche sich auf die aktuelle Tätigkeit auswirken. Situationsboni sind mit anderen Situationsboni kumulativ, solange sie nicht grundlegend derselben Quelle entspringen - in diesem Fall sind sie nicht kumulativ.

Beispiel: Du könntest im Rahmen eines Fertigkeitswurfes für Bluffen einen Feuerwerkskörper zur Erzeugung einer Ablenkung verwenden. Der SL bestimmt, dass der Feuerwerkskörper einen Situationsbonus von +2 auf den Fertigkeitswurf liefert, Der SL weiß auch, dass Wachen vor Ort sehr nervös sind und daher leicht von plötzlichen oder unerwarteten Geschehnissen abgelenkt werden können. Der SL verleiht dir daher einen weiteren Situationsbonus von +2. Da diese beiden Boni unterschiedlichen Umständen entspringen, die sich beide auf die Handlung auswirken, sind sie kumulativ und verleihen dir einen Bonus von +4 auf den Fertigkeitswurf für Bluffen.

Verbesserungsbonus

Ein Verbesserungsbonus ist ein seltener Effekt (und meistens ein übernatürlicher), welcher die nützlichen Eigenschaften eines Gegenstandes hervorhebt oder Bemühungen unterstützt, etwas Bestimmtes zu erreichen, so dass sich deine Gesamteffizienz verbessert. Dies gilt fast niemals bei Angriffswürfen.

Verständnisbonus

Ein Verständnisbonus repräsentiert eine verbesserte Durchführung einer bestimmten Tätigkeit aufgrund spezialisierter Kompetenz oder vorausschauenden Wissens.

Volksbonus

Ein Volksbonus entstammt der Kultur, in der du aufgewachsen bist, oder resultiert aus angeborenen Eigenschaften deiner Kreaturenart. Sollte sich deine Volkszugehörigkeit verändern - z. B. weil du stirbst und wiedergeboren wirst, verlierst du alle Volksboni deiner früheren Gestalt und erlangst die deiner neuen Form.

MALI

Verschiedene Effekte können dir Mali auferlegen, welche deine Attributswerte, deine Rüstungsklasse, Würfe, Fortbewegung oder andere Spielwerte betreffen. Im Gegensatz zu Boni haben Mali keine Kategorien. Mehrere Anwendungen desselben Malus sind in der Regel aber nicht kumulativ - in diesem Fall greift nur der höchste Malus.

Beispiel: Der SL belegt Fertigkeitswürfe für Akrobatik auf einem zugefrorenen See mit Mali, da die Oberfläche rutschig ist. Ferner verfügt einer der Gegner der SC über ein Gerät, welches den Boden in der Umgebung gefrieren lässt, wodurch er vereist und rutschig wird. Da der See bereit gefroren ist, wird er durch das Gerät aber nicht glatter, so dass sich nichts ändert. Entsprechend kommt nur der höchste der beiden Mali auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik zur Anwendung, welche Kreaturen auf dem nun doppelt gefrorenen Eis versuchen.

Der SL hat das letzte Wort, ob zwei Situationen, welche zu Mali führen, als dieselbe Quelle zählen, oder ob die Mali kumulativ sind. Ein SL kann entscheiden, dass ein doppelt gefrorener See nicht rutschiger wird. Er kann aber weiter festlegen, dass vergossenes Öl die Oberfläche sehr wohl noch glatter macht. Hinzu könnten weitere Mali aufgrund von anderen Umgebungsfaktoren kommen, wie heftiger Wind, ein Erdbeben oder eine unebene Eisoberfläche mit Steigungen und Vertiefungen.

EFFEKTE DEFINIEREN

Egal ob ein Effekt einem Klassenmerkmal, Zauber oder Ausrüstungsgegenstand entspringt, hat er in der Regel Faktoren wie Wirkungsbereich, Wirkungsdauer und Reichweite, welche mittels festgelegter Regelbegriffe definiert sind. Hinzu kommen Beschreibungen, welche auf seine Stärke hindeuten und die zuweilen seine Funktionsweise beeinflussen. Der folgende Abschnitt beschreibt, wie die Wirkungsbereiche, Wirkungsdauer, Reichweiten und Ziele von Effekten funktionieren. Dazu kommen regelmechanische Definitionen für Schusslinie und Sichtlinie - zwei Schlüsselfaktoren zur Bestimmung, ob ein Charakter einen Zauber oder Ausrüstungsgegenstand effektiv nutzen kann.

KATEGORIEN

Eine Kategorie ist ein Begriff, welcher zur Definition eines Gegenstandes, Zaubers oder anderen Effektes auf die eine oder andere Weise beiträgt. Manche Effekte gehören mehreren Kategorien an, wobei jede die Funktionsweise des fraglichen Effektes sowie seine Interaktion mit der Umgebung näher erklärt. Es gibt aber auch Effekt, die gar keiner der folgenden Kategorien angehören. Selbst Ausrüstungsgegenstände gehören zuweilen Kategorien an.

Die Kategorien sind wie folgt: Ausspähung, Bezauberung, Böse, Chaotisch, Dunkelheit, Elektrizität, Energie, Erde, Erschaffung, Feuer, Fluch, Furcht, Geistesbeeinflussend, Gefühl, Gift, Gut, Heilung, Herbeirufung, Herbeizauberung, Kälte, Krankheit, Licht, Luft, Rechtschaffen, Säure, Schall, Schatten, Schmerzen, Sinnesabhängig, Sprachabhängig, Strahlung, Teleportation, Tod, Wasser und Zwang.

Die meisten dieser Kategorien besitzen für sich genommen keine Auswirkungen und Effekte. Sie beschreiben vielmehr, wie Zauber oder Effekte mit bestimmten anderen Zaubern oder Effekten interagieren. Manche Kategorien liefern zusätzliche Informationen, wie der jeweilige Effekt funktioniert:

Ausspähung

Ein Effekt der Kategorie Ausspähung erzeugt einen unsichtbaren magischen Sensor, welche dir für die Wirkungsdauer des Effektes Informationen sendet. Sofern nicht anders vermerkt, verfügt der Sensor über dieselbe Sinneswahrnehmungen, die dir angeboren sind, nicht aber über solche, die du durch Technik oder andere Zauber erlangst. Der Sensor ist eine separate, unabhängige Quelle der Wahrnehmung für dich und funktioniert daher selbst dann normal, wenn du den Zustand Blind oder Taub hast oder anderweitig in deiner normalen Wahrnehmung eingeschränkt bist.

Eine Kreatur kann einen Ausspähungssensor mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 + Grad des Zaubers oder Effektes bemerken. Der Sensor kann wie ein aktiver Zauber gebannt werden. Bleibleche, Kraftfelder und manche exotische Materialien sowie magische Schutzeffekte blockieren Ausspähungseffekte; in diesem Fall kannst du aber zumindest spüren, dass der Effekt blockiert wird.

Bezauberung

Ein Effekt der Kategorie Bezauberung beeinflusst, wie das Ziel zu dir steht. Dies gibt dir die Möglichkeit, eine andere Kreatur zu deinem Freund zu machen und ihr Vorschläge zu unterbreiten, wie sie sich verhalten könnte. Allerdings wird die Kreatur nicht zu deinem geistlosen Diener und ihre Hilfsbereitschaft ist nicht absolut. Eine bezauberte Kreatur behält im Grunde ihren freien Willen, trifft ihre Entscheidungen aber basierend auf ihrer durch den Zauber verzerrten Weltanschauung.

Eine bezauberte Kreatur behält ihre ursprüngliche Gesinnung bei, betrachtet die Kreatur, die sie bezaubert hat, aber als engen und guten Freund und misst deren Vorschlägen und Anweisungen großes Gewicht zu. Eine bezauberte Kreatur gibt nicht freiwillig Informationen oder Taktiken preis, nach denen der Bezaubernde nicht fragt. Eine bezauberte Kreatur gehorcht niemals offenkundig selbstmörderischen Anweisungen oder solchen, die ihr schweren Schaden zufügen würden.

Eine bezauberte Kreatur bekämpft ihre normalen Freunde nur, wenn diese ihren neuen Freund (den Bezauberer) bedrohen. Selbst dann nutzt sie die am wenigsten tödlichen Mittel, die ihr zur Verfügung stehen, da sie den Streit beilegen möchte, ohne dass jemand zu Schaden kommt.

Eine bezauberte Kreatur kann einen konkurrierenden Charismawurf gegen ihren Bezauberer ablegen, um Anweisungen oder Befehlen zu widerstehen, die diese zu etwas zwingen würden, was sie normalerweise nicht einmal für einen engen Freund täte. Gelingt ihr dieser Attributswurf, so bleibt sie bezaubert, befolgt die fragliche Anweisung aber nicht. Sollte der Bezauberer der bezauberten Kreatur eine Handlung befehlen, die diese nach Maßgabe des SL absolut niemals ausführen würde, steht ihr ein neuer Rettungswurf zu, um sich gänzlich aus der Kontrolle zu befreien.

Sollte eine bezauberte Kreatur offen von ihrem Bezauberer oder dessen offensichtlichen Verbündeten angegriffen werden, endet der Bezauberungseffekt oder -zauber auf ihr automatisch.

Erschaffung

Ein Effekt der Kategorie Erschaffung manipuliert Materie, um einen Gegenstand oder eine Kreatur an einem vom Erschaffer bestimmten Ort zu erschaffen. Sollte der Effekt eine andere Wirkungsdauer als Augenblicklich besitzen, so halten magische oder andere Kräfte die Erschaffung zusammen; mit Ende der Wirkungsdauer verschwindet die erschaffene Kreatur oder der erschaffene Gegenstand spurlos. Sollte der Effekt eine Wirkungsdauer von Augenblicklich besitzen, ist die Existenz der erschaffenen Kreatur oder des erschaffenen Gegenstandes nicht von äußeren Energien abhängig, so dass sie oder er für unbegrenzte Zeit nach der Erschaffung weiterbestehen.

Geistesbeeinflussend

Ein Effekt der Kategorie Geistesbeeinflussend funktioniert nur bei Kreaturen mit einem Intelligenzwert von 1 oder höher.

Herbeirufung

Ein Effekt der Kategorie Herbeirufung transportiert eine Kreatur von einer anderen Ebene auf jene Ebene, auf der du dich befindest. Der Effekt verleiht der Kreatur einmalig die Fähigkeit auf ihre Ursprungsebene zurückzukehren. Der Effekt könnte allerdings die Umstände eingrenzen, unter denen diese Rückkehr möglich ist. Herbeigerufene Kreaturen sterben, wenn sie auf der neuen Ebene getötet werden. Eine herbeigerufene Kreatur kann nicht gebannt werden, selbst wenn sie mittels magischer Methoden herbeigerufen wurde.

Herbeizauberung

Ein Effekt der Kategorie Herbeizauberung bringt augenblicklich eine Kreatur oder einen Gegenstand an einen von dir festgelegten Ort. Endet die Wirkungsdauer des Effektes oder wird er gebannt, so wird eine herbeigezauberte Kreatur sofort dorthin zurückgeschickt, woher sie gekommen ist (meist handelt es sich dabei um eine andere Ebene). Ein herbeigezauberter Gegenstand wird dagegen nur dann zurückgeschickt, wenn die Beschreibung des Effektes dies besagt. Eine herbeigezauberte Kreatur verschwindet ferner, wenn sie getötet wird oder ihre Trefferpunkte auf 0 fallen. Sie stirbt allerdings nicht wirklich. Eine herbeigezauberte Kreatur benötigt 24 Stunden, um sich an jenem Ort neu zu bilden, von dem sie herbeigezaubert wurde. Während dieses Zeitraumes kann sie nicht erneut herbeigezaubert werden.

Wenn ein Herbeizauberungseffekt endet und die herbeigezauberte Kreatur verschwindet, endet auch die Wirkungsdauer aller

von ihr gewirkten Zauber. Eine herbeigezauberte Kreatur kann ihre eigene Fähigkeit Herbeizauberung nicht einsetzen, sofern sie über eine solche verfügt.

Schatten
Ein Effekt der Kategorie Schatten erschafft etwas, das nur teilweise existiert, aus einer Vermengung extradimensionaler Energie. Durch einen Schatteneffekt verursachter Schaden ist real.

Schmerz
Ein Effekt der Kategorie Schmerz erzeugt unangenehme Wahrnehmungen, aber keinen dauerhaften körperlichen Schaden. Kreaturen, welche gegen Effekte immun sind, die Zähigkeitswürfe erfordern, sind auch gegen Schmerzeffekte immun.

Sinnesabhängig
Ein Effekt der Kategorie Sinnesabhängig besitzt entweder hör- oder sichtbare Komponenten und erfordert entsprechend Gehör oder Sicht, um zu wirken. Um ein Ziel mit einem solchen Effekt zu betreffen, musst du imstande sein, es zu sehen oder zu hören. Das Ziel muss dich im Gegenzug sehen bzw. hören können.

Sprachabhängig
Ein Effekt der Kategorie Sprachabhängig nutzt verständliche Sprache als Kommunikationsmedium. Dabei kann es sich um hörbare, sichtbare oder telepathische Sprache handeln. Solltest du mit dem Ziel nicht kommunizieren können oder es nicht verstehen, was du ihm mitteilen willst, so betrifft der Effekt das Ziel nicht.

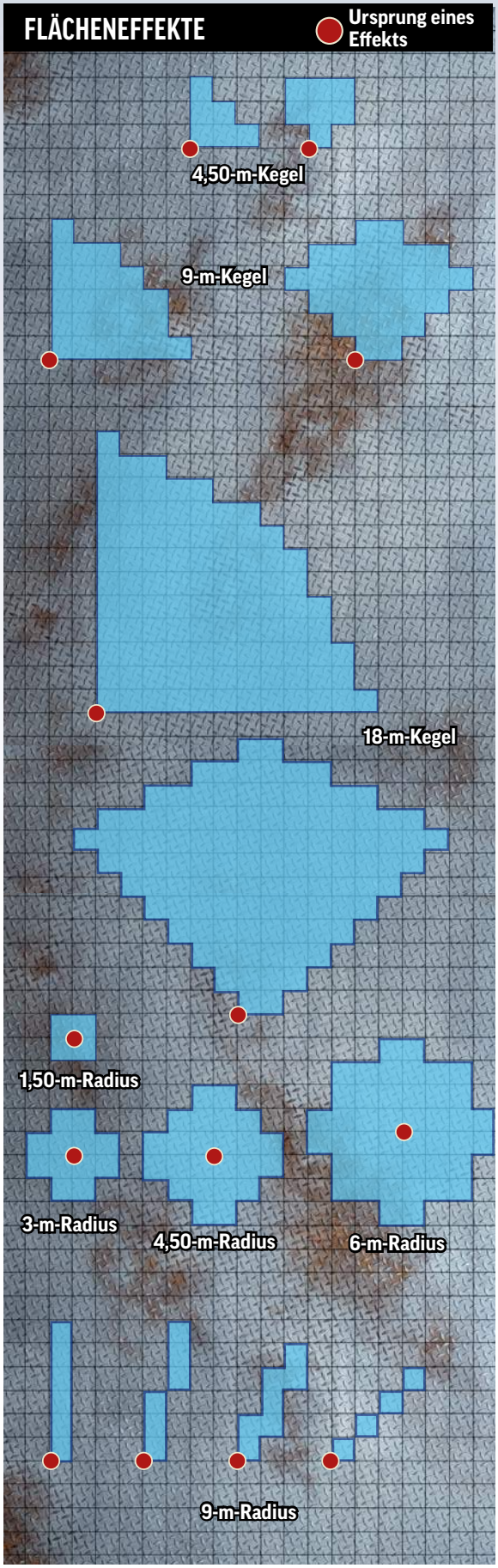
Teleportation
Ein Effekt der Kategorie der Teleportation erlaubt zeitverlustfreie Reise durch die Astralebene (siehe Seite [471]). Was Astralreisen blockiert, blockiert auch Teleportationen, sofern der jeweilige Effekt nichts anderes besagt.

Zwang
Ein Effekt der Kategorie Zwang unterdrückt den freien Willen des Zieles und zwingt es, auf eine bestimmte Weise zu handeln oder ihre Denkweise zu ändern.

REICHWEITE
Die Reichweite eines Effektes gibt an, über welche Distanz er wirksam ist. Die Reichweite eines Effektes ist die maximale Entfernung, in welcher du den Effekt eintreten lassen kannst, sowie die maximale Entfernung, in welcher du den Ausgangspunkt des Effektes platzieren kannst. Sollte ein Teil des Wirkungsbereiches des Effektes jenseits dieser Reichweite liegen, so ist dieser Teil des Bereiches verschwendet. Sollte die Reichweite auf der Stufe basieren, so hängt dies bei Zaubern von der Zauberstufe, bei Klassenmerkmalen von der Klassenstufe sowie bei Waffen und Ausrüstungsgegenständen von der Gegenstandstufe ab. Zu den üblichen Reichweiten gehören die folgenden:

Persönlich
Ein Effekt mit der Reichweite Persönlich ist auf dich beschränkt und wirkt nur auf dich selbst.

Berührung
Ein Effekt mit der Reichweite Berührung erfordert, dass du eine Kreatur oder einen Gegenstand berührst, um sie oder ihn mit dem Effekt zu betreffen. Sollte das Ziel nicht dazu bereit sein, muss du es mit einem Nahkampfangriff treffen (dieser erfolgt gegen die ERK, sofern nicht anders vermerkt). Ein Berührungseffekt, welcher Schaden verursacht, kann wie eine Waffe einen Kritischen Treffer landen. Manche Berührungseffekte ermöglichen es dir, mehrere Ziele zu berühren. Du kannst als Teil der Aktivierung eines solchen Effektes bis zu sechs bereitwillige oder bewusstlose



Ziele berühren, was aber in derselben Runde geschehen muss, in der du die Aktivierung des Effektes vollendest. Sollte dieser dir gestatten, Ziele über mehrere Runden hinweg zu berühren, ist das Berühren von bis zu sechs Kreaturen eine Volle Aktion.

Nah
Ein Effekt mit Reichweite Nah reicht 7,50 m weit, plus 1,50 m für 2 deiner Stufen.

Mittel
Ein Effekt mit Reichweite Mittel reicht 30 m weit, plus 3 m für jede deiner Stufen.

Lang
Ein Effekt mit Reichweite Lang reicht 120 m weit, plus 12 m für jede deiner Stufen.

Planetenweit
Ein Effekt mit Reichweite Planetenweit kann jeden Punkt auf demselben Planeten erreichen. Dies deckt auch Ziele im Orbit des Planeten ab (z. B. Monde oder künstliche Satelliten).

Systemweit
Ein Effekt mit Reichweite Systemweit kann jeden Punkt im selben Sonnensystem erreichen.

Ebene
Ein Effekt mit Reichweite Ebene kann jeden Punkt auf derselben Existenzebene erreichen.

Unbegrenzt
Manche Effekte, insbesondere hochgradige Zauber, finden ihre Ziele überall, selbst auf andere Ebenen. Effekte mit unbegrenzter Reichweite sind oft sehr mächtig und meist schwer oder unmöglich zu erlangen, bis du eine hohe Stufe erreichst.

Reichweite in Metern
Manche Effekte besitzen keine der normalen Reichweitekategorien, sondern nur eine in Metern ausgedrückte Reichweite. In diesem Fall besagt der fragliche Effekt genau, wie weit er reicht.

Grundreichweite
Manche Effekte - insbesondere Waffen - besitzen eine Grundreichweite. Die Waffe kann einen Effekt auch jenseits dieser Reichweite erzielen, allerdings erleidest du Mali auf deinen Angriffswurf, sollte sich das Ziel außerhalb der ersten Einheit Grundreichweite befinden (siehe „Reichweite und Mali“ auf Seite 245).

SCHUSSLINIE
Sollte eine Waffe, ein Zauber oder ein Gegenstand einen Angriffswurf erfordern und über eine in Metern gemessene Reichweite verfügen, muss der Benutzer in der Regel über eine Schusslinie zum Ziel verfügen, um etwas zu erreichen (der SL hat das letzte Wort). Eine Schusslinie ist ein gerade, nicht versperrte Wegstrecke, welche bestimmt, was von einem Angriff oder einer Fähigkeit betroffen werden kann. Eine Schusslinie wird von einer festen Barriere blockiert, welche den fraglichen Effekt aufhalten kann (meistens so etwas wie eine Mauer). Reine Sichthindernisse wie Rauch oder Dunkelheit dagegen blockieren die Schusslinie nicht. Sofern nicht anders vermerkt, kannst du keine Schusslinie besitzen, die über die Reichweite Planetenweit übertrifft.

Du musst über eine klare Schusslinie zu jeder Kreatur oder jedem Gegenstand verfügen, die du als Ziel anvisieren willst, oder zu einem Feld, in dem du einen Effekt erzeugen willst. Hinsichtlich Effekten mit einem Wirkungsbereich musst du über eine klare Schusslinie zum Ausgangspunkt des Effektes verfügen. Ein Effekt der Kategorie Ausstrahlung, Explosion, Kegel oder Zylinder betrifft nur einen Wirkungsbereich, eine Kreatur oder einen Gegenstand innerhalb einer vom Ausgangspunkt ausgehenden Schusslinie; der Ausgangspunkt einer kugelförmigen Explosion ist ihr Zentrum, bei einem Zylinder das Zentrum des Kreises usw. Siehe auch „Wirkungsbereich“, unten.

Wenn du zu einem Teil der Angriffsfläche eines Zieles über eine Schusslinie verfügst, aber nicht zur ganzen Angriffsfläche, besitzt das Ziel Deckung (siehe Seiten 253-254). Ansonsten kann eine solide Barriere mit einem wenigstens 0,30 m x 0,30 m Loch darin nur Deckung statt Vollständiger Deckung gegen einen Effekt verleihen, sofern dies der SL entscheidet.

SICHTLINIE
Eine Sichtlinie ist ein gerade, nicht versperrte Wegstrecke, welche bestimmt, was du sehen kannst. Sichtlinie ähnelt Schusslinie, allerdings können Faktoren, welche normale Sicht einschränken (z. B. Dunkelheit, Nebel und Vollständige Tarnung) die Sichtlinie blockieren. Wenn du ein Ziel nicht sehen kannst - egal aus welchem Grund -, hast du keine Sichtlinie zu ihm und kannst daher keine Effekte gegen dieses Ziel einsetzen, welche Sichtlinie erfordern. Sofern nicht anders vermerkt, kannst du keine Sichtlinie besitzen, die über die Reichweite Planetenweit übertrifft.

WIRKUNGSBEREICH
Manche Effekte decken einen definierten Bereich ab. Manchmal enthält die Beschreibung des Effektes genaue Angaben, wo er sich auswirkt, aber in der Regel fällt der Wirkungsbereich in eine der unten dargelegten Kategorien. Unabhängig von der Form des Wirkungsbereiches wählst du den Punkt, von dem der Effekt ausgehen soll, hast ansonsten aber keine Kontrolle darüber, welche Kreaturen oder Gegenstände betroffen sind. Der Ausgangspunkt eines Effektes ist stets ein Kreuzungspunkt auf einem Raster, d. h. ein Punkt, an dem sich auf eines taktischen Bodenplans vier Felder berühren.

Um zu bestimmen, ob eine Kreatur sich im Wirkungsbereich eines Effektes befindet, zählst du die Entfernung vom Ausgangspunkt in Felder ab, so wie du es beim Bewegen eines Charakters oder bei der Bestimmung der Reichweite eines Fernkampfangriffes tätest. Der einzige Unterschied besteht darin, dass du nicht von Feldmittelpunkt zu Feldmittelpunkt zählst, sondern von Kreuzungspunkt zu Kreuzungspunkt. Du kannst dabei auch diagonal zählen, musst aber beachten, dass jede zweite Diagonale als zwei Felder Entfernung zählt. Sollte sich die entgegengesetzte Ecke eines Feldes im Wirkungsbereich des Effektes befinden, so liegt alles im fraglichen Feld im Wirkungsbereich des Effektes. Sollte der Wirkungsbereich des Effektes dagegen nur die nächste Ecke eines Feldes berühren, so ist dieses Feld vom Effekt nicht betroffen.

Ausbreitung, Ausstrahlung und Explosion
Die meisten Effekte mit Flächeneffekt funktionieren als Ausbreitung, Ausstrahlung oder Explosion. In jedem dieser Fälle wählst du den Ausgangspunkt des Effektes und misst den Wirkungsbereich von diesem Punkt aus.

Ausbreitung.
Eine Ausbreitung verhält sich wie eine Explosion, kann aber auch um Ecken reichen. Du wählst den Ausgangspunkt und der Effekt breitet sich in alle Richtung über die angegebene Entfernung hinweg aus. Der Effekt kann um Ecken und in Bereiche reichen, die du nicht sehen kannst. Berechne die Entfernung anhand der echten Entfernung, welche der Effekt zurücklegt. Berücksichtige dabei die Ecken, um die sich der Effekt bewegt und zähle an Wänden und Ecken entlang, nicht durch sie hindurch. Du musst den Ausgangspunkt des Effektes bestimmen, benötigst aber keine Schusslinie zu allen Punkten, die der Effekt abdeckt (siehe Seite 271).



Ausstrahlung
Eine Ausstrahlung funktioniert wie eine Explosion, nur dass der Effekt vom Ausgangspunkt ausstrahlt, solange seine Wirkungsdauer anhält. Die meisten Ausstrahlungen sind Kegel oder Kugeln.

Explosion
Eine Explosion wirkt sich auf alles im Wirkungsbereich aus, mit dem sie in Berührung kommt. Dies schließt auch Kreaturen ein, die du nicht sehen kannst. Sie wirkt nicht auf Kreaturen, welche Vollständige Deckung gegenüber dem Ausgangspunkt der Explosion besitzen. Ferner reichen die Effekte einer Explosion nicht um Ecken herum. Eine Explosion hat in der Regel die Form einer Kugel. Manche Explosionen sind aber als Kegel ausgelegt. Der Wirkungsbereich einer Explosion bestimmt, wie weit der Explosionseffekt reicht.

Kegel, Kugel, Linie oder Zylinder
Die meisten Effekte mit einem Wirkungsbereich haben eine bestimmte Form.

Formbar (F)
Sollte hinter dem Eintrag zu Effekt oder Wirkungsbereich ein „(F)“ stehen, kannst du den Effekt formen. Die Ausmaße eines geformten Effektes oder Wirkungsbereiches dürfen dabei nicht kleiner als 3 m ausfallen. Bei vielen Effekten ist der Wirkungsbereich als eine Anzahl von Würfel mit bestimmter Seitenlänge angegeben, welche du beliebig anordnen kannst, um unregelmäßige oder dreidimensionale Formen zu schaffen. Dreidimensionale Formen werden meistens benötigt, um Wirkungsbereiche und Effekte im Weltall zu definieren.

Linie
Ein linienförmiger Effekt erstreckt sich von dir aus auf einer Linie in einer von dir bestimmten Richtung. Er beginnt auf einer Ecke deines Feldes und erstreckt sich bis zum Ende seiner Reichweite oder bis er auf eine Barriere trifft, welche die Schusslinie blockiert (siehe Seite 271). Ein linienförmiger Effekt betrifft alle Kreaturen in Feldern, welche die Linie durchquert.

Kegel
Ein kegelförmiger Effekt erstreckt sich von dir aus in einem Viertelkreis in eine von dir bestimmten Richtung. Er beginnt in einer Ecke deines Feldes und wird dann mit zunehmender Entfernung von deinem Feld breiter. Die meisten Kegel sind entweder Ausstrahlungen oder Explosionen (siehe oben) und reichen daher nicht um Ecken herum.

Kugel
Ein kugelförmiger Effekt dehnt sich von seinem Ausgangspunkt in alle Richtungen aus. Kugeln können Ausbreitungen, Ausstrahlungen oder Explosionen sein.

Zylinder
Bei zylinderförmigen Effekten wählst du den Ausgangspunkt des Effektes. Dieser Punkt ist das Zentrum eines horizontalen Kreises, dessen Höhe sich aus der Beschreibung des Effektes ergibt. Der Effekt fällt quasi von diesem Kreis herab und füllt einen Zylinder aus. Ein zylinderförmiger Effekt ignoriert alle Hindernisse in seinem Wirkungsbereich.

Sonstige
Ein Effekt kann einen einzigartigen Wirkungsbereich besitzen. Die entsprechenden Angaben findest du in seiner Beschreibung.

Wirkungsbereiche mit Zielen
Manche Effekte haben einen Wirkungsbereich, welcher Kreaturen oder Gegenstände im entsprechenden Bereich zum Ziel hat. Im Gegensatz zu gezielten Effekten (siehe Seite [272], „Ziel“) bestimmst nicht du, welche Kreaturen betroffen werden sollen. Stattdessen betrifft der Effekt alle Kreaturen oder Gegenstände einer bestimmten Art im gewählten Wirkungsbereich.

Sollte ein Effekt hinsichtlich der möglichen Ziele Einschränkungen aufweisen (z. B. nur lebende Kreaturen), dann zählen von ihm nicht betroffene Kreaturen im Wirkungsbereich nicht gegen die Anzahl an Kreaturen, welche der Effekt betreffen kann.

Ziele von Effekten
Sollte ein Effekt Kreaturen oder Gegenstände direkt als Ziele festlegen, so bewegen sich die Ergebnisse des Effektes während seiner Wirkungsdauer mit den Zielen. Sollte ein Effekt einen Bereich zum Ziel haben, so verbleibt er während seiner Wirkungsdauer innerhalb dieses Wirkungsbereiches. Kreaturen sind von diesem Effekt betroffen, wenn sie den Bereich betreten, und sind nicht länger betroffen, wenn sie den Wirkungsbereich wieder verlassen.

WIRKUNGSDAUER
Die Wirkungsdauer eines Effektes teilt dir mit, wie lange der Effekt anhält. Sollte ein Zauber, eine Fähigkeit oder ein Gegenstand eine spezifische Wirkungsdauer besitzen und einen oder mehr Effekte erzeugen, so währen diese Effekte für die Länge der Wirkungsdauer, sofern der jeweilige Effekt nichts anderes besagt.

Manchmal wird ein Effekt unterdrückt, ohne aufgehoben oder gebannt zu werden. In diesem Fall bleibt die Wirkungsdauer des Effektes unverändert. Er endet immer noch zu selben Zeitpunkt, an dem er ohne die Unterbrechung ausgelaufen wäre.

Aufhebbar (A)
Sollte die Wirkungsdauer eines Zaubers oder Effektes mit „(A)“ enden, kannst du den Effekt als Standard-Aktion aufheben. Du musst dich dazu innerhalb der Reichweite des Effektes befindet und dich auf dieselben Bedingungen konzentrieren können, die zur Erschaffung des Effektes erforderlich sind - z. B. musst du imstande sein, dich auf das Wirken eines Zaubers zu konzentrieren, oder zu den Ausrüstungsgegenständen Zugang haben, welche den Effekt erzeugen. Du brauchst aber die erforderliche Aktion nicht aufwenden. Ein von Konzentration abhängiger Effekt ist per se aufhebbar und erfordert hierzu keine Aktion, da du dich lediglich während deines Zuges nicht länger auf den Effekt konzentrieren musst.

Augenblicklich
Der Effekt beginnt und endet in dem Moment, in dem er erzeugt wird - seine Konsequenzen können aber länger anhalten.

Begrenzte Wirkungsdauer
Die Wirkungsdauer bemisst sich in der Regel in Runden, Minuten, Stunden, Tagen oder anderen Einheiten. Endet die Wirkungsdauer eines Effektes, so erlischt die ihn aufrechterhaltende Kraft, so dass der Effekt endet. Sollte die Wirkungsdauer eines Effektes variabel sein, wird sie verdeckt vom SL ausgewürfelt, damit du nicht weißt, wie lange der Effekt währt.

Wenn die Wirkungsdauer eines Effektes in einer gewöhnlichen Zeiteinheit wie z. B. Stunden, Tage oder sogar Jahre gemessen wird, wird als Grundlage die Pakt-Standardzeit verwendet. Bei diesem System hat ein Tag 24 Stunden zu jeweils 60 Minuten und ein Jahr 365 Tage (oder 52 Wochen). Weitere Informationen zu Zeit und ähnlichen Konzepten bei Starfinder findest du auf Seite 430.

Berührungseffekte und die Ladung halten

Manche Effekte - hauptsächlich Zauber - haben eine Reichweite von Berührung (siehe oben, „Reichweite“) und erfordern zur Aktivierung eine Aktion. In den meisten Fällen kannst du die Ladung eines Berührungseffektes unbegrenzt halten, wenn du sie nicht gleich in der Runde ihrer Erschaffung nutzt. Du kannst jede Runde Berührungsangriffe ausführen, bis sich der Effekt entlädt. Solltest du aber eine andere Art Angriff ausführen, eine andere Fähigkeit aktivieren oder einen Zauber in dieser Zeit wirken, so verlischt die Ladung und kannst du den Berührungseffekt nicht mehr einsetzen.

Manche Berührungszauber erlauben es dir, mehrere Ziele zu berühren, um ihren Effekt zur Geltung zu bringen. Du kannst die Ladung eines solchen Zaubers nicht halten, sondern musst alle Ziele des Zauber in derselben Runde berühren, in welcher du das Wirken des Zaubers beendest.

Entladen

Manche Effekte währen für einen festgelegten Zeitraum oder bis sie ausgelöst bzw. entladen werden.

Konzentration

Hat ein Effekt die Wirkungsdauer Konzentration, so hält der Effekt so lange an, wie du dich auf ihn konzentrierst. Konzentration zum Aufrechterhalten eines Effektes ist eine Standard-Aktion. Jeder Faktor, der deine Konzentration brechen könnte, während du etwas tust, das eben diese Konzentration erfordert - z. B. das Wirken eines Zaubers - bricht deine Konzentration auch, wenn du einen Effekt aufrechterhältst, was den Effekt enden lässt. Mehr Konzentration und unterbrochenen Zaubern findest du auf Seite 331. Während du dich auf einen Effekt konzentrierst, kannst du keinen Zauber wirken oder einen anderen Effekt nutzen, der ebenfalls Konzentration erfordert. Manche Effekte halten noch kurzfristig an, wenn du aufhörst, dich auf sie zu konzentrieren - meistens 1 Runde pro Stufe, aber die Restdauer kann je nach Effekt variieren (siehe die jeweiligen Beschreibungen).

Permanent

Der Effekt währt, bis er aufgehoben wird, z. B. mittels *Magie bannen* im Falle permanenter Zauber.

ZIEL

Manche Effekte haben ein oder mehrere Ziele. Je nachdem, was die Effektbeschreibung besagt, wirken diese Effekte auf Kreaturen oder Gegenstände. Du musst über Schusslinie (siehe Seite 271) zum Ziel bzw. zu den Zielen eines Effektes verfügen, den du einsetzen willst, und das Ziel bzw. die Ziele ausdrücklich auswählen. Sollte der Effekt eine bestimmte Zeit für die Aktivierung erfordern (z. B. der Zeitaufwand eines Zaubers), musst du das Ziel bzw. die Ziele erst auswählen, wenn du die Aktivierung des Effektes beendest.

Beispiel: Solltest du dich entscheiden, einen Zauber zu wirken, der mehrere Kreaturen betreffen würde, muss du die genauen Ziele erst auswählen, wenn du den Zeitaufwand zum Wirken hinter dich gebracht hast und der Zauber unmittelbar vor dem Inkrafttreten steht. Dies erlaubt dir zu verhindern, dass du Zauber oder Effekte gegen Kreaturen einsetzt, die zwischen dem Beginn deiner Zauberhandlung und dem Enden des Zeitaufwandes nicht mehr kampffähig sind oder anderweitig aus dem Spiel genommen wurden.

Manche Effekte beschränken, welche Ziele ausgewählt werden können. Sollte ein Effekt lebende Kreaturen zum Ziel haben, betrifft er alle Kreaturen, die nicht den Kreaturenarten Konstrukt oder Untoter angehören - d. h. der Effekt wirkt auf alle lebenden biologischen oder technobiologischen Kreaturen. (Künstliche Wesen, welche nicht zu Konstrukten oder Untoten gehören, werden diesbezüglich als lebend behandelt.) Sollte ein Effekt bereitwillige oder bewusstlose Ziele anvisieren, so betrifft er nur jene Kreaturen, die von ihm betroffen werden wollen (oder die sich nicht wehren können). Eine Kreatur kann sich zu jeder Zeit zu einem bereitwilligen Ziel erklären (selbst wenn sie auf dem Falschen Fuß angetroffen wurde oder nicht am Zug ist). Dies verbraucht keine Aktion und erfordert lediglich, dass ein Spieler einen anderen Spieler darüber informiert, dass sein Charakter ein bereitwilliges Ziel ist. Andere Effekte erlauben dir, andere Kategorien an Kreaturen oder Gegenständen zum Ziel zu machen, z. B. Effekte, welche ausdrücklich auf ein Konstrukt, eine Leiche oder einen Gegenstand wirken.

Manche Effekte ermöglichen dir, den Effekt nach der Aktivierung auf neue Ziele oder Bereiche umzulenken. Dies ist eine Bewegungsaktion, die keine Gelegenheitsangriffe provoziert.

Effekte mit Angriffswürfen

Manche gezielte Effekte erfordern einen Angriffswurf, um ihr Ziel zu treffen. Diese Effekte können wie Waffen Kritische Treffer landen. In diesem Fall verursachen sie doppelten Schaden.

Sollte ein gezielter Effekt, der einen Angriffswurf erfordert, eine Wirkungsdauer aufführen, ist dies die Wirkungsdauer des Effektes beim Ziel (sofern der Angriffswurf gelingt), nicht die Zeitspanne, in der du den Angriff ausführen musst.

FÄHIGKEITS- UND ZAUBEREFFEKTE BEI FAHRZEUGEN DER KATEGORIE GROSS

Die meisten Fahrzeuge interagieren normal mit Fähigkeiten und Zaubern. So können z. B. die Effekte einer Explosion an einem Transporter nach den üblichen Regeln bestimmt werden.

Wenn du dich aber auf oder in einem außergewöhnlich großen Fahrzeug befindest, z. B. einem großen Luftschiff oder einem Raumschiff, stellt das Fahrzeug im Grunde eine Art von Gelände dar und interagiert anders mit den Effekten von Fähigkeiten und Zaubern. Der SL hat das letzte Wort, welche Fahrzeugarten als Gelände zählen. Als Richtlinie betrifft dies alle Fahrzeuge, die größer sind als Kreaturen der Größenkategorie Kolossal, z. B. Luftschiffe, mobile Fabriken, Kreuzfahrtschiffe, Raumstationen, Raumschiffe oder Züge.

Wenn du Fähigkeiten oder Zauber auf Fahrzeuge anwendest, die als eigenes Gelände zählen, verwende die folgenden Richtlinien: Außergewöhnlich große Fahrzeuge gelten hinsichtlich Fähigkeiten und Zaubern nicht als Gegenstände. Stattdessen werden ihre diversen Komponenten (Konsolen, Wände, Schleusen usw.) als Gegenstände behandelt. Im Allgemeinen bewegen sich Fähigkeiten oder Zauber mit einem stationären oder unbeweglichen Effekt (z. B. eine *Energiewand*, *Zone der Wahrheit* oder der Eingang zum Eingang des Gedächtnispalastes eines Akasha-Aspiranten) oder Zauber, die an einem Fahrzeug verankert sind (z. B. eine *Stahlwand*) mit dem Fahrzeug und sind nicht an den Ort fixiert, auf den sie ursprünglich gewirkt wurden. Auf diese Weise bewegen sich Effekte, welche von einem Charakter auf einem geländegroßen Fahrzeug ausgehen und einen Bereich auf diesem Fahrzeug zum Ziel haben, mit dem Fahrzeug, anstatt sich an einem statischen Flecken zu manifestieren, den das Fahrzeug rasch hinter sich lässt.

Ansonsten liegt es beim SL zu entscheiden, wie genau sich ein Zauber oder eine Fähigkeit auswirkt, der oder die von einem Charakter auf einem außergewöhnlich großen Fahrzeug ausgeht.



ZUSTÄNDE

Zustände sind Umstände, welche sich über längere Zeit auf Charaktere auswirken können. Sollte ein Charakter von mehreren Zuständen betroffen sein, so wirken alle auf ihn ein. Wenn Effekte sich nicht kombinieren lassen, so kommt nur der jeweils schwerwiegendste zur Anwendung.

Die folgenden Beschreibungen detaillieren die am weitesten verbreiteten Zustände sowie die Effekte, welche sie auf Charaktere entfalten. Tabelle 8-2 bieten einen raschen Überblick über die Zustände und ihre Effekte. Spieler und Spielleiter sollten sich aber stets die Details eines Zustands durchlesen, wenn sie mit ihnen nicht vertraut sind.

Manchmal wird ein Zustand unterdrückt, ohne aufgehoben zu werden, z. B. im Fall der Gesandten-Improvisation Nicht aufgeben! In diesem Fall verändert sich die Wirkungsdauer des Zustandes nicht - er endet immer noch zu selben Zeitpunkt, an dem er ohne die Unterbrechung ausgelaufen wäre.

BESCHREIBUNG DER ZUSTÄNDE

Die folgenden Zustände treten bei Starfinder häufig auf:

Abgelenkt

Du verlierst die Übersicht. Du erleidest einen Malus von -2 auf Angriffswürfe, während du den Zustand Abgelenkt hast.

Auf dem Falschen Fuß

Solltest du zu Beginn eines Kampfes überrascht sein, befindest du dich auf dem Falschen Fuß, bis du dich orientiert hast und Gelegenheit zum Handeln hattest. Viele andere Effekte können dir ebenfalls diesen Zustand verleihen. Du erleidest einen Malus von -2 auf deine RK und kannst keine Reaktionen ausführen, solange du dich auf dem Falschen Fuß befindest.

Beladen

Alle deine Bewegungsraten sind um 3 m reduziert, dein Maximaler GE-Bonus auf deine Rüstungsklasse wird auf +2 reduziert und du erleidest einen Malus von -5 auf stärke- und geschicklichkeitsbasierte Fertigkeitswürfe (sollte dein Rüstungsmalus größer sein, unterliegst du stattdessen diesem).

Benommen

Du kannst nicht normal handeln. Du kannst keine Aktionen ausführen, erleidest aber auch keinen Malus auf deine RK. Dieser Zustand währt in der Regel 1 Runde lang.

Beschädigt

Gegenstände, die mehr Schaden als die Hälfte ihrer Gesamttrefferpunkte erleiden, erhalten den Zustand Beschädigt. Dies hat zur Folge, dass sie weniger effizient eingesetzt werden können. Abhängig vom Gegenstand hat der Zustand Beschädigt die folgenden Effekte; Informationen zu Härte und Trefferpunkten von Waffen und Rüstungen findest du auf Seite 409.

Sollte es sich bei dem Gegenstand um eine Waffe handeln, so unterliegen Angriffe mit dem Gegenstand einem Malus von -2 auf Angriffs- und Schadenswürfe. Solche Waffen können bei Kritischen Treffern keine zusätzlichen Kritischen Treffereffekte verursachen, fügen aber immer noch doppelten Schaden zu.

Sollte es sich um eine Rüstung handeln, so wird der RK-Bonus der Rüstung halbiert (abgerundet). Der Rüstungsmalus auf Fertigkeitswürfe wird dagegen verdoppelt.

Ein Fahrzeug mit dem Zustand Beschädigt erleidet einen Malus von -2 auf seine RK, den Kollisions-SG und den Steuerungsmodifikator. Ferner werden seine Höchstgeschwindigkeit und die Überlandgeschwindigkeit halbiert (siehe auch Seite 228 in Kapitel 7 zu beschädigten Fahrzeugen und Wracks).

Sollte es sich um ein Werkzeug oder ein Stück Kybertechnik bzw. Biotechnologie handeln, welches einen Bonus auf Attributs-, Fertigkeits- oder Rettungswürfe oder die Bewegungsrate verleiht (neue Bewegungsarten eingeschlossen), werden diese Boni halbiert (abgerundet, Minimum 0).

Sollte der Gegenstand in keine dieser Kategorien fallen, wirkt sich der Zustand Beschädigt nicht auf seine Anwendung aus.

Gegenstände mit dem Zustand Beschädigt können - unabhängig von der Gegenstandsart - nur zur Hälfte des üblichen Wiederverkaufspreises verkauft werden (d. h. in der Regel 5% des Marktpreises). Ein Gegenstand kann mittels *Ausbessern* oder *Reparieren* wiederhergestellt werden, sofern die Zauberstufe des Zauberwirkers gleich oder höher als die Stufe des Gegenstands ist. Gegenstände verlieren den Zustand Beschädigt, sollte der Zauber ihnen genug Trefferpunkte zurückgeben, dass sie wenigstens wieder über die Hälfte ihrer ursprünglichen Gesamttrefferpunkte verfügen.

Magische Gegenstände können mittels der Fertigkeit Mystik (siehe Seite 144) repariert werden, technische Gegenstände mittels Technik (siehe Seite 145). Hybridgegenstände können mit jeder dieser Fertigkeiten repariert werden. Die meisten Werkstätten (magisch oder technisch) verlangen für die Reparatur 10% des ursprünglichen Kaufpreises (oder mehr, sollte der Gegenstand schwer beschädigt oder in schlimmerem Zustand sein).

Betäubt

Du lässt fallen, was du in Händen hältst, kannst keine Aktion ausführen und befindest dich auf dem Falschen Fuß.

Bewusstlos

Du wirst niedergeschlagen und bist hilflos. Bewusstlosigkeit kann die Folge sein, wenn du auf 0 TP fällst.

Blind

Du kannst nicht sehen. Du befindest dich auf dem Falschen Fuß und erleidest einen Malus von -4 auf die meisten stärke- und geschicklichkeitsbasierten Fertigkeitswürfe sowie auf konkurrierende Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung. Alle Fertigkeitswürfe und Aktivitäten, die von Sicht abhängen (z. B. Lesen und auf Sicht basierende Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung), misslingen automatisch. Du kannst keine anderen Kreaturen beobachten, was u. a. bedeutet, dass du alle Kreaturen behandelst, als besäßen sie Vollständige Tarnung (Fehlschlagchance 50%, siehe Seite 254). Um dich schneller als mit deiner halben Bewegungsrate fortzubewegen, muss dir ein Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen SG 10 gelingen. Misslingt dir dieser Fertigkeitswurf, stürzt du zu Boden und erhältst den Zustand Liegend. Charaktere, die lange Zeit den Zustand Blind besitzen, gewöhnen sich an diese Nachteile und können einige von ihnen überwinden. Kreaturen, welche den Zustand Blind erhalten, aber über einen präzisen Sinn (siehe Seite 260) außer Sicht verfügen, scheitern immer noch automatisch bei allen Fertigkeitswürfen und Aktivitäten, welche Sicht benötigen, erleiden aber keine der anderen Effekte.

Blutend

Du blutest. Du erleidest zu Beginn deines Zuges jede Runde den aufgeführten Schaden, bis dieser Zustand endet. Deine Blutung kann mit einem Fertigkeitswurf für Medizin gegen SG 15 als Standard-Aktion oder durch die Anwendung einer Fähigkeit gestillt werden, welche Trefferpunkte wiederherstellt. Solltest du unter mehreren Blutungseffekten leiden, so erleidest du den Schaden des schlimmsten Effektes.

Brennend

Du stehst in Flammen. Solange du diesen Zustand besitzt, erleidest du in jeder Runde zu Beginn deines Zuges, ehe du Aktionen ausführst (oder den im Folgenden beschriebenen Rettungswurf versuchst), die aufgeführte Menge an Feuerschaden (oder 1W6 Punkte

TABELLE 8-2: ZUSTÄNDE

BEDINGUNG	EFFEKT
Abgelenkt	Du erleidest einen Malus von -2 auf Angriffswürfe.
Auf dem Falschen Fuß	Du erleidest einen Malus von -2 auf RK und kannst keine Reaktionen oder Gelegenheitsangriffe nutzen.
Beladen	Bewegungsraten werden um 3 m reduziert, der maximale GE-Bonus auf RK wird um 2 reduziert und du erleidest einen Malus von -5 auf stärke- und geschicklichkeitsbasierte Fertigkeitswürfe.
Benommen	Du kannst keine Aktionen ausführen.
Beschädigt (nur Gegenstand)	Waffe: Angriffs- und Schadenswürfe haben einem Malus von -2 und haben keinen zusätzlichen Effekt bei einem Kritischen Treffer; Rüstung: RK-Boni werden halbiert und Rüstungsmalus wird verdoppelt; Fahrzeug: -2 auf RK, Kollisions-SG und Steuerungsmodifikator; halbierte Höchst- und Überlandgeschwindigkeit; Werkzeug oder Technik, die Boni verleiht: Boni werden halbiert.
Betäubt	Du lässt fallen, was du in Händen hältst, kannst keine Aktion ausführen und bist auf dem Falschen Fuß.
Bewusstlos	Du wirst niedergeschlagen und bist hilflos.
Blind	Du bist auf dem Falschen Fuß, erleidest einen Malus von -4 auf die meisten stärke- und geschicklichkeitsbasierten sowie konkurrierenden Wahrnehmungswürfe. Sichtbasierte Wahrnehmungswürfe misslingen dir automatisch, Gegner haben dir gegenüber Vollständige Tarnung. Um dich schneller als mit halber Bewegungsrate fortzubewegen, muss dir ein Akrobatikwurf gegen SG 10 gelingen. Bei einem Fehlschlag erhältst du den Zustand Liegend.
Blutend	Du erleidest den aufgeführten Schaden zu Beginn deines Zuges.
Brennend	Du erleidest jede Runde den aufgeführten Feuerschaden und musst gelöscht werden, um diesen Zustand zu beenden.
Entkräftet	Du bewegst dich mit halber Bewegungsrate, kannst nicht rennen oder Sturmangriffe führen und erleidest einen Malus von -3 auf RK, Angriffs-, Initiative-, Reflex- sowie geschicklichkeitsbasierte Attributs- und Fertigkeitswürfe.
Erschöpft	Du kannst nicht rennen oder einen Sturmangriff ausführen; du erleidest einen Malus von -1 auf deine RK, Angriffs-, Initiative-, Nahkampfschadens- und Reflexwürfe sowie auf stärke- und geschicklichkeitsbasierte Attributs- und Fertigkeitswürfe. Du kannst 1 Lasteinheit weniger tragen, ehe du beladen bist.
Erschüttert	Du erhältst einen Malus von -2 auf Angriffs-, Attributs-, Fertigkeits- und Rettungswürfe.
Fasziniert	Du musst dem faszinierenden Effekt deine Aufmerksamkeit widmen und erleidest einen Malus von -4 auf Fertigkeitswürfe, welche als Reaktionen erfolgen.
Geblendet	Du erhältst einen Malus von -1 auf Angriffs- und sichtbasierte Wahrnehmungswürfe.
Gelähmt	Dein GE-Modifikator ist -5 und du kannst dich nicht bewegen, wohl aber mentale Handlungen ausführen.
Haltlos	Du kannst keine Handlungen ausführen, außer um dich auszurichten, du erleidest einen Malus von -2 auf Angriffe und den Zustand Auf dem Falschen Fuß.
Hilflos	Dein GE-Modifikator ist -5. Nahkampfangriffe gegen dich erhalten einen Bonus von +4.
Im Haltegriff	Du kannst dich nicht fortbewegen, bist auf dem Falschen Fuß und erleidest Mali auf dieselben Spielwerte wie beim Zustand Ringend, aber der Malus ist -4.
Kauernd	Du bist auf dem Falschen Fuß und kannst keine Aktionen ausführen.
Kränkelnd	Du erhältst einen Malus von -2 auf Angriffs-, Attributs-, Fertigkeits-, Rettungs- und Waffenschadenswürfe.
Liegend	Du erleidest einen Malus von -4 auf Nahkampfangriffe, einen Bonus von +4 auf deine RK gegen Fernkampfangriffe und einen Malus von -4 auf deine RK gegen Nahkampfangriffe.
Panisch	Du lässt alle gehaltenen Gegenstände fallen; du fliehst mit deiner Höchstgeschwindigkeit; du kannst keine anderen Aktionen ausführen; du erleidest einen Malus von -2 auf Attributs-, Fertigkeits- und Rettungswürfe; solltest du in die Enge getrieben werden, erhältst du den Zustand Kauernd.
Ringend	Du kannst dich nicht fortbewegen oder Handlungen ausführen, die zwei Hände erfordern; du erleidest einen Malus von -2 auf deine RK, die meisten Angriffswürfe, deine Initiative- und Reflexwürfe sowie auf geschicklichkeitsbasierte Attributs- und Fertigkeitswürfe; Gelegenheitsangriffe sind nicht möglich.
Schlafend	Du erleidest einen Malus von -10 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung zum Bemerken.
Stabil	Du verlierst den Zustand Sterbend, hast aber immer noch den Zustand Bewusstlos.
Sterbend	Du bist bewusstlos, kannst keine Aktionen ausführen und musst dich stabilisieren oder verlierst Reservepunkte und könntest sterben.
Taub	Du erleidest einen Malus von -4 auf Initiativewürfe und konkurrierende Wahrnehmungswürfe; gehörbasierte Wahrnehmungswürfe misslingen dir automatisch.
Tot	Deine Seele verlässt deinen Körper. Du kannst nicht handeln und profitierst nicht von normaler oder magischer Heilung.
Übelkeit	Du kannst nicht angreifen, Zauber wirken oder dich auf Zauber konzentrieren; du darfst pro Zug als einzige Aktion eine Bewegungsaktion ausführen.
Überladen	Bewegungsraten werden um 1,50 m reduziert, der maximale GE-Bonus auf RK wird auf 0 reduziert, du erleidest einen Malus von -5 auf stärke- und geschicklichkeitsbasierte Fertigkeitswürfe.
Verängstigt	Du musst fliehen oder kämpfen; du erhältst einen Malus von -2 auf Angriffs-, Attributs-, Fertigkeits- und Rettungswürfe.
Verwirrt	Behandle alle Kreaturen als Gegner und würfle auf der Tabelle, um dein Handeln zu bestimmen.
Verstrickt	Du bewegst dich mit halber Bewegungsrate, kannst nicht rennen oder Sturmangriffe ausführen und erleidest einen Malus von -2 auf deine RK, Angriffs-, Initiative-, Reflex- sowie geschicklichkeitsbasierte Attributs- und Fertigkeitswürfe.
Wankend	Du kannst jede Runde nur eine Bewegungs- oder eine Standard-Aktion ausführen und keine Reaktionen nutzen, wohl aber normale Schnelle Aktionen ausführen.



Feuerschaden, sofern der Effekt, der dir den Zustand Brennend verleiht, keinen aufführt). Feuerschaden aus mehreren Quellen, welche diesen Zustand verleihen, ist kumulativ.

Am Ende jeder Runde, in der du diesen Feuerschaden erlitten hast, kannst du einen Reflexwurf ablegen, um dich zu löschen und diesen Zustand zu entfernen. Der SG des Rettungswurfes ist 10 + Höhe des in dieser Runde erlittenen Feuerschadens durch den Zustand Brennend. Bei Erfolg verlierst du den Zustand Brennend. Solange du diesen Zustand hast, kannst du jede Runde einen neuen Rettungswurf ablegen; du erhältst einen kumulativen Bonus von +2 für jeden vorherigen fehlgeschlagenen Rettungswurf, um dich zu löschen, sofern die Rettungswürfe in aufeinanderfolgenden Runden erfolgen.

Du kannst diesen Zustand ferner automatisch beenden, indem du in genug Wasser hineinspringst, um dich zu löschen. Solltest du nicht genug Wasser zur Hand haben, kannst du alternativ eine Volle Aktion aufwenden, um dich auf dem Boden zu rollen oder das Feuer anderweitig zu ersticken. Dies erlaubt dir einen neuen Rettungswurf mit einem Bonus von +4 (plus den Boni aus vorherigen, gescheiterten Versuchen in aufeinanderfolgenden Runden), um den Zustand zu beenden.

Entkräftet

Du bewegst dich mit halber Bewegungsrate, kannst nicht rennen oder Sturmangriffe ausführen. Du erleidest einen Malus von -3 auf deine RK, Angriffs-, Initiative-, Reflex- sowie stärke- und geschicklichkeitsbasierte Attributs- und Fertigkeitswürfe. Die Höhe der Last, welche du tragen kannst, ohne den Zustand Beladen zu erhalten, wird um 3 reduziert. Nach 1 Stunde vollständiger Rast verlierst du den Zustand Entkräftet und erhältst stattdessen den Zustand Erschöpft.

Erschöpft

Du kannst nicht rennen oder Sturmangriffe ausführen. Du erleidest einen Malus von -1 auf deine RK, Angriffs-, Initiative-, Reflex- sowie stärke- und geschicklichkeitsbasierte Attributs- und Fertigkeitswürfe. Die Menge an Masse, welche du tragen kannst, ohne den Zustand Beladen zu erhalten, wird um 1 reduziert. Solltest du im Zustand Erschöpft eine Handlung ausführen, die dich normalerweise erschöpfen würde, so erhältst du stattdessen den Zustand Entkräftet. Nach 8 Stunden vollständiger Rast verlierst du den Zustand Erschöpft.

Erschüttert

Du erleidest einen Malus von -2 auf Angriffs-, Attributs-, Fertigkeits- und Rettungswürfe, während du den Zustand Erschüttert hast. Solltest du erschüttert sein und dann Ziel eines Effektes werden, welcher den Zustand Erschüttert verursachen würde, so steigt die Wirkungsdauer des Zustandes Erschüttert um die Wirkungsdauer des zweiten Zustandes.

Fasziniert

Du bist von etwas verzückt. Während du den Zustand Fasziniert besitzt, stehst oder sitzt du ruhig da und unternimmst für die Dauer des Effektes keine anderen Handlungen, als dem faszinierenden Effekt all deine Aufmerksamkeit zu widmen. Du erleidest einen Malus von -4 auf Fertigkeitswürfe, die passiv als Reaktion auf die Handlungen anderer erfolgen, z. B. Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung. Potentielle Bedrohungen, wie z. B. nahende feindselige Kreaturen, verschaffen dir einen neuen Rettungswurf gegen den faszinierenden Effekt. Eine offensichtliche Bedrohung, z. B. wenn jemand eine Waffe zieht, einen Zauber wirkt oder eine Fernkampfwaffe auf dich richtet, beendet diesen Zustand automatisch. Ein Verbündeter kann dich als Standard-Aktion aus dem Effekt wachschütteln und ihn so bei dir beenden.

Geblendet

Aufgrund einer Reizüberflutung deiner Augen kannst du nicht gut sehen. Du erhältst einen Malus von -1 auf Angriffs- und sichtbasierte Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung.

Gelähmt

Du bist nicht imstande, dich zu bewegen, und bist völlig erstarrt, sieht man von der Möglichkeit ab, leicht zu zittern, die Augen zu bewegen usw. Du hast nicht den Zustand Hilflos, allerdings ist dein

effektiver Geschicklichkeitsmodifikator -5. Du kannst rein mentale Handlungen ausführen, aber keine körperlichen. Solltest du im Flug gelähmt werden und auf körperliche Flughilfen wie Flügel angewiesen sein, so fällst du. Solltest du beim Schwimmen gelähmt werden, könntest du ertrinken; siehe „Ersticken und Ertrinken“ auf Seite 400. Eine Kreatur kann sich durch deine Angriffsfläche bewegen, egal ob sie ein Verbündeter ist oder nicht. Jedes von dir belegte Feld zählt aber als Schwieriges Gelände.

Haltlos

Du bist desorientiert und treibst schwerelos umher. Du kannst keine Bewegungsaktionen nutzen, um dich mit deiner Bewegungsrate fortzubewegen, zu kriechen oder einen Vorsichtigen Schritt auszuführen. Du befindest dich auf dem Falschen Fuß und erleidest einen Malus von -2 auf Angriffswürfe.

Du benötigst eine Antriebsmethode, um dich wieder auszurichten, oder musst ein stabilisierendes Objekt wie eine Wand oder eine Leiter ergreifen (dies erfordert meistens eine Bewegungsaktion), um diesen Zustand zu beenden. Mehr zu Schwerelosigkeit findest du auf Seite 400.

Hilflos

Du bist gefesselt, schläfst, bist bewusstlos oder aus anderen Gründen völlig der Gnade eines Gegners ausgeliefert. Deine effektive Geschicklichkeit beträgt 0 (wodurch dein GE-Modifikator auf -5 fällt). Nahkampfangriffe gegen dich erhalten einen zusätzlichen Bonus von +4 (wie beim Angriff auf ein Ziel mit dem Zustand Liegend). Fernkampfangriffe gegen dich erhalten keinen besonderen Bonus.

Im Haltegriff

Du bist kaum bewegungsfähig und kannst keine Aktionen ausführen. Während du den Zustand Im Haltegriff hast, kannst du dich nicht bewegen und befindest dich auf dem Falschen Fuß. Du erleidest zudem einen Malus von -4 auf deine Rüstungsklasse, Angriffs-, Initiative- und Reflexwürfe sowie geschicklichkeitsbasierte Attributs- und Fertigkeitswürfe (diese Mali ersetzen jene, die der Zustand Ringend generiert, und gelten auch für deine Befreiungsversuche oder Versuche, deinen Gegner in den Zustand Ringend zu versetzen; siehe „Ringkampf“ auf Seite 246). Du bist im Handeln eingeschränkt. Du kannst keine Aktionen ausführen, welche Gliedmaßen erfordern. Du kannst aber immer noch versuchen, dich mit einem Angriffswurf oder einem Fertigkeitswurf für Akrobatik oder ähnlichem zu befreien. Im Haltegriff kannst du keine Gelegenheitsangriffe ausführen, wohl aber verbale und mentale Handlungen wie das Wirken eines Zaubers durchführen.

Kauernd

Du erstarrst vor Furcht. Du befindest dich auf dem Falschen Fuß und kannst keine Aktionen ausführen.

Kränkelnd

Du erleidest einen Malus von -2 auf Angriffs-, Attributs-, Fertigkeits-, Rettungs- und Waffenschadenswürfe.

Liegend

Du liegst auf dem Boden und erleidest einen Malus von -4 auf Angriffswürfe. Zugleich erhältst du einen Bonus von +4 auf deine Rüstungsklasse gegen Fernkampfangriffe und einen Malus von -4 auf deine Rüstungsklasse gegen Nahkampfangriffe. Um aus dem Liegen aufzustehen, ist eine Bewegungsaktion nötig.

Panisch

Du bist außer dir vor Angst. Du lässt alles fallen und fliehst so schnell du kannst vor der Quelle deiner Furcht und allen Gefahren, denen du möglicherweise begegnest, in eine zufällig bestimmte Richtung. Du kannst keine anderen Aktionen nutzen. Du erhältst zudem einen Malus von -2 auf alle Attributs-, Fertigkeits- und Rettungswürfe. Solltest du in die Ecke getrieben werden, kauerst du dich hin und greifst nicht an. Im Kampf nutzt du in der Regel die Aktion Volle Verteidigung und sonst nichts. Du kannst zur Flucht besondere Fähigkeiten nutzen, Zauber eingeschlossen; sollten sie deine einzige Fluchtoption darstellen, musst du sie sogar nutzen.

Ringend

Du wirst von einer Kreatur, einer Falle oder einem Effekt festgehalten. Du kannst dich nicht fortbewegen und erleidest einen Malus von -2 auf deine Rüstungsklasse, Angriffswürfe, Reflexwürfe, Initiativewürfe sowie geschicklichkeitsbasierte Attributs- und Fertigkeitswürfe. Davon nicht betroffen sind jene Würfe, die du ausführst, um deinen Gegner im Gegenzug in den Zustand Ringend zu versetzen oder um aus einem Ringkampf zu entkommen (siehe „Ringkampf“ auf Seite 246). Du kannst zudem keine Handlungen ausführen, die zwei Hände oder andere Gliedmaßen erfordern. Du kannst keine Gelegenheitsangriffe ausführen.

Du darfst nicht Heimlichkeit einsetzen, um dich vor der Kreatur zu verstecken, die mit dir ringt, selbst wenn eine besondere Fähigkeit dir das Verstecken gestatten sollte, wenn es dir normalerweise nicht möglich wäre. Solltest du dank eines Zaubers oder einer anderen Fähigkeit unsichtbar sein, erhältst du einen Situationsbonus von +2 auf deinen Wurf, um dem Ringkampf zu entkommen, aber keine anderen Vorteile.

Schlafend

Du schläfst und bist hilflos. Du erleidest einen Malus von -10 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, um etwas zu bemerken. Gelingt dir ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung zum Bemerken trotz des Malus, wachst du automatisch auf. Du wirst ebenfalls geweckt, wenn du geschlagen oder verwundet wirst. Ein Verbündeter kann dich als Standard-Aktion aufwecken.

Stabil

Solltest du den Zustand Sterbend haben und Reservepunkte aufwenden, um dich zu stabilisieren (siehe Seite 250), oder von einem Verbündeten geheilt werden, so bist du stabil. Du verlierst den Zustand Sterbend, hast aber immer noch den Zustand Bewusstlos.

Sterbend

Eine sterbende Kreatur hat den Zustand Bewusstlos und ist dem Tode nahe. Kreaturen mit 0 TP, die sich nicht stabilisiert haben, besitzen den Zustand Sterbend. Eine sterbende Kreatur kann keine Aktionen ausführen und verliert in jeder Runde am Ende ihres Zuges 1 Reservepunkt, bis sie stabilisiert wird. Eine sterbende Kreatur kann 3 RP aufwenden, um sich selbst zu stabilisieren, und dann in einer Folgerunde 1 weiteren RP, um 1 TP zu erlangen und wieder kampftauglich zu werden. Stabilisieren, Heilung auf TP über 0 oder der Zustand Tod beenden den Zustand Sterbend. Mehr erfährst du auf Seite 250 unter „Verwundung und Tod“.

Taub

Du kannst nicht hören. Du erleidest einen Malus von -4 auf Initiativewürfe und konkurrierende Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung. Gehörbasierte Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung misslingen dir automatisch. Charaktere, die lange Zeit dem Zustand Taub unterliegen, gewöhnen sich an diese Nachteile und können einige von ihnen überwinden.

Tot

Du bist tot. Du stirbst, wenn du 0 TP hast, nicht stabil bist und keine Reservepunkte mehr besitzt, aber aufgrund des Zustandes Sterbend Reservepunkte verlieren würdest oder in diesem Zustand Schaden erleidest (mehr erfährst du auf Seite 250 unter „Verwundung und Tod“). Du kannst zudem durch Attributsentzug, Attributsschaden oder Negative Stufen (siehe Seite 252) oder Massiven Schaden (siehe Seite 250) sterben.



Wenn du tot bist, verlässt deine Seele deinen Körper und du kannst du in keinerlei Weise handeln. Du profitierst nicht von normaler oder magischer Heilung. Es ist aber möglich, dich mittels entsprechender Magie oder Technik ins Leben zurückzuholen. Deine Leiche verwest normal, wenn sie nicht konserviert wird; was dich aber ins Leben zurückholt, versetzt auch deinen Körper entweder wieder in vollkommen gesunden Zustand oder in den Zustand zum Zeitpunkt deines Todes (dies ist vom Zauber oder Gerät abhängig, das dich wieder zum Leben erweckt). Nachdem du ins Leben zurückgeholt wurdest, musst du dir daher keine Sorgen über Verwesung, Leichenstarre oder andere Umstände machen, die auf Leichen einwirken.

Übelkeit

Du leidest unter Magenproblemen. Du kannst nicht angreifen, Zauber wirken, dich auf Zauber konzentrieren oder etwas anderes tun, das Aufmerksamkeit erfordert. Die einzige dir mögliche Aktion ist eine Bewegungsaktion pro Zug.

Überladen

Du trägst viel zu schwer. Alle deine Bewegungsraten sind um 1,50 m reduziert, dein maximaler GE-Bonus auf deine Rüstungsklasse wird auf +0 reduziert und du erleidest einen Malus von -5 auf stärke- und geschicklichkeitsbasierte Fertigkeitswürfe (sollte dein Rüstungsmalus größer sein, unterliegst du stattdessen diesem).

Verängstigt

Du fliehst nach besten Kräften vor der Quelle deiner Furcht. Solltest du nicht fliehen können, kannst du kämpfen. Du erhältst einen Malus von -2 auf Angriffs-, Attributs-, Fertigkeits- und Rettungswürfe. Du kannst zur Flucht besondere Fähigkeiten nutzen, Zauber eingeschlossen; sollten sie deine einzige Fluchtoption darstellen, muss du sie sogar nutzen, solange du den Zustand Verängstigt hast. Solltest du bereits verängstigt sein und durch einen weiteren Effekt den Zustand Verängstigt erhalten, so verlängert sich die Wirkungsdauer des Zustandes um die Wirkungsdauer des zweiten Effektes.

Verstrickt

Du hängst fest. Dies behindert deine Fortbewegung. Du kannst dein Feld aber verlassen, solange deine Fesseln nicht mit einem unbeweglichen Objekt verbunden sind oder von einer widerstrebenden Kraft gehalten werden. Du bewegst dich mit halber Bewegungsrate, kannst nicht rennen oder Sturmangriffe ausführen. Du erleidest einen Malus von -2 auf deine RK, Angriffs-, Initiative-, Reflex- sowie geschicklichkeitsbasierte Attributs- und Fertigkeitswürfe.

Verwirrt

Deine Gedanken geraten durcheinander und du kannst nicht normal handeln. Du bist nicht in der Lage, Freund und Feind voneinander zu unterscheiden, und behandelst daher selbst engste Freunde und Familienangehörige ggf. als Feinde. Will ein Verbündeter einen vorteilhaften Zauber mit Reichweite Berührung auf dich wirken, so muss ihm ein Angriffswurf gegen deine Energetische Rüstungsklasse gelingen, da du nicht als bereitwilliges Ziel giltst. Solltest du angegriffen werden, während du den Zustand Verwirrt hast, greifst du stets die Kreatur an (wenn du in derselben Runde dazu imstande bist), die dich zuletzt attackiert hat, bis sie tot oder außer Sicht ist. Während du verwirrt bist, kannst du keine Gelegenheitsangriffe gegen Ziele ausführen, die du nicht bereits angreifst.

Solltest du gerade kein Ziel angreifen, würfelst du jede Runde auf der folgenden Tabelle zu Beginn deines Zuges, um zu erfahren, wie du in dieser Runde handelst:

W%	VERHALTEN
1-25	Handle normal.
26-50	Tue nichts außer unverständlich zu brabbeln.
51-75	Füge dir selbst mit einem Gegenstand in deiner Hand 1W8 + ST-Modifikator Schaden zu.
76-100	Greife die dir nächste Kreatur an.

Solltest du die erwürfelte Handlung nicht ausführen können, brabbelst du unverständlich vor dich hin. Angreifer erhalten dir gegenüber keine besonderen Vorteile.

Wankend

Deine Reaktionsgeschwindigkeit ist verlangsamt. Du kannst jede Runde eine Bewegungs- oder eine Standard-Aktion ausführen, aber nicht beide. Ebenso ist dir keine Volle Aktion möglich. Du kannst immer noch Schnelle Aktionen nutzen, aber keine Reaktionen.

TAKTISCHE REGELN FÜR FAHRZEUGE

Wenn du in einem Fahrzeug vor Feinden fliehst, welche zu Fuß unterwegs sind, oder selbst zu Fuß versuchst, ein Fahrzeug zu stoppen, werden Fortbewegung und Kampf auf einem Raster dargestellt, z. B. auf einem taktischen Bodenplan. Bei Verfolgungsjagden, an denen nur Fahrzeuge beteiligt sind, kommen aufgrund der höheren Entfernungen andere Regeln zur Anwendung (siehe Seite 282).

Fahrzeuge sind Gegenstände, daher verfügen sie über keine eigenen Aktionen oder Reaktionen, sondern müssen von einem Charakter (dem Fahrzeuglenker) oder einem KI-Autopiloten gesteuert werden (siehe Seite 280). Sie können sich aber immer noch bewegen, wenn sie unkontrolliert sind (siehe Seite 280). In manchen Fällen wirkt sich die Gegenstandsstufe eines Fahrzeuges auf den SG der Fertigkeitswürfe des Fahrzeuglenkers bzw. der Passagiere aus oder spielt auf andere Weise eine Rolle. Die Spielwerte für verschiedene Fahrzeuge findest du auf den Seiten 228-229.

AUSRICHTUNG EINES FAHRZEUGES

In welche Richtung Kreaturen auf einem Raster blicken, ist bei Starfinder meistens irrelevant. Fahrzeuge sind aber nicht so beweglich, weshalb du bei jeder Fortbewegung eines Fahrzeuges auf seine Ausrichtung achten musst. Solltest du Miniaturen verwenden, so drehe das Fahrzeug bei Richtungswechseln, damit die Front in Fahrtrichtung zeigt. Das Fahrzeug muss dabei zu einer Seite seiner Angriffsfläche zeigen, nicht in Richtung einer Ecke.

Wenn ein Fahrzeug sich geradeaus bewegt (z. B. während der Handlung Vollgas geben oder wenn es unkontrolliert ist), bewegt es sich in gerader Linie. Diese Linie führt vom Zentrum des Fahrzeuges zu seiner Front und kann direkt geradeaus oder in einem Winkel verlaufen; siehe auch das Schaubild auf Seite 279. Der Winkel darf nicht mehr als 45° von der Ausrichtung abweichen.

EIN FAHRZEUG STEUERN

Wenn du ein Fahrzeug während eines Kampfes auf einem Raster steuerst, bewegt es sich bei deinem Initiativewert und musst du deine Aktionen aufwenden, um es zu steuern. Kreaturen können bei Interaktionen mit Fahrzeugen neben den normalen, in diesem Kapitel beschriebenen Kampfaktionen die folgenden Handlungen nutzen:

Bewegungsaktionen

Um ein Fahrzeug zu betreten, zu starten, zu lenken, anzuhalten oder unter Kontrolle zu bekommen, ist eine Bewegungsaktion erforderlich, wie im Folgenden beschrieben:

Ein Fahrzeug besteigen oder verlassen

Du kannst ein Fahrzeug als Bewegungsaktion betreten oder aussteigen. Sollte sich das Fahrzeug dabei in Bewegung befinden, ist ein Fertigkeitswurf für Akrobatik oder Athletik erforderlich; siehe Seite 285.

Ein Fahrzeug starten

Den Motor (oder ähnliches) eines Fahrzeuges zu starten, ist meistens eine Bewegungsaktion. Kompliziertere Fahrzeuge könnten eine Startsequenz aus mehreren Schritten besitzen, welche mehrere Aktionen erfordert.

Fahrzeug lenken

Du kannst als Bewegungsaktion ein Fahrzeug mit dessen Bewegungsrate kontrollieren; siehe auch die Spielwerte der Fahrzeuge (Seite 228). Du kannst im Rahmen dieser Fortbewegung die nötigen Kurven fahren und am Ende der Handlung Fahrzeug lenken das Fahrzeug ausrichten.

Fahrzeuge provozieren während der Fahrt Gelegenheitsangriffe. Wenn du dich in einem fahrenden Fahrzeug befindest, provozierst du Gelegenheitsangriffe mit Handlungen, welche dies normalerweise täten (Fernkampfangriffe eingeschlossen), sofern das Fahrzeug nicht Vollständige Deckung bietet. Du kannst die Handlung Fahrzeug lenken nicht nutzen, um ein Fahrzeug durch von Kreaturen belegte Felder zu bewegen, selbst wenn es sich um Verbündete handelt.

Kontrolle übernehmen

Du kannst als Bewegungsaktion ein unkontrolliertes Fahrzeug unter Kontrolle bringen. Mehr zu unkontrollierten Fahrzeugen findest du auf Seite 280.

Nothalt

Um ein Fahrzeug nach der Handlung Vollgas geben (siehe unten) zum Stillstand zu bringen, ist eine Bewegungsaktion nötig (Anhalten nach der Handlung Fahrzeug lenken benötigt dagegen keine Aktion; siehe Seite 280). Normalerweise bewegt sich ein Fahrzeug nach der Handlung Vollgas geben weiter. Du kannst einen Fertigkeitswurf für Steuerung ablegen (siehe Seite 144), um die vom Fahrzeug bis zum Halten zurückgelegte Entfernung um das Ergebnis deines Wurfes geteilt durch 5 in Feldern (abgerundet) zu reduzieren. Beispiel: Bei einem Ergebnis von 17 würdest du die Entfernung um 3 Felder (4,50 m) reduzieren.

Volle Aktionen

Um auf gerader Linie zu fahren oder mit einem Fahrzeug anzugreifen, ist eine Volle Aktion erforderlich.

Rammen

Als Volle Aktion kann du ein Fahrzeug so steuern, dass es mit maximal seiner Höchstgeschwindigkeit in gerader Linie geradeaus fährt und am Ende der Fortbewegung eine Kreatur oder einen Gegenstand rammt. Dies fügt dem Ziel den doppelten Kollisionsschaden des Fahrzeuges und dem Fahrzeug selbst den halben Kollisionsschaden zu. Der Kollisionsschaden und der Kollisions-SG sind in den Spielwerten im Eintrag Angriff (Kollision) aufgeführt (siehe Seite 228).

Die Fortbewegung im Rahmen der Handlung Rammen unterliegt denselben Einschränkungen wie bei der Handlung Vollgas geben und erfordert dieselben Fertigkeitswürfe für Steuerung. Sollte dir während dieser Fortbewegung ein Fertigkeitswurf für Steuerung misslingen, rammst du dein Ziel nicht.

Sollte das Ziel der Handlung Rammen eine Kreatur sein, so steht ihr ein Reflexwurf gegen den Kollisions-SG des Fahrzeuges zum Ausweichen zu. Sollte das Ziel ein anderes Fahrzeug sein, kann der andere Fahrzeuglenker einen Fertigkeitswurf für Steuerung zum Ausweichen ablegen. Der SG dieses Wurfes ist das Ergebnis deines Fertigkeitswurfes für Steuerung. Der Angreifer gewinnt bei einem Gleichstand.

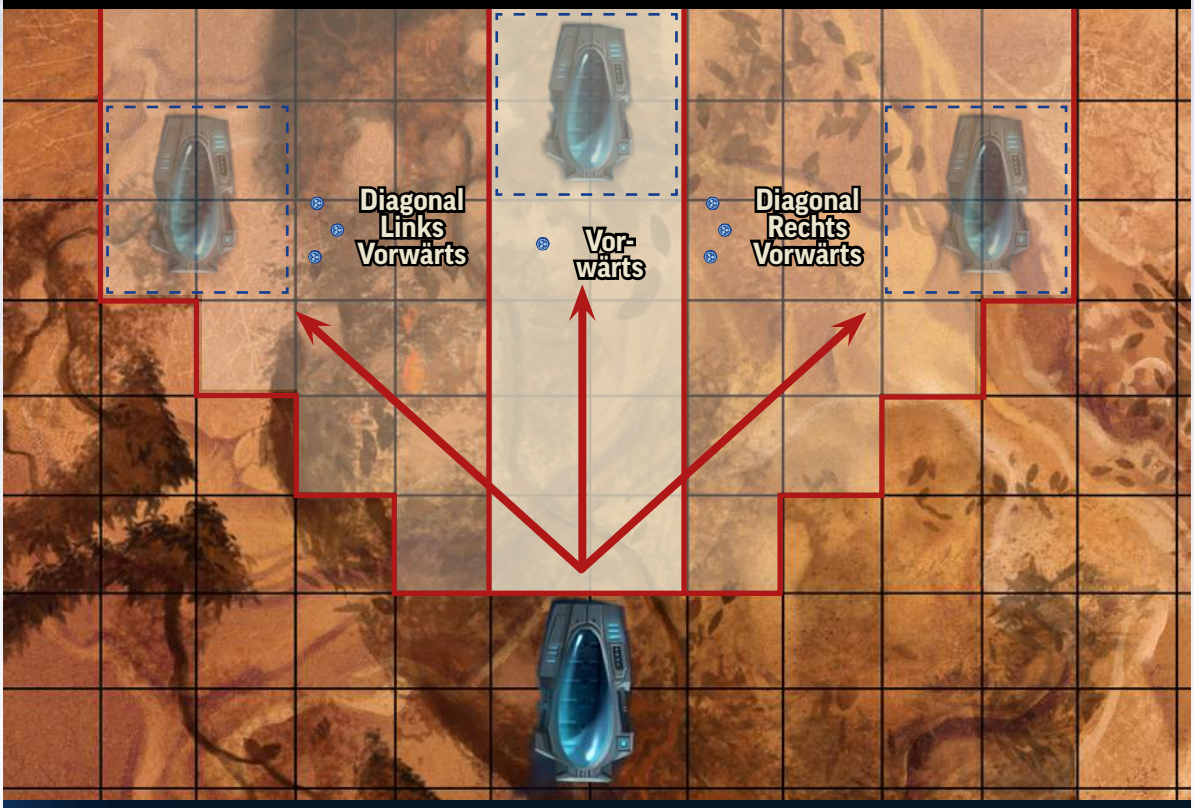
Überfahren

Als Volle Aktion kannst du ein Fahrzeug mit maximal seiner doppelten Bewegungsrate steuern und dabei Kreaturen überfahren, welche zwei oder mehr Größenkategorien kleiner sind als das Fahrzeug. Diese Kreaturen erleiden Wuchtschaden in Höhe des Kollisionsschadens des Fahrzeuges, können aber jeweils einen Reflexwurf gegen den Kollisions-SG ablegen, um den Schaden zu halbieren. Würfle den Schaden nur ein Mal aus und füge ihn jeder Kreatur zu, anstatt ihn für jede einzeln zu bestimmen. Der Kollisionsschaden und der Kollisions-SG sind in den Spielwerten im Eintrag Angriff (Kollision) aufgeführt (siehe Seite 228).

Wenn du die Handlung Überfahren nutzt, erleidet das Fahrzeug selbst Schaden in Höhe des halben ausgewürfelten Schadens pro überfahrener Kreatur. Sollte das Fahrzeug aufgrund des Schadens nicht weiterfahren können, kommt es zum Stehen. Du kannst am Ende dieser Fortbewegung die Ausrichtung des Fahrzeuges normal bestimmen.

ÜBERSICHT
CHARAKTER-ERSCHAF-FUNG
VÖLKER
KLASSEN
FERTIG-KEITEN
TALENTE
AUSRÜS-TUNG
TAKTISCHE REGELN
RAUM-SCHIFFE
MAGIE UND ZAUBER
SPIEL LEITEN
HINTER-GRUND
PATHFINDER

AUSRICHTUNG UND FORTBEWEGUNG VON FAHRZEUGEN



Der Erkundungsbuggy auf dem Schaubild zeigt nach vorn, so dass seine aktuelle Vorderseite in Richtung der Oberseite des Schaubilds gerichtet ist. Sollte der Fahrzeuglenker die Handlung Vollgas geben nutzen, muss sich das Fahrzeug in gerader Linie entsprechend seiner aktuellen Ausrichtung fortbewegen. Dabei kann er einen links- oder rechtorientierten Winkel einschlagen, der 45° nicht überschreiten darf. Sollte das Fahrzeug unkontrolliert sein, so muss es vorwärts fahren und kann sich nicht diagonal bewegen. Das Fahrzeug bewegt sich dabei in dieselbe Richtung fort wie zuvor.

Sollte der Fahrzeuglenker stattdessen die Handlung Fahren nutzen, kann das Fahrzeug sich in jede Richtung bewegen, nicht nur in die aktuelle Richtung, und dabei wenn nötig Kurven fahren, so dass es ausweichen und sogar im Zickzack fahren kann. Zum Ende der Fortbewegung kann der Fahrzeuglenker die Front des Fahrzeuges in eine beliebige Richtung ausrichten oder dieselbe Richtung beibehalten.

Ein Fahrzeug kann mit der Handlung Überfahren einer Kreatur nur ein Mal pro Runde Schaden zufügen, egal wie oft es im Rahmen einer Fortbewegung über eine Zielkreatur fährt. Man kann auch Gegenstände der gleichen Größe mit demselben Effekt überfahren. Diese erhalten aber nur dann Rettungswürfe, wenn sie gesteuert werden oder anderweitig bewegungsfähig sind.

Vollgas geben

Wenn du die Handlung Vollgas geben nutzt, steuerst du als Volle Aktion ein Fahrzeug mit voller Geschwindigkeit in gerader Linie entlang seiner aktuellen Ausrichtung. Zum Vollgas geben musst du einen Fertigkeitswurf für Steuerung gegen SG 10 + Gegenstandsstufe des Fahrzeugs ablegen. Solltest du aus dem Stand Vollgas geben (wenn sich das Fahrzeug in der letzten Runde nicht bewegt hat),steigt der SG des Wurfes um 5.

Misslingt dir dieser Fertigkeitswurf für Steuerung, hängt das weitere Verhalten des Fahrzeuges von den Umständen ab. Bei einem Start aus dem Stehen würgst du den Motor ab und das Fahrzeug bewegt sich nicht. Sollte das Fahrzeug sich bereits in Bewegung befinden, so hängt sein Verhalten vom Gelände ab. Raues Gelände verlangsamt das Fahrzeug, so dass es sich in Fahrtrichtung mit halber Höchstgeschwindigkeit bewegt. Bei flachem Gelände behält es in der Regel die Höchstgeschwindigkeit bei, könnte aber deutlich vom Kurs abkommen. In diesem Fall sollte der SL den 180°-Abschnitt vor dem Fahrzeug in vier gleichgroße 45°-Abschnitte unterteilen und dann zufällig bestimmen, in welchen dieser Abschnitte das Fahrzeug ausschert.

Ein Fahrzeug kann nicht problemlos mit Vollgas durch Schwieriges Gelände oder über Hindernisse rasen, wenn es nicht dafür ausgestattet ist. Ebenso kann es nicht sicher zu einem Zielort rasen, den du nicht sehen kannst, sofern du ihn nicht ausgiebig gescannt hast. Solltest du trotz derart unsicherer Umstände Vollgas geben, musst du einen Fertigkeitswurf für Steuerung gegen einen vom SL bestimmten SG (meistens 20 + Gegenstandsstufe des Fahrzeugs) ablegen, wenn du auf Schwieriges Gelände oder Hindernisse stößt. Solltest du scheitern oder das Fahrzeug unkontrolliert sein (siehe Seite 280), so bestimmt der SL, ob es ins Schleudern gerät oder die Fahrt in einem Unfall endet.

Nachdem du die Handlung Vollgas geben genutzt hast, verlangsamt sich ein Fahrzeug nicht sofort wieder. In deinem nächsten Zug hast du vier Optionen: Du kannst eine Volle Aktion nutzen, um Vollgas zu geben und weiter mit Höchstgeschwindigkeit zu fahren; du kannst eine Bewegungsaktion nutzen, um das Fahrzeug mit Reisegeschwindigkeit zu lenken; du kannst als

Bewegungsaktion einen Nothalt durchführen; oder du kannst als Schnelle Aktion die Kontrolle über das Fahrzeug abgeben. Solltest du eine Bewegungs- oder Schnelle Aktion nutzen, kannst du in dieser Runde zudem eines Standard-Aktion nutzen. Du könntest z. B. im ersten Zug Vollgas geben und im zweiten Zug als Standard-Aktion eine Waffe abfeuern sowie als Bewegungsaktion das Fahrzeug steuern.

Ein mit Vollgas fahrendes Fahrzeug provoziert Gelegenheitsangriffe, erhält aber aufgrund seiner Geschwindigkeit einen Bonus von +2 auf seine RK.

Im Vergleich zur Bewegungsrate von Kreaturen haben viele Fahrzeuge eine extrem hohe Höchstgeschwindigkeit, daher kann man mit Vollgas geben oft aus Kämpfen entkommen, in die keine anderen Fahrzeuge involviert sind.

Schnelle Aktionen

Um die Autokontrolle oder den Autopiloten eines Fahrzeuges an- oder abzuschalten, ist eine Schnelle Aktion erforderlich. Dasselbe gilt für die Ab- oder Übergabe der Kontrolle über ein Fahrzeug.

Autokontrolle ein- und ausschalten

Du kannst nach einer Handlung für Fahrzeuglenken oder Vollgas geben als Schnelle Aktion die Autokontrolle des Fahrzeugs einschalten. Du kannst sie als Schnelle Aktion jederzeit abschalten. Siehe unten, „Autokontrolle".

Autopilot ein- und ausschalten

Du kannst als Schnelle Aktion den Autopiloten eines Fahrzeugs einschalten (siehe unten, „Autopilot").

Kontrolle abgeben

Du kannst als Schnelle Aktion freiwillig die Kontrolle über ein Fahrzeug an einen anderen Fahrzeuglenker abgeben. Sollte niemand die Kontrolle übernehmen, wird das Fahrzeug unkontrolliert (siehe unten).

Keine Aktionen

Die folgenden Dinge erfordern keine Aktion.

Anhalten

Du kannst nach der Handlung Fahrzeuglenken ein Fahrzeug ohne Schwierigkeiten anhalten, ohne eine Aktion aufzuwenden.

UNKONTROLLIERTE FAHRZEUGE

Solltest du ein Fahrzeug nicht mehr aktiv lenken oder nicht mehr lenken können, wird dein Fahrzeug unkontrolliert. Wenn du deine Aktion verzögerst, wird das Fahrzeug unkontrolliert und agiert weiterhin zu seinem vorherigen Initiativewert. Dies trennt deinen Initiativewert von dem des Fahrzeugs. Das Fahrzeug bewegt sich zu deinem vorherigen Initiativewert weiter (siehe unten), bis ein Fahrzeuglenker die Kontrolle übernimmt, es gegen ein Hindernis fährt oder anderweitig zum Halten gebracht wird.

Sofern nicht anders festgelegt, bewegt sich ein unkontrolliertes Fahrzeug in Fahrtrichtung geradeaus weiter, als würden zwei Handlungen für Fahrzeuglenken bei seinem Zug genutzt. Mit jeder Handlung wird es schrittweise langsamer (meistens verliert es ein Viertel seiner bisherigen Bewegungsrate), bis es zum Halten kommt oder mit etwas kollidiert. Der SL kann bestimmen, dass es bei unebenem Gelände oder einer Steigung mehr Tempo verliert oder das Tempo bei Schwerelosigkeit bzw. Gefälle gleich bleibt oder sogar steigt.

Kontrolle übernehmen

Du kannst ein unkontrolliertes Fahrzeug als Bewegungsaktion unter Kontrolle bringen (siehe Seite 278). Während dieser Bewegungsaktion legt das Fahrzeug keine zusätzliche Entfernung zurück; du verbringst also die ganze Aktion nur damit, die Kontrolle zu übernehmen. Sobald diese Handlung ausgeführt wurde (d. h. die Bewegungsaktion abgeschlossen ist), finden die Aktionen des Fahrzeuges zu deinem Initiativewert statt und kannst du deine eventuell verbliebenen Aktionen zum Steuern des Fahrzeuges nutzen.

Zusammenstöße

Sollte ein unkontrolliertes Fahrzeug mit einem Hindernis oder anderen Fahrzeug zusammenstoßen, kommt es gewaltsam zum Stehen. Das unkontrollierte Fahrzeug und das fragliche Hindernis erleiden beide jeweils den doppelten Kollisionsschaden des Fahrzeuges. Sollte das unkontrollierte Fahrzeug mit einem kontrollierten Fahrzeug zusammenstoßen, kann der andere Fahrzeuglenker einen Fertigkeitswurf für Steuerung zum Ausweichen ablegen (wie wenn man ihn rammen wollte, siehe Seite 278). Sollte dieser Fahrzeuglenker ausweichen können, bewegt sich das unkontrollierte Fahrzeug weiter, wie oben unter „Unkontrollierte Fahrzeuge" beschrieben.

AUTOKONTROLLE

Manche Fahrzeuge verfügen über Autokontrolle, welche dir erlaubt deine Aktionen für andere Handlungen als zur Steuerung des Fahrzeugs aufzuwenden. Autokontrolle ist aber weitaus weniger effektiv als ein Autopilot. Du kannst nach einer Handlung für Fahrzeug lenken oder Vollgas geben als Schnelle Aktion die Autokontrolle einschalten. Sie bleibt aktiv, bis du sie (als Schnelle Aktion) wieder abschaltest oder bis das Fahrzeug nicht mehr bewegungsfähig ist. Wenn du die Autokontrolle verwendest, wird das Fahrzeug zwar unkontrolliert, bewegt sich aber jede Runde mit derselben Bewegungsrate geradeaus in dieselbe Richtung wie mit der letzten Handlung für Fahrzeug lenken (es bewegt sich, als würde es jeweils zwei Handlungen für Fahrzeug lenken nutzen, wenn dies die letzte Aktion des Fahrzeuglenkers war, bzw. als würde es die Handlung Vollgas geben verwenden, wenn dies seine letzte Aktion war). Die Autokontrolle verwendet das Ergebnis des letzten Fertigkeitswurfes des Fahrzeuglenkers für Steuerung für seine eigenen Fertigkeitswürfe für Steuerung.

AUTOPILOT

Manche Fahrzeuge besitzen eine Autopilot-KI, welche das Fahrzeug anstelle eines richtigen Piloten kontrollieren kann. Du kannst einen Autopiloten als Schnelle Aktion ein- oder ausschalten sowie einen Zielort eingeben. Der Autopilot versucht dann, diesen Ort zu erreichen, sofern es ihm möglich ist (und sofern er nicht zusätzlich mit einem Kennwort aktiviert werden muss oder auf andere Weise programmiert ist, dir nicht zu gehorchen).

Ein Fahrzeug mit aktivem Autopiloten gilt als kontrolliert. Der SL bestimmt die Aktionen des Autopiloten, dem alle Handlungen möglich sind, die auch ein echter Fahrzeuglenker mit dem Fahrzeug durchführen könnte. Autopiloten sind allerdings vorsichtig und riskieren nur selten die Intaktheit des Fahrzeuges. Sie versuchen niemals, ein Ziel zu rammen oder zu überfahren, wenn sie nicht entsprechend als Kriegsmaschine programmiert sind (dies steht in den Spielwerten).

Der Eintrag „Systeme" in den Spielwerten eines Fahrzeuges (siehe Seite 228) benennt den Modifikator eines vorhandenen Autopiloten auf Fertigkeitswürfe für Steuerung. Addiere auf solche Würfe zuerst den Modifikator des Autopiloten und dann den Modifikator des Fahrzeugs selbst (zu finden im Eintrag „Modifikatoren").

ANGRIFFE VON FAHRZEUGEN AUS

Wer von einem Fahrzeug aus Angriffe ausführt, erleidet den unter „Modifikatoren" in den Spielwerten aufgeführten Malus auf Angriffswürfe (siehe auch Seite 228). Es ist äußerst schwierig, aus oder von einem mit hoher Geschwindigkeit fahrenden Fahrzeug anzugreifen, daher könnte ein Fahrzeug einen höheren Modifikator aufweisen, wenn es mit Höchstgeschwindigkeit unterwegs ist (dieser Modifikator ist in Klammern angegeben). Dieser Malus gilt auch



noch, wenn sich das Fahrzeug in der letzten Runde mit Höchstgeschwindigkeit bewegt hat. Der Angriffsmalus gilt nicht, wenn das Fahrzeug angehalten wird.

Fahrzeugwaffen abfeuern

Das Abfeuern einer auf einem Fahrzeug befestigten Waffe funktioniert wie das Schießen mit einer normalen Fernkampfwaffe. Du musst allerdings die Waffen des Fahrzeuges aktivieren anstatt jene, die du in Händen hältst. Die Mali auf Angriffswürfe im Spielwerteeintrag „Modifikatoren" des Fahrzeuges finden zudem Anwendung bei Angriffen mit den Waffen eines Fahrzeuges.

Bei manchen Fahrzeugen können die Waffen über die Fahrzeugsteuerung aktiviert werden. Solche Waffen können von dir ausgelöst werden, während du das Fahrzeug lenkst. Du kannst aber Fahrzeugwaffen nicht im selben Zug abfeuern, in dem du die Handlung Vollgas geben oder eine andere Volle Aktion nutzt, da du nicht über genug Aktionen verfügst. Andere Fahrzeugwaffen müssen von Kreaturen auf demselben Fahrzeug bedient werden, die als Bordschützen eingeteilt sind.

Angriffe im Vorbeifahren

Viele Fahrzeuge erreichen Höchstgeschwindigkeiten, mit denen sie rasch kreuz und quer über den Bodenplan fahren können. Der SL muss daher unter Umständen Entscheidungen treffen, wenn Fahrzeuge den von der Karte abgedeckten Bereich verlassen und wieder zurückkehren wollen. Der SL bestimmt, wie lange dies dauert - normalerweise benötigt man für eine Kehrtwendung 1 Runde, da man zum Fahrzeuglenken und Richtungswechsel eine Bewegungsaktion benötigt.

Theoretisch könnten Kreaturen sich in ein Fahrzeug stürzen, Handlungen zum Beschuss von Gegnern vorbereiten, sobald sie auf 9 m herangekommen sind, das Fahrzeug über die Karte fahren und dann beim Vorbeikommen schießen. Derartige Manöver scheinen auf den ersten Blick erfolgversprechend, sind aber nicht unproblematisch. Erstens erleiden Angreifer einen hohen Malus auf alle Angriffe, nicht aber Gegner, welche Handlungen vorbereiten, das Feuer zu erwidern. Zweitens haben Gegner genug Zeit zur Vorbereitung, während das Fahrzeug sich nicht auf der Karte befindet. Sie könnten in Deckung gehen, Hindernisse für das Fahrzeug aufbauen oder sich einfach absetzen. Der SL könnte ferner bestimmen, dass Beteiligte während des Zeitraumes außerhalb des Bodenplans den Überblick verlieren, oder dass das Fahrzeug solche rabiate Taktiken nicht verträgt und letztendlich den Dienst verweigert.

MIT EINEM FAHRZEUG ENTKOMMEN

Da Fahrzeuge über eine Höchstgeschwindigkeit verfügen, die weitaus größer ist als die der meisten Kreaturen, können Kreaturen auf Fahrzeugen Gegnern in der Regel entkommen, welche zu Fuß unterwegs sind. Der SL hat das letzte Wort, ob ein Fahrzeug entkommen kann. Als Faustregel können Gegner ein Fahrzeug ein letztes Mal unter Beschuss nehmen, ehe Fahrzeug und Insassen entkommen, wenn es weiter entfernt ist, als die Gegner rennen können. Sollten die Gegner aber ebenfalls an Bord eines Fahrzeuges sein, können sie in der Regel die Verfolgung aufrechterhalten. Der Kampf geht dann als Fahrzeugverfolgungsjagd weiter (siehe Seite 282).

FAHRZEUGVERFOLGUNGSJAGDEN

Die taktischen Fahrzeugregeln im vorherigen Abschnitt sind für Kämpfe auf einem Raster gedacht, an denen Kreaturen in Fahrzeugen und Kreaturen zu Fuß beteiligt sind. Bei Hochgeschwindigkeitsrennen oder -verfolgungsjagden mit dahinrasenden Fahrzeugen spielen hinsichtlich Sieg oder Niederlage dagegen das Können des Fahrzeuglenkers (oder Piloten, Steuermannes) und die Umgebung die Hauptrolle. Das folgende System bietet ein eher erzählerisches System mit größerer Flexibilität, welches kein gewaltiges Raster zum Spielen erfordert.

RELATIVE POSITIONIERUNG

Bei einer Fahrzeugverfolgungsjagd musst du nur die relative Position der Fahrzeuge im Auge haben. Am einfachsten klappt dies mit Hilfe einer Reihe horizontaler Linien, die als Zonen bezeichnet werden - siehe auch das Schaubild auf Seite 283. Du kannst hierfür einen Bodenplan nutzen und einfach die vertikalen Linien ignorieren.

Als Faustregel werden Fahrzeuge in derselben Zone als 15 m voneinander entfernt behandelt. Sollte ein Fahrzeug zum anderen aufgeschlossen haben (siehe Aufschließen), werden die Fahrzeuge als angrenzend behandelt. Sie berühren einander nicht, so dass zwischen ihnen genug Platz ist, dass hinüberspringende Kreaturen dazwischen stürzen können. Fahrzeuge in benachbarten Zonen sind etwa 60 m voneinander entfernt.

Vorsprung

Wer gegenüber einem Gegner einen Vorsprung besitzt, ist im Vorteil. Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Steuerung gegen Gegner hinter dir. Solltest du natürlich in Führung sein, erhältst du diesen Bonus auf alle Würfe für Steuerung. Im Angriff erhältst du einen Bonus von +2 auf Angriffswürfe gegen Gegner und Fahrzeuge hinter dir.

PHASEN EINER FAHRZEUGVERFOLGUNGSJAGD

Ein Verfolgsjagd verläuft in drei Phasen, die unten detaillierter beschrieben werden. Lege zu Beginn der Verfolgung Initiativewürfe ab (oder verwende dieselbe Initiativereihenfolge, sollte ein rasterbasierender Fahrzeugkampf zu einer Verfolgungsjagd werden).

- **1. Handlungen des Fahrzeuglenkers:** Der Fahrzeuglenker jedes Fahrzeuges wählt seine Handlungen und legt die erforderlichen Fertigkeitswürfe außerhalb des normalen Initiativewertes des Charakters ab.
- **2. Vorankommen:** Der SL bewegt die Fahrzeuge in ihre neuen Zonen basierend auf den Handlungen, welche die Fahrzeuglenker gewählt haben (sofern ihre Fertigkeitswürfe gelungen sind). Der SL bestimmt zudem, ob ein Fahrzeug sich außer Reichweite der übrigen Fahrzeuge befindet und damit aus der Verfolgungsjagd fällt.
- **3. Kampf:** Fahrzeuglenker (sofern sie noch über Aktionen verfügen) und Passagiere führen ihre Aktionen in der Initiativereihenfolge aus, wie sie es normalerweise im Kampf tun. Passagiere und Fahrzeuglenker können auf andere Fahrzeuge schießen, sofern es die Waffenreichweite erlaubt. Fahrzeuglenker können imstande sein, mit ihren Fahrzeugen andere zu rammen.

Handlungen des Fahrzeuglenkers

Während der Fahrzeuglenkerphase wählt der Fahrzeuglenker jedes Fahrzeuges jene Handlungen, die er diese Runde nutzen möchte, um sein Fahrzeug zu steuern. Diese Handlungen führt er während dieser Phase in der Initiativereihenfolge aus. Die meisten Fahrzeuglenkerhandlungen erfordern eine Bewegungsaktion; für zwei dieser Handlungen ist eine Doppelte Handlung erforderlich, die eine Volle Aktion benötigt. Nur die Handlung Beschleunigen bewegt Fahrzeuge in dieser Phase voran. Bei allen anderen Fahrzeuglenkerhandlungen bewegt der SL die Fahrzeuge entsprechend während der Vorankommensphase voran. Sollten die Fahrzeuglenker am Ende der Fahrzeuglenkerphase noch Aktionen übrig haben, können sie sie während der Kampfphase in Initiativereihenfolge ausführen. Tabelle 8-3 enthält einen schnellen Überblick zu den Fahrzeuglenkerhandlungen.

Aufschließen (Bewegungsaktion)

Du kannst einen Fertigkeitswurf für Steuerung gegen SG = KRK des gegnerischen Fahrzeuges ablegen, um dein Fahrzeug an ein gegnerisches Fahrzeug in derselben Zone anzunähern. Zwei verbündete Fahrzeuge können ungehindert zueinander aufschließen. Dies erlaubt Passagieren des einen Fahrzeuges, das andere zu entern. In beiden Fällen schließt dein Fahrzeug automatisch zu allen anderen Fahrzeugen auf, die sich bereits einander angenähert haben. Du kannst Nahkampfangriffe gegen Personen auf anderen Fahrzeugen nur durchführen, wenn dein Fahrzeug zu dem ihren aufgeschlossen hat; siehe auch den Kasten auf Seite 284.

TABELLE 8-3: FAHRZEUGLENKERHANDLUNGEN BEI FAHRZEUGVERFOLGUNGEN

HANDLUNG DES FAHRZEUGLENKERS	FERTIGKEITS-WÜRFE	SG	ERGEBNIS
Aufschließen zu anderem Fahrzeug	Steuerung	KRK des gegnerischen Fahrzeuges	Personen an Bord eines Fahrzeuges können einander angreifen oder ein anderes Fahrzeug entern (und Fahrzeug bewegt sich in der Vorankommensphase um 1 Zone vorwärts)
Ausweichen	Steuerung	10 + Gegenstandsstufe des Fahrzeuges	Fahrzeug erhält einen Bonus von +2 auf seine RK (und bewegt sich in der Vorankommensphase um 1 Zone vorwärts)
Beschleunigen	Steuerung	17 + Gegenstandsstufe des Fahrzeuges	Fahrzeug bewegt sich augenblicklich um 1 Zone vorwärts (und 1 Zone Vorwärtsbewegung während der Vorankommensphase)
Doppelte Handlung*	Variiert	Speziell (jede mit einem Malus von -4)	Speziell - siehe Seite 283 (und Fahrzeug bewegt sich in der Vorankommensphase um 1 Zone vorwärts)
Losreißen	Steuerung	5 + KRK des gegnerischen Fahrzeuges	Beendet Aufschließen (und 1 Zone Vorwärtsbewegung während der Vorankommensphase)
Schritt halten	Steuerung	10 + Gegenstandsstufe des Fahrzeuges	Fahrzeug bewegt sich 1 Zone vorwärts während der Vorankommensphase)
Tricksen	Variiert (siehe Seite 283)	15 + Gegenstandsstufe des Fahrzeuges	Fahrzeuglenker hinter dir erleiden Malus von -2 auf Fertigkeitswürfe für Steuerung für 1 Runde (und 1 Zone Vorwärtsbewegung während der Vorankommensphase)
Verlangsamen	Nichts	Nichts	Fahrzeug bewegt sich während der Vorankommensphase nicht.

* Eine Doppelte Handlung ist eine Volle Aktion, die einem Fahrzeuglenker erlaubt, zwei der anderen in dieser Tabelle aufgeführten Handlungen zu wählen.



Ausweichen (Bewegungsaktion)

Du kannst einen Fertigkeitswurf für Steuerung gegen SG 10 + Gegenstandsstufe deines Fahrzeuges ablegen, um deinem Fahrzeug für 1 Runde einen Situationsbonus von +2 auf die RK zu verleihen. Solltest du die Handlung Ausweichen zwei Mal nutzen, sind die Boni nicht kumulativ.

Beschleunigen (Bewegungsaktion)

Du kannst einen Fertigkeitswurf für Steuerung gegen SG 17 + Gegenstandstufe deines Fahrzeuges ablegen, um bei Erfolg eine Zone vorzurücken. Sollte das Fahrzeug bei Betreten einer Zone (siehe Seite 285) auf eine Gefahr oder einen ähnlichen Effekt zu stoßen, wird dieser Effekt augenblicklich ausgelöst. Das Fahrzeug bewegt sich später in der Vorankommensphase um eine weitere Zone voran, selbst wenn dir der Fertigkeitswurf misslingt (außer er scheitert dir um 5 oder mehr).

Doppelte Handlung (Volle Aktion)

Du kannst zwei der bereits aufgeführten Fahrzeuglenkerhandlungen nutzen, erleidest aber auf jeden involvierten Fertigkeitswurf einen Malus von -4. Du nutzt die beiden Handlungen hintereinander, musst die zweite Handlung aber nicht wählen, ehe du das Ergebnis der ersten kennst. Du kannst auch eine Handlung mehrfach wählen. Solltest du dich entscheiden, auf die zweite Handlung zu verzichten, hebt dies nicht rückwirkend den Malus auf den ersten Fertigkeitswurf auf. Im Gegensatz zu anderen Fahrzeuglenkerhandlungen erfordert die Doppelte Handlung eine Volle Aktion.

Sollte dein Fahrzeug deutlich schneller sein als die anderen an der Verfolgung beteiligten Fahrzeuge, so hast du bei einer Doppelten Handlung einen Vorteil. Sollte die Höchstgeschwindigkeit deines Fahrzeuges die des schnellsten gegnerischen Fahrzeuges um wenigstens 15 Meter übertreffen, erleidest du nur einen Malus von -2 auf Fertigkeitswürfe im Rahmen einer Doppelten Handlung.

Unabhängig von der Anzahl der Fahrzeuglenkerhandlungen, die du als Teil einer Doppelten Handlung ausführst, bewegst du dich während der Vorankommensphase um maximal eine Zone vorwärts.

Losreißen (Bewegungsaktion)

Du kannst einen Fertigkeitswurf für Steuerung gegen SG 5 + KRK des gegnerischen Fahrzeuges ablegen, um dich von Fahrzeugen zu lösen, welche zu dir aufgeschlossen haben. Sollten mehrere gegnerische Fahrzeuge zu dir aufgeschlossen haben, berechnest du den SG aus der höchsten KRK unter den gegnerischen Fahrzeugen + 5 pro weiterem gegnerischen Fahrzeug. Sollten alle Beteiligten bereit sein, sich von einander zu lösen, ist kein Fertigkeitswurf für Steuerung zum Losreißen nötig.

Schritt halten (Bewegungsaktion)

Du kannst einen Fertigkeitswurf für Steuerung gegen SG 10 + Gegenstandstufe deines Fahrzeuges ablegen, um während der Verfolgungsjagd deine relative Position zu halten. Bei Erfolg bewegt sich dein Fahrzeug während der Vorankommensphase voran. Bei einem Misserfolg fällt dein Fahrzeug während dieser Phase um eine Zone zurück. Viele andere Fahrzeuglenkerhandlungen können während der Vorankommensphase dazu führen, dass ein Fahrzeug eine Zone vorrückt - allerdings sind die SG höher, so dass die Chance eines Fehlschlages auch höher ist.

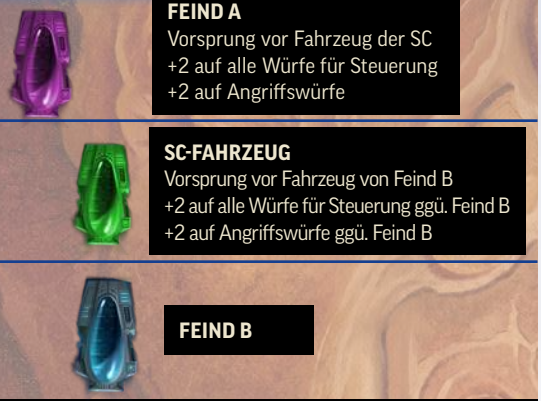
Tricksen (Bewegungsaktion)

Du kannst ein riskantes Manöver versuchen, bei dem du das Gelände nutzt oder eine unkonventionelle Route verwendest, um Verfolger abzuschütteln. Du legst einen Fertigkeitswurf gegen SG 15 + Gegenstandstufe deines Fahrzeuges ab. Bei der Fertigkeit kann es sich um Steuerung handeln, wenn komplexes Manövrieren nötig ist. Der SL könnte aber auch einen Fertigkeitswurf für Bluffen, Heimlichkeit oder anderes verlangen. Bei Erfolg unterliegen die Fertigkeitswürfe für Steuerung aller Fahrzeuge hinter dir für 1 Runde einem Malus von -2. Du kannst mit einer Doppelten Handlung mehrere Tricks versuchen, legst den Fahrzeugen hinter dir damit aber keine kumulativen Mali auf. Sollten allerdings mehrere Fahrzeuglenker erfolgreich die Handlung Tricksen nutzen, sind die Mali für Fahrzeuge hinter ihnen kumulativ.

Beispiel für Fahrzeugverfolgungsjagden

Fahrzeuglenkphase

In diesem Beispiel befinden sich die SC in einer Verfolgungsjagd mit zwei gegnerischen Fahrzeugen - eines ist eine Zone voraus, das andere hängt eine Zone hinterher. Die gegnerischen Fahrzeuglenker haben ihre Handlungen ausgeführt, nun sind die SC an der Reihe.



Handlungen des Fahrzeuglenkers: Beschleunigen

Der SC-Fahrzeuglenker wählt eine Doppeltes Handlung für Beschleunigen und Aufschließen. Er beschleunigt erfolgreich ...



Handlungen des Fahrzeuglenkers: Aufschließen

... und schließt dann erfolgreich zu Feind A auf. In der Vorankommensphase wird Feind B zwei Zonen zurückliegen, den Anschluss verlieren und die Verfolgung verlassen.



AUFSCHLIESSEN

Fahrzeuge in derselben Zone können zueinander aufschließen, so dass sie Kopf an Kopf und innerhalb von Nahkampfreichweite sind. Sollten zwei oder mehr Fahrzeuge zueinander aufschließen, so bewege ihre Miniaturen oder Aufsteller nebeneinander. Die Passagiere und Fahrzeuglenker können in der Kampfphase gegeneinander Nahkampfangriffe ausführen oder versuchen, das jeweils andere Fahrzeug zu entern. Ein Fahrzeug, das zu einem anderen aufgeschlossen hat, kann nur die Handlung Losreißen (siehe Seite 282) nutzen, um diesen Zustand wieder zu beenden, nicht aber Beschleunigen, Verlangsamen oder zu einem anderen Gegner aufschließen.

Verlangsamen (Bewegungsaktion)

Dein Fahrzeug bewegt sich während der Vorankommensphase nicht. Diese Fahrzeuglenkerhandlung erfordert keinen Fertigkeitswurf.

Vorankommen während der Verfolgung

In der Vorankommensphase bewegt der SL die Fahrzeuge basierend auf den Handlungen der Fahrzeuglenker und ob sie die erforderlichen Fertigkeitswürfe bestanden haben. Dann bestimmt er, ob und welche Beteiligten fliehen konnten, ob jemand zurückgeblieben ist und ob die Verfolgung beendet ist.

Fahrzeuge vorrücken

Der SL bewegt alle Fahrzeuge um eine Zone vorwärts, deren Fahrzeuglenkern wenigstens ein erforderlicher Fertigkeitswurf gelungen ist. Sollten einem Fahrzeuglenker alle versuchten Fertigkeitswürfe für Steuerung misslungen sein oder hat er absichtlich verlangsamt, so bewegt sich sein Fahrzeug nicht voran. Sollte der Fahrzeuglenker die Handlung Schritt halten versucht haben, er aber gescheitert sein, fällt sein Fahrzeug stattdessen um eine Zone zurück. Sollte der Fahrzeuglenker die Handlung Beschleunigen versucht haben, er aber gescheitert sein, bewegt sich sein Fahrzeug immer noch um eine Zone vorwärts, sofern er um weniger als 5 gescheitert ist. Da einem Fahrzeuglenker alle Fertigkeitswürfe misslingen müssten, damit er nicht vorankommt, müsste ein Fahrzeuglenker, der die Handlung Beschleunigen zwei Mal nutzt, bei beiden Fertigkeitswürfen um 5 oder mehr scheitern, um nicht voranzukommen. Die Handlung Verlangsamen ersetzt die Vorwärtsbewegung, die aus anderen, erfolgreichen Fertigkeitswürfen für Steuerung resultieren würde. Sollten also z. B. einem Fahrzeuglenker die Handlungen Ausweichen und Verlangsamen gelingen, erhält er den Bonus auf die RK seines Fahrzeuges, käme aber nicht voran. Behandle unkontrollierte Fahrzeuge, als wären ihren Fahrzeuglenkern alle Fertigkeitswürfe für Steuerung misslungen.

Sollte ein Fahrzeug zu einem anderen erst aufschließen, dem Fahrzeuglenker dann aber alle Fertigkeitswürfe scheitern, bewegt es sich immer noch mit dem anderen Fahrzeug vorwärts, sofern dieses vom SL voranbewegt wird. Das andere Fahrzeug erlangt aber dennoch alle Boni, als hätte es eine Zone Vorsprung (auch wenn beide Fahrzeuge in derselben Zone verbleiben). Sollten alle Fahrzeuge, die zueinander aufgeschlossen haben, bei all ihren Fertigkeitswürfen scheitern, bewegt sich keines.

Gefahren und andere Effekte, die bei der Bewegung in eine Zone zum Tragen kommen, werden augenblicklich ausgelöst (siehe Umgebung auf Seite 285, da Umgebungen zuweilen mit besonderen Gefahren verbunden sind).

Entkommen und Zurückbleiben

Du scheidest aus der Verfolgungsjagd aus, wenn du entkommst oder zurückbleibst. Während der Vorankommensphase entkommst du, wenn du am Ende allen Gegnern um wenigstens zwei Zonen voraus bist. Du scheidest aus, wenn du wenigstens zwei Zonen hinter den anderen zurückliegst.

Solltest du entkommen können, dies aber nicht wollen, kannst du dich freiwillig am Ende der Vorankommensphase nur eine Zone vor den anderen Beteiligten positionieren.

Solltest du zurückbleiben, kannst du möglicherweise wieder zum Rest aufschließen, wenn es der SL zulässt und außergewöhnliche Umstände vorliegen, welche dies auch erlauben. Dasselbe gilt für den Fall, dass du entkommen konntest, aber einen Hinterhalt legen willst, um noch an der Verfolgung beteiligten Verbündeten zu helfen.

Beispiel: Nehmen wir an, die SC fliehen in einem Erkundungsbuggy vor einem Polizeifahrzeug. Sie haben aktuell eine Zone Vorsprung. Während der Fahrzeuglenkerhandlungsphase legt der SC-Fahrzeuglenker erfolgreich einen Fertigkeitswurf für Steuerung zum Beschleunigen ab. Dies bewegt den Buggy sofort um eine Zone vorwärts, so dass er nun zwei Zonen Vorsprung gegenüber der Polizei hat. Der Polizeibeamte versucht ebenfalls die Handlung Beschleunigen, schafft aber seinen Wurf für Steuerung nicht, so dass der Abstand gleich bleibt. Während der Vorankommensphase bewegen sich beide Fahrzeuge jeweils um eine Zone vorwärts. Da die SC aber am Ende der Zone zwei Zonen Vorsprung haben, entkommen sie und verlassen die Verfolgungsjagd.

Bei diesem Beispiel hat es dasselbe Ergebnis, wenn die SC entkommen oder die Polizei zurückbleibt. Doch was wäre, wenn die SC von zwei Polizeifahrzeugen verfolgt werden und einem der Beamten doch der Fertigkeitswurf für Steuerung für Beschleunigen gelingt? In diesem Fall wäre ein Polizeifahrzeug eine Zone hinter den SC und das andere wäre zwei Zonen entfernt. Das zweite Polizeifahrzeug würde aus der Verfolgung ausscheiden, die SC würden aber nicht entkommen, da sie nicht allen Gegnern gegenüber zwei Zonen Vorsprung haben.

Eine Verfolgung beenden

Sollten entweder alle Gegner oder du und deine Verbündeten entkommen bzw. zurückbleiben, so ist die Jagd beendet. Eine Gruppe kann entkommen, indem sie sich derart zurückfallen lässt, dass sie zurückbleibt, allerdings können die anderen Beteiligten leicht umdrehen und sich diese Gruppe dann vornehmen, ehe sie wieder Fahrt aufnehmen kann.

Kampf

Die letzte Phase jeder Runde ist der Kampf. Dieser erfolgt in der Initiativereihenfolge. Charaktere können die ihnen im Kampf üblicherweise verfügbaren Handlungen nutzen, aber es gelten die folgenden Anpassungen: Fahrzeuglenker können während der Kampfphase handeln, wenn sie noch über Aktionen verfügen. Aufgrund der raschen Fortbewegung der Fahrzeuge während einer Verfolgung unterliegen alle Angriffe dem im Eintrag Modifikatoren in den Werten des Fahrzeuges aufgeführten Malus. Da aber alle Beteiligten mit hohem Tempo unterwegs sind, gleicht sich dies leicht aus, weshalb der normale Malus anstelle des höheren Malus zum Tragen kommt, der bei Höchstgeschwindigkeit gilt.

Fernkampfangriffe

Passagiere und Fahrzeuglenker von Fahrzeugen können Fernkampfangriffe gegen andere Fahrzeuge oder deren Passagiere in derselben oder einer benachbarten Zone ausführen. Sofern nicht anders festgelegt, unterliegen diese Fernkampfangriffe den normalen Regeln für Angriffe von Fahrzeugen aus (siehe Seite 281). Um die Reichweite zwischen zwei Fahrzeugen zu bestimmen, siehe auch Seite 282, „Relative Positionierung".

Als Passagier kannst du mit deinen Fernkampfwaffen oder Fähigkeiten angreifen. Als Schütze kannst du mit den Waffen des Fahrzeuges angreifen, siehe auch Seite 281, „Fahrzeugwaffen abfeuern". Als Fahrzeuglenker kannst du nur angreifen, wenn du über eine Standard-Aktion verfügst. Ein Voller Angriff ist dir nur möglich, wenn du während der Fahrzeuglenkerhandlungsphase das Fahrzeug unkontrolliert gelassen hast.

Passagiere können gegnerische Fahrzeuge direkt angreifen. Passagiere oder Fahrzeuglenker gegnerischer Fahrzeuge sind dagegen schwieri-



ger zu treffen. Mit Ausnahme völlig offener Fahrzeuge bieten alle Fahrzeuge ihren Passagieren in der Regel Deckung (siehe Seite 228).

Aufgrund der hohen Geschwindigkeit, des Windes und anderer Faktoren, die möglicherweise auch der Umgebung (siehe unten) entstammen, könnten manche Waffen während einer Verfolgung nicht effektiv funktionieren. Beispielsweise ist es nahezu unmöglich, bei hoher Geschwindigkeit eine Granate von einem Fahrzeug auf ein anderes zu werfen. Der SL hat das letzte Wort, was während einer Verfolgung genutzt werden kann und welchen Mali schwierige Angriffe unterliegen.

Nahkampfangriffe

Jemand auf einem Fahrzeug kann Nahkampfangriffe gegen Ziele auf einem feindlichen Fahrzeug ausführen, welches zum eigenem Fahrzeug bzw. zu dem ihr Fahrzeug aufgeschlossen hat. Du kannst Nahkampfangriffe gegen Ziele in einem feindlichen Fahrzeug aber nur mit Waffen ausführen, welche über die Eigenschaft Reichweite verfügen. Zudem besitzen die Ziele meistens eine Form von Deckung durch das Fahrzeug. Selbst wenn eure Fahrzeuge zueinander aufgeschlossen haben und du eine Waffe mit Reichweite verwendest, bedrohst du nicht die Felder des anderen Fahrzeuges.

Ein Fahrzeug entern

Haben zwei Fahrzeug zueinander aufgeschlossen und bist du ein Passagier, kannst du versuchen, als Bewegungsaktion, welche Gelegenheitsangriffe provoziert, von einem Fahrzeug auf das andere überzuwechseln. Dies funktioniert wie das Betreten eines Fahrzeuges im normalen Kampf, erfordert aufgrund der Geschwindigkeit und Bewegung aber einen Fertigkeitswurf für Akrobatik oder Athletik gegen SG 5 + KRK des Zielfahrzeuges. Scheiterst du um weniger als 5, kannst du nicht auf das andere Fahrzeug überwechseln und verbleibst auf deinem Fahrzeug. Scheiterst du um 5 oder mehr, so stürzt du von deinem Fahrzeug herab und erhältst den Zustand Liegend. Du erleidest den doppelten Fallschaden, den du normalerweise aufgrund der Falldistanz erhalten würdest, oder 1W6 Fallschaden, solltest du weniger als 3 m weit fallen. Sobald du auf ein gegnerisches Fahrzeug gewechselt bist, unterliegst du nicht mehr dem Malus deines vorherigen Fahrzeuges auf Angriffswürfe, sondern dem Malus des aktuellen Fahrzeuges.

Kollisionen

Wenn du ein Fahrzeug lenkst, kannst du als Standard-Aktion einen Fertigkeitswurf für Steuerung gegen einen SG in Höhe der KRK des gegnerischen Fahrzeuges ablegen, um ein anderes Fahrzeug zu rammen, zu dem du aufgeschlossen hast oder das zu dir aufgeschlossen hat. Bei Erfolg fügt dein Fahrzeug seinen Kollisionsschaden zu, erleidet selbst aber die Hälfte dieses Schadens. Der Kollisionsschaden eines Fahrzeuges ist in seinen Spielwerten im Eintrag Angriff (Kollision) aufgeführt (siehe Seite 228).

UMGEBUNG

Die Umgebung, in der eine Verfolgungsjagd stattfindet, kann ihren Verlauf drastisch beeinflussen. Heftiger Verkehr, Hindernisse und gewundene Pfade können allesamt eine Verfolgungsjagd behindern oder strategische Optionen für die beteiligten Fahrzeuge hinzufügen. Der SL entscheidet, welche Umgebungseffekte auf die Verfolgungsjagd einwirken - die auf Seite 286 folgenden Beispiele können als Inspiration dienen. Die Umgebung könnte sich auf die gesamte Verfolgung oder nur ein paar Zonen auswirken, falls dies mehr Sinn für die Szene ergibt.

Umgebungszonen

Bei Umgebungseffekten, welche nur Teile der Strecke der Verfolgungsjagd betreffen, sollte der SL eine oder mehrere Zonen als Umgebungszonen wählen, welche Gefahren enthalten. Der SL sollte eine Umgebungszone aber erst enthüllen, wenn das führende Fahrzeug sie sehen kann.

TABELLE 8-4: ANGRIFFE UND SCHADEN DURCH GEFAHREN

HG	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN
1/4	+3	2W4
1/3	+4	2W4
1/2	+6	3W4
1	+8	4W4
2	+9	5W4
3	+10	5W4
4	+11	5W6
5	+12	5W8
6	+14	6W8
7	+15	6W10
8	+17	7W10
9	+19	8W10
10	+20	9W10
11	+21	10W10
12	+23	11W10
13	+24	12W10
14	+25	14W10
15	+26	15W10
16	+28	17W10
17	+29	18W10
18	+30	20W10
19	+31	23W10
20	+32	25W10

Umgebungsarten

Umgebungen können sich auf fünf Hauptarten auf Fahrzeuge bei Verfolgungsjagden auswirken:

- **Aktive Gefahren:** Gefahren können die beteiligten Fahrzeuge direkt behindern oder beschädigen. Sie können anhaltend oder nur vorübergehend sein. Manche Gefahren führen einen Angriff gegen ein Fahrzeug aus, wenn es die Zone der jeweiligen Gefahr betritt. Die Gefahr könnte nur ein Mal ausgelöst werden oder aber alle Fahrzeuge betreffen, welche in die fragliche Zone hineinfahren. Entscheide, ob eine Gefahr Schaden verursacht, ein Fahrzeug vom Kurs abbringt oder beides tut. Der HG der Gefahr sollte nicht zu sehr von der Gegenstandsstufe der beteiligten Fahrzeuge abweichen. Sie sollte den korrespondierenden Angriffsbonus und Schaden nutzen (siehe Tabelle 8-4: Angriffe und Schaden durch Gefahren). Sollte eine Gefahr ein Fahrzeug vom Kurs abbringen, erleidet der betroffene Fahrzeuglenker 1 Runde lang einen zusätzlichen Malus von -4 auf Fertigkeitswürfe für Steuerung. Sollte eine Gefahr Schaden verursachen und das Ziel vom Kurs abbringen, so reduziere den Angriffsbonus der Gefahr um 2 und halbiere den Schaden.
- **Veränderte Angriffe:** Angriffe können durch schlechtes Wetter oder Sichthindernisse erschwert werden. Nutze bei solchen Umgebungen die normalen Regeln für Deckung, Tarnung und Sichtlinie. In nur sehr seltenen Fällen wirken sich die Umgebung positiv auf Angriffe aus. Liegt dies vor, so kannst du die normalen Mali auf Angriffe während Verfolgungsjagden reduzieren.
- **Veränderte Fortbewegung:** Manche Umgebungen machen die Fortbewegung leichter, schwieriger oder komplizierter. Dies könnte bei einer Verfolgung durch eine Raumstation auftreten, wenn Zonen über keine künstliche Schwerkraft verfügen, oder bei einer schlammigen Ebene, wo Fahrzeuge steckenbleiben könnten. Derartige Einflüsse generieren in der Regel einen Bonus von +2 oder einen Malus von -2 auf Fertigkeitswürfe, die im Rahmen von Handlungen des Fahrzeuglenkers fällig werden. Die Umgebung kann sich zudem unterschiedlich auf unterschiedliche Fahrzeugtypen auswirken: Ein Fahrzeug mit Radantrieb könnte in schlammigem Gelände einen Malus erhalten, nicht aber ein Schwebefahrzeug, welches nicht steckenbleiben kann. Ebenso wirken sich diese Effekte auf verschiedene Handlungen aus. Ein starkes Gefälle könnte Beschleunigen erleichtern, aber Schritt

halten erschweren und vielleicht sogar einen Fertigkeitswurf zum Verlangsamen erfordern.

- **Neue Tricks:** Umgebungen können Fahrzeuglenkern für die Handlung Tricksen neue Tricks während der Fahrzeuglenkerhandlungsphase eröffnen. In einer Schlucht könnten z. B. hervorstehende Felsen angefahren werden, damit sie im Weg der Gegner zum Liegen kommen. Entgegenkommender Verkehr könnte auf deine Gegner gelenkt werden. Der SG solcher Tricks ist meistens um 2 bis 4 höher als normal, dafür sollten die Effekte aber eindrucksvoller sein. Spielmechanisch könnte der Effekt einen größeren Malus auf die gegnerischen Fertigkeitswürfe für Steuerung (-4 bis -6) generieren oder vielleicht eine ganz neue Gefahr in der Zone direkt hinter dem Fahrzeug schaffen (siehe Seite 285, „Aktive Gefahren").
- **Unterschiedliche Routen:** Es ist möglich, dass Beteiligte an einer Verfolgungsjagd leicht abweichende Routen durch eine Zone nutzen, um taktische Vorteile zu erlangen. Derartiges funktioniert wie zwei parallel verlaufende Zonen in derselben Zone. Dabei weicht die Umgebung der einen Zone von der anderen ab; meist gilt dort Veränderte Fortbewegung (im Falle einer Abkürzung) oder gibt es dort eine aktive Gefahr (im Falle einer gefährlichen Zone). Der Fahrzeuglenker bestimmt, welcher Route er folgt, wenn er seine Handlung nutzt. Selbst wenn sich zwei Fahrzeuge in derselben Zone befinden, können sie nicht miteinander interagieren, sollten sie auf unterschiedlichen Routen unterwegs sein. Dies gilt in der Regel nur für eine Zone, ehe die Routen wieder zusammenführen.

Sollten Fahrzeuge, die zueinander aufgeschlossen haben, unterschiedliche Routen nutzen, so trennen sie sich automatisch. Wenn die Routen wieder zusammenführen, so schließen Fahrzeuge wieder zueinander auf, die vorher zueinander aufgeschlossen hatten und sich noch in derselben Zone befinden.

Beispiele für Umgebungen

Die folgenden Beispielumgebungen liefern weitere Details über ihre Eigenschaften samt der damit verbundenen Modifikatoren.

Ein SL kann diese Beispielumgebungen und die Modifikatoren zur Orientierung nutzen, um eigene Umgebungen zu entwerfen und passende Merkmale zu wählen.

Aquatische Umgebung

Dies sind Beispielmerkmale für eine aquatische Umgebung.

- **Aktive Gefahren:** Megahai-Angriff (wenn ein Fahrzeug erstmals die Zone betritt, greift ein Megahai am Ende der Vorankommensphase das letzte Fahrzeug an und bewegt sich dann mit den Fahrzeugen, wobei er jede Runde das jeweils letzte Fahrzeug angreift), Piranhaschwärme (greifen in jeder Runde nach der Vorankommensphase ein zufällig ausgewähltes Fahrzeug an).
- **Veränderte Angriffe:** Verängstigte Tintenfischschule oder plötzliches Unwetter (Tarnung), Unterwassergeröll (Deckung)
- **Veränderte Fortbewegung:** Entgegengesetzte Strömung (-2 auf Steuerung), schnelle Strömung in Fahrtrichtung (+2 auf Steuerung)
- **Neue Tricks:** Zerstreue eine Walschule (veränderte Fortbewegung verleiht Verfolgern -4 auf Steuerung), Schlamm aufwirbeln (erzeugt Tarnung)
- **Unterschiedliche Routen:** Korallenriff (-2 auf Steuerung oder -2 auf Fertigkeitswurf für Tricksen), Schiffswrack (Abkürzung: +2 auf Steuerung für Beschleunigen bzw. Schritt halten oder +2 auf Wurf für Tricksen)

Ausgebaute Straße als Umgebung

Dies sind Beispielmerkmale für eine Straßenumgebung.

- **Aktive Gefahren:** Entgegenkommender Verkehr (greift jedes Fahrzeug an, welches in die Zone fährt), Polizeisperre (könnte weitere Verfolger in Form von Polizeifahrzeugen generieren)
- **Veränderte Angriffe:** Säulen oder Pfeiler (Deckung), Rauchwolken (Tarnung)
- **Veränderte Fortbewegung:** Beschädigte Straße (-1 auf Steuerung), steiler Hügel (+1 auf Steuerung abwärts oder -1 auf Steuerung aufwärts)
- **Neue Tricks:** Verkehr auf Gegner umlenken (neue aktive Gefahr), Verkehrszeichen hacken (veränderte Fortbewegung gibt Verfolgern -2 auf Steuerung)
- **Unterschiedliche Routen:** Hyperröhre (+4 auf Steuerung zum Beschleunigen, aber -2 auf Steuerung bei allen anderen Handlungen), Straße an der Oberfläche (-1 auf Steuerung im Vergleich zu einer ausgebauten Straße), Tunnel (Abkürzung: +2 auf Steuerung für Beschleunigen bzw. Schritt halten oder +2 auf Wurf für die Handlung Tricksen)

Waldumgebung

Dies sind Beispielmerkmale für eine Waldumgebung.

- **Aktive Gefahren:** Wütende Bestien (greifen 2 Runden lang am Ende jeder Vorankommensphase das jeweils letzte Fahrzeug an), umstürzender Baum (greift das erste Fahrzeug an, welches in die Zone fährt)
- **Veränderte Angriffe:** Sichtversperrende Baumstümpfe (Tarnung), abprallende Schüsse (10 % Chance, dass ein fehlgehender Fernkampfangriff abprallt und ein Fahrzeug trifft, welches zum ursprünglichen Ziel angrenzend ist - dies kann nicht das angreifende Fahrzeug treffen)
- **Veränderte Fortbewegung:** Dicht zusammenstehende Bäume (-2 auf Steuerung), dicke Laubschicht (-2 auf Steuerung)
- **Neue Tricks:** Pflanzen zur Tarnung nutzen, Buschwerk umstoßen zum Blockieren von Wegen (veränderte Fortbewegung gibt Verfolgern -4 auf Steuerung)
- **Unterschiedliche Routen:** Versteckte Höhle (Abkürzung: +2 auf Steuerung zum Beschleunigen bzw. Schritt halten oder +2 für Tricksen), Klippe als Rampe nutzen (+2 auf Steuerung zum Beschleunigen, -2 auf Steuerung für alle anderen Handlungen)

Wüstenumgebung

Dies sind Beispielmerkmale für eine Wüstenumgebung.

- **Aktive Gefahren:** Todeswurmangriff (wenn ein Fahrzeug erstmals die Zone betritt, greift ein Todeswurm am Ende der Vorankommensphase das letzte Fahrzeug an und bewegt sich dann mit den Fahrzeugen, wobei er jede Runde das jeweils letzte Fahrzeug angreift), herabfallende Felsen (greifen das erste Fahrzeug an, welches in die Zone fährt).
- **Veränderte Angriffe:** Felsspitzen (Deckung), Sandsturm (Vollständige Tarnung)
- **Veränderte Fortbewegung:** Tiefer Sand (-2 auf Steuerung), Schlammebene (-2 auf Steuerung)
- **Neue Tricks:** Staubwolken aufwirbeln (erzeugt Tarnung), Felsen umstoßen (neue aktive Gefahr)
- **Unterschiedliche Routen:** Sandgrube eines Riesenameisenlöwen (Gefahr, wenn man ihr nicht ausweicht), enge Schlucht (Abkürzung: +2 auf Steuerung für Beschleunigen bzw. Schritt halten oder +2 auf Wurf für Tricksen)

ERFAHRUNG FÜR FAHRZEUGVERFOLGUNGSJAGDEN

SC erhalten Erfahrungspunkte, wenn sie Verfolgungsjagden mit Fahrzeugen überstehen. Berechne die EP anhand der HG der Kreaturen in den gegnerischen Fahrzeugen plus der HG aller begegneten aktiven Gefahren und vergebe EP für jeden HG per Tabelle 11-3: Erfahrungspunktebelohnungen auf Seite 390. Die SC können nur ein Mal für jede Kreatur EP erhalten. Sollten sie also eine Kreatur während einer Verfolgung im Kampf besiegen, erhalten sie diese EP am Ende einer geschafften Verfolgung nicht erneut.

Der SL kann bestimmen, dass eine erfolgreiche Verfolgungsjagd durch besonders gefährliches Gelände zusätzliche Erfahrung liefert.



BEISPIEL EINER FAHRZEUGVERFOLGUNGSJAGD

Spielleiterin Lissa leitet für eine vierköpfige Spielergruppe, deren Charaktere gerade nach einem erfolgreichen Überfall auf das Hauptquartier der Akitonischen Rotstreiferbande auf der Flucht sind. Joe spielt **Buddy**, einen Androiden-Technomanten. Crystal spielt **Sssazza**, eine veskische Solarierin, die zu Wutausbrüchen neigt. Tonya spielt **Cha'lak,** eine schirrische Aspirantin und Schülerin der Akasha-Aufzeichnungen. Mark spielt **Merris**, einen Korascha-Laschunta-Gesandten, dessen Sarkasmus seine Gegner plagt.

Während die Helden in einem gestohlenen Erkundungsbuggy (siehe Seite 228) durch die Stadt rasen, bemerken sie, dass sie von zwei Einfachen E-Rädern (siehe Seite 228) verfolgt werden. Zwei zornige ysokische Gangster sind ihnen auf den Fersen! Wenn die SC sie abschütteln können, könnten sie vielleicht untertauchen, bis Gras über die Sache gewachsen ist. Eine Fahrzeugverfolgungsjagd beginnt!

Buddy
Sssazza
Cha'lak
Merris

Die SL zeichnet auf einem Bodenplan horizontale Linien ein, um mehrere Zonen zu repräsentieren (siehe Seite 282), und platziert alle Fahrzeuge in der zentralen Zone.

SL Die Rotstreifer kommen auf E-Rädern aus einer Seitenstraße und fuchteln mit Laserpistolen. Würfelt für Initiative!

Die Spieler würfeln ihre Initiative und der SL die Initiative der Ysokis aus. Sssazza hat eine 18, Buddy eine 16, Merris eine 12, die Ysoki haben eine 11 und Cha'lak eine 6. Buddy ist der Fahrzeuglenker der SC, während jeweils ein Ysoki ein Einfaches E-Rad lenkt. Buddy ist an der Reihe, seine Fahrzeuglenkerhandlungen für den Erkundungsbuggy auszuführen.

SL Ok, Zeit für die Handlungsphase der Fahrzeuglenker. Buddy, was machst du?

Buddy: Ich will beschleunigen und dann in einer Gasse verschwinden. Vielleicht können wir sie abschütteln.

Buddy nutzt seine Volle Aktion für eine Doppelte Handlung. Zuerst nutzt er die Handlung Beschleunigen, welche einen Fertigkeitswurf für Steuerung verlangt, dann die Handlung Tricksen, um in einer Gasse abzutauchen. Die SL legt fest, dass die Handlung Tricksen einen Fertigkeitswurf für Steuerung erfordert, da es schwierig ist, den Buggy in die Gasse zu lenken. Buddy hat aufgrund der Doppelten Handlung einen Malus von -4 auf beide Fertigkeitswürfe.

Sein Wurf für Steuerung zum Beschleunigen hat SG 18. Buddy hat einen Fertigkeitsbonus von +8 auf Würfe für Beschleunigen. Er würfelt mit einem W20 eine 18 (-4 +8) und erlangt insgesamt 22. Der Buggy rückt augenblicklich eine Zone vor und wird während der Vorankommensphase eine weitere Zone vorrücken. Der SG des Fertigkeitswurfes für die Handlung Tricksen ist 16. Buddy würfelt eine 5, womit er insgesamt eine 9 erreicht - er schafft es nicht, unauffällig in der Seitenstraße zu verschwinden.

SL Die Ysokis versuchen, euch einzuholen!

Jeder Ysoki versucht ebenfalls die Handlung Beschleunigen, wofür er eine Bewegungsaktion nutzen muss. Der SG der Fertigkeitswürfe für Steuerung ist 18 (17 +1 für die Gegenstandsstufe der E-Räder), jeder Ysoki besitzt einen Modifikator von +5 auf Würfe für Steuerung. Die Modifikatoren ihrer Fahrzeuge bringen den Ysokis jeweils einen Bonus von +2 auf Würfe für Steuerung.

Ein Ysoki würfelt eine 12, was zu einem Endergebnis von 19 führt. Dieser Ysoki rückt augenblicklich eine Zone vor und wird während der Vorankommensphase eine weitere Zone vorrücken. Der andere Ysoki würfelt eine 2, was zu einem Endergebnis von 9 führt. Dies ist ein Fehlschlag um mehr als 5, so dass der zweite Ysoki sich nicht vorwärts bewegt und sich auch in der Vorankommenphase nicht fortbewegen wird.

SL Der zweite Ysoki hat offenbar Probleme mit seinem Motor. Gut, kommen wir zur Vorankommensphase.

Der Buggy und ein E-Rad bewegen sich eine weitere Zone voran, während das zweite E-Rad sich nicht bewegt. Es ist zwei Zonen hinter dem Rest des Feldes und bleibt somit zurück.

SL Du und der Ysoki fahren über eine Kanalbrücke, ehe sie sich anhebt. Der andere ist raus aus der Verfolgungsjagd.

Sssazza: Nur noch einer! Ich kümmere mich um ihn!

SL Wir sind in der Kampfphase. Du hast den höchsten Initiativewert, also los.

Sssazza: Ich schieße auf sein Hinterrad.

Sssazza feuert einen Schuss aus ihrer Azimut-Laserpistole, addiert ihren Bonus auf Angriffe mit dieser Waffe und zieht den Malus von -2 ab, den Angriffe vom Buggy aus unterliegen. Sie erreicht insgesamt 9. Dies vergleicht sie mit der ERK des Fahrzeuges, welche 10 beträgt - der Schuss geht knapp daneben.

Sssazza: Verdammte Erbsenpistole!

SL Oh, du warst so nah dran. Buddy, du bist am Zug, allerdings hast du deine Volle Aktion zum Lenken des Buggy bereits aufgewendet. Merris, du bist dran.

Merris: Ich schieße ebenfalls auf den Reifen.

Merris erzielt insgesamt 15, daher trifft er. Er würfelt 1W4 und verursacht 2 Schaden.

SL Der Ysoki zetert wütend, als sein Hinterrad zu rauchen beginnt. Jetzt ist er dran - und er sieht dich direkt an, Merris!

Der Ysoki nutzt seine verbliebene Standard-Aktion, um mit seiner Flammenpistole zu schießen. Schüsse vom E-Rad aus unterliegen einem Malus von -1. Der Ysoki erzielt 11, was nicht genügt, um Merris' ERK zu treffen.

SL Cha'lak, der E-Rad des Ysokis sieht gar nicht mehr gut aus. Was machst du?

Cha'lak: Friss Asphalt, Ratte! - Ich schieße auf den anderen Reifen!

Cha'lak würfelt bei ihrem Angriffswurf mit ihrer Taktischen Halbautomatikpistole eine Natürliche 20. Es ist ein Kritischer Treffer! Sie würfelt ihren normalen Schadenswürfel zwei Mal und erzielt mit 2W6 eine 5. Dies reduziert das E-Rad des Ysokis auf 0 Trefferpunkte. Es ist nur noch ein Wrack.

SL Das Enerrad bricht aus und der Ysoki landet auf der Straße!

Da die SC einem Bandenmitglied entkommen und das Fahrzeug des anderen zerstört haben, ist die Verfolgungsjagd beendet. Die SC können ihren gestohlenen Erkundungsbuggy und ihre Beute in ihr Hauptquartier bringen.



RAUMSCHIFFE 9



WELTRAUMREISEN

Niemand weiß, von welcher Welt im System der Paktwelten das erste Raumschiff gestartet ist, doch zu Beginn der Moderne verfügte nahezu jede Welt über irgendeine Form des interplanetaren Reisens. Bei manchen war dies reine Magie in Form mächtiger Zauber oder Artefakte oder schneller Sprünge durch andere Existenzebenen, welche Reisenden erlaubte, zur Zielwelt zu gelangen. Für andere war dagegen die luftleere Weite des Weltalls nur ein anderes Meer, welches es zu überqueren galt. Und dies taten sie mittels diverser Fahrzeuge, manche magischer, manche mechanischer, andere biologischer oder sogar göttlicher Natur.

Mit fortschreitender Technik sanken die Reisezeiten zwischen den Welten von Monaten und Jahren auf Tage und die optimalen Routen zwischen den Planeten füllten sich mit Raumfahrzeugen. Doch auch in diesem neuen Zeitalter der Raumfahrt blieben Reisen über die Grenzen des Sonnensystems hinaus selten, benötigte doch selbst die Reise zum nächsten Stern mit den herkömmlichen Antrieben Generationen. Ein paar wenige Raumschiffe verfügten über Antriebe, welche dieses Hindernis umgehen konnten, doch alle nutzten dafür äußerst teure magische Technologie. Oft standen sie unter der Kontrolle von Kirchen oder anderen Organisationen. Egal ob Asmodeische Höllenantriebe, Kuthitische Schattenmaschinen oder die von Gebeten angetriebenen Kerne Iomedanischer Kathedralenschiffe, diese Technologien transportierten das jeweilige Schiff nicht nur durch andere Ebenen, sondern wurden mittels direkter göttlicher Unterstützung angetrieben und hatten stets einen hohen Preis. In der Theorie entwickelte man auf den Paktwelten zwar andere interstellare Antriebe, welche den Raum falteten, stabile Wurmlöcher erschufen oder anderweitig die Gesetze der Physik verbogen - nur zur praktischen Umsetzung fehlten wichtige Grundlagen.

Dann, 3 Jahre nach dem Ende des Intervalls erklang das Signal. Manche Welten empfingen es als Übertragung. Zu anderen kam es in den Träumen der Erfinder und Wahnsinnigen oder wurde von fehlerhaften Robotern in Fußböden gekratzt. Wieder andere erlangten es aus den Innereien abgestürzter Raumsonden, fanden es in den Stadtzentren in Monolithen graviert oder vernahmen es von vom Himmel herabgerufen Wesen innerhalb von Flammenrädern. Unabhängig vom Mechanismus erhielten so tausende Kulturen auf der ganzen Materiellen Ebene dieselben Informationen: Baupläne eines neuen Raumschiffantriebes, welcher günstig und effizient die Entfernung zwischen den Sternen abkürzen konnte.

Manche Gelehrte sind der Ansicht, dass zwar alle sterbliche Kulturen diese Informationen erhielten, viele Empfänger ihre Bedeutung aber nicht erkannten oder sie nicht nutzen konnten. In manchen Fällen waren Kulturen einfach technisch nicht fortschrittlich genug, um die Informationen zu verarbeiten - Entdecker haben die Baupläne sogar schon in Form von Höhlenmalereien entdeckt, die steinzeitliche Kulturen angelegt hatten. In anderen Fällen fielen die Informationen einfachen Unfällen zum Opfer, z.B. wenn ein Erfinder, der mit dem Wissen gesegnet worden war, aus dem Fenster fiel, ehe er es weitergeben konnte.

Unmittelbar auf das Signal folgend offenbarte sich die neue Gottheit Triune (siehe Seite 490) den Paktwelten und behauptete, das Wissen ihren neuen sterblichen Kindern als Segen verliehen zu haben. Triune war aus drei zuvor eher unbedeutenden Göttern der Maschinen und Roboter entstanden, die sich zu einem Wesen vernetzt hatten. Dieses göttliche Kollektiv erklärte, durch das unterliegende Geflecht der Realität geschaut und eine bis dahin unbekannte Existenzebene entdeckt zu haben. Diese Ebene, welche sie den „Drift“ nannte, konnte nur mittels Technik erreicht werden, nicht aber mittels Magie. Sie würde Sterblichen leicht und kostengünstige die Reise zwischen beliebigen Punkten innerhalb der Galaxis ermöglichen. Indem Triune diese Entdeckung weitergab, wurde sie praktisch über Nacht zu einer der mächtigsten Wesenheiten des Multiversums - die neue Gottheit des Interstellaren Reisens.

Wie frühere interstellare Antriebe operiert auch der Driftantrieb auf dem Konzept des Springens in eine andere Existenzebene und wieder zurück auf die Materielle Ebene, wobei der Sprung an einem anderen Ort endet. Auch der Driftantrieb umgeht somit die Barriere der Lichtgeschwindigkeit, statt sie zu überwinden. In der Vergangenheit musste man dazu mächtige Magie nutzen und an Orte wie den Himmel, die Hölle, den Mahlstrom oder die Erste Welt reisen - Orte, wo Kreaturen und Götter hausten, deren Einstellung und Appetit oft Probleme bereiteten. Der Drift dagegen ist eine gänzlich andere Art von Dimension: Er ist eine Leere voller substanzloser Farbwirbel, ein hauptsächlich leerer Ort der veränderbaren Gesetze, welchen manche für den Quantenschaum halten, der das Grundgeflecht aller Schöpfung darstellt. Magie funktioniert zwar im Drift, doch nur Technik kann die Membran zwischen dieser Dimension und der restlichen Realität durchstoßen. Zusammen mit Triunes Rolle als Torhüter hindert dies andere Gottheiten oder Organisationen daran, den Ort zu monopolisieren.

Selbst die größten Skeptiker und Mitglieder anderer Religionen müssen zugeben, dass Triune ihr Versprechen anscheinend eingehalten hat, jedem die Möglichkeit zu billigen und einfachen interstellaren Reisens zu eröffnen. Die Nutzung des Drifts hat aber einen Haken. Wenn ein Driftantrieb genutzt wird, wird ein winziger Teil einer zufällig gewählten Ebene fortgerissen und dem Drift hinzugefügt, wo es für alle Ewigkeiten treibt. Je weiter der Sprung führt, umso größer ist der Materiebrocken, welcher zudem manchmal in der Nähe des Schiffes auftaucht und die Reise gefährlich macht - schließlich kann man nie wissen, ob ein weiter Sprung nicht vielleicht ein Stück der Hölle fortreißt und das Raumschiff plötzlich in eine Wolke zorniger Teufel hüllt. Und selbst wer einen ansonsten sicher berechneten Sprung ausführt, könnte auf fremdartige Bestien stoßen, die von früheren Reisenden dort festgesetzt wurden. Warum die Drifttechnologie diesen Nebeneffekt besitzt, weiß niemand. Manche Verschwörungstheoretiker glauben aber, dass dies Triunes Absicht sei, um Macht zu erlangen, wächst doch der Drift beständig, während die anderen Existenzebenen entsprechend schrumpfen.

NAVIGATION UND ASTROGATION

Alle Raumschiffe verfügen über Strahlantriebe und Schubdüsen, egal ob es sich um Patrouillenjäger oder Schlachtkreuzer handelt. Die genaue Funktionsweise variiert von Raumschiff zu Raumschiff



- bei manchen ist es Technologie, bei anderen eine Vermischung aus Magie und Maschine. Siehe auch die Fertigkeit Steuerung (Seite 144) hinsichtlich Navigation und Setzen eines Kurses. Bestimme die maximale Entfernung, die du zurücklegen willst, und würfle die Reisezeit wie folgt aus. Der SL hat allerdings das letzte Wort, wie lange du brauchst, um dein Ziel zu erreichen.

- **Schubdüsen starten (1 Minute pro Größenkategorie):** Es wird zwar nur selten thematisiert, aber die Schubdüsen eines Raumschiffs benötigen eine kurze Zeit, um warmzulaufen, ehe sie genutzt werden können. Die meisten Hangars und Raumdocks erfordern, dass die Düsen nach der Landung oder dem Andocken deaktiviert werden. Ein Raumschiff im Orbit verfügt aber stets über aktive Schubdüsen. Ein Raumschiff muss seine Schubdüsen ferner deaktivieren, um den Driftantrieb einzusetzen (siehe unten) - dies erfordert keinen Zeitaufwand.
- **Reise von einem Punkt auf einem Planeten zu einem anderen Punkt (1W4 Stunden):** Raumschiffe der Größenkategorie Groß und kleiner können in der Atmosphäre eines Planeten oder Planetoiden operieren und zwischen zwei Bereichen auf demselben Planeten reisen, soweit dies nachvollziehbar ist (so ist ein Raumschiff in der Regel nicht dafür ausgestattet, ins Wasser unterzutauchen). Die Reisezeit hängt von der Entfernung zwischen den beiden Punkten ab. Dies kann auch die Reisezeit zwischen zwei Fahrzeugen in unterschiedlichen Orbits um denselben Planeten repräsentieren.
- **In den Orbit aufsteigen oder Landen (1W2 Stunden):** Ein Raumschiff der Größenkategorie Groß oder kleiner benötigt nur eine kurze Zeit, um von der Oberfläche eines Planeten oder Planetoiden abzuheben und in den Orbit zu gelangen oder vom Orbit aus kontrolliert zu landen. Riesige oder größere Raumschiffe können nur in den Orbit eines Planeten oder Planetoiden eintauchen, um die Oberfläche zu erreichen, muss die Besatzung auf z.B. Raumfähren zurückgreifen.
- **Flug zu einem Mond oder ähnlichen Satelliten (1W8 Stunden):** Aus dem planetaren Orbit dauert es etwas länger für ein Raumschiff, um einen Mond oder ähnlichen Himmelskörper zu erreichen, der den fraglichen Planeten umkreist. (Und umgekehrt.) Die Reisezeit hängt auch von der Größe des Planeten ab und wo sich der fragliche Satellit gerade in Relation zum Raumschiff befindet.
- **Interplanetare Reise (1W6+2 Tage):** Die Reisedauer zwischen zwei Planeten desselben Sonnensystems fluktuiert nach den relativen Positionen dieser Planeten zueinander.
- **Interstellare Reise:** Die Reise zwischen zwei Sonnensystemen mittels konventioneller Antriebe ist eine zeitraubende Angelegenheit, die wenigstens Jahrzehnte dauert. Nur große Kolonieschiffe oder solche mit einer Besatzung im Kälteschlaf machen sich auf solche eine Reise.

DRIFTNAVIGATION

Die Verwendung von Drifttechnologie unterscheidet sich von gewöhnlicher Astrogation darin, dass die Entfernungen zwischen den Welten weniger wichtig sind, als die Schwierigkeit, den Sprung korrekt zu berechnen. Innerhalb eines Sonnensystems sind Sprünge recht schnell und einfach - diese Methode ist aber nur etwas schneller als die Verwendung normaler Schubdüsen. Außerhalb eines bekannten Sonnensystems unterteilt Drifttechnologie dagegen die Galaxis in zwei Sektoren: Nahes Weltall und die Weite. Die Welten des Nahen Weltalls liegen näher am galaktischen Zentrum und zugleich an den Paktwelten, während die Systeme der Weite in der Regel weiter draußen liegen, doch der wahre Unterschied zwischen den Regionen ist die Verteilungsdichte der sogenannten „Driftsignalgeber“. Diese rätselhaften Objekte entstehen zuweilen spontan. Manche werden auch von Priestern Triunes platziert. Sie helfen Raumschiffen bei der Orientierung im Drift. Ein einzelner Signalgeber auf einer Welt genügt nicht, um einer Welt der Weite den Status des Nahen Weltalls zu verleihen. Werden aber viele in einer Region des Weltalls platziert, kann dies den Wechsel herbeiführen. Daher ist es möglich, Taschen mit Welten des Nahen Weltalls weit draußen im galaktischen Randbereich zu finden, aber auch unkartographierte Zonen nahe des galaktischen Zentrums, welche als Teil der Weite behandelt werden.

Wenn du durch den Drift zu einer Welt reist, dann bestimme, ob das Ziel sich im selben System, dem Nahen Weltall oder der Weite befindet. Die Entfernung zwischen Ausgangs- und Zielpunkt deiner Reise ist ebenso egal wie aus welcher Kategorie des Weltalls du aufbrichst - aus Weite zu einer Welt des Nahen Weltalls zu reisen, ist nicht schwieriger als die Reise zwischen zwei Welten des Nahen Weltalls. Würfle die Reisezeit aus, dann teile das Ergebnis durch den Wert deines Driftantriebes, um zu bestimmen, wie lange du brauchst, um dein Ziel zu erreichen. Beispiel: Ein Raumschiff mit einem Driftantriebswert von 2 auf dem Weg zu einer Welt in der Weite würde 5W6 würfeln und das Ergebnis durch 2 teilen. Wenn du eine 15 würfelst, würde die Reise als 7 1/2 Tage dauern. Beachte, dass du im Fall von Driftreisen niemals abrundest, da Bruchteile von Tagen sehr wichtig sein können, wenn mehrere Raumschiffe sich ein Rennen zu einem Zielort liefern. Da der Drift eine Ebene ist, die du durchquerst, ist es möglich, den Sprung zu unterbrechen und sogar auf einem der treibenden Geländebrocken zu landen oder sich mit einem anderen Raumschiff einen Kampf zu liefern. Während einer Unterbrechung kommst du deinem Ziel nicht näher, die Zeit der Unterbrechung zählt daher nicht gegen die nötige Reisezeit. Im Drift verbrachte Tage unterscheiden für die Besatzung nicht von Tagen im normalen Weltall, die Zeit der Reise kann daher normal genutzt werden, um Gegenstände herzustellen, zu heilen und andere Handlungen auszuführen.

Die einzige Ausnahme zu dieser Regel ist Absalom-Station - aus unbekannten Gründen fungiert der *Sternenstein* in ihrem Herzen als äußerst mächtiger Driftsignalgeber, welcher es Schiffen gestattet, von jedem Punkt der Galaxis aus in 1W6 Tagen zur Absalom-Station zu springen.

Während der Reise durch den Drift nutzt ein Raumschiff seine normalen Schubdüsen. Um in den Drift oder auf die Materielle Ebene zurückzuwechseln, muss ein Raumschiff bewegungslos für 1 Minute mit abgeschalteten Antriebsdüsen verharren.

- **Interplanetare Reise (1W6 Tage):** Ein Sprung zwischen zwei Punkten im selben Sonnensystem ist nur geringfügig schneller als unter Verwendung eines normalen Antriebes. Die Wahrscheinlichkeit einer Zufallsbegegnung im Drift liegt bei 1%.
- **Reise zur Absalom-Station (1W6 Tage):** Sprünge zur Absalom-Station erfordern stets nur 1W6 Tage dank des *Sternensteins*.
- **Reise ins Nahe Weltall (3W6 Tage):** Zum Nahen Weltall zählen das System der Paktwelten und die meisten Welten, welche bisher von dort aus erkundet und kolonialisiert wurden - es gibt aber noch immer tausende Welten des Nahen Weltalls, welche noch unerforscht sind. Bei Sprüngen zu Welten des Nahen Weltalls liegt die Chance einer Zufallsbegegnung im Drift selten höher als bei 10%.
- **Reise in die Weite (5W6 Tage):** Die Millionen Welten der Leere sind weitestgehend unerforscht. Es ist etwas schwieriger, sie zu erreichen und die Wahrscheinlichkeit einer Zufallsbegegnung im Drift liegt zwischen 25% und 50%.
- **Reise über den Rand der Galaxis hinaus:** Man weiß um die Existenz anderer Galaxien, allerdings sind die Entfernungen zwischen ihnen und der Galaxis der Paktwelten derart unglaublich groß, dass es bislang keine bestätigten Berichte über intergalaktische Reisen mittels Drifttechnologie gibt. Niemand weiß, ob dies an extremen Reisezeiten, Einschränkungen der Reichweite des Drifts selbst oder den im Drift lauernden Gefahren liegt.

RAUMSCHIFFE BAUEN

Egal ob kleine Transportfähren oder riesige Schlachtschiffe, Raumschiffe sind ein wichtiger Bestandteil des Starfinder-Rollenspiels. Sie verteidigen Orbitalstationen gegen Weltraumpiratenüberfälle, greifen während großer interstellarer Konflikte feindliche Flotten an und erkunden die fernsten Winkel des Weltalls. Und im Kern erlauben sie den Charakteren, auf der Suche nach Abenteuern die Sterne zu bereisen. Das folgende Kapitel umfasst den Prozess, ein Raumschiff von Grund auf zu bauen und es deinen Bedürfnissen individuell anzupassen.

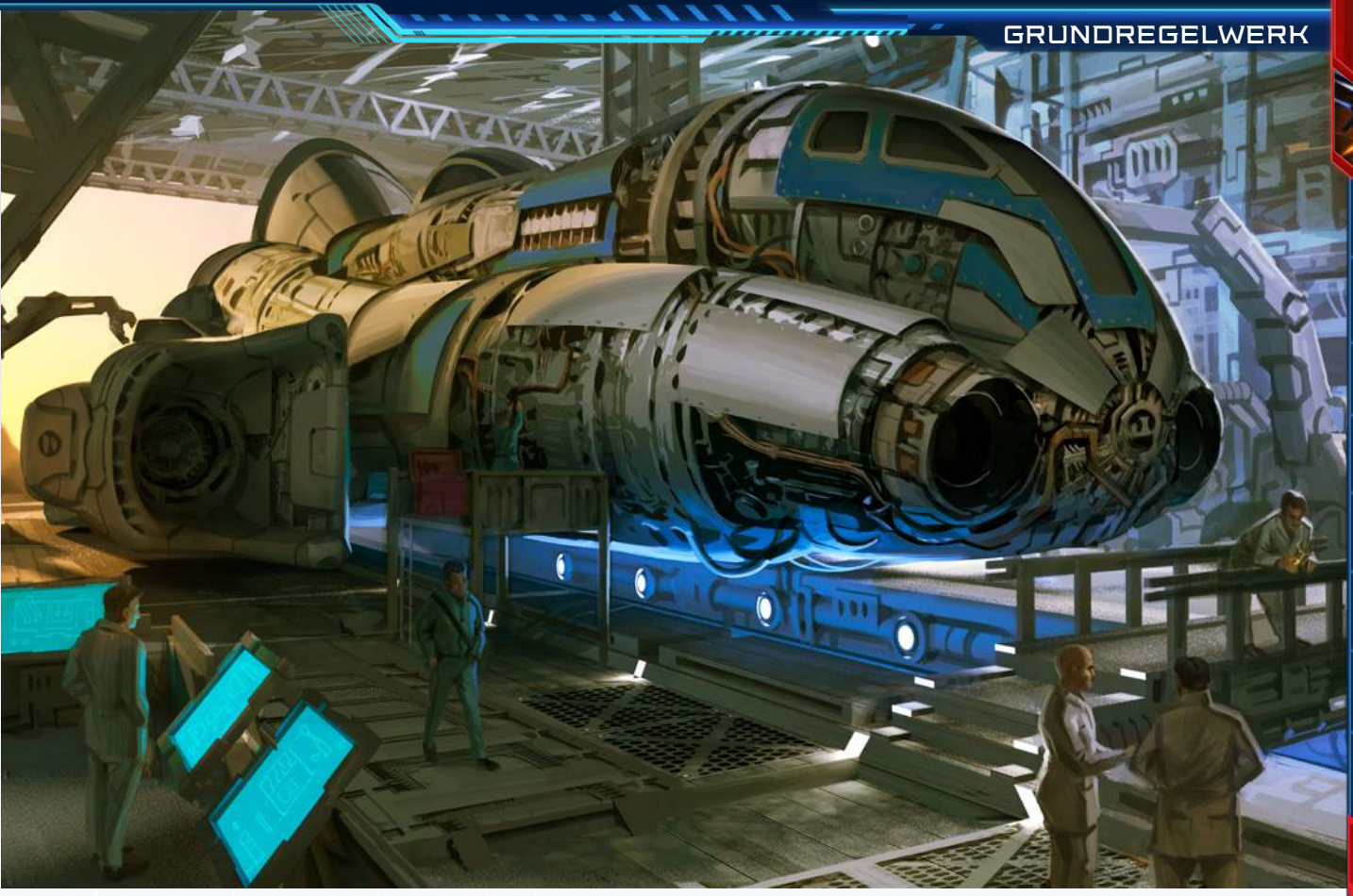
RAUMSCHIFFSSPIELWERTE VERSTEHEN

Raumschiffe und ihre Grundstruktur werden mit Hilfe von Spielwerten dargestellt, welche Informationen darüber enthalten, wie sie sich fortbewegen, wie groß die Besatzung ist usw. Wenn du die Spielwerte eines Raumschiffes oder Grundstruktur liest, vermitteln die folgenden Spielwerte und Definitionen, was sie können. Am Ende dieses Buches findest du einen Raumschiffsbogen.

- **Name und Grad:** Dies ist die Bezeichnung des Raumschiffes und seine Machtstufe. Raumschiffe unterschiedlicher Grade variieren stärker bezogen auf Macht und Fähigkeiten als Monster, deren Herausforderungsgrade (HG) sich ähnlich unterscheiden.
- **Größenkategorie und Struktur:** Dies beschreibt die allgemeine Größenkategorie des Raumfahrzeugs (siehe „Maßstab“ auf Seite 294). Die Größe eines Raumschiffes liefert einen Modifikator auf seine Rüstungsklasse und Zielerfassung (siehe unten). Dieser Eintrag führt zudem die Grundstruktur des Raumschiffes auf (siehe Seite 294).
- **Bewegungsrate:** Dies ist die Anzahl an Hexfeldern, welche das Raumschiff mit den meisten Pilotenhandlungen bewegt werden kann.
- **Manövrierfähigkeit:** Die Manövrierfähigkeit eines Raumschiffes wird in Unbeholfen, Schlecht, Durchschnittlich, Gut oder Perfekt gemessen. Dies ist in der Regel an die Masse und Größe des Raumschiffes gebunden und gibt an, wie behände das Raumschiff im Weltall ist und wie viele Hexfelder sich das Raumschiff fortbewegen muss, ehe es eine Wende vollführen kann (siehe Seite 319).
- **Drift:** Diese ist der Driftantriebswert eines Raumschiffes. Wenn du bestimmst, wie lange ein Raumschiff benötigt, um durch den Drift zu reisen, so teile das Würfelergebnis durch den Driftantriebswert (siehe Seite 291). Sollte dieser Eintrag fehlen, kann das Raumschiff nicht in den Drift reisen.
- **Rüstungsklasse (RK):** Dieser Wert bestimmt, ob Waffen der Kategorie Direktbeschuss (siehe Seite 303) ein Raumschiff treffen können. Die RK berechnet sich über die Größenkategorie des Raumschiffes, seine Manövrierbarkeit und Panzerung, sowie die Anzahl der Fertigkeitsränge des Piloten in Steuerung. Siehe auch Seite 320 zur Berechnung der RK.
- **Zielerfassung (ZE):** Dieser Wert bestimmt, ob Waffen der Kategorie Verfolgend (siehe Seite 303) ein Raumschiff treffen können. Die ZE berechnet sich über die Größenkategorie des Raumschiffes, seine Manövrierbarkeit und defensiven Gegenmaßnahmen (siehe Seite 298), sowie die Anzahl der Fertigkeitsränge des Piloten in Steuerung. Siehe auch Seite 320 zur Berechnung der ZE.
- **Rumpfpunkte (RP):** Dies ist die Gesamtmenge an Schaden, den ein Raumschiff nehmen kann, ehe es funktionsunfähig wird. Ein Raumschiff mit 0 RP ist nicht zerstört, allerdings funktionieren viele seiner Systeme nicht länger und stellt es keine Gefahr mehr für Gegner dar. In den Spielwerten der Grundstruktur führt der Eintrag „Rumpfpunkte“ auch die RP-Erhöhung auf; dies ist die Anzahl der Rumpfpunkte, welche ein Raumschiff mit dieser Struktur automatisch erhält, wenn sein Grad auf 4 steigt (und dann alle weiteren 4 Grade - siehe auch Seite 294).
- **Schadensschwelle (SS):** Sollte ein Angriff weniger Schaden verursachen als dieser Wert besagt, so zählt der Schaden nicht gegen die Gesamtrumpfpunkte des Schiffes. Nur Schiffe der Kategorie Riesig oder größer haben Schadensschwellen. Dieser Wert kommt erst zur Anwendung, wenn die Schilde eines Raumschiffs aufgebraucht sind und ausfallen (siehe Seite 320).
- **Kritische Schadensschwelle (KS):** Wenn der Gesamtschaden, welcher den Rumpfpunkten eines Raumschiffes zugefügt wurde, ein Vielfaches dieses Wertes erreicht, erleidet eines der Schiffssysteme Kritischen Schaden (siehe Seite 321). Dieser Wert ist stets ein Fünftel der Maximalanzahl an Rumpfpunkten des Raumschiffes.
- **Schilde:** In den Raumschiffsspielwerten ist hier das Schildsystem des Schiffes aufgeführt samt der Schildpunkte (SP), welche den Schaden repräsentieren, den die Schilde abfangen können, ehe sie zusammenbrechen. Schildpunkte werden bestimmten Quadranten zugewiesen (Bug, Backbord, Steuerbord und Achtern). Diese Quadranten korrespondieren von der Ausrichtung her mit den Schussbereichen im Schaubild auf Seite 318.
- **Angriffe:** Ein Raumschiff hat vier Schussbereiche: Bug, Backbord, Steuerbord und Achtern (siehe Schaubild auf Seite 318). Die meisten Waffen, die nicht auf Geschütztürmen montiert sind, können nur in den Bereich hineinfeuern, in dem sie montiert sind, während Geschütztürme alle Bereiche abdecken können. Der Eintrag Waffen führt die diversen Schiffswaffen auf, welche die jeweiligen Schussbereiche abdecken. Jede Waffe führt zudem Schaden, Reichweite und andere besondere Eigenschaften auf.
- **Waffenmontageplätze:** Im Grundspielwerteblock der Struktur

RAUMSCHIFFE ABSCHIESSEN

Schiffswaffen und die normalen SC-Waffen nutzen unterschiedliche Maßstäbe und sollten nicht miteinander interagieren. Sollten Charaktere ein Raumschiff am Boden mit Lasergewehren beschießen oder Zauber auf es wirken, so sollte der SL es als (besonders großen) Gegenstand behandeln. Der SL kann bestimmen, dass Schiffswaffen, die gegen Gebäude oder Leute eingesetzt werden, 10 × den aufgeführten Schaden verursachen. Schiffswaffen sind aber nicht genau genug, um auf einzelne Personen oder auch nur kleine Gruppen abgefeuert werden zu können, der SL kann sie daher statt als Waffenangriffe in diesem Fall als tödliche Gefahren simulieren.



sind die Waffenkategorien aufgeführt, die auf dem Raumschiff montiert werden können (siehe Seite 303).

- **Energiekern:** Dieser Eintrag führt den Energiekern oder die Energiekerne des Schiffes auf (siehe Seite 296) und die Energiekerneinheiten (EKE), die er oder sie produzieren.
- **Driftantrieb:** Sofern das Raumschiff über einen Driftantrieb verfügt, ist er hier aufgeführt.
- **Systeme:** Dieser Eintrag führt die Hauptsysteme eines Raumschiffes auf wie Defensive Gegenmaßnahmen, Panzerung, Sensoren und Waffen (siehe Seite 297).
- **Erweiterungsbuchten:** Dieser Eintrag führt vorhandene Erweiterungsbuchten auf - Frachträume, welche für besondere Zwecke verwendet werden können (siehe Seite 298).
- **Modifikatoren:** Dieser Eintrag führt die Boni (oder Mali) auf verschiedene Fertigkeitswürfe während des Raumschiffskampfes auf, die aus der Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit des Schiffes, sowie einigen Schiffssystemen resultieren.
- **Mindest- und Maximalbesatzung:** In den Spielwerten der Grundstruktur vermerken diese Einträge, wie viele Charaktere wenigstens erforderlich sind, um die Schiffsfunktionen während eines Kampfes zu kontrollieren, und wie viele maximal aktiv werden können. Größere Raumschiffe nutzen dabei Teams, die einem höhergestellten Offizier berichten; dieser füllt dabei eine Rolle im Raumschiffskampf aus (siehe Große und Kleine Mannschaft auf Seite 316). Ein Raumschiff mit weniger als der Mindestbesatzung kann nicht gesteuert werden.
- **Mannschaft:** Im Spielwerteblock eines Raumschiffs findest du hier die Gesamtanzahl an Besatzungsmitgliedern an Bord.
- **Besatzung:** In den Spielwerten eines Raumschiffes findest du die verschiedenen Rollen im Kampf (siehe Seite 316) samt der Boni auf Fertigkeitswürfe während Raumschiffskämpfen. Hinzu kommt die Anzahl der Fertigkeitsränge, die typische Offiziere in ihren jeweiligen Rollen besitzen - siehe auch Seite 316. Alle bislang in den Spielwerten aufgeführten Modifikatoren sind hier berücksichtigt. Sollte ein Raumschiff über Teams verfügen, welche die Offiziere bei deren Rollen unterstützen, so ist hier auch Anzahl und Größe der Teams aufgeführt. Dieser Abschnitt betrifft nur Raumschiffe unter Kontrolle des SL - SC können die Aufgaben und Rollen Bord ihrer Raumschiffe frei verteilen - siehe auch Seite 316.
- **Besondere Fähigkeiten:** Einzigartige Handlungen, oder Eigenschaften, über welche ein Raumschiff dank Mannschaft oder Ausrüstung verfügt, sind hier aufgeführt.
- **Baukosten:** Bei einer Grundstruktur sind hier die Baupunkte der Struktur aufgeführt. Baupunkte (BP) sind eine abstrakte Ressource, die bei der Erschaffung und Verbesserung von Raumschiffen zum Einsatz kommt.

EIN RAUMSCHIFF BAUEN

Unabhängig von der Größe und dem Zweck eines Raumschiffes werden alle auf dieselbe Weise erschaffen. SL und Spieler können gleichermaßen mittels der folgenden Schritte die unterschiedlichsten Gefährte erschaffen, seien es schlanke Erkundungsschiffe, behände Angriffsjäger oder schwergepanzerte Schlachtkreuzer. Alternativ kannst du auch die in diesem Kapitel ab Seite 305 enthaltenen Beispielschiffe verwenden.

Es ist zwar möglich, Starfinder ganz ohne Raumschiffe zu spielen, der Grundansatz geht aber davon aus, dass die SC Zugang zu einem Raumschiff haben. Egal ob das Raumschiff der SC aus den Wracks anderer zusammengeschustert, ihnen von einem Wohltäter überlassen oder erworben wurde, es dient ihnen als mobile Operationsbasis, als Mittel, um ferne Welten zu erreichen, und als Verteidigung gegen feindselige fremde Schiffe. Das erste Raumschiff der SC wird oftmals vom SL entwickelt und kann dann von den Charakteren im Laufe ihrer Karriere verbessert oder auch ersetzt werden. Manche SL könnten den SC aber auch freie Hand beim Entwurf ihres Raumschiffes lassen, so dass sie sich wirklich als die Besitzer des Schiffes fühlen, welches sie durch die Kampagne begleiten wird. Der Machtgrad eines Raumschiffes basiert auf der Durchschnittsgruppenstufe (DGS) der SC, d.h. der durchschnittlichen Charakterstufe der Charaktere. Siehe auch Seite 305 zu „Raumschiffe um- und aufrüsten“, um die Fähigkeiten eines Raumschiffs anzupassen, wenn sich die DGS der Charaktere verändert.

RAUMSCHIFFSMASSSTAB

Obwohl die Größenkategorien der Raumschiffe dieselben Namen haben wie die Größenkategorien von Kreaturen, nutzen sie gänzlich unterschiedliche Maßstäbe. Selbst innerhalb einer Größenkategorie können sich die genauen Maße je nach Grundstruktur und Hersteller unterscheiden. Die Größe eines Raumschiffes modifiziert zudem wie angegeben seine Rüstungsklasse und Zielerfassung.

GRÖSSEN-KATEGORIE	LÄNGE	GEWICHT	RK- UND ZE-MODIFIKATOR
Sehr klein	6-18 m	3-20 Tonnen	+2
Klein	18-36 m	20-40 Tonnen	+1
Mittel	36-90 m	40-150 Tonnen	+0
Groß	90-240 m	150-420 Tonnen	-1
Riesig	240-600 m	420-1.200 Tonnen	-2
Gigantisch	600-4.500 m	1.200-8.000 Tonnen	-4
Kolossal	über 4.500 m	über 8.000 Tonnen	-8

TABELLE 9-1: GRUNDSPIELWERTE VON RAUMSCHIFFEN

GRAD	RAUMSCHIFF-BAUPUNKTE	SPEZIELL
1/4	25	–
1/3	30	–
1/2	40	–
1	55	–
2	75	–
3	95	–
4	115	TP-Anstieg
5	135	–
6	155	–
7	180	–
8	205	TP-Anstieg
9	230	–
10	270	–
11	310	–
12	350	TP-Anstieg
13	400	–
14	450	–
15	500	–
16	600	TP-Anstieg
17	700	–
18	800	–
19	900	–
20	1.000	TP-Anstieg

Folge bei der Erschaffung eines Raumschiffes den folgenden Schritten:

- **Schritt 1: Konzept.** Entscheide, welche Art von Raumschiff du eigentlich entwickeln willst - was ist der allgemeine Zweck des Schiffes und wie groß muss die Besatzung mindestens sein. Wenn du ein Raumschiff für die SC entwickelst, dann stelle sicher, dass auch alle an Bord passen! Manche der Entscheidungen, die du später triffst, könnten von deinem übergreifenden Konzept abhängen.
- **Schritt 2: Grad und Baupunkte.** Wenn du ein Raumschiff für die SC entwirfst, so berechne die DGS der Charaktere, indem du ihre Stufen addierst und die Summe durch die Anzahl der Charaktere teilst. Das Ergebnis ist der Grad des Schiffes. Im Fall feindlicher Raumschiffe bestimme zuerst die Schwierigkeit der Begegnung (siehe Seite 326) und wähle dann den Grad des feindlichen Schiffes. Im Anschluss konsultiere Tabelle 9-1: Raumschiffsgrundwert, um die Anzahl der verfügbaren Baupunkte zu bestimmen. Beachte, dass ein Raumschiff mit den Graden 4, 8, 12, 16 und 20 eine Erhöhung seiner Rumpfpunkte in Höhe seiner TP-Erhöhung erhält.
- **Schritt 3: Struktur.** Jedes Raumschiff wird auf einer von mehreren möglichen Strukturen erbaut; die Struktur bestimmt die Größenkategorie, Manövrierfähigkeit, Mannschaftsgröße, Waffenmontageplätze und andere Grundspielwerte. Jede Struktur kostet eine bestimmte Anzahl an Baupunkten - siehe auch unten, „Grundstruktur".
- **Schritt 4: Energiekern.** Der Energiekern eines Raumschiffes bestimmt, wie viel Energie in Energiekerneinheiten (oder EKE) es zur Verfügung hat. Daher sollte dies das erste sein, was du mit Baupunkten erwirbst (siehe Seite 296). Die verfügbare Energie ist im Grunde das Budget für die Installation weiterer Systeme wie Antrieb und Waffen - siehe auch „Energiebudget" auf Seite 296.
- **Schritt 5: Antrieb.** Ein Raumschiff ohne Antrieb ist nur ein herumtreibendes Ziel (oder ein lebloser Haufen Metall auf der Oberfläche eines Planeten), daher sollte der Antrieb des Raumschiffes als nächstes auf deiner Prioritätenliste stehen. Auf Seite 296 findest du die Auflistung verfügbarer Antriebe nach Größe des Raumschiffes und ihre Bewegungsrate in Hexfeldern während des Kampfes.
- **Schritt 6: Sonstige Systeme.** Erwerbe nun mit den übrigen Baupunkten alle sonstigen Systeme, die du für dein Raumschiff haben willst. Um im Kampf effektiv zu sein, benötigt ein Raumschiff Defensive Gegenmaßnahmen, Panzerung, Schilde und Waffen. Solltest du über die Grenzen deines Heimatsystems hinweg reisen wollen, benötigst du ferner einen Driftantrieb. Ansonsten stehen noch optionale Systeme wie Verbesserungen der Schiffscomputer, Erweiterungsbuchten, Sicherheit und Sensoren zum Erwerb. Siehe auch Seite 297.
- **Schritt 7: Einzelheiten.** Wenn du all diese Entscheidungen getroffen hast, solltest du dem Raumschiff einen Namen geben, die wichtigen Spielwerte wie RK und ZE bestimmen und weitere Details wie Besonderheiten, Beschreibung usw. ausarbeiten.

GRUNDSTRUKTUR

Jedes Raumschiff verfügt über eine Grundstruktur, die seine Größenkategorie, Manövrierfähigkeit, Rumpfstärke, Raum für Erweiterungen, Montageplätze für Waffen und anderes bestimmt. Auch wenn zwei Schiffe mit derselben Struktur äußerst unterschiedlich aussehen können, haben sie einige Grundspielwerte gemeinsam. Die Struktur eines Raumschiffes enthält alle Lebenserhaltungs- und Künstliche Schwerkraftsysteme, die erforderlich sind, um Mannschaft (und Passagiere) am Leben zu erhalten und selbiges halbwegs angenehm zu machen. Die Struktur verfügt zudem über einen Transponder, welcher im Grunde die „Adresse" des Schiffes für die herkömmliche systemweite und unbegrenzte Kommunikation ist (siehe Seite 430). Dieser Transponder kann abgeschaltet werden; in dieser Zeit kann das Schiff keine Nachrichten senden oder empfangen, aber auch nicht mit herkömmlichen Mitteln aufgespürt werden.

Die folgenden Strukturen sind nach Größe aufsteigend organisiert und innerhalb der Größenkategorie nach Baukosten. Die Größe und Erweiterungsbuchtenkapazität einer Struktur kann in der Regel nur mit hohem Zeit- und Geldaufwand (und mit Erlaubnis des SL) verändert werden. Daher mag es effektiver sein, mit einer anderen Struktur neu zu beginnen, wenn diese Aspekte eines Raumschiffes verbessert werden sollen.

RAUMJÄGER

Größenkategorie Sehr klein
Manövrierfähigkeit Perfekt (+2 Steuerung, Wende 0)
TP 20 (Erhöhung 5); **SS** –; **KS** 4
Waffenmontagepunkte Bug (1 Leichte), Achtern (1 Leichte)
Erweiterungsbuchten –
Mindestbesatzung 1; **Höchstbesatzung** 1
Kosten 4



ABFANGJÄGER

Größenkategorie Sehr klein
Manövrierfähigkeit Perfekt (+2 Steuerung, Wende 0)
TP 30 (Erhöhung 5); **SS** –; **KS** 6
Waffenmontagepunkte Bug (2 Leichte)
Erweiterungsbuchten –
Mindestbesatzung 1; **Höchstbesatzung** 1
Kosten 6

ANGRIFFSJÄGER

Größenkategorie Sehr klein
Manövrierfähigkeit Gut (+1 Steuerung, Wende 1)
TP 35 (Erhöhung 5); **SS** –; **KS** 7
Waffenmontagepunkte Bug (2 Leichte [1 muss eine Lenkwaffe sein]), Achtern (1 Leichte)
Erweiterungsbuchten –
Mindestbesatzung 1; **Höchstbesatzung** 2
Kosten 8

RAUMFÄHRE

Größenkategorie Klein
Manövrierfähigkeit Perfekt (+2 Steuerung, Wende 0)
TP 35 (Erhöhung 5); **SS** –; **KS** 7
Waffenmontagepunkte Bug (1 Leichte)
Erweiterungsbuchten 3 (meistens Frachträume oder Passagierabteile)
Mindestbesatzung 1; **Höchstbesatzung** 4
Kosten 6

LEICHTER FRACHTER

Größenkategorie Klein
Manövrierfähigkeit Gut (+1 Steuerung, Wende 1)
TP 40 (Erhöhung 10); **SS** –; **KS** 8
Waffenmontagepunkte Bug (2 Leichte), Backbord (1 Leichte), Steuerbord (1 Leichte)
Erweiterungsbuchten 3
Mindestbesatzung 1; **Höchstbesatzung** 6
Kosten 10

ERKUNDUNGSSCHIFF

Größenkategorie Mittelgroß
Manövrierfähigkeit Gut (+1 Steuerung, Wende 1)
TP 55 (Erhöhung 10); **SS** –; **KS** 11
Waffenmontagepunkte Bug (1 Leichte), Backbord (1 Leichte), Steuerbord (1 Leichte), Geschützturm (1 Leichte)
Erweiterungsbuchten 4
Mindestbesatzung 1; **Höchstbesatzung** 6
Kosten 12

TRANSPORTER

Größenkategorie Mittelgroß
Manövrierfähigkeit Gut (+0 Steuerung, Wende 2)
TP 70 (Erhöhung 15); **SS** –; **KS** 14
Waffenmontagepunkte Bug (1 Leichte, 1 Schwere), Achtern (1 Leichte), Geschützturm (2 Leichte)
Erweiterungsbuchten 5
Mindestbesatzung 1; **Höchstbesatzung** 6
Kosten 15

ZERSTÖRER

Größenkategorie Groß
Manövrierfähigkeit Durchschnittlich (+0 Steuerung, Wende 2)
TP 150 (Erhöhung 20); **SS** –; **KS** 30
Waffenmontagepunkte Bug (2 Schwere), Achtern (1 Leichte), Backbord (1 Leichte) Steuerbord (1 Leichte), Geschützturm (1 Leichte)
Erweiterungsbuchten 4
Mindestbesatzung 6; **Höchstbesatzung** 20
Kosten 30

SCHWERER FRACHTER

Größenkategorie Groß
Manövrierfähigkeit Durchschnittlich (+0 Steuerung, Wende 2)
TP 120 (Erhöhung 20); **SS** –; **KS** 24
Waffenmontagepunkte Bug (2 Leichte, 1 Schwere), Backbord (1 Schwere), Steuerbord (1 Schwere)
Erweiterungsbuchten 8
Mindestbesatzung 6; **Höchstbesatzung** 20
Kosten 40

GROSSRAUMFRACHTER

Größenkategorie Riesig
Manövrierfähigkeit Schlecht (-1 Steuerung, Wende 3)
TP 160 (Erhöhung 20); **SS** 5; **KS** 32
Waffenmontagepunkte Bug (1 Schwere), Achtern (1 Schwere), Geschützturm (2 Leichte)
Erweiterungsbuchten 10
Mindestbesatzung 20; **Höchstbesatzung** 50
Kosten 55

RAUMKREUZER

Größenkategorie Riesig
Manövrierfähigkeit Durchschnittlich (+0 Steuerung, Wende 2)
TP 180 (Erhöhung 25); **SS** 5; **KS** 36
Waffenmontagepunkte Bug (1 Schiffsartillerie), Backbord (1 Leichte), Steuerbord (1 Leichte), Geschützturm (1 Schwere)
Erweiterungsbuchten 6
Mindestbesatzung 20; **Höchstbesatzung** 100
Kosten 60

TRÄGERSCHIFF

Größenkategorie Gigantisch
Manövrierfähigkeit Schlecht (-1 Steuerung, Wende 3)
TP 240 (Erhöhung 30); **SS 10**; **KS** 48
Waffenmontagepunkte Bug (1 Schiffsartillerie), Backbord (3 Schwere), Steuerbord (3 Schwere), Geschützturm (2 Leichte)
Erweiterungsbuchten 10 (muss über wenigstens 1 Hangar verfügen)
Mindestbesatzung 75; **Höchstbesatzung** 200
Kosten 120

KRIEGSSCHIFF

Größenkategorie Gigantisch
Manövrierfähigkeit Durchschnittlich (+0 Steuerung, Wende 2)
TP 280 (Erhöhung 40); **SS 10**; **KS** 56
Waffenmontagepunkte Bug (1 Schiffsartillerie, 2 Schwere), Achtern (1 Leichte), Backbord (1 Leichte, 2 Schwere) Steuerbord (1 Leichte, 2 Schwere), Geschützturm (2 Schwere)
Erweiterungsbuchten 8
Mindestbesatzung 100; **Höchstbesatzung** 300
Kosten 150

SCHLACHTSCHIFF

Größenkategorie Kolossal
Manövrierfähigkeit Unbeholfen (-2 Steuerung, Wende 4)
TP 400 (Erhöhung 50); **SS 15**; **KS** 80
Waffenmontagepunkte Bug (2 Schiffsartillerie, 2 Schwere), Backbord (1 Schiffsartillerie, 3 Schwere), Steuerbord (1 Schiffsartillerie, 3 Schwere), Geschützturm (4 Leichte)
Erweiterungsbuchten 20
Mindestbesatzung 125; **Höchstbesatzung** 500
Kosten 200

ENERGIEBUDGET

Die meisten Raumschiffssysteme verbrauchen Energie. Der Energiekern eines Raumschiffes liefert diese Energie in Form von Energiekerneinheiten (EKE). Der EKE-Bedarf aller Systeme eines Raumschiffes kann den EKE-Ausstoß des Kern übersteigen, darf aber nicht die Anzahl der verfügbaren EKE übertreffen - andernfalls müssen einige Systeme deaktiviert werden. Damit ein Raumschiff im Kampf voll effektiv ist, sollten seine Defensiven Gegenmaßnahmen, Schilde, Waffen und der Antrieb nicht mehr Energie verbrauchen, als der Kern liefert.

ENERGIEKERN

Der Energie ist das wichtigste System auf einem Schiff, da er die Energie für alle anderen Schiffssysteme liefert. Die folgende Tabelle führt die Schiffsgröße(n) auf, für die jeder Kern entwickelt wurde, seinen EKE-Ausstoß und seine Kosten. Jedes Schiff bis Größe Groß hat nur Platz für einen Energiekern. Mittelgroße und Große Raumschiffe können mit einem zusätzlichen Energiekernmodul ausgestattet werden (siehe „Erweiterungsbuchten“ auf Seite 298) Riesige Raumschiffe können über bis zu zwei Energiekerne verfügen, Gigantische über bis zu drei und Kolossale über bis zu vier. Manche Schiffe weichen von dieser Regel ab, dabei handelt es sich aber um sehr seltene Konstruktionen. Ein Energiekern verfügt in der Regel über ein Batterienotsystem, welches für 2W6 Tage begrenzte Energie liefern kann; mit dieser Energie können aber nur Lebenserhaltung, Schwerkraft und Kommunikationssysteme betrieben werden, nicht mehr.

KERN	GRÖSSENKATEGORIE	EKE	KOSTEN (IN BP)
Mikron (Leicht)	Sehr klein	50	4
Mikron (Schwer)	Sehr klein	70	6
Mikron (Ultra)	Sehr klein	80	8
Arkus (Leicht)	Sehr klein, Klein	75	7
Puls (Braun)	Sehr klein, Klein	90	9
Puls (Schwarz)	Sehr klein, Klein	120	12
Puls (Weiß)	Sehr klein, Klein	140	14
Puls (Grau)	Sehr klein, Klein, Mittel	100	10
Arkus (Schwer)	Sehr klein, Klein, Mittel	130	13
Puls (Grün)	Sehr klein, Klein, Mittel	150	15
Puls (Rot)	Sehr klein, Klein, Mittel	175	17
Puls (Blau)	Sehr klein, Klein, Mittel	200	20
Arkus (Ultra)	Klein, Mittel, Groß	150	15
Arkus (Maximum)	Klein, Mittel, Groß	200	20
Puls (Orange)	Klein, Mittel, Groß	250	25
Puls (Prisma)	Klein, Mittel, Groß	300	30
Nova (Leicht)	Mittel, Groß, Riesig	150	15
Nova (Schwer)	Mittel, Groß, Riesig	200	20
Nova (Ultra)	Mittel, Groß, Riesig	300	30
Portal (Leicht)	Groß,Riesig, Gigantisch	300	30
Portal (Schwer)	Groß,Riesig, Gigantisch	400	40
Portal (Ultra)	Riesig, Gigantisch, Kolossal	500	50

ANTRIEB	GRÖSSEN-KATEGORIE	BEWEGUNGSRATE (IN HEXFELDERN)	STEUERUNG MODIFIKATOR	EKE	KOSTEN (IN BP)
T6 Schubdüsen	Sehr klein	6	+1	20	3
T8 Schubdüsen	Sehr klein	8	+0	25	4
T10 Schubdüsen	Sehr klein	10	+0	30	5
T12 Schubdüsen	Sehr klein	12	-1	35	6
T14 Schubdüsen	Sehr klein	14	-2	40	7
S6 Schubdüsen	Klein	6	+1	30	3
S8 Schubdüsen	Klein	8	+0	40	4
S10 Schubdüsen	Klein	10	+0	50	5
S12 Schubdüsen	Klein	12	-1	60	6
M4 Schubdüsen	Mittelgroß	4	+2	40	2
M6 Schubdüsen	Mittelgroß	6	+1	50	3
M8 Schubdüsen	Mittelgroß	8	+0	60	4
M10 Schubdüsen	Mittelgroß	10	+0	70	5
M12 Schubdüsen	Mittelgroß	12	-1	80	6
L4 Schubdüsen	Groß	4	+2	60	4
L6 Schubdüsen	Groß	6	+1	80	6
L8 Schubdüsen	Groß	8	+0	100	8
L10 Schubdüsen	Groß	10	+0	120	10
H4 Schubdüsen	Riesig	4	+2	80	4
H6 Schubdüsen	Riesig	6	+1	120	6
H8 Schubdüsen	Riesig	8	+0	140	8
H10 Schubdüsen	Riesig	10	+0	160	10
G4 Schubdüsen	Gigantisch	4	+2	120	8
G6 Schubdüsen	Gigantisch	6	+1	180	12
G8 Schubdüsen	Gigantisch	8	+0	240	16
C4 Schubdüsen	Kolossal	4	+2	200	8
C6 Schubdüsen	Kolossal	6	+1	300	12
C8 Schubdüsen	Kolossal	8	+0	400	16



ANTRIEB

Um innerhalb von Sonnensystemen zu reisen, nutzen Raumschiffe konventionelle Schubdüsen. Dies gilt auch sobald sie die Weiten des Drifts erreicht haben, bei Erkundungen und Kämpfen. Antriebe sind auf bestimmte Schiffsgrößen ausgelegt (siehe die Spalte Größe in der folgenden Tabelle) und können nicht in Schiffe eingebaut werden, die zu klein oder zu groß für sie sind. Bei Maximalgeschwindigkeit verleiht der Antrieb entweder einen Bonus oder einen Malus auf Fertigkeitswürfe für Steuerung, um das Schiff zu fliegen (siehe die folgende Tabelle).

Die Antriebsdüsen werden auch bei Landungen und Starts von Planeten usw. verwendet. Raumschiffe der Kategorie Groß und kleiner können in der Regel ohne Probleme von Planeten mit niedriger oder normaler Schwerkraft starten und dort landen, solange keine Atmosphärenbedingungen wie heftige Winde und Stürme ins Spiel kommen. Der SL bestimmt, ob ein Raumschiffspilot einen Fertigkeitswurf für Steuerung ablegen muss, um ein Raumschiff mit einer Bewegungsrate unter 8 auf einem Planeten mit hoher Schwerkraft zu landen. Ein Fehlschlag hat einen Absturz zur Folge. Aufgrund ihrer reinen Masse können Raumschiffe der Kategorie Riesig und größer nicht auf Planeten landen. Stattdessen müssen Raumfähren eingesetzt werden, um Besatzungsmitglieder und Güter auf den Planeten und zurück zu befördern.

ANDERE SYSTEME

Viele andere Systeme haben Voraussetzungen, welche erfüllt sein müssen, ehe sie anbord eines Raumschiffes installiert werden können. Oft handelt es sich um eine bestimmte Raumschiffsgröße, einen Raumschiffsgrad oder bestimmte Voraussetzungen an den Ausstoß des Energiekerns. Manche Systeme sind standardisiert, so dass die unterschiedlichen Typen einfach nach der Höhe des typischen Bonus geordnet sind.

Panzerung

Panzerung schützt ein Schiff vor direktem Waffenbeschuss (siehe „Art“ auf Seite 303), indem sie Energie ablenkt und so Schaden an wichtigen Schiffssystemen verhindert. Die Panzerung verleiht einen Rüstungsbonus auf die RK des Schiffes. Die Kosten der Panzerung hängen von der Höhe des verliehenen Bonus und der Größenkategorie des Schiffes ab (verwende hinsichtlich dieser Berechnung die folgenden Multiplikatoren: Sehr klein = 1, Klein = 2, Mittelgroß 3, Groß = 4 usw.). Panzerung ist ein passives System und erfordert keine EKE. Sie liefert in erster Linie Schutz durch Masse, was sich auf die Manövrierfähigkeit eines Schiffes auswirken kann (indem sie Wendemanöver erschwert) und es Gegnern erleichtert, Lenkwaffen gegen das Schiff einzusetzen - diese Effekte sind in der Spalte Speziell in der folgenden Tabelle aufgeführt.

NAME	BONUS AUF RK	SPEZIELL	KOSTEN (IN BP)
Mk. 1	+1	–	1 × Größenkategorie
Mk. 2	+2	–	2 × Größenkategorie
Mk. 3	+3	–	3 × Größenkategorie
Mk. 4	+4	–	5 × Größenkategorie
Mk. 5	+5	-1 ZE	7 × Größenkategorie
Mk. 6	+6	-1 ZE	9 × Größenkategorie
Mk. 7	+7	-1 ZE	12 × Größenkategorie
Mk. 8	+8	-1 ZE	15 × Größenkategorie
Mk. 9	+9	-2 ZE, +1 Wendeentfernung	18 × Größenkategorie
Mk. 10	+10	-2 ZE, +1 Wendeentfernung	21 × Größenkategorie
Mk. 11	+11	-2 ZE, +1 Wendeentfernung	25 × Größenkategorie
Mk. 12	+12	-3 ZE, +2 Wendeentfernung	30 × Größenkategorie
Mk. 13	+13	-3 ZE, +2 Wendeentfernung	35 × Größenkategorie
Mk. 14	+14	-3 ZE, +2 Wendeentfernung	40 × Größenkategorie
Mk. 15	+15	-4 ZE, +3 Wendeentfernung	45 × Größenkategorie

Computer

Ein Computersystem ist gewissermaßen das Gehirn eines Raumschiffes. Viele Raumschiffscomputer verfügen wenigstens über eine rudimentäre künstliche Persönlichkeit. Sie können zwar nicht alle Pflichten eines Besatzungsmitgliedes erfüllen, wohl aber Besatzungsangehörige bei verschiedenen Aufgaben unterstützen. Manche Raumfahrer behaupten aber, dass Raumschiffscomputer mit der Zeit Verhaltensmuster und Macken entwickeln können, welche sie von baugleichen Systemen auf anderen Schiffen unterscheiden. Der Grad eines Raumschiffscomputer entspricht dem 1/2 Raumschiffsgrad (Minimum 1); mehr zu Computern findest du auf Seite 139 und Seite 213. Der SL bestimmt, welche Verbesserungen die Besatzung für ihren Computer erwerben kann; manche Verbesserungen können mittels Baupunkten erworben werden (siehe Seite 294).

Ein Raumschiffscomputer steuert und kontrolliert eine breite Vielfalt an Raumschiffssystemen zu jeder Zeit. Allerdings ist ein Integriertes Kontrollmodul (IKM) erforderlich, damit er die Mannschaft während eines Raumgefechts unterstützen kann (von den in der folgenden Tabelle aufgeführten Computern verfügt nur der Einfache Computer über kein IKM). In der Regel verleiht ein IKM einen Situationsbonus auf einen oder mehrere Würfe während des Raumschiffskampfes, über den vor Ablegen des Wurfes entschieden wird. Ein IKM verfügt über eine Anzahl von Knoten. Jeder Knoten verleiht seinen Bonus auf einen Wurf im Raumschiffskampf pro Runde. Mehrere Knoten erlauben daher einem IKM, in einer Runde mehrere Würfe im Raumschiffskampf zu beeinflussen - dabei muss es sich aber um unterschiedliche Würfe handeln.

Die Kosten des IKM für einen Raumschiffscomputer entspricht dem verliehenen Bonus zum Quadrat mal Anzahl der Knoten. IKM können nur mittels Baupunkten erworben werden, nicht mit Crediteinheiten.

NAME	BONUS	KNOTEN	EKE	KOSTEN (IN BP)
Einfacher Computer	+0	0	0	0
Mk. 1 Monoknoten	+1	1	10	1
Mk. 1 Dualknoten	+1/+1	2	10	2
Mk. 1 Trioknoten	+1/+1/+1	3	10	3
Mk. 1 Quadknoten	+1/+1/+1/+1	4	10	4
Mk. 2 Monoknoten	+2	1	15	4
Mk. 2 Dualknoten	+2/+2	2	15	8
Mk. 2 Trioknoten	+2/+2/+2	3	15	12
Mk. 2 Quadknoten	+2/+2/+2/+2	4	15	16
Mk. 3 Monoknoten	+3	1	20	9
Mk. 3 Dualknoten	+3/+3	2	20	18
Mk. 3 Trioknoten	+3/+3/+3	3	20	27
Mk. 3 Quadknoten	+3/+3/+3/+3	4	20	36
Mk. 4 Monoknoten	+4	1	25	16
Mk. 4 Dualknoten	+4/+4	2	25	32
Mk. 4 Trioknoten	+4/+4/+4	3	25	48
Mk. 5 Monoknoten	+5	1	30	25
Mk. 5 Dualknoten	+5/+5	2	30	50
Mk. 5 Trioknoten	+5/+5/+5	3	30	75
Mk. 6 Monoknoten	+6	1	35	36

NAME	BONUS	KNOTEN	EKE	KOSTEN (IN BP)
Mk. 6 Dualknoten	+6/+6	2	35	72
Mk. 7 Monoknoten	+7	1	40	49
Mk. 7 Dualknoten	+7/+7	2	40	98
Mk. 8 Monoknoten	+8	1	45	64
Mk. 8 Dualknoten	+8/+8	2	45	128
Mk. 9 Monoknoten	+9	1	50	81
Mk. 9 Dualknoten	+9/+9	2	50	162
Mk. 10 Monoknoten	+10	1	55	100
Mk. 10 Dualknoten	+10/+10	2	55	200

Mannschaftsquartiere

Die meisten Raumschiffe jenseits der Größenkategorie Sehr klein verfügen über Aufenthaltsräume für die Mannschaft, wo man während langer Reisen essen, schlafen und sich waschen kann. Dabei kann es sich um zwischen Frachtcontainern angebrachte Hängematten handeln oder auch um gemütliche Kammern mit eigenen Möbeln und privaten Bädern. Mannschaftsquartiere verbrauchen einen nicht sonderlich ins Gewicht fallenden Betrag an EKE. Annehmlichkeiten in luxuriöseren Quartieren erfordern aber dennoch einen funktionsfähigen Energiekern.

Gewöhnlich

Die ist die einfachste Art an Unterkunft. Solche Unterkünfte bestehen aus einfachen Feldbetten, die manchmal einfach aus den Wänden von Gängen geklappt werden, oder ähnlich spartanischen Ruhelagern. In Gemeinschaftsquartieren schlafende Besatzungsmitglieder verwahren ihre persönlichen Dinge meisten in Schließkisten. Zu dieser Kategorie an Unterkünften gehören auch ein Gemeinschaftswaschraum samt Dusche im Militärstil und eine winzige Küche, in welcher einfache Mahlzeiten zubereitet werden können. Raumschiffe mit Dutzenden oder hunderten an Besatzungsmitgliedern verfügen oft über große Mannschaftsquartiere, in denen in Schichten geschlafen wird.

Gut

Gute Unterkünfte sind etwas besser ausgestattet als gewöhnliche Mannschaftsquartiere. Sie erinnern an wohnheimartige Räume mit jeweils ein bis zwei schmalen Betten (an Bord größerer Raumschiffe müssen sich rangniedere Besatzungsangehörige meistens diese Unterkünfte teilen), manchmal enthalten sie zudem einen Schrank oder Schubfächer für persönliche Dinge. Hinzu kommen einer oder zwei Gemeinschaftswaschräume mit mehreren Waschbecken und Duschkabinen, sowie ein Speiseraum mit angeschlossener Küche. Die Mannschaft größerer Raumschiffe isst dort in Schichten.

Luxus

Luxuriöse Besatzungsquartiere bieten den bestmöglichen Komfort. Jedes Mannschaftsmitglied hat eine eigene Privatunterkunft mit persönlichem Bad (welches eine Dusche mit hohem Wasserdruck enthält) und auf den Geschmack ihres Bewohners zugeschnittener Einrichtung. Manche luxuriöse Unterkünfte verfügen auch über eine Kochnische, Spielecken oder Bereiche über Vieraugengespräche.

MANNSCHAFTSQUARTIERE	KOSTEN (IN BP)
Gewöhnlich	0
Gut	2
Luxus	5

Defensive Gegenmaßnahmen

Diese Systeme schützen ein Raumschiff vor Lenkwaffen wie z.B. Raketen und erschweren es Gegnern, mittels Sensoreinsatz mehr über das Schiff zu erfahren. Dies geschieht mittels komplexer elektronischer Sensoren und Sender, welche gegnerische Sensoren stören und falsche Informationen übermitteln sollen. Diese Systeme verleihen einen Bonus auf die ZE des Schiffen (siehe Seite 320); Bonus, EKE-Verbrauch und Kosten sind in der folgenden Tabelle aufgeführt.

NAME	BONUS AUF ZE	EKE	KOSTEN (IN BP)
Mk. 1 Verteidigung	+1	1	2
Mk. 2 Verteidigung	+2	1	3
Mk. 3 Verteidigung	+3	2	4
Mk. 4 Verteidigung	+4	3	6
Mk. 5 Verteidigung	+5	4	8
Mk. 6 Verteidigung	+6	5	11
Mk. 7 Verteidigung	+7	7	14
Mk. 8 Verteidigung	+8	9	18
Mk. 9 Verteidigung	+9	11	22
Mk. 10 Verteidigung	+10	13	27
Mk. 11 Verteidigung	+11	16	33
Mk. 12 Verteidigung	+12	20	40
Mk. 13 Verteidigung	+13	25	50
Mk. 14 Verteidigung	+14	32	65
Mk. 15 Verteidigung	+15	45	90

Driftantrieb

Diese Maschinen erlauben die Reise zum Drift und zurück (siehe Seite 290). Je höher der Maschinengrad, umso schneller kannst du ferne Ziele erreichen. Driftantriebe benötigen Energiekerneinheiten und können nicht in Schiffe jeder Größenkategorie installiert werden. Die Kosten hängen von der Größenkategorie des Schiffes ab (verwende hinsichtlich dieser Berechnung die folgenden Multiplikatoren: Sehr klein = 1, Klein = 2, Mittelgroß 3, Groß = 4 usw.). Die unten folgende Tabelle enthält die Spielwerte für die diversen Driftantriebe.

Um in den Drift oder auf die Materielle Ebene zurück zu wechseln, muss ein Raumschiff bewegungslos für 1 Minute mit abgeschalteten Antriebsdüsen verharren.

DRIFT-ANTRIEB	MASCHINEN-GRAD	MINDEST-EKE	MAX. GRÖSSE	KOSTEN (IN BP)
Einfacher Driftantrieb	1	75	–	2 × Größenkategorie
Verbesserter Driftantrieb	2	100	Riesig	5 × Größenkategorie
Kräftiger Driftantrieb	3	150	Groß	10 × Größenkategorie
Überlegener Driftantrieb	4	175	Groß	15 × Größenkategorie
Ultra-Driftantrieb	5	200	Mittel	20 × Größenkategorie

Erweiterungsbuchten

Die meisten Raumschiffe verfügen innerhalb des Rumpfes über genug Platz für eine oder mehrere Erweiterungsbuchten, die jeweils für eine unterschiedliche Aufgaben verwendet werden können. Ansonsten zählen sie als Frachträume und werden auf vielen großen Transportfahrzeugen auch genau dafür verwendet. Sollten die Buchten stattdessen als Passagierquartiere verwendet werden, kann



das Schiff auch Soldaten, Reisende oder Flüchtlinge transportieren. Sollten die Buchten mit Krankenstationen und Passagierquartieren gefüllt werden, wird das Raumschiff zu einem mobilen Krankenhaus.

Die folgenden Optionen stehen für die meisten Schiffe mit verfügbaren Erweiterungsbuchten offen. Sollte eine Option mehrere Buchten erfordern, so ist dies in ihrer Beschreibung enthalten; sollte sie zum Funktionieren EKE benötigen, ist der Wert in der Tabelle auf Seite 300 aufgeführt. Eine Erweiterungsbucht muss ausschließlich zu demselben Zweck verwendet werden, selbst wenn du auf diese Weise eine Option mehrfach erlangst. Solltest du z.B. Fluchtkapseln wählen, so enthält die fragliche Bucht sechs Fluchtkapseln und nicht z.B. drei Kapseln und ein Rettungsboot.

Die EKE-Anforderungen und Kosten in Baupunkten der diversen Optionen findest du auf Seite 300.

Arkanes Labor

Ein Arkanes Labor enthält alle nötigen Werkzeuge und den erforderlichen Platz zur Herstellung magischer Gegenstände (siehe Seite 235), allerdings muss der Hersteller immer noch die nötigen Materialien einbringen. Ein solches Laboratorium reduziert den für die Herstellung nötigen Zeitaufwand um die Hälfte.

Bio-/Chemielabor

Ein Bio-/Chemielabor enthält alle nötigen Werkzeuge und den erforderlichen Platz zur Herstellung von Drogen, Giften und Medikamenten (siehe Seite 231), allerdings muss der Hersteller immer noch die nötigen Materialien einbringen. Eine solche Werkstatt reduziert den für die Herstellung nötigen Zeitaufwand um die Hälfte.

Energiekernmodul

Eine Erweiterungsbucht kann für einen separat erworbenen und dort installierten Energiekern verwendet werden. Dies ist nur bei wenigstens Mittelgroßen Raumschiffen möglich.

Fluchtkapseln

Fluchtkapseln eröffnen der Besatzung eines schwerbeschädigten oder zerstörten Raumschiffes einen Weg, dem unmittelbaren Tod zu entgehen. Eine Fluchtkapsel fasst eine Kreatur der Kategorie Mittelgroß oder kleiner und verfügt über genug Vorräte und Lebenserhaltung für 7 Tage. Sie verfügt ferner über einen Notsender, welcher leicht von Scannern mit Reichweite Lang identifiziert werden kann. Eine Fluchtkapsel verfügt über Hitzeschilde, welche ihr eine Bruchlandung auf einem Planeten mit einer Atmosphäre ermöglichen, besitzt aber keinen Antrieb. Eine Erweiterungsbucht fasst sechs Fluchtkapseln.

Frachtraum

Ungenutzte Erweiterungsbuchten zählen als Frachtraum. Ein Frachtraum fasst etwa 25 Tonnen an Gütern, wobei einzelne Gegenstände maximal Groß sein dürfen. Ein Raumschiff mit mehreren Frachträumen kann größere Gegenstände fassen - für Riesige Gegenstände werden 4 Frachträume in Folge benötigt und für Gigantische Gegenstände 8 Frachträume in Folge. Der SL kann diese Größenbeschränkungen aufheben.

Freizeitmodul

Ein Freizeitmodul bietet der Besatzung (oder Passagieren) Unterhaltung, so dass sie entspannen und/oder Dampf ablassen kann. Diese Ablenkungen können recht vielseitig sein, wobei manche Ausstattung mehr EKE verbraucht als andere (siehe die Tabelle auf Seite 300). Ein Freizeitmodul könnte einen Fitnessraum, einen Boxring oder ähnliches enthalten, Trividschirme für passiven Unterhaltungskonsum oder eine Holokammer, Videospiele oder andere interaktive Unterhaltung auf hohem Niveau enthalten.

Fremdatmosphärenkammer

Zuweilen nehmen Raumschiffe fremdartige oder andere Kreaturen an Bord, deren Biologie sich stark von der der Mannschaft unterscheidet. Möglicherweise muss ein Passagier Methangas atmen oder kann nur bei Temperaturen unter dem Gefrierpunkt überleben. In solchen Fällen wird eine Fremdatmosphärenkammer benötigt, damit der Passagier sich wohlfühlt (und am Leben bleibt).

Hangar

Nur Raumschiffe der Kategorie Gigantisch oder größer können mit Hangaren ausgestattet werden; ein Hangar erfordert 4 Erweiterungsbuchten. In einem Hangar können bis zu 8 Raumschiffe der Kategorie Sehr klein andocken.

Krankenstation

Eine Krankenstation funktioniert wie ein Medizinisches Labor (siehe Seite 220).

Passagierabteil

Eine Erweiterungsbucht kann ohne zusätzliche Kosten mit Sitzen für Passagiere ausgestattet werden. Eine Erweiterungsbucht fasst Sitzplätze für 16 Mittelgroße Passagiere (Sitze für größere Kreaturen sind aber auch möglich). Diese Verbesserung eignet sich nur für Kurzstreckenreisen, für mehrtägige Reisen sollten stattdessen Passagierquartiere eingebaut werden.

Passagierquartiere

Passagierschiffe benötigen Schlafplätze für die Gäste fernab der Mannschaftsquartiere. Eine Erweiterungsbucht kann in gewöhnliche Unterkünfte (einfache Feldbetten oder Hängematten) für sechs Passagiere, gute Unterkünfte (ein bequemes Bett, ein Schreibtisch mit Stuhl und mehrere Schubladen) für vier Passagiere oder luxuriöse Unterkünfte (ein großes Bett, ein Kleiderschrank, ein Sofa, ein Schreibtisch mit einem netten Stuhl und ein eigener Waschraum) für zwei Passagiere umgestaltet werden.

Raumfährenhangar

Nur Raumschiffe der Kategorie Gigantisch oder größer können mit einem Raumfährenhangar ausgestattet werden; ein Raumfährenhangar erfordert 2 Erweiterungsbuchten. In einem Raumfährenhangar kann ein Raumschiff der Kategorie Klein oder kleiner andocken.

Rettungsfähre

Eine Rettungsfähre ist eine komplexere Version der Fluchtkapsel. Es fasst eine Große Kreatur oder zwei Mittelgroße oder kleinere Kreaturen und verfügt über genug Vorräte für 15 Tage (oder für 30 Tage, sollte sich nur ein Mittelgroßer oder kleinerer Passagier an Bord befinden). Ein Rettungsboot verfügt wie eine Fluchtkapsel über einen Notsender, aber auch über einen eigenen Computer, welcher automatisch den nächsten lebensfreundlichen Himmelskörper aufspürt, und über einen schwachen Antrieb, um das Rettungsboot dorthin zu bringen (Rettungsfähren können sich aber nicht an Raumschiffskämpfen beteiligen). Eine Erweiterungsbucht fasst zwei Rettungsfähren.

Schmugglerversteck

Schmugglerverstecke sind Frachträume, die hinter falschen Wänden versteckt liegen und vor den meisten Scannern abgeschirmt sind, so dass ein entsprechend ausgestattetes Raumschiff mit ihnen unbemerkt illegale Güter transportieren kann. Ein Schmugglerversteck fasst etwa 10 Tonnen an Gütern, wobei einzelne Gegenstände maximal Mittelgroß sein dürfen. Um ein einfaches Schmugglerversteck zu entdecken, muss einer Kreatur an Bord des Schiffes ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 gelingen. Eine Kreatur, welche das Raumschiff scannt, muss einen Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 20 ablegen, um ein Schmugglerversteck zu entdecken (dieser zusätzliche Wurf ist Teil der Handlung Scannen des Wissenschaftsoffiziers während eines Raumschiffskampfes; siehe auch Seite 325). Pro zusätzlich aufgewendeten Baupunkt steigen diese SG jeweils um 5 (maximal SG 50), allerdings verbraucht das Versteck auch jeweils 1 EKE zusätzlich.

Techwerkstatt

Eine Techwerkstatt enthält alle nötigen Werkzeuge und den erforderlichen Platz zur Herstellung technischer Gegenstände (siehe Seite 235), allerdings muss der Hersteller immer noch die nötigen Materialien einbringen. Eine solche Werkstatt reduziert den für die Herstellung nötigen Zeitaufwand um die Hälfte.

Wissenschaftliches Labor

Ein Wissenschaftliches Labor enthält Apparaturen und andere wissenschaftliche Ausrüstung für bestimmte Forschungen. Ein Allgemeines Labor bietet einen Situationsbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Bio- und Naturwissenschaften. Ein Biowissenschaftslabor bietet einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Biowissenschaften und ein Naturwissenschaftslabor bietet einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Naturwissenschaften. Die Art des Labors wird bei Einrichtung der Erweiterungsbucht gewählt.

ERWEITERUNGSBUCHTEN	EKE	KOSTEN (IN BP)
Arkanes Labor	1	1
Frachtraum	0	0
Fluchtkapseln	2	1
Passagierquartiere	1	1
Hangar	30	10
Rettungsfähre	5	3
Krankenstation	4	8
Passagierabteil	0	0
Energiekernmodul	0	10
Freizeitmodul (Sportraum)	0	1
Freizeitmodul (Trividraum)	1	1
Freizeitmodul (Holosuite)	3	1
Wissenschaftslabor	2	1
Fremdatmosphärenkammer	2	1
Raumfährenhangar	10	4
Schmugglerversteck	4	2
Bio-/Chemielabor	2	1
Techwerkstatt	3	1

Sicherheit

Die folgenden Erweiterungen helfen dabei zu verhindern, dass irgendwelche Gauner mit einem Raumschiff abhauen. Sicherheitssysteme erfordern einen funktionierenden Energiekern, verbrauchen aber nur geringe Mengen an EKE. Die Kosten der einzelnen Optionen findest du in der folgenden Tabelle aufgeführt.

Anti-Hackersysteme

Diese Systeme erhöhen die Sicherheit des Schiffscomputers und erhöhen den SG von Fertigkeitswürfen für Computer zum Hacken um 1 (siehe Seite 139). Diese Verbesserung kann bis zu vier Mal erworben werden.

Anti-Personenwaffen

Eine Anti-Personenwaffe muss in der Nähe der Einstiegsrampe eines maximal Mittelgroßen Raumschiffes angebracht werden. Dabei kann es sich um eine beliebige Langwaffe handeln, deren Gegenstandsstufe maximal gleich dem Grad des Raumschiffes sein darf. Wenn du weitere 5 Baupunkte aufwendest, kann eine Schwere Waffe installiert werden (im Kreaturenmaßstab, nicht im Raumschiffsmaßstab). Wird eine Anti-Personenwaffe aktiviert, weil eine feindselige Kreatur die Grundreichweite der Waffe betritt, so eröffnet sie das Feuer mit einem Angriffswurfmodifikator in Höhe des Schiffsgrades (Minimum 1). Sie feuert ein Mal pro Runde, bis ihre Munition verbraucht ist oder die feindselige Kreatur kampfunfähig gemacht oder in die Flucht geschlagen wurde. Die Waffe kann keine unsichtbaren (oder ähnlich verborgenen) Kreaturen entdecken. Diese Waffe kann nicht von Charakteren entfernt und verwendet werden. Jeder mit Zugang zum Computersystem des Raumschiffes kann die Waffe aktivieren oder deaktivieren und zudem festlegen, welche Ziele als Feinde behandelt werden. Einmal installiert kann diese Waffe nicht mehr entfernt werden, ohne sie dabei zu zerstören.

Biometrische Schlösser

Mit Biometrischen Schlössern versehene Raumschiffssysteme können nur von bestimmten Kreaturen benutzt werden, die bei Installation der Schlösser festgelegt werden; diese Liste kann von jedem aktualisiert werden, der Zugang zu den Computersystemen des Schiffes erlangt. Diese Schlösser können mit einem Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 20 + 1 1/2 × Grad des Raumschiffes umgangen werden.

Computergegenmaßnahmen

Versucht ein Gegner, die Computer eines Raumschiffes zu hacken und scheitert dabei, so können Gegenmaßnahmen gegen ihn aktiv werden. Die Mannschaft kann jede der auf Seite 216 aufgeführten Gegenmaßnahmen nach den normalen Regeln für Gegenmaßnahmen installieren. Jede Gegenmaßnahme kostet Baupunkte in Höhe des Computergrades (bzw. in Höhe des halben Grades des Raumschiffes; siehe Seite 297).

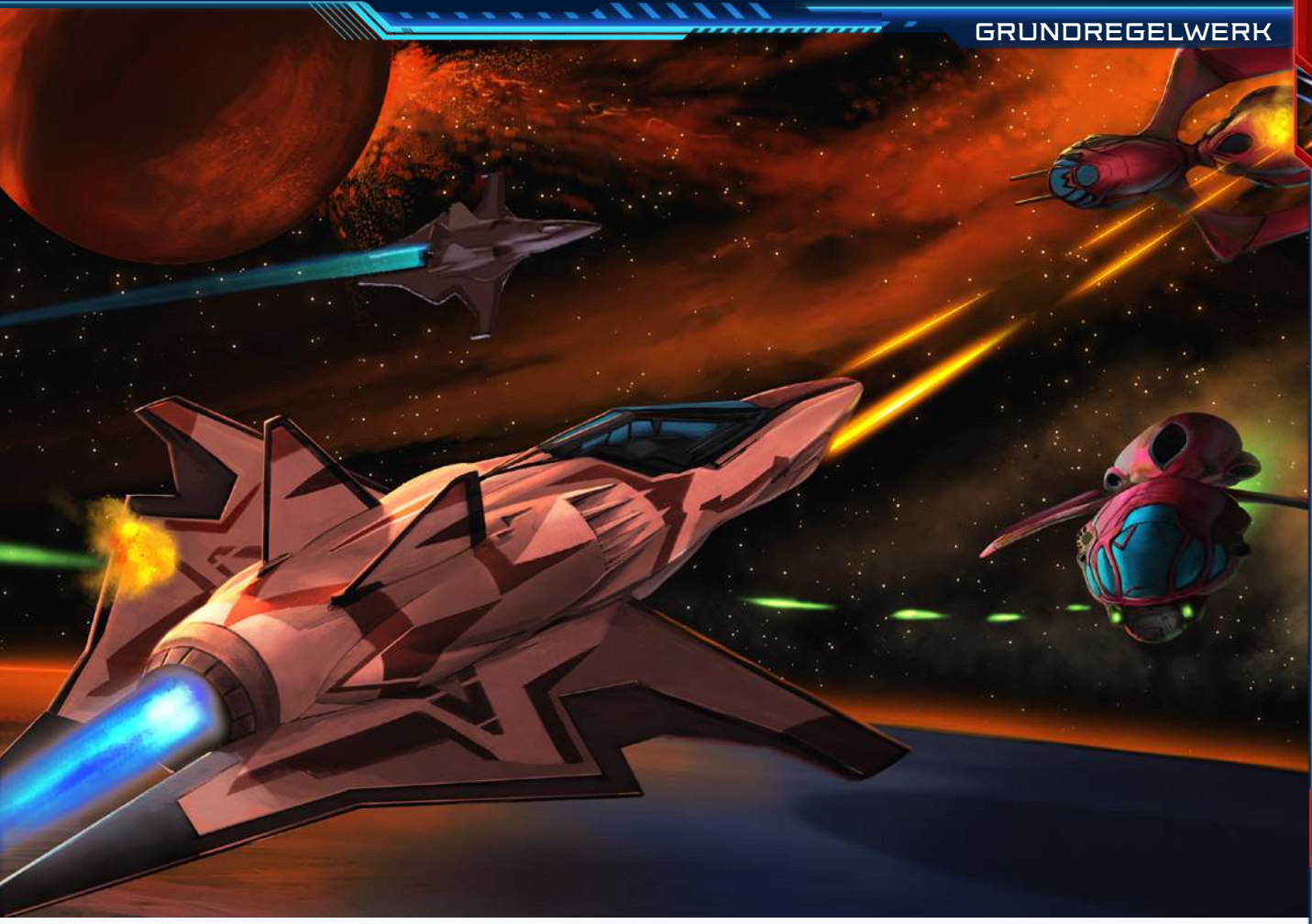
Selbstzerstörung

Selbstzerstörungssysteme werden in der Regel als das letzte Mittel genutzt, vernichten sie doch die Raumschiffe, in denen sie installiert wurden (als hätte das Schiff Schaden in Höhe seiner doppelten Rumpfpunkte erhalten), oft werden dabei alle an Bord getötet. Ein Raumschiff auf einem angrenzenden Hexfeld erleidet Schaden in Höhe der Hälfte der maximalen Rumpfpunkte des zerstörten Raumschiffes; dieser Schaden kann durch Schilde abgeschwächt werden. Eine Selbstzerstörung kann nur von Kreaturen an Bord des Raumschiffes aktiviert werden. Dazu erforderlich ist eine physikalische Methode, welche nur hochrangigen Mannschaftsmitgliedern bekannt ist, wie der Einsatz mehrerer Schlüssel, die Eingabe spezifischer Schlüsselwörter o.a. Die Selbstzerstörung kann nicht aus der Ferne von einem Hacker ausgelöst werden. Die aktivierenden Kreaturen bestimmen dabei eine Zeitverzögerung, nach deren Ablauf die Selbstzerstörung erfolgt (wenigstens 1 Runde Raumschiffskampf). Die Kosten hängen von der Größenkategorie des Schiffes ab (verwende hinsichtlich dieser Berechnung die folgenden Multiplikatoren: Sehr klein = 1, Klein = 2, Mittelgroß 3, Groß = 4 usw.).

SICHERHEIT	KOSTEN (IN BP)
Anti-Hackersysteme	3
Anti-Personenwaffe (Schwer)	5 + Gegenstandsstufe der Waffe
Anti-Personenwaffe (Langwaffe)	Gegenstandsstufe der Waffe
Biometrische Schlösser	5
Computergegenmaßnahmen	Grad des Computers
Selbstzerstörung	5 × Größenkategorie

Sensoren

Sensoren sind die Augen und Ohren eines Raumschiffes, die der Mannschaft erlauben zu sehen, was sich im Weltall um das Schiff herum befindet, z.B. Planeten, andere Schiffe, ein gefährliches Asteroidenfeld oder ein Monstrum aus den Tiefen des Alls. Sensoren sind eine Kombination aus Videokameras, Multispektralscannern, Radaranlagen, Signalfängern und optischen Teleskopen. Im Raumschiffskampf reichen Kurzstreckensensoren 5 Hexfelder weit, Mittelstreckensensoren 10 Hexfelder weit und Langstreckensensoren 20 Hexfelder weit. Alle Sensoren verfügen über einen Fertigkeitsmodifikator, welcher auf alle Fertigkeitswürfe angerechnet wird, die bei ihrer Nutzung anfallen. Sensoren erfordern einen funktionierenden Energiekern, verbrauchen aber nur geringe Mengen an EKE.



Sensoren operieren in zwei Modi: Aktiv oder Passiv. Im passiven Modus scannen sie automatisch die Schiffsumgebung. Passive Sensoren entdecken sichtbare oder nicht verborgene Gegenstände in einem 360°-Feld rund um das Schiff innerhalb der doppelten Reichweitenkategorie der Sensoren im Weltall und im Drift (kein Fertigkeitswurf erforderlich), lokale Bedingungen können sich aber auf die Reichweite auswirken. Gravitationskräfte und Atmosphärenbedingungen begrenzen Raumschiffssensoren auf den meisten Planeten aber auf eine Reichweite von 75 m. Das Gelände kann diese Reichweite nach Maßgabe des SL weiter einschränken.

Aktive Sensoren können weitaus mehr feststellen und werden benötigt, wenn der Wissenschaftsoffizier feindliche Schiffe scannen und im Raumschiffskampf mehr über sie erfahren will (siehe Seite 325). Der in der folgenden Tabelle aufgeführte Modifikator betrifft manche Fertigkeitswürfe des Wissenschaftsoffiziers während des Raumschiffskampfes - siehe auch Handlungen des Wissenschaftsoffiziers auf Seite 324. Aktive Sensoren können Informationen zu Zielen sammeln, welche maximal die fünffache Sensorenreichweite vom Schiff entfernt sind, allerdings unterliegen solche Fertigkeitswürfe einem kumulativen Malus von -2 pro Grundreichweite-Einheit nach der ersten. Beispiel: Kurzstreckenscanner (Reichweite = 5 Hexfelder) werden gegen ein 12 Hexfelder entferntes Ziel verwendet; der Wurf unterliegt einem Malus von -4.

Außerhalb von Raumschiffskämpfen können Mannschaftsmitglieder mittels der Sensoren einen Planeten scannen, in dessen Orbit sich das Schiff befindet und einen Fertigkeitswurf für Computer mit dem Modifikator der Sensoren ausführen, um einfache Informationen über Zusammensetzung und Atmosphäre des Planeten zu erlangen. Der SG dieses Wurfes ist meistens 15, kann aber vom SL aufgrund günstiger oder erschwerender Umstände angepasst werden. Ein Mannschaftsmitglied kann zudem die aktiven Sensoren für Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung nutzen, um die Umgebung zu untersuchen, als stünde es außerhalb des Schiffes und würde seine eigenen Sinne (z.B. Dunkelsicht) nutzen. Hierbei erhält es den Modifikator der Sensoren als Situationsbonus auf seinen Wurf.

SENSOREN	REICHWEITE	MODIFIKATOR	KOSTEN (IN BP)
Billig Version	Kurz	-2	1
Günstige Kurzstrecke	Kurz	+0	2
Einfache Kurzstrecke	Kurz	+2	3
Verbesserte Kurzstrecke	Kurz	+4	4
Günstige Mittelstrecke	Mittel	+0	3
Einfache Mittelstrecke	Mittel	+2	5
Verbesserte Mittelstrecke	Mittel	+4	8
Günstige Langstrecke	Lang	+0	6
Einfache Langstrecke	Lang	+2	10
Verbesserte Langstrecke	Lang	+4	14

WAFFEN VERBINDEN

Solltest du zwei Direktbeschusswaffen derselben Art im selben Schussbereich installieren, kannst du sie verbinden, so dass sie simultan feuern. Dies kostet Baupunkte in Höhe der Hälfte der Kosten der einen Waffe (abgerundet) und verbraucht einen vernachlässigbaren Wert an EKE.

Schilde

Nahezu jedes Raumschiff verfügt über einfache Prallschilde, um keinen Schaden durch Weltraumstaub oder andere winzige Trümmer zu erleiden. Diese Schilde schützen aber nicht vor Lasern, Ra-

keten oder größeren Einschlägen. Gegen solche Gefahren verfügt ein Raumschiff über Energieschilde. Projektoren an der Außenseite des Schiffes erzeugen eine Barriere, welche Schaden durch Angriffe absorbieren. Jeder Angriff reduziert die Anzahl der Schildpunkte (SP) im fraglichen Schiffsbereich. Sind die Schilde dieses Bereichs verbraucht, reduziert weiterer dort eingehender Schaden die Rumpfpunkte des Schiffes. Mehr zu Schaden findest du auf Seite 304. Schildpunkte regenerieren sich mit der Zeit, so dass die Schilde irgendwann wieder funktionsfähig sind, allerdings geschieht dies nur außerhalb von Kämpfen und wenn das Schiff ansonsten keinen Schaden erleidet. Schilde benötigen einen funktionierenden Energiekern, um sich zu regenerieren; die Regenerationsgeschwindigkeit findet du in der folgenden Tabelle.

Der unter Gesamt-SP aufgeführte Wert benennt die Gesamtzahl an Schildpunkten, welche das Schiff erhält. Zu Beginn eines Kampfes, wenn die Mannschaft die Kampfstationen bemannt und die Schilde aktiviert werden, müssen die Schildpunkte auf die vier Quadranten (Bug, Achtern, Backbord und Steuerbord) verteilt werden. Jedem Quadranten müssen wenigstens 10% der Gesamtanzahl an Schildpunkten zugewiesen werden, welche zu Kampfbeginn verfügbar sind und welche dann verfügbar sind, wenn der Wissenschaftsoffizier die Handlung Schilde ausgleichen nutzt (siehe Seite 325).

Die Tabelle führt ferner die Regenerationsgeschwindigkeit, den EKE-Verbrauch und die Kosten auf.

SCHILD-BEZEICHNUNG	GESAMT SP	REGENERATION	EKE	KOSTEN (IN BP)
Einfache Schilde 10	10	1/Min.	5	2
Einfache Schilde 20	20	1/Min.	10	3
Einfache Schilde 30	30	1/Min.	15	4
Einfache Schilde 40	40	1/Min.	15	5
Leichte Schilde 50	50	2/Min.	20	6
Leichte Schilde 60	60	2/Min.	20	8
Leichte Schilde 70	70	2/Min.	25	10
Leichte Schilde 80	80	2/Min.	30	12
Mittlere Schilde 90	90	4/Min.	30	13
Mittlere Schilde 100	100	4/Min.	30	15
Mittlere Schilde 120	120	4/Min.	35	17
Mittlere Schilde 140	140	8/Min.	40	18
Mittlere Schilde 160	160	8/Min.	45	20
Mittlere Schilde 200	200	8/Min.	50	22
Schwere Schilde 240	240	16/Min.	55	23
Schwere Schilde 280	280	16/Min.	60	25
Schwere Schilde 320	320	16/Min.	70	27
Schwere Schilde 360	360	32/Min.	80	28
Schwere Schilde 420	420	32/Min.	90	30
Schwere Schilde 480	480	32/Min.	110	32
Überlegene Schilde 540	540	64/Min.	130	35
Überlegene Schilde 600	600	64/Min.	160	40

WAFFEN

Egal ob die SC sich in der Weite aufhalten oder naher einem Planeten im Bereich der Paktwelten, werden sie feststellen, dass der Weltraum ein gefährlicher Ort voller feindseliger fremder Wesen, Piraten und schlimmerem ist. Aus diesem Grund schützen sich die meisten Raumschiffe mit allen möglichen Waffen, darunter Laserkanonen oder auch Solartorpedos.

Waffen müssen auf speziellen Montageplätzen auf dem Schiff installiert werden, deren Anzahl und Fassungsvermögen sich nach der Grundstruktur des Schiffes richtet (siehe Seite 294). Diese Montageplätze sind darauf ausgelegt, einen möglichst großen Bereich zu erfassen, und sind so platziert, dass sie leicht mit den Energieleitungen und Kontrollsystemen des Schiffes verbunden werden können. Zudem verhindern sie, dass der Rückstoß abgefeuerter Bordwaffen die Flugbahn des Schiffes beeinträchtigt oder sich auf die Geschwindigkeit auswirkt.

Waffen sind nach den folgenden Schlüsselwerten klassifiziert:

Name

Dies ist der Name der Waffe

Klassifikation

Waffen gehören einer von drei Klassen an: Leichte Waffen können auf jedem Schiff montiert werden, sind meistens aber auf kleineren Frachtern und Bombern zu finden. Sie sind zwar gefährlich, besitzen aber nicht die erforderliche Feuerkraft, um sehr großen Raumschiffen Schaden zuzufügen. Schwere Waffen stellen für alle Schiffe eine ernstzunehmende Gefahr dar, können aber nur auf wenigstens Mittelgroßen Raumschiffen montiert werden. Schiffsartillerie kann nur auf wenigstens Riesigen Raumschiffen montiert werden. Sie kann nicht gegen Sehr kleine oder Kleine Ziele genutzt werden und wird in der Regel nur gegen andere große Schiffe eingesetzt.

Art

Raumschiffswaffen gehören einer von zwei Arten an: Direktbeschusswaffen verschießen Projektile oder Strahlen mit beeindruckendem Tempo und haben die RK des gegnerischen Schiffes zum Ziel. Lenkwaffen verschießen langsamere Geschosse und nutzen die ZE des Zieles, um es zu treffen. Ein Lenkwaffengeschoss besitzt eine aufgeführte Geschwindigkeit; nach dem Abschuss bewegt es sich um diese Anzahl an Hexfeldern auf sein Ziel zu. In jeder Folgerunde muss es in der Schützenphase einen Schützenwurf gegen die ZE des Zieles ablegen; bei Erfolg bewegt es sich weiterhin mit seiner Bewegungsrate auf sein Ziel zu. Bei einem Fehlschlag verliert das Geschoss seine Peilung und geht verloren. Sollte das Geschoss aber das Hexfeld des Zieles erreichen, so verursacht es den aufgeführten Schaden.

Reichweite

Eine Raumschiffswaffe hat eine von drei Reichweiten: Kurzstrecke (5 Hexfelder), Mittelstrecke (10 Hexfelder) oder Langstrecke (20 Hexfelder). Wie bei Fernkampfangriffen im Charaktermaßstab unterliegen auch Angriffe mit Schiffswaffen einem kumulativen Malus von -2 pro angebrochener Grundreichweiten-Einheit jenseits der ersten zwischen Schiff und Ziel. Im Falle einer Lenkwaffe erleidet der Bordschütze den Entfernungsmalus nur auf seinen ersten Schützenwurf, wenn er das Ziel erstmals erfasst. Eine Schiffswaffe kann bis zu 10 Grundreichweiten weit feuern.

Bewegungsrate

Dies ist die Entfernung in Hexfeldern, welche eine Lenkwaffe sich jede Runde während der Schützenphase auf ihr Ziel zubewegt. Von Lenkwaffen verschossene Projektile verfügen über Manövrierfähigkeit Perfekt und besitzen entsprechend eine minimale Wendeentfernung von 0 (siehe Seite 319).

Schaden

Dies ist die Schadenshöhe (in Rumpfpunkten), welche die Waffe bei einem Treffer dem Ziel zufügt. Siehe auch „Raumschiffe abschießen“ auf Seite 292.

EKE

Dies ist der EKE-Verbrauch der Waffe. Solange die Waffe hochgefahren und schussbereit ist, verbraucht sie diesen Betrag fortlaufend.

Kosten

Dies sind die Kosten der Waffe in Baupunkten.



TABELLE 9-2: RAUMSCHIFFSWAFFEN

LEICHTE WAFFEN	REICHWEITE	BEWEGUNGSRATE (IN HEXFELDERN)	SCHADEN	EKE	KOSTEN (IN BP)	BESONDERE EIGENSCHAFTEN
Direktbeschusswaffen						
Schnellfeuerkanone	Kurz	–	6W4	15	15	Schlitzer
Gaußgeschütz	Lang	–	4W4	10	6	–
Flugabwehrkanone	Kurz	–	3W4	10	5	Punktbeschuss (+8)
Gyrolaser	Kurz	–	1W8	10	3	Breitgefächert
Lasernetz	Kurz	–	2W6	10	9	Punktbeschuss (+10)
Leichte EMP-Kanone	Kurz	–	Speziell	10	8	EMP
Leichte Laserkanone	Kurz	–	2W4	5	2	–
Leichter Partikelstrahl	Mittel	–	3W6	10	10	–
Leichte Plasmakanone	Kurz	–	2W12	10	12	–
Lenkwaffen						
Sprengraketenwerfer	Lang	12	4W8	10	4	Eingeschränkter Beschuss 5
Leichter Plasmatorpedowerfer	Lang	14	3W8	5	5	Eingeschränkter Beschuss 5
Leichter Torpedowerfer	Lang	16	2W8	5	4	–
Mikroraketenbatterie	Lang	10	2W6	10	3	Batterie, Eingeschränkter Beschuss 5
Taktischer Nuklearraketenwerfer	Lang	10	5W8	10	5	Verstrahlen (schwach), Eingeschränkter Beschuss 5

SCHWERE WAFFEN	REICHWEITE	BEWEGUNGSRATE (IN HEXFELDERN)	SCHADEN	EKE	KOSTEN (IN BP)	BESONDERE EIGENSCHAFTEN
Direktbeschusswaffen						
Gammalaser	Kurz	–	7W10	40	35	Verstrahlen (durchschnittlich)
Gravitationsstrahler	Mittel	–	6W6	40	30	Traktorstrahl
Schwere EMP-Kanone	Mittel	–	Speziell	30	24	EMP
Schwere Laserbatterie	Kurz	–	6W4	15	10	Batterie
Schwere Laserkanone	Mittel	–	4W8	10	8	–
Schweres Lasernetz	Kurz	–	5W6	15	12	Punktbeschuss (+12)
Mikrowellenlaser	Lang	–	6W10	35	22	–
Partikelstrahl	Lang	–	8W6	25	15	–
Anhaltender Partikelstrahl	Lang	–	10W6	40	25	–
Plasmakanone	Mittel	–	5W12	30	20	–
Elektromagnetische Schienenkanone	Lang	–	8W4	20	15	–
Zwillingslaser	Lang	–	5W8	15	12	–
X-Laserkanone	Lang	–	8W6	40	35	Linie
Lenkwaffen						
Schwerer Antimaterieraketenwerfer	Lang	8	10W10	15	12	Eingeschränkter Beschuss 5
Schwerer Nuklearraketenwerfer	Lang	10	10W8	15	10	Verstrahlen (durchschnittlich), Eingeschränkter Beschuss 5
Schwerer Plasmatorpedowerfer	Lang	12	5W10	10	10	Eingeschränkter Beschuss 5
Schwerer Torpedowerfer	Lang	14	5W8	10	8	Eingeschränkter Beschuss 5

SCHIFFSARTILLERIE	REICHWEITE	BEWEGUNGSRATE (IN HEXFELDERN)	SCHADEN	EKE	KOSTEN (IN BP)	BESONDERE EIGENSCHAFTEN
Direktbeschusswaffen						
Gravitationskanone	Lang	–	2W6 × 10	40	50	Traktorstrahl
Massenbeschleuniger	Lang	–	2W6 × 10	25	25	–
Partikelstrahlkanone	Lang	–	3W4 × 10	30	30	–
Anhaltender Partikelstrahlkanone	Lang	–	2W10 × 10	50	40	–
Super-EMP-Kanone	Lang	–	Speziell	45	45	EMP
Super-Plasma-Kanone	Mittel	–	3W6 × 10	45	35	–
Super X-Laserkanone	Lang	–	3W4 × 10	50	60	Linie
Supergammalaser	Mittel	–	2W8 × 10	50	60	Verstrahlen (Hoch)
Superlaser	Lang	–	2W4 × 10	20	20	–
Supermikrowellenlaser	Lang	–	2W8 × 10	40	35	–
Vortexkanone	Mittel	–	2W12 × 10	55	75	Vortex
Lenkwaffen						
Mega-Antimaterieraketenwerfer	Lang	6	4W10 × 10	15	25	Eingeschränkter Beschuss 5
Höllenfeuertorpedowerfer	Lang	8	2W10 × 10	10	25	Eingeschränkter Beschuss 5
Meganuklearraketenwerfer	Lang	8	4W8 × 10	15	20	Eingeschränkter Beschuss 5
Quantenraketenwerfer	Lang	12	2W8 × 10	15	20	Eingeschränkter Beschuss 5, Quanten
Solartorpedowerfer	Lang	10	2W6 × 10	10	20	Eingeschränkter Beschuss 5

Besondere Eigenschaften

Manche Waffen verfügen über besondere Eigenschaften, siehe auch Tabelle 9-2 auf Seite 303. Worum es sich dabei handelt und wie sich diese Eigenschaften auf den Raumschiffskampf auswirken, wird im Folgenden beschrieben.

Batterie

Eine Geschützbatterie feuert auf alle Ziele in einem Schussbereich (Bug, Achtern, Backbord und Steuerbord). Der Bordschütze führt einen Schützenwurf gegen jedes Ziel im Schussbereich aus, beginnend mit dem Ziel, das seinem Schiff am nächsten ist. Jeder Schützenwurf unterliegt einem Malus von -4, der mit anderen Mali kumulativ ist. Würfle den Schaden für alle Ziele nur ein Mal aus. Kritischer Schaden bestimmt sich nach der Kritischen Schwelle jedes Zieles. Du kannst nicht verhindern, im Schussbereich anwesende Verbündete zu treffen. Ebenso kannst du jede Kreatur nur ein Mal treffen. Eine Geschützbatterie nutzt zwei Waffenmontageplätze.

Eingeschränkter Beschuss

Eine Waffe mit dieser besonderen Eigenschaft kann im Raumschiffskampf nur eine begrenzte Anzahl an Schüssen abgeben und benötigt dann eine kurze Zeit zum Nachladen und Neuformen ihrer Munition (meistens 10 Minuten außerhalb des Raumschiffskampfes). Bei solchen Waffen handelt es sich oft um Lenkwaffen.

EMP

Eine Waffe mit dieser besonderen Eigenschaft gibt einen Strahl elektromagnetischer Energie ab, welcher einem Schiff oder seinen Schilden keinen Schaden zufügt, wohl aber die elektronischen Systeme eines Schiffes durcheinanderbringt. Bei einem Treffer verwirrt eine EMP-Waffe ein zufällig bestimmtes System des Zielraumschiffes. Dies lässt das System für 1W4 Runden handeln, als hätte es den Zustand Gestört. Ein derart gestörtes System kann normal zusammengeflickt werden, doch sollte es Kritischen Schaden erleiden, so wird die Störung dauerhaft, bis das System zusammengeflickt oder repariert wird oder weiteren Kritischen Schaden erleidet. Funktionierende Schilde werden von EMP-Waffen nicht betroffen und blockieren die Effekte einer EMP-Waffe vollständig.

Linie

Eine Waffe mit dieser besonderen Eigenschaft feuert einen Strahl in gerader Linie, welcher mehrere Ziele durchdringen kann. Der Bordschütze legt einen Schützenwurf ab und vergleicht das Ergebnis mit der RK aller Schiffe auf einer von seinem Schiff ausgehenden Linie von der Länge der Grundreichweite der Waffe. Würfle den Waffenschaden ein Mal aus und füge ihn jedem Ziel zu, dessen RK das Ergebnis des Schützenwurfes nicht übertrifft. Beginne mit dem nähsten Schiff. Sollte dieser Schaden von der Schadensschwelle eines Schiffes aufgehoben werden, wird der Strahl aufgehalten und der Angriff verursacht weiter entfernten Schaden keinen Schaden.

Punktbeschuss

Eine Waffe mit dieser besonderen Eigenschaft hat stets kurze Reichweite und kann nicht auf Ziele abgefeuert werden, welche sich außerhalb der ersten Grundreichweite-Einheit befinden. Sollte eine Lenkwaffe ein Schiff in einem Bereich treffen, in dem eine Waffe mit der besonderen Eigenschaft Punktbeschuss installiert ist, kann der Bordschütze dieses Raumschiffes augenblicklich einen Schützenwurf mit dieser Waffe ablegen, um das herankommende Geschoss abzuwehren. Hierzu nutzt er den in Klammern im Eintrag Speziell aufgeführten Boni anstelle seines üblichen Bonus auf Schützenwürfe. Der SG dieses Schützenwurfes ist 10 + Bewegungsrate der Lenkwaffe. Gelingt der Angriff mit der Punktbeschusswaffe, wird die Lenkwaffe zerstört, ehe sie dem Schiff Schaden zufügen kann. Eine Punktbeschusswaffe kann nur ein Mal pro Runde zu einem solchen freien Schützenwurf genutzt werden (sie kann in diesem Fall also zwei Mal in einer Runde abgefeuert werden).

Quanten

Sobald ein Bordschütze eine Quantenwaffe abfeuert, kann er einen Schützenwurf (siehe Seite 243) für diese Waffe nach dem Start wiederholen, sollte das Ergebnis ein Misserfolg sein. Nur Lenkwaffen können über diese besondere Eigenschaft verfügen.

Schlitzer

Eine Waffe mit dieser besonderen Eigenschaft verschießt einen Stoß aus Metallsplittern, welche dem Rumpf eines Raumschiffes furchtbaren Schaden zufügen können, aber nahezu vollständig von funktionierenden Schilden abgefangen werden. Halbiere den Schaden, welchen Schlitzerwaffen Schilden zufügen würden. Schlitzerwaffen sind stets Kurzstreckenwaffen.

Schussbereichübergreifend

Eine Waffe mit dieser besonderen Eigenschaft kann mit einem Malus von -2 in einen Schussbereich feuern, der an den Bereich angrenzt, in dem sie installiert wurde. Eine schussbereichübergreifende Waffe kann stets nur auf ein Ziel feuern.

Traktorstrahl

Eine Waffe mit dieser besonderen Eigenschaft kann einen stabilen Gravitonenstahl erzeugen und einen Traktorstrahl aufbauen, welcher andere Schiffe bewegen kann. Ein Treffer mit einem Traktorstrahl verursacht Schaden und vereitelt, dass das Zielschiff sich normal fortbewegt. Der Bordschütze kann das Zielschiff zu sich heran- oder von sich fortschieben (um 2 Hexfelder pro Runde, die Bewegung erfolgt zu Beginn der Pilotenphase) oder das Zielschiff an Ort und Stelle festhalten. Der Pilot des Zielschiffes kann als seine Handlung in einer Runde einen Fertigkeitswurf für Steuerung (gegen SG 15 + 1-1/2 × Grad des angreifenden Schiffes) ablegen, um sich aus dem Traktorstrahl zu befreien. Wenn ein Traktorstrahl ein Raumschiff in seinem Griff hat, kann er nicht als reguläre Waffe benutzt werden. Ein Traktorstrahl ist nur gegen kleinere oder gleichgroße Schiffe effektiv, größere Schiffe sind von ihm nicht betroffen.

Verstrahlen

Eine Waffe mit dieser besonderen Eigenschaft erzeugt eine Welle schädlicher Strahlung (siehe Seite 403), die Schilde und Raumschiffsrümpfe durchdringt. Lebende Kreaturen an Bord eines getroffenen Raumschiffes sind dem in Klammern angegebenen Strahlungsgrades für 1W4 Runden an Raumschiffskampf ausgesetzt.

Vortex

Eine Waffe mit dieser besonderen Eigenschaft erzeugt einen spiralförmigen Gravitonensturm, welcher alles in seinem Weg zerfetzt, zermalmt und verdreht. Dies reduziert die Bewegungsrate des Zielschiffes um die Hälfte und senkt seine Manövrierfähigkeit für 1W4 Runden um einen Schritt. Ein von funktionierenden Schilden geschütztes Raumschiff erleidet keinen Schaden durch Vortexwaffen. Dem Piloten des Zielschiffes muss aber ein Fertigkeitswurf für Steuerung gegen SG 15 + 1-1/2 × Grad des Zielraumschiffes gelingen; bei einem Fehlschlag verbraucht der Treffer alle Schildpunkte in diesem Bereich.

RAUMSCHIFFE UM- UND AUFRÜSTEN

Wenn die SC ins Abenteuer ausziehen und Erfahrung erlangen, benötigen sie ein zunehmend besseres Raumschiff, um größeren Herausforderungen entgegensehen zu können. Wenn die Durch-



schnittliche Gruppenstufe der Charaktere steigt, gilt dies auch für den Grad ihres Raumschiffes (siehe Tabelle 9-1: Raumschiffsgrundwerte auf Seite 294). Die SC erhalten die Differenz an Baupunkten zwischen den Werten für den neuen und den alten Grad. Mit diesem Baupunkten können sie ihr Raumschiff verbessern. Beispiel: Eine Gruppe, deren DGS von 2 auf 3 steigt, erhält 20 BP, mit denen die SC ihr Raumschiff verbessern können. Dies könnte Treibgut repräsentieren, das die SC im Rahmen ihrer Reisen aufgesammelt haben, eine Abmachung mit einem Raumdock oder auch Gefallen eines wohlhabenden Patrons. Manche SL könnten fordern, dass die SC eine sichere, bewohnte Welt besuchen, ehe sie diese Baupunkte aufwenden können, allerdings sollte sich dies nicht zu sehr auf die Kampagne auswirken. Vergiss nicht, dass ein Raumschiff mit Grad 4 (und alle weiteren 4 Grade) zusätzliche Trefferpunkte erhält wie unter der Trefferpunkteerhöhung in der Grundstruktur angegeben.

Systeme umrüsten

Falls die SC ihr Raumschiff verändern wollen, ehe sie zusätzliche Baupunkte erlangen (z.B. indem sie eine Waffe gegen eine andere austauschen, die weniger Baupunkte kostet oder weniger EKE verbraucht), so ist ihnen dies auf einem freundlich gesonnenen Raumhafen oder an einem sicheren Landeplatz möglich, wenn sie nur genug Zeit mitbringen. Sollten sie ein System oder eine Option durch eine ersetzen, welche weniger Baupunkte kostet, können sie die überschüssigen Baupunkte sofort ausgeben. Das Umrüsten eines Systems oder einer Waffe erfordert in der Regel 1W4 Tage.

Systeme aufrüsten

Haben die SC genug Baupunkte, können sie ein System oder eine Waffe auch durch eine ersetzen, welche mehr Baupunkte kostet, indem sie lediglich den Kostenunterschied bezahlen. Sollten die Kosten identisch sein, kostet die Umrüstung keine zusätzlichen Baupunkte. Die Mannschaft sollte aber im Auge behalten, wie viele EKE der Energiekern ihres Schiffes generiert, damit das Energiebudget nicht überschritten wird. Wenn du eine Waffe aufrüstest, dann vergiss nicht, dass die Struktur des Schiffes zu Beginn über eine bestimmte Anzahl an Waffenmontageplätze, möglicherweise unterschiedlicher Arten, verfügt (siehe aber auch „Neue Waffenmontageplätze“ weiter unten). Die Installation einer Verbesserung erfordert in der Regel 1W4 Tage.

Die SC können die Grundstruktur ihres Raumschiffes nicht verbessern. Sie können es aber mit einer neuen Struktur innerhalb ihres Baupunktebudgets neubauen - das neue Schiff wird aber anders aussehen und sollte auch einen anderen Namen erhalten. Strukturen der Kategorie Riesig und größer können nur mit Maßgabe des SL von SC erworben werden, da für solche Schiffe in der Regel eine größere Besatzung benötigt werden und solche Strukturen daher normalerweise für NSC-Raumschiffe gedacht sind.

Der Erwerb eines völlig neuen Raumschiffes kann 1W4 Tage bis 1W4 Monate dauern, dies hängt davon ab, ob die SC ein gebrauchtes Schiff in einem Raumdock erwerben oder sich ein eigenes Schiff von Grund auf neu bauen lassen.

Neue Waffenmontageplätze

Größere Gefahren bedeuten, dass die SC mächtigere Waffen benötigen, um zu überleben und zu triumphieren. Außer sie nehmen eine Eskorte aus Kampfschiffen mit, werden ihre Anfangswaffen irgendwann nicht mehr ausreichen. Größere Waffen erfordern aber auch die richtigen Waffenmontageplätze.

Mit 4 BP kann ein Montageplatz für eine Leichte Waffe im Bereich Bug, Achtern, Backbord oder Steuerbord zu einem Montageplatz für eine Schwere Waffe aufgewertet werden. Mit 6 BP kann ein Montageplatz für eine Leichte Waffe auf einem Geschützturm zu einem Montageplatz für eine Schwere Waffe aufgewertet werden. Mit 5 BP kann ein Montageplatz für eine Schwere Waffe im Bereich Bug, Achtern, Backbord oder Steuerbord zu einem Montageplatz für Schiffsartillerie aufgewertet werden. Schwere Waffen können nur auf wenigstens Mittelgroßen Raumschiffen montiert werden. Schiffsartillerie kann nur auf wenigstens Riesigen Raumschiffen montiert werden; sie kann nicht auf Geschütztürmen montiert werden.

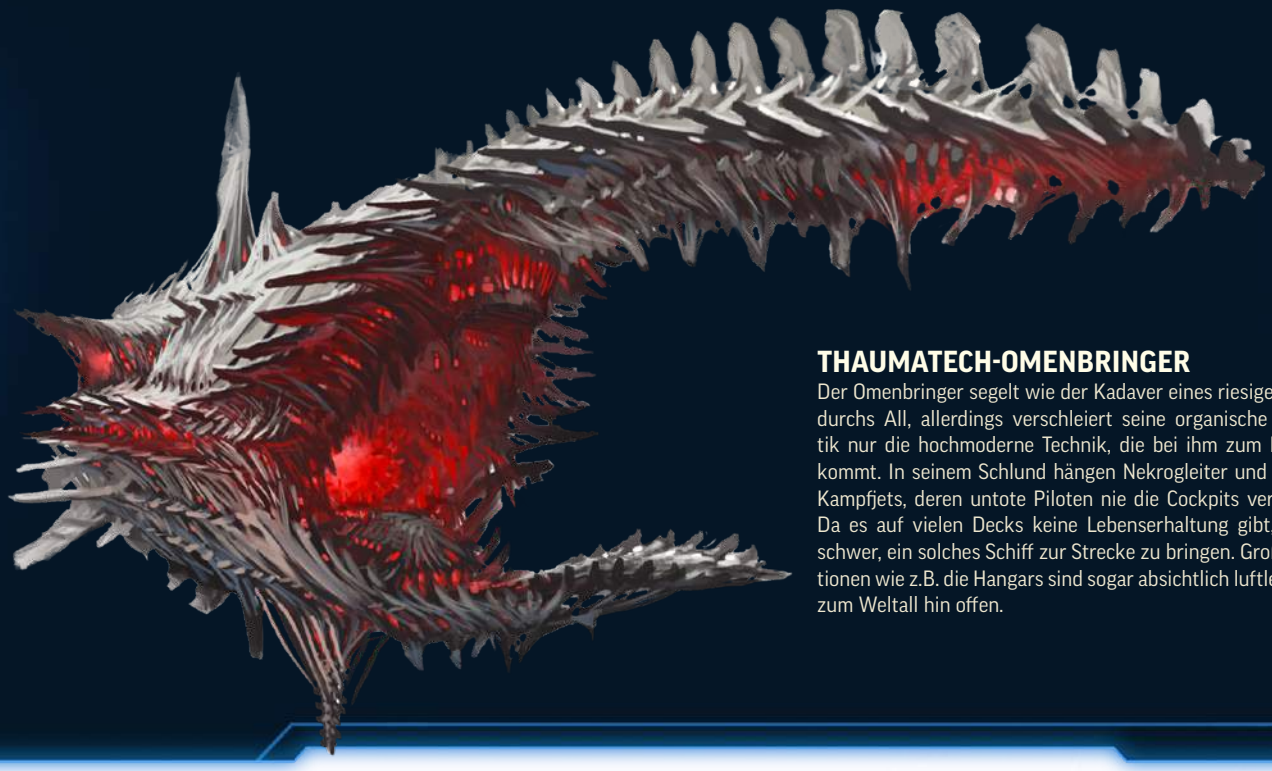
Mit 3 BP kann ein neuer Montageplatz für eine Leichte Waffe im Bereich Bug, Achtern, Backbord oder Steuerbord installiert werden. Mit 5 BP kann ein Montageplatz für eine Leichte Waffe auf einem Geschützturm installiert werden. Sehr kleine und Kleine Raumschiffe können nur über zwei Waffenmontageplätze pro Schussbereich verfügen (und pro Geschützturm). Mittelgroße und Große Raumschiffe können nur über drei Waffenmontageplätze pro Schussbereich verfügen (und pro Geschützturm). Riesige und größere Raumschiffe können nur über vier Waffenmontageplätze pro Schussbereich verfügen (und pro Geschützturm).

RAUMSCHIFFSBEISPIELE

Auf den Seiten 306-315 findest eine Handvoll verbreiteter oder zumindest wohlbekannter Schiffsmodelle, wie sie zwischen den Paktwelten und verbündeten Planeten unterwegs sind. Diese Modelle können zwar in verschiedene Gruppen unterteilt werden, dies heißt aber nicht, dass nur Charaktere der jeweiligen Gruppe diese Schiffe nutzen. Stattdessen präsentiert jede Gruppe Unterschiede im Designstil und Chassis aufgrund kultureller Einflüsse und Vorlieben der Hersteller. Da z.B. die Vesken die Raumfahrt unabhängig von den Völkern der Paktwelten entwickelt haben, präsentieren ihre Schiffe die Ästhetik und Werte dieses Volkes und fühlen sich auch anders an. Dank des interplanetaren Handels findet es niemand im Bereich der Paktwelten seltsam, wenn ein Vesk ein Schiff im Schirrenstil fliegt oder umgekehrt. Ferner erkennen die meisten Werften den Vorteil von auswechselbaren Teilen, so dass man ein Raumschiff des einen Stils durchaus mit Teilen eines Schiffes eines anderen Stils reparieren kann.

Selbst innerhalb einer Gruppe sind die Raumschiffe aber nicht gleich. Die Paktwelten allein verfügen über Dutzende von Schiffswerften, die eigene Modell bauen und eigene Spezialisierungen nutzen - und die zudem auch noch weiter modifiziert werden, um die Wünsche der Kunden zu erfüllen. Ungewöhnlichere Raumschiffe wie Kuthitische Schattentränen, deren gefolterte Piloten sie wie Speere durch feindliche Formationen jagen, die gewaltigen Iomedanischen Kathedralenschiffe, deren Archontenantriebe Legionen gepanzerter Kreuzfahrer in bedrohte Regionen der Galaxis tragen, sind hier nicht aufgeführt, existieren aber. Egal was du brauchst und willst - es gibt eine Werft dort draußen, die bereit ist, dir das perfekte Schiff zu bauen (sofern du es dir leisten kannst).

EOXISCHE SCHIFFSTYPEN



THAUMATECH-OMENBRINGER

Der Omenbringer segelt wie der Kadaver eines riesigen Wals durchs All, allerdings verschleiert seine organische Ästhetik nur die hochmoderne Technik, die bei ihm zum Einsatz kommt. In seinem Schlund hängen Nekrogleiter und andere Kampfjets, deren untote Piloten nie die Cockpits verlassen. Da es auf vielen Decks keine Lebenserhaltung gibt, ist es schwer, ein solches Schiff zur Strecke zu bringen. Große Sektionen wie z.B. die Hangars sind sogar absichtlich luftleer und zum Weltall hin offen.

Im Gegensatz zu vielen Paktwelten hat Eox bislang seine Raumschiffstechnologie noch nicht vollständig dem Markt verfügbar gemacht - und im Grunde will das auch keiner wirklich. Dies liegt daran, dass eoxische Schiffe groteske, barocke Verbindungen aus Technik und fremdartiger Magie sind, welche besonders dem Komfort ihrer untoten Benutzer dienen soll. Für die meisten Untoten ist eine Atmosphäre nicht nur unnötig, sondern auch hinderlich, daher sind viele eoxische Schiffe zum Teil zum Weltraum hin offen und haben Rümpfe, welche an die Brustkörbe großer Bestien erinnern. - In manchen Fällen stimmt dies sogar, wenn Wände oder Ornamente aus den Knochen einiger der größten Kreaturen geformt wurden, welche die Ebenen durchstreifen. Meistens bestehen diese Strukturen aber aus gehärteter Keramik oder Nanokarbon. Nicht abgeschirmte Reaktoren fluten die Maschinendecks mit verheerender Strahlung, Schlafräume und Küchen werden kaum benötigt und Skelette huschen selbst während der heftigsten Gefechte maximal mit Leinen gesichert über die Außenhülle, um Reparaturen vorzunehmen und Brände zu bekämpfen, ohne sich um die gähnende Leere über ihren Köpfen zu kümmern. Und so wundert es kaum jemanden, dass nur die Knochengelehrten und ihre Untertanen solche Monstren fliegen wollen.

Von allen auf diesen Seiten vorgestellten Raumschiffen werden die im eoxischen Stil erbauten am stärksten mit dem Volk assoziiert, welches sie entwickelt hat. Hauptsächlich gehören sie Elebriern und anderen Untoten, bei denen es sich um Regierungsbeamte, Privatpersonen oder Angehörige der abtrünnigen Leichenflotte handeln kann - letzteres ist jener in die Verbannung geschickte Zweig der Eoxischen Raummarine, welcher nun Jagd auf die Bürger der Paktwelten macht. Manche kriminelle Organisationen und Söldner, die ihre Gegner einschüchtern wollen, lieben allerdings eoxische Schiffe, welche für lebende Kreaturen umgerüstet wurden. Ebenso gibt es genug Schmuggler, welche hoffen, dass niemand das Kurierschiffe eines Knochengelehrten aufhalten möchte. Natürlich unterhalten die Knochengelehrten wie alle vernünftigen Plutokraten auch Schiffe, welche in der Lage sind, ihre vielen lebenden Diener und Geschäftspartner von anderen Welten zu verteidigen und sicher zu transportieren.

Zu den größten eoxischen Schiffswerften gehört die Totenkopfwerft, welche die sargartigen Nekrogleiter-Angriffsjäger produziert, deren Piloten dem Feind mit den Füßen voran entgegenfliegen. Andere Unternehmen sind die Pestwindwerft in Orphys und die Thaumatech AG, deren unabhängige Bergwerk-Manufakturen über die Tausend Monde verstreut sind. Auch wenn die eine oder andere Firma einem Knochengelehrten gehört, bemühen sie sich um Neutralität, da sie mittels Bestechungen und politischen Winkelzügen ebensoviel Geld machen können wie mit dem Raumschiffsbau. Schließlich will kein Knochengelehrter das Risiko eingehen, dass ein Rivale einen technischen Vorsprung erlangen könnte, daher könnte es recht profitabel sein, sich bereitzuerklären, an bestimmte Kunden halt nicht zu verkaufen. Oft nutzen dieselben Firmen die so erlangten Ressourcen, um Forschung und Entwicklung zu finanzieren und stetig gefährlichere Waffen herzustellen, welche sie an ihre Wohltäter verkaufen, heimlich auf andere Welten bringen oder an Hersteller lizenzieren können, die nicht von der Politik der Untoten behindert werden.

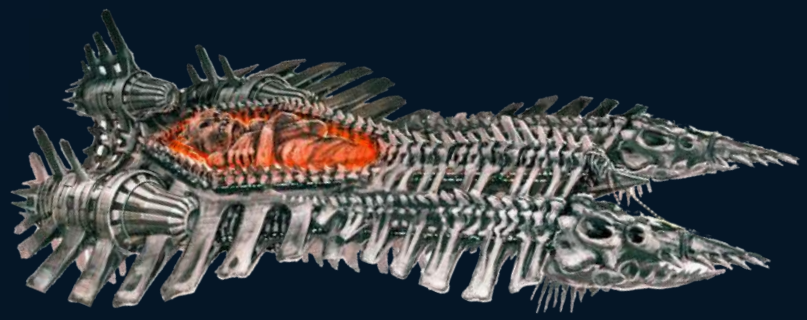
TOTENKOPF-NEKROGLEITER — GRAD 1/2

Sehr kleiner Abfangjäger
Bewegungsrate 12; **Manövrierfähigkeit** Perfekt (Wende 0)
RK 16; **ZE** 16
TP 30; **SS** –; **KS** 6
Schilde Einfach 10 (Bug 3, Backbord 2, Steuerbord 2, Achtern 3)
Angriff (Bug) Gyrolaser (1W8), Leichte EMP-Kanone (speziell)
Energiekern Mikron (Schwer; 70 EKE); **Driftantrieb** Keiner; **Systeme** Einfacher Computer, Günstige Kurzstreckensensoren, Mk. 3 Panzerung, Mk. 3 Verteidigungen; **Erweiterungsbuchten** Keine



PESTWIND-GRABMAL

Grabmäler können leicht anhand ihrer domkuppelartigen Brücke erkannt werden, welche einem unheimlichen roten Auge ähnelt. Die Raumschiffe werden von verschiedenen eoxischen Konzernen eingesetzt, allerdings kann man dank ihrer einschüchternden Knochensporne kaum vergessen, dass sie als Truppentransporter für untote Soldaten entwickelt wurden und zu diesem Zweck auch immer noch verwendet werden.



TOTENKOPF-NEKROGLEITER

Diese Sehr kleinen Angriffsjäger ähneln Knochensarkophagen und sind gerade groß genug, um einen untoten Piloten zu fassen. Diese berüchtigten Piloten verbinden ihre Gehirne direkt mit den Sensoren und Kontrollen ihrer Schiffe und können so in unheimlicher Ruhestellung ihre Raumschiffe allein kraft ihrer Gedanken steuern.

Modifikatoren +1 Steuerung; **Mannschaft** 1

BESATZUNG

Pilot Schützenwurf +5, Steuerung +11 (1 Rang)

PESTWIND-GRABMAL — GRAD 5

Mittelschwerer Transporter

Bewegungsrate 8; **Manövrierfähigkeit** Durchschnittlich (Wende 2); **Drift** 2

RK 20; **ZE** 20

TP 85; **SS** –; **KS** 17

Schilde Leicht 60 (Bug 15, Backbord 15, Steuerbord 15, Achtern 15)

Angriff (Bug) Schwere EMP-Kanone (speziell), Leichte Laserkanone (2W4)

Angriff (Achtern) Gyrolaser (1W8)

Angriff (Geschützturm) Leichter Torpedowerfer (2W8), Leichter Torpedowerfer (2W8)

Energiekern Puls (weiß; 140 EKE); **Driftantrieb** Verbesserter Driftantrieb; **Systeme** Einfacher Computer, Einfache Langstreckensensoren, Mannschaftsquartiere (gewöhnlich), Mk. 5 Panzerung, Mk. 6 Verteidigungen; **Erweiterungsbuchten** Frachträume (5)

Modifikatoren +2 Computer; **Mannschaft** 6

BESATZUNG

Kapitän Schützenwurf +11, Einschüchtern +11 (5 Ränge), Steuerung +11 (5 Ränge)

Ingenieur Technik +16 (5 Ränge)

Bordschützen (2) Schützenwurf +11

Pilot Steuerung +11 (5 Ränge)

Wissenschaftsoffizier Computer +13 (5 Ränge)

THAUMATECH-OMENBRINGER — TIER 14

Gigantisches Schlachtschiff

Bewegungsrate 4; **Manövrierfähigkeit** Durchschnittlich (Wende 2); **Drift** 1

RK 27; **ZE** 27

TP 400; **SS** 10; **KS** 80

Schilde Schwer 240 (Bug 60, Backbord 60, Steuerbord 60, Achtern 60)

Angriff (Bug) Schwere Laserkanone (4W8), Super EMP-Kanone (speziell)

Angriff (Backbord) Schwere Laserbatterie (6W4)

Angriff (Steuerbord) Schwere Laserbatterie (6W4)

Angriff (Achtern) Taktischer Nuklearraketenwerfer (5W8)

Angriff (Geschützturm) Schwerer Torpedowerfer (5W8), Schwerer Torpedowerfer (5W8)

Energiekern Portal (Schwer; 400 EKE); **Driftantrieb** Einfacher Driftantrieb; **Systeme** Einfacher Computer, Mannschaftsquartiere (gewöhnlich), Mk. 7 Panzerung, Mk. 8 Verteidigungen, Sicherheit (Biometrische Schlösser), Verbesserte Mittelstreckensensoren; **Erweiterungsbuchten** Hangars (2)

Modifikatoren +4 Computer, +2 Steuerung; **Mannschaft** 200

BESATZUNG

Kapitän Diplomatie +25 (14 Ränge), Schützenwurf +25, Einschüchtern +30 (14 Ränge), Steuerung +25 (14 Ränge)

Ingenieure (3 Offiziere, jeweils 35 Besatzungsangehörige) Technik +25 (14 Ränge)

Bordschützen (5 Offiziere, jeweils 15 Besatzungsangehörige) Schützenwurf +25

Pilot (1 Offizier, 5 Besatzungsangehörige) Steuerung +32 (14 Ränge)

Wissenschaftsoffizier (1 Offizier, 4 Besatzungsangehörige) Computer +29 (14 Ränge)

KASATHISCHE SCHIFFSTYPEN



IDARI-EINTAUSEND
Dieses Schiff ähnelt einem schlanken Vogelschädel mit delikaten Seitenflossen. Unterwegs bleibt der „Schnabel" geschlossen, doch im Kampf wird er geöffnet und enthüllt eine magnetische Startbahn, von welcher aus Schwärme aus Angriffsjägern mit unglaublicher Geschwindigkeit ins Gefecht geworfen werden können. Noch beunruhigender ist es aber, wenn die Flossen abkoppeln und von Magnetfeldern perfekt in Position gehalten werden - was sich dahinter verbirgt, ist hochgradig geheim.

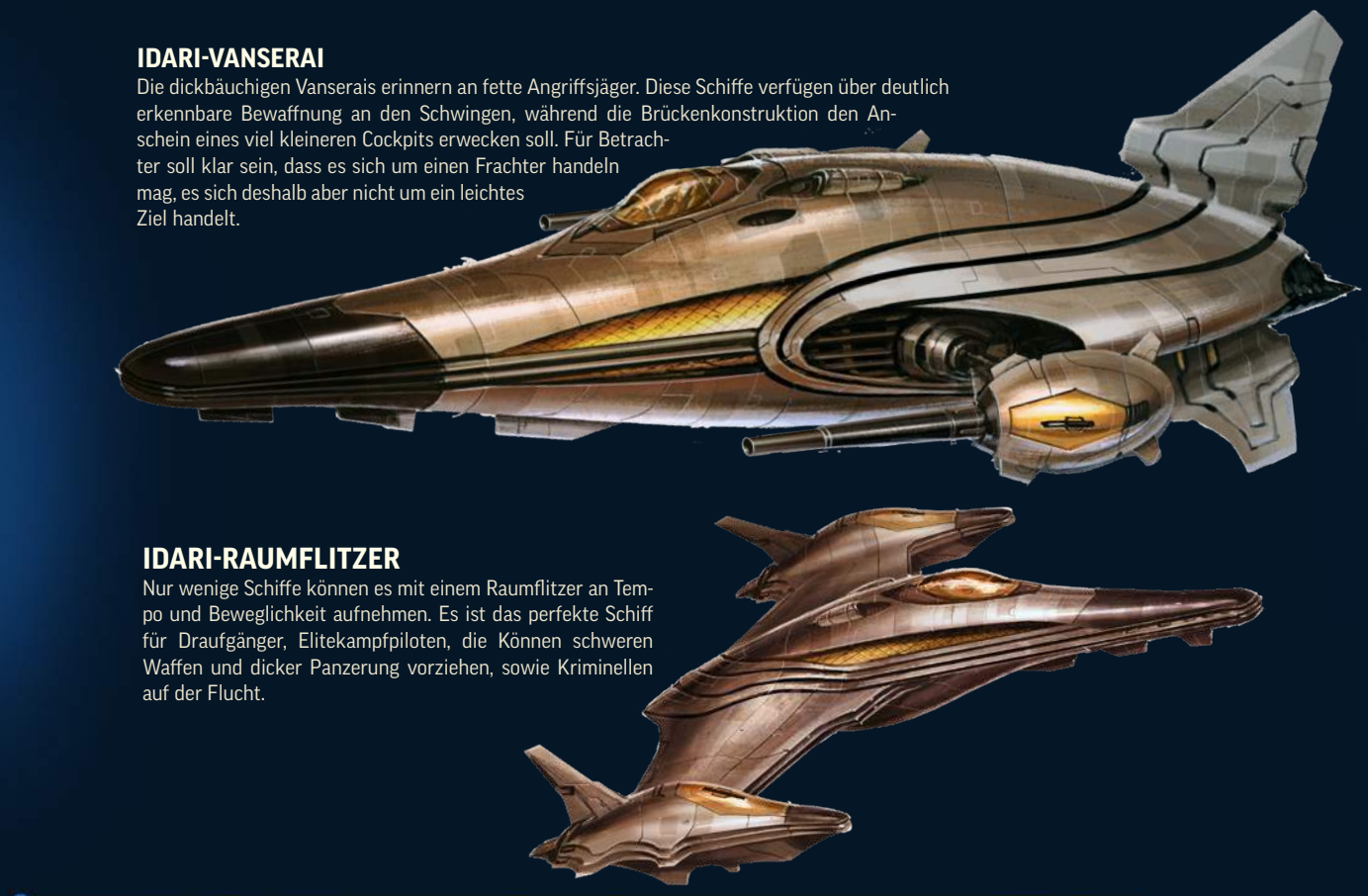
Nahezu alle Schiffe, die im Bereich der Paktwelten im kasathischen Stil erbaut werden, entstehen in der *Idari* auf Anweisung der Regierung dieses gewaltigen Weltenschiffes in den staatlichen Werftbuchten, die auch als die Schmelzen bezeichnet werden. Jene wenigen kasathischen Schiffe, die derart alt sind, dass sie mit der *Idari* im System eingetroffen sind und vielleicht sogar noch auf Kasath selbst erbaut wurden, sind entweder wertlose Schrotthaufen, die nur noch vom Rost zusammengehalten werden, oder unbezahlbare technische Wunder, welche dem Doyenat und ihren wichtigsten Gesandten und Kriegern vorbehalten sind.

Kasathische Schiffe sind in der Regel elegante Kunstwerke mit glatten Verzierungen, welche vor langer Zeit perfektioniert wurden und die nur widerwillig modifiziert werden, um technischen Fortschritten gerecht zu werden. Teilweise ähneln sie im Design jenen der anderen Paktwelten, was kleinere Schiffe und Jäger angeht, doch andere Aspekte verwirrten menschliche Piloten noch heute. Der klassische Idaran-Trigrammaton, ein schwerer Angriffsjäger, welcher für seine Geschwindigkeit und Bewaffnung bekannt und gefürchtet ist, die er gegen jeden aufbringt, welcher sich unerlaubt der *Idari* nähert. Im Gegensatz zu den meisten Angriffsjägern, die in der Regeln nur mit einem Piloten oder maximal einem Piloten und einem Schützen bemannt sind, erfordert ein Trigrammaton drei Besatzungsmitglieder, welche in perfekter Synchronisation arbeiten und so ihrer Umgebung und des Gegners nicht nur auf fast übernatürliche Weise gewahr sind, sondern auch Manöver ausführen können, welche einzelnen Piloten den kalten Angstschweiß ausbrechen lassen. Zwar sind nicht alle kasathischen Schiffe derart einzigartig, doch selbst ihre einfachsten Frachtschiffe wirken oft hoheitsvoll und sind mit Sekundärrumpfverkleidungen und Aufsätzen versehen. Man kann kasathische Schiffe oft am goldenen Glanz der Bullaugen und Brückenverglasung erkennen. Dort wird ein acrylartiges Material namens Esaris verwendet, welches Piloten vor blendendem Licht und Strahlung schützen kann. Zudem können unglaublich detailreiche aktive Displays auf dieses Material eingeblendet werden, ohne dass es an seiner perfekten Klarheit verliert. Andere Hersteller versuchen seit Jahren vergeblich, die Formel für Esaris zu erwerben, zu stehlen oder rückzuentwickeln. Mittlerweile kursieren Gerüchte über das Material, dass es eine höhere Bedeutung besäße, die möglicherweise nur dem Doyenat bekannt sei - und dass es möglicherweise eine Verbindung zu den Äußeren Ebenen gäbe.

Ein weiteres besonderes Merkmal kasathischer Schiffe ist ihre Modularität. Im Gegensatz zu normalen Schiffen nutzen manche kasathischen Raumschiffe Magnetfelder statt üblicher Schweißnähte, so dass sie Teile miteinander verbinden können, ohne dass diese sich berühren, und sogar spontan Sektionen umarrangieren können. Es gibt kaum Anblicke, die sich mit der unheimlichen Schönheit eines Idaran-Sagaklasse-Kriegsschiffes vergleichen lassen, welches zur Vorbereitung auf den Kampf seine Schwingen entfaltet. Diese Magnetkopplungen gestatten manchen der größten Schiffe zudem, sich bei Bedarf in kleinere, individuell unabhängige Einheiten zu zerlegen, so dass man beschädigte Module aufgeben oder den Gegner besser einkreisen kann.

IDARI-RAUMFLITZER — GRAD 1/3

Sehr kleiner Jäger
Bewegungsrate 12; **Manövrierfähigkeit** Perfekt (Wende 0)
RK 15; **ZE** 14
TP 20; **SS** –; **KS** 4
Schilde Einfach 10 (Bug 3, Backbord 2, Steuerbord 2, Achtern 3)
Angriff (Bug) Gyrolaser (1W8)
Energiekern Mikron (Schwer; 70 EKE); **Driftantrieb** Keiner; **Systeme** Einfacher Computer, Einfache Kurzstreckensensoren, Mk. 1 Verteidigungen, Mk. 2 Panzerung; **Erweiterungsbuchten** Keine



IDARI-VANSERAI

Die dickbäuchigen Vanserais erinnern an fette Angriffsjäger. Diese Schiffe verfügen über deutlich erkennbare Bewaffnung an den Schwingen, während die Brückenkonstruktion den Anschein eines viel kleineren Cockpits erwecken soll. Für Betrachter soll klar sein, dass es sich um einen Frachter handeln mag, es sich deshalb aber nicht um ein leichtes Ziel handelt.

IDARI-RAUMFLITZER

Nur wenige Schiffe können es mit einem Raumflitzer an Tempo und Beweglichkeit aufnehmen. Es ist das perfekte Schiff für Draufgänger, Elitekampfpiloten, die Können schweren Waffen und dicker Panzerung vorziehen, sowie Kriminellen auf der Flucht.

Modifikatoren +2 Computer, +1 Steuerung; **Mannschaft** 1

BESATZUNG

Pilot Computer +7 (1 Rang), Schützenwurf +5, Steuerung +11 (1 Rang)

IDARI-VANSERAI — GRAD 4

Großer Schwerer Frachter

Bewegungsrate 6; **Manövrierfähigkeit** Durchschnittlich (Wende 2); **Drift** 1

RK 16; **ZE** 15

TP 140; **SS** –; **KS** 28

Schilde Leicht 40 (Bug 10, Backbord 10, Steuerbord 10, Achtern 10)

Angriff (Bug) Schwere Laserkanone (4W8)

Angriff (Backbord) Schwere Laserkanone (4W8)

Angriff (Steuerbord) Schwere Laserkanone (4W8)

Energiekern Arkus (Ultra; 150 EKE); **Driftantrieb** Einfacher Driftantrieb; **Systeme** Einfacher Computer, Günstige Kurzstreckensensoren, Mannschaftsquartiere (gewöhnlich), Mk. 3 Verteidigungen, Mk. 4 Panzerung; **Erweiterungsbuchten** Frachträume (8)

Modifikatoren +1 Steuerung; **Mannschaft** 10

BESATZUNG

Kapitän Bluffen +15 (4 Ränge), Computer +10 (4 Ränge), Diplomatie +15 (4 Ränge), Technik +10 (4 Ränge), Schützenwurf +10, Steuerung +11 (4 Ränge)

Ingenieure (3) Technik +10 (4 Ränge)

Bordschützen (3) Schützenwurf +10

Pilot Steuerung +16 (4 Ränge)

Wissenschaftsoffiziere (2) Computer +10 (4 Ränge)

IDARI-EINTAUSEND — GRAD 12

Gigantischer Träger

Bewegungsrate 4; **Manövrierfähigkeit** Schlecht (Wende 3); **Drift** 1

RK 23; **ZE** 23

TP 330; **SS** 10; **KS** 66

Schilde Mittel 160 (Bug 40, Backbord 40, Steuerbord 40, Achtern 40)

Angriff (Bug) Super Plasmakanone (3W6x10)

Angriff (Backbord) Schwere Laserkanone (4W8)

Angriff (Steuerbord) Schwere Laserkanone (4W8)

Angriff (Geschützturm) Sprengraketenwerfer (4W8), Sprengraketenwerfer (4W8)

Energiekern Portal (Schwer; 400 EKE); **Driftantrieb** Einfacher Driftantrieb; **Systeme** Günstige Langstreckensensoren, Mannschaftsquartiere (gewöhnlich), Mk. 2 Trioknoten-Computer, Mk. 5 Panzerung, Mk. 6 Verteidigungen; **Erweiterungsbuchten** Frachträume (2), Hangars (2)

Modifikatoren +2 auf drei Fertigkeitswürfe pro Runde, +1 Steuerung; **Mannschaft** 120

BESATZUNG

Kapitän Bluffen +22 (12 Ränge), Diplomatie +22 (12 Ränge), Einschüchtern +22 (12 Ränge), Schützenwurf +22, Steuerung +23 (12 Ränge)

Ingenieure (2 Offiziere, jeweils 30 Besatzungsangehörige) Technik +22 (12 Ränge)

Bordschützen (3 Offiziere, jeweils 15 Besatzungsangehörige) Schützenwurf +22

Pilot (1 Offizier, 4 Besatzungsangehörige) Steuerung +28 (12 Ränge)

Wissenschaftsoffizier (1 Offizier, 3 Besatzungsangehörige) Computer +22 (12 Ränge)

SCHIFFSTYPEN DER PAKTWELTEN



ATECH-UNVERWÜSTLICH
Die schwerfällige Unverwüstlich ist das klassische Großkampfschiff, wie es in Militärflotten Verwendung findet, z.B. bei den Rittern von Golarion und den Wächtern. Dieser schwergepanzerte und schwerbewaffnete Raumkreuzer muss in den meisten Konflikten nur selten das Feuer eröffnen, da sein reines Erscheinen in einem System Kämpfer erstarren und die meisten Bedrohungen sich in die Sicherheit des Drift flüchten lässt.

Im Gebiet der Paktwelten reiste man schon vor dem Intervall mittels magischer Portale und den technomagischen Ätherschiffen von Verces zwischen den Planeten des Sonnensystems. Mit zunehmendem Handel und weiterverbreiteter Raumfahrt flossen die Ideen schnell und heftig. Designs verschmolzen, während Konzerne und Militär die besten Entwicklungen von anderen Welten erwarben oder stahlen. Castrovische Werften sind für die delikaten Flossen und hohe Geschwindigkeit im All der dort gefertigten Schiffe bekannt, übernahmen aber auch Konzepte, die bei den Luftfahrzeugen des von Sandstürmen heimgesuchten Akiton zur Anwendung kommen. Und auf beiden Welten übernahm man die neuesten Antriebs- und Waffensysteme von Verces und der Absalom-Station, sowie machtvolle aballonische Künstliche Intelligenzen, welche bei Steuerung und Navigation helfen (aber dennoch sorgsam eingeschränkt werden). Jahrtausende nach dem Start der ersten Raumschiffe sind die am weitesten verbreiteten Schiffstypen im Bereich der Paktwelten unmöglich noch mit einem bestimmten Volk assoziierbar sondern nur noch mit dem System als Ganzes.

Egal ob ein Raumschiff von der zur AbadarCorp gehörenden ATech-Werft, Castrovels Kevolarikollektiv, von Sanjaval-Raumflugsysteme , Verces' Ringwerken oder einer der vielen kleineren Werfen der Paktwelten erbaut wird, allen sind verschiedene Merkmale gemeinsam. Bei vielen kleineren Frachtern und Jägern erkennt man klar, dass sie sich aus Flugzeugen und Orbitalfähren entwickelt haben, verfügen sie doch über Flügel, Finnen und einen stromlinienförmigen Rumpf. Dann gibt es klobige, massige große Schiffe, welche für den Atmosphärenflug ungeeignet sind. Doch selbst gewaltige Schiffe wie die von ATech produzierte Unverwüstlich-Baureihe, die bei der Friedenshüterflotte der Wächter Verwendung findet, verfügen über eine bestimmte, militärisch-strenge Schönheit.

Jenseits dieser gemeinsamen Elemente sind die auf den Paktwelten gebauten Schiffe aber immer noch sehr unterschiedlich. Niemand wird einen zwergischen Felshüpfer von den Bergwerksasteroiden der Diaspora mit einem großbäuchigen, von Ysokis gesteuerten Sanjaval-Rotsonnehändler, einem vollautomatisierten aballonischen Autofrachter oder gar einem Trägerschiff der Himmelsfeuerlegion verwechseln. Sogar Schiffe desselben Modells können sich aufgrund unterschiedlicher Lackierung, dekorativer Aufsätze und anderer späterer Modifikationen stark voneinander unterscheiden. Und manche Kapitäne sind beim Äußeren ihrer Schiffe ebenso wählerisch wie bei ihrer Kleidung. Manche Gruppierungen verwenden nur einen Schiffstyp, während andere ein wahres Sammelsurium aufbieten.

Allerdings haben sich nicht alle Gruppen im Bereich der Paktwelten aus wirtschaftlichen Gründen in den technischen Schmelztiegel ziehen lassen. Neben den Bewohnern von Eox (siehe Seite 306) haben noch andere Völker ihre typischen Designs beibehalten, darunter die schlanken, magischen Schiffe der Elfen von Kyonin oder auch die halbintelligenten Bioschiffe der Brethedaner und der Xenohüter.

RINGWERKE-WANDERER GRAD 1/4

Kleine Raumfähre
Bewegungsrate 6; **Manövrierfähigkeit** Perfekt (Wende 0)
RK 14; **ZE** 13
TP 35; **SS** –; **KS** 7
Schilde Einfach 10 (Bug 3, Backbord 2, Steuerbord 2, Achtern 3)
Angriff (Bug) Leichte Laserkanone (2W4)
Energiekern Mikron (Leicht; 50 EKE); **Driftantrieb** Keiner; **Systeme** Einfacher Computer, Günstige Kurzstreckensensoren, Mk. 1 Verteidigungen, Mk. 2 Panzerung; **Erweiterungsbuchten** Frachträume (2), Passagierabteil
Modifikatoren +3 Steuerung; **Mannschaft** 4



KEVOLARI-ENTDECKER

Auch wenn der Entdecker optisch nicht viel hergibt, soll er seine Besatzung in unfreundlichen Systemen am Leben erhalten - alles andere ist zweitrangig. Das Innere ist aber überraschend komfortabel, so dass der Entdecker sich bestens für Forscher, als dauerhafte Residenz oder auch für lange Reisen eignet.



RINGWERKE-WANDERER

Als eines der vielseitigsten Designs der Ringwerke entstand der Wanderer aus frühen Luftkampfjägern und Raumjägern und besitzt immer noch das typische schlanke Äußere. Viele Organisationen und Regierungen nutzen eine abgespeckte und aufgerüstete Version des Wanderers, die zuweilen als Sternenwespe bezeichnet wird, zur planetaren Verteidigung oder als Kurzstreckenangriffsjäger.

BESATZUNG

Ingenieur Technik +5 (1 Rang)
Bordschützen (2) Schützenwurf +5
Pilot Steuerung +13 (1 Rang)
Wissenschaftsoffizier Computer +5 (1 Rang)

KEVOLARI-ENTDECKER GRAD 1

Mittelgroßes Erkundungsschiff
Bewegungsrate 6; **Manövrierfähigkeit** Gut (Wende 1); **Drift** 1
RK 14; **ZE** 12
TP 55; **SS** –; **KS** 11
Schilde Einfach 20 (Bug 5, Backbord 5, Steuerbord 5, Achtern 5)
Angriff (Bug) Leichte Laserkanone (2W4)
Angriff (Geschützturm) Sprengraketenwerfer (4d8)
Energiekern Puls (Grau; 100 EKE); **Driftantrieb** Einfacher Driftantrieb; **Systeme** Einfacher Computer, Günstige Mittelstreckensensoren, Mannschaftsquartiere (gewöhnlich), Mk. 1 Verteidigungen, Mk. 3 Panzerung; **Erweiterungsbuchten** Frachträume (3), Naturwissenschaftliches Labor
Modifikatoren +2 Steuerung; **Mannschaft** 6

BESATZUNG

Kapitän Bluffen +5 (1 Rang), Computer +5 (1 Rang), Diplomatie +5 (1 Rang), Einschüchtern +5 (1 Rang), Schützenwurf +5, Steuerung +7 (1 Rang)
Ingenieur Technik +5 (1 Rang)
Bordschützen (2) Schützenwurf +5
Pilot Steuerung +12 (1 Rang)
Wissenschaftsoffizier Computer +10 (1 Rang)

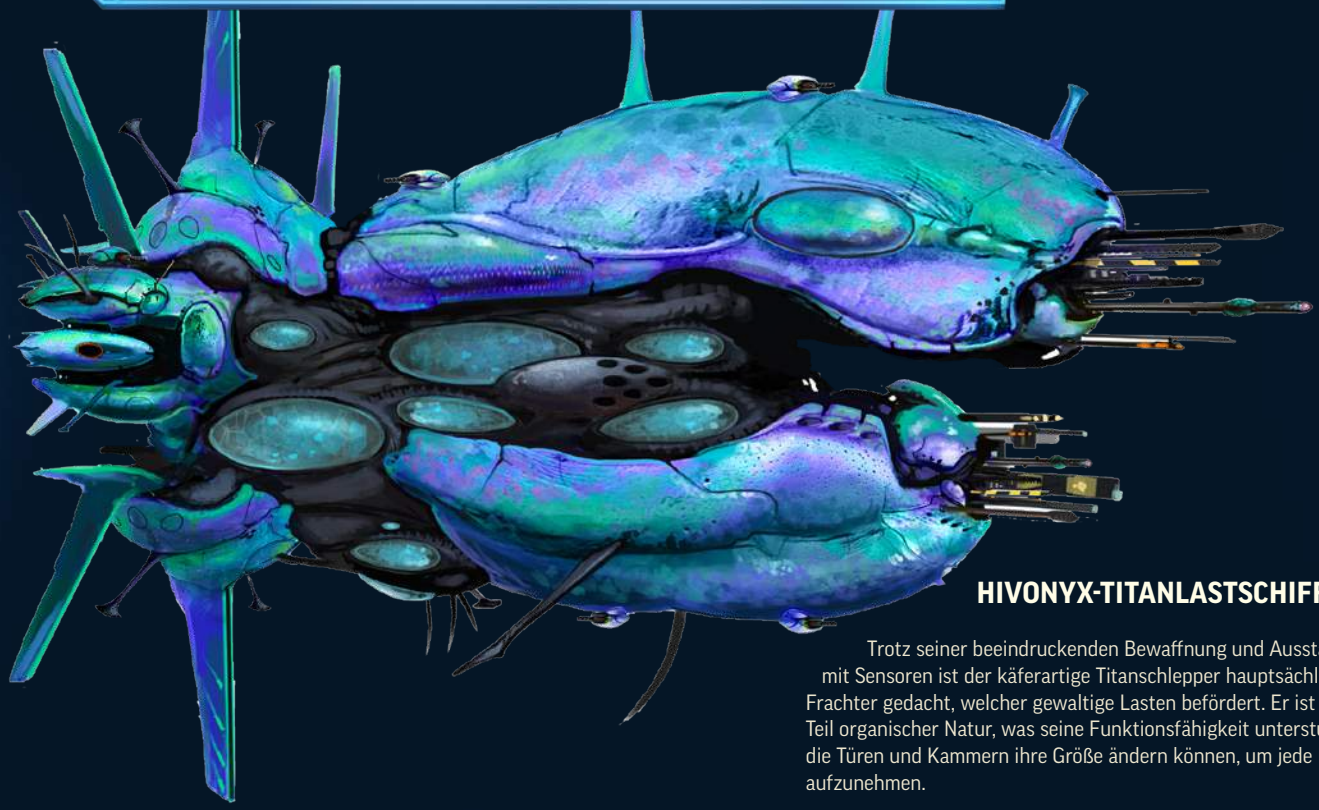
ATECH-UNVERWÜSTLICH GRAD 10

Riesiger Raumkreuzer
Bewegungsrate 8; **Manövrierfähigkeit** Durchschnittlich (Wende 2); **Drift** 1
RK 22; **ZE** 22
TP 230; **SS** 5; **KS** 46
Schilde Mittel 200 (Bug 50, Backbord 50, Steuerbord 50, Achtern 50)
Angriff (Bug) Partikelstrahlkanone (3W4x10)
Angriff (Backbord) Leichte Plasmakanone (2W12)
Angriff (Steuerbord) Leichte Plasmakanone (2W12)
Angriff (Geschützturm) Schwerer Plasmatorpedowerfer (5d10)
Energiekern Nova (Ultra; 300 EKE); **Driftantrieb** Einfacher Driftantrieb; **Systeme** Einfache Langstreckensensoren, Mannschaftsquartiere (gut), Mk. 3 Dualknoten-Computer, , Mk. 4 Panzerung, Mk. 4 Verteidigungen; **Erweiterungsbuchten** Frachträume (3), Rettungsfähre, Krankenstation, Raumfährenhangar
Modifikatoren +3 auf zwei Fertigkeitswürfe pro Runde, +2 Computer; **Mannschaft** 60

BESATZUNG

Kapitän Bluffen +19 (10 Ränge), Computer +21 (10 Ränge), Diplomatie +19 (10 Ränge), Technik +19 (10 Ränge), Schützenwurf +19, Steuerung +19 (10 Ränge)
Ingenieure (1 Offizier, 20 Besatzungsangehörige) Technik +19 (10 Ränge)
Bordschützen (3 Offiziere, jeweils 10 Besatzungsangehörige) Schützenwurf +24
Pilot (1 Offizier, 3 Besatzungsangehörige) Steuerung +19 (10 Ränge)
Wissenschaftsoffizier Computer +21 (10 Ränge)

SCHIRRISCHE SCHIFFSTYPEN



HIVONYX-TITANLASTSCHIFF

Trotz seiner beeindruckenden Bewaffnung und Ausstattung mit Sensoren ist der käferartige Titanschlepper hauptsächlich als Frachter gedacht, welcher gewaltige Lasten befördert. Er ist zum Teil organischer Natur, was seine Funktionsfähigkeit unterstützt, da die Türen und Kammern ihre Größe ändern können, um jede Fracht aufzunehmen.

Die auf Schwarmtechnologie basierenden Schirrenschiffe werden wie andere Raumschiffe in Trockendocks gebaut, verfügen zudem aber über organische Teile, welche in spezialisierten Becken gezüchtet werden. Die gewundenen, insektenstockartigen Korridore von Schirrenschiffen wirken auf Angehörige anderer Völker oft abstoßend, während die Insektenleute sich sofort wie zuhause fühlen.

Da die schirrische Technologie nahezu ausschließlich biologische Wurzeln hat, ähneln die Schiffe den Schirren in vielerlei Weise. Glatte, an Chitinpanzer erinnernde Rümpfe schützen augenartige Fenster und Ansammlungen antennenartiger Waffen und Sensorphalanxen. Der Schwarm (und entsprechend die Schirren) hat zwar gelernt, konventionellere Fertigungsprozesse zu nutzen, während er andere Völker überwältigte und verschlang, doch zugleich verlor er nie den instinktiven Wunsch, seine Werke nach dem eigenen Abbild zu formen. Egal ob die wespenartige Drohne Mk. III oder das gewaltige Titanlastschiff, Schirrenschiffe sind für ihre Vielseitigkeit und Verlässlichkeit bekannt. Man findet oft Schiffe, die nachträglich für andere Völker ausgerüstet wurden. Dennoch mag nicht jeder Mechaniker Schiffe, deren Komponenten bluten oder bei Berührung erzittern könnten.

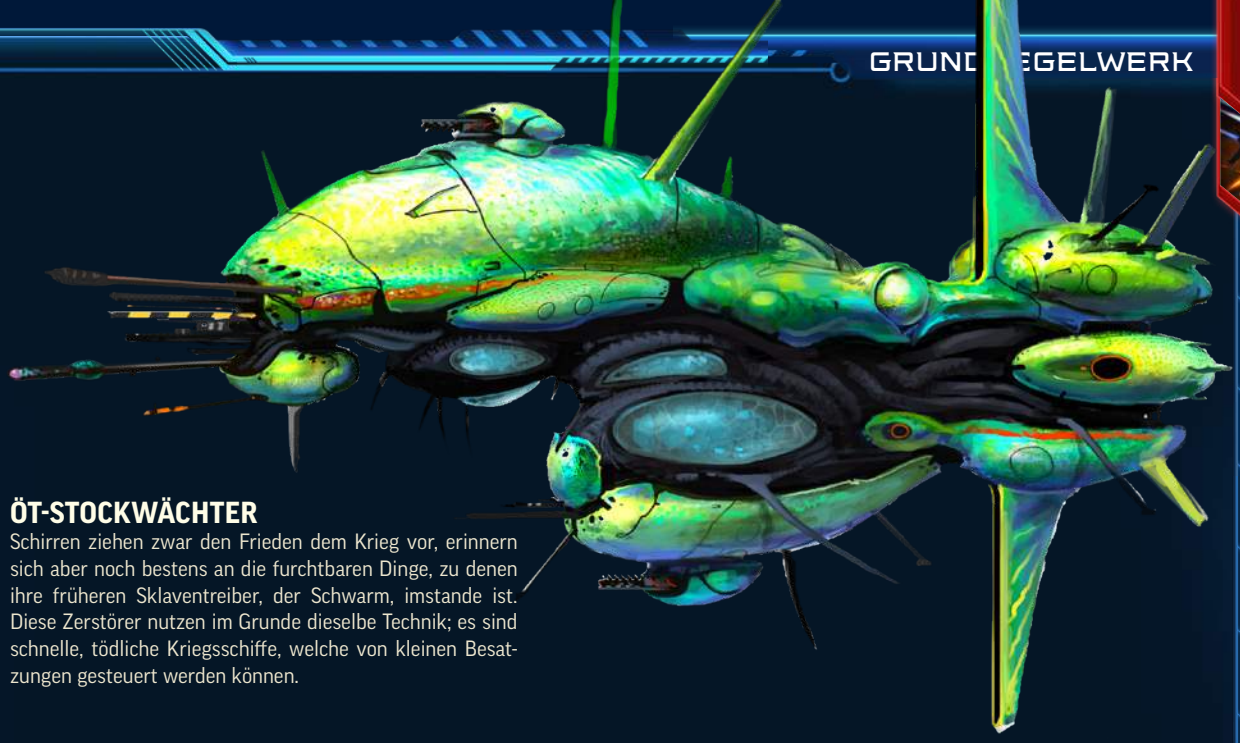
Diverse Organisationen produzieren Schiffe im Schirrenstil. Oft gehören diesen Gruppen ebensoviele Schirren wie Nichtschirren an. Die größte davon ist das pazifistische Hivonyxkollektiv, dessen Ausstoß an Fracht- und Kurierschiffen gewaltig ist; die Computersoftware ist so programmiert, dass die Schiffswaffen sich erst abfeuern lassen, wenn das Schiff erstmals Schaden erlitten hat - diese Einschränkung wird natürlich von den meisten Kunden sofort entfernt. Hivonyx' engste Konkurrenten, das Sternennest und Ökumentech respektieren in der Öffentlichkeit die moralische Position ihres Rivalen, verwenden solche Sicherheitsmechanismen selbst aber nicht.

STERNENNEST-DROHNE MK. III — GRAD 1

Kleiner Leichter Frachter
Bewegungsrate 8; **Manövrierfähigkeit** Gut (Wende 1); **Drift** 1
RK 14; **ZE** 13
TP 40; **SS** –; **KS** 8
Schilde Einfach 10 (Bug 3, Backbord 2, Steuerbord 2, Achtern 3)
Angriff (Bug) Verbundene Gyrolaser (2W8)
Angriff (Backbord) Leichter Torpedowerfer (2W8)
Angriff (Steuerbord) Leichter Torpedowerfer (2W8)
Energiekern Puls (Braun; 90 EKE); **Driftantrieb** Einfacher Driftantrieb; **Systeme** Günstige Mittelstreckensensoren, Mannschaftsquartiere (gewöhnlich), Mk. 1 Monoknoten-Computer, Mk. 1 Verteidigungen, Mk. 2 Panzerung; **Erweiterungsbuchten** Frachträume (2), Fluchtkapseln
Modifikatoren +1 auf einen Fertigkeitswurf pro Runde, +1 Steuerung; **Mannschaft** 6

BESATZUNG

Kapitän Computer +5 (1 Rang), Diplomatie +5 (1 Rang), Technik +5 (1 Rang), Schützenwurf +5
Ingenieur Technik +10 (1 Rang)
Bordschützen (2) Schützenwurf +5
Pilot Steuerung +6 (1 Rang)
Wissenschaftsoffizier Computer +5 (1 Rang)

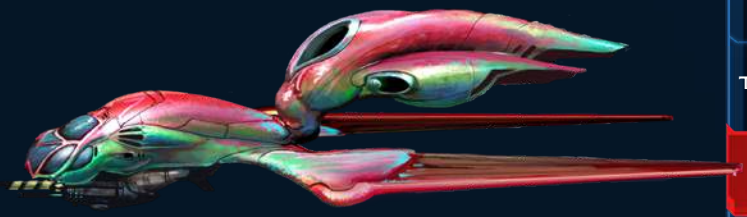


ÖT-STOCKWÄCHTER

Schirren ziehen zwar den Frieden dem Krieg vor, erinnern sich aber noch bestens an die furchtbaren Dinge, zu denen ihre früheren Sklaventreiber, der Schwarm, imstande ist. Diese Zerstörer nutzen im Grunde dieselbe Technik; es sind schnelle, tödliche Kriegsschiffe, welche von kleinen Besatzungen gesteuert werden können.

STERNENNEST-DROHNE MK. III

Wie der Name andeutet, sind Drohnen extrem weitverbreitet und werden zum Fracht- und Personentransport , sowie zur Veteidigung von Kolonien und noch mehr genutzt. Obwohl die Drohnen in Serie produziert werden, sorgt Sternennest aus natürlichem schirrischem Stolz dafür, dass jedes Schiff eine einzigartige Lackierung erhält.



ÖT-STOCKWÄCHTER — GRAD 6

Großer Zerstörer
Bewegungsrate 8; **Manövrierfähigkeit** Durchschnittlich (Wende 2); **Drift** 1
RK 19; **ZE** 19
TP 170; **SS** –; **KS** 34
Schilde Leicht 60 (Bug 15, Backbord 15, Steuerbord 15, Achtern 15)
Angriff (Bug) Schweres Lasernetz (5W6), Zwillingslaser (5W8)
Angriff (Backbord) Flugabwehrkanone (3W4)
Angriff (Steuerbord) Flugabwehrkanone (3W4)
Angriff (Geschützturm) Leichter Torpedowerfer (2W8)
Energiekern Arkus (Maximum; 200 EKE); **Driftantrieb** Einfacher Driftantrieb; **Systeme** Einfache Langstreckensensoren, Mannschaftsquartiere (gewöhnlich), Mk. 1 Trioknoten-Computer, Mk. 4 Panzerung, Mk. 4 Verteidigungen; **Erweiterungsbuchten** Frachtraum, Fluchtkapseln (3)
Modifikatoren +1 auf drei Fertigkeitswürfe pro Runde, +2 Computer; **Mannschaft** 13

BESATZUNG

Kapitän Bluffen +13 (6 Ränge), Computer +15 (6 Ränge), Diplomatie +13 (6 Ränge), Einschüchtern +13 (6 Ränge), Schützenwurf +13, Steuerung +13 (6 Ränge), Technik +13 (6 Ränge)
Ingenieure (1 Offizier, 3 Besatzungsangehörige) Technik +18 (6 Ränge)
Bordschützen (2 Offiziere, jeweils 2 Besatzungsangehörige) Schützenwurf +13
Pilot Steuerung +13 (6 Ränge)
Wissenschaftsoffizier Computer +15 (6 Ränge)

HIVONYX-TITANLASTSCHIFF — GRAD 9

Riesiger Großraumfrachter
Bewegungsrate 6; **Manövrierfähigkeit** Schlecht (Wende 3); **Drift** 1
RK 22; **ZE** 21
TP 200; **SS** 5; **KS** 40
Schilde Mittel 100 (Bug 25, Backbord 25, Steuerbord 25, Achtern 25)
Angriff (Bug) Mikrowellenlaser (6W10)
Angriff (Achtern) Partikelstrahl (8W6)
Angriff (Geschützturm) Schwerer Plasmatorpedowerfer (3W8), Schwerer Plasmatorpedowerfer (3W8)
Energiekern Nova (Ultra; 300 EKE); **Driftantrieb** Einfacher Driftantrieb; **Systeme** Einfache Langstreckensensoren, Mannschaftsquartiere (gewöhnlich), Mk. 3 Monoknoten-Computer, Mk. 5 Panzerung, Mk. 5 Verteidigungen; **Erweiterungsbuchten** Frachträume (5), Fluchtkapseln (5)
Modifikatoren +3 auf einen Fertigkeitswürfe pro Runde, +2 Computer; **Mannschaft** 35

BESATZUNG

Kapitän Bluffen +17 (9 Ränge), Computer +19 (9 Ränge), Diplomatie +17 (9 Ränge), Einschüchtern +17 (9 Ränge), Schützenwurf +17, Steuerung +17 (9 Ränge), Technik +17 (9 Ränge)
Ingenieure (1 Offizier, 15 Besatzungsangehörige) Technik +17 (9 Ränge)
Bordschützen (2 Offiziere, jeweils 5 Besatzungsangehörige) Schützenwurf +17
Pilot (1 Offizier, 2 Besatzungsangehörige) Steuerung +22 (9 Ränge)
Wissenschaftsoffizier (1 Offizier, 2 Besatzungsangehörige) Computer +19 (9 Ränge)

VESKISCHE SCHIFFSTYPEN



VINDICAS-TYRANN
Der Tyrann wird in mehreren Sternensystemen gefürchtet und macht seinem Namen alle Ehre. Riesige Waffenbatterien zerfetzen selbst Großkampfschiffe, während aus seinen Hangars Schwadronen von Reißern jagen, um Gegner zu erledigen, welche die direkte Aufmerksamkeit des Kriegsschiffes nicht wert sind.

Wie die Vesken selbst neigen von ihnen gefertigte Schiffe zu einem primitiven, kampflustigen Äußeren. Ohne Rücksicht auf Ästhetik sind sie mit Waffen und Panzerung bestückt. Das Äußere ist oft von den haiartigen Meeresräubern von Vesk-2 inspiriert.

Das Veskarium ist zwar ein monolithischer militärisch-industrieller Komplex, aber die Regierung gestattet den Werften seltsamerweise, Schiffe an seine Rivalen zu verkaufen. Manche glauben, dies läge am den Vesken angeborenen Ehrgefühl - schließlich macht es keine Freude, gegen schlecht bewaffnete Gegner anzugehen -, während andere fürchten, die Schiffs-K.I.s könnten über eine von der Regierung geforderte Hintertür verfügen. Wieder andere glauben, dass die Vesken einfach nur gierige Kapitalisten seien. Im Veskarium gebaute Schiffe sind aber dennoch sehr begehrt unter den rauhen Burschen der Paktwelten, egal ob es Konzerne, Kriminelle oder Söldner sind, welche viel Feuerkraft benötigen, aber keine Fragen beantworten wollen. Die meisten Militärorganisationen, welche alt genug sind, um sich an den Krieg gegen das Veskarium zu erinnern, z.B. die Wächter und die Ritter von Golarion, respektieren diese Schiffe, würden sie aber niemals in ihre Flotten aufnehmen. Schiffe, welche vom Norikama-Syndikat in der neutralen Kolonie Norikama nach den Designs vieler anderer Firmen erbaut werden, findet man am ehesten im Bereich der Paktwelten. Aber auch im Veskarium von den Daschadz-Werken, den Blutbergsippen oder der Vindicas-Werft erbaute Schiffe gelangen oft in den Handel, sei es dass sie nach Konflikten geborgen, auf dem grauen Markt gehandelt oder ehrlich erworben werden. Das wohl auffälligste Schiff des Veskariums ist der BMC-Reißer. Dieser erinnert optisch an ein Y, dessen Flügel aus dem zentralen, blasenartigen Cockpit wachsen. Der Reißer ist erschreckend manövrierfähig - solche Jäger haben sich einst durch Schwadronen der Verteidiger der Paktwelten gearbeitet. Heute ist es der Standard-Angriffsjäger an Bord der meisten veskischen Trägerschiffe und dient veskischen Piloten bei Ehrenduellen als Waffe.

BMC-REISSER GRAD 2

Sehr kleiner Angriffsjäger
Bewegungsrate 10; **Manövrierfähigkeit** Gut (Wende 1); **Drift** 1
RK 19; **ZE** 18
TP 35; **SS** –; **KS** 7
Schilde Einfach 40 (Bug 10, Backbord 10, Steuerbord 10, Achtern 10)
Angriff (Bug) Leichte Plasmakanone (2W12), Taktischer Nuklearraketenwerfer (5W8)
Angriff (Achtern) Flugabwehrkanone (3W4)
Energiekern Puls (Braun; 90 EKE); **Driftantrieb** Einfacher Driftantrieb; **Systeme** Verbesserte Mittelstreckensensoren, Mk. 1 Monoknoten-Computer, Mk. 5 Panzerung, Mk. 5 Verteidigungen; **Erweiterungsbuchten** Keine
Modifikatoren +1 auf einen Fertigkeitswürfe pro Runde, +4 Computer, +1 Steuerung; **Mannschaft** 2

BESATZUNG

Pilot Computer +11 (2 Ränge), Schützenwurf +7, Steuerung +12 (2 Ränge)
Bordschütze Schützenwurf +12



NORIKAMA-LANDUNGSBOOT

Dieses Transportschiff ist optisch großen veskischen Kriegsschiffen nachempfunden und kann sich bei Kämpfen recht gut halten.



BMC-REISSER

Reißer können zwar im Kampf von einer Person gesteuert werden, was sie bei Kopfgeldjägern und anderen einsamen Wölfen sehr beliebt macht, doch das Militär setzt in der Regel neben dem Piloten unter der blasenartigen Cockpitverglasung einen Schützen ein, der hinter ihm mit Bildschirmen arbeitet.

NORIKAMA-LANDUNGSBOOT — GRAD 8

Mittelschwerer Transporter

Bewegungsrate 12; **Manövrierfähigkeit** Durchschnittlich (Wende 2); **Drift** 2

RK 24; **ZE** 23

TP 100; **SS** –; **KS** 20

Schilde Leicht 80 (Bug 20, Backbord 20, Steuerbord 20, Achtern 20)

Angriff (Bug) Gaußgeschütz (4W4), Anhaltender Partikelstrahl (10W6)

Angriff (Achtern) Gaußgeschütz (4W4)

Angriff (Geschützturm) Leichte Plasmakanone (2W12), Leichte Plasmakanone (2W12)

Energiekern Puls (Orange; 250 EKE); **Driftantrieb** Verbesserter Driftantrieb; **Systeme** Einfache Langstreckensensoren, Mannschaftsquartiere (gewöhnlich), Mk. 3 Dualknoten-Computer, Mk. 6 Panzerung, Mk. 6 Verteidigungen; **Erweiterungsbuchten** Passagierquartiere (5, gewöhnlich)

Modifikatoren +3 auf zwei Fertigkeitswürfe pro Runde, +2 Computer, -1 Steuerung; **Mannschaft** 5

BESATZUNG

Kapitän Einschüchtern +16 (8 Ränge), Schützenwurf +16, Steuerung +25 (8 Ränge), Technik +16 (8 Ränge)

Ingenieur Technik +16 (8 Ränge)

Bordschütze Schützenwurf +16

Pilot Steuerung +20 (8 Ränge)

Wissenschaftsoffizier Computer +18 (8 Ränge)

VINDICAS-TYRANN — GRAD 16

Kolossales Schlachtschiff

Bewegungsrate 4; **Manövrierfähigkeit** Unbeholfen (Wende 4); **Drift** 1

RK 28; **ZE** 26

TP 600; **SS** 15; **KS** 120

Schilde Mittel 200 (Bug 50, Backbord 50, Steuerbord 50, Achtern 50)

Angriff (Bug) Schwere Laserkanone (4W8), Partikelstrahlkanone (3W4x10)

Angriff (Backbord) Schwerer Torpedowerfer (5W8), Superlaser (2W4×10)

Angriff (Steuerbord) Schwerer Torpedowerfer (5W8), Superlaser (2W4×10)

Angriff (Geschützturm) Verbundene Gaußgeschütze (8W4)

Energiekern Portal (Ultra; 500 EKE); **Driftantrieb** Einfacher Driftantrieb; **Systeme** Einfacher Computer, Günstige Mittelstreckensensoren, Mannschaftsquartiere (gewöhnlich), Mk. 10 Panzerung, Mk. 10 Verteidigungen; **Erweiterungsbuchten** Frachträume (12), Hangars (2)

Mannschaft 300

BESATZUNG

Kapitän Diplomatie +22 (16 Ränge), Einschüchtern +33 (16 Ränge), Technik +28 (16 Ränge), Schützenwurf +28, Steuerung +28 (16 Ränge)

Ingenieure (3 Offiziere, jeweils 45 Besatzungsangehörige) Technik +28 (16 Ränge)

Bordschützen (5 Offiziere, jeweils 25 Besatzungsangehörige) Schützenwurf +33

Pilot (1 Offizier, 12 Besatzungsangehörige) Steuerung +28 (16 Ränge)

Wissenschaftsoffizier (2 Offiziere, jeweils 8 Besatzungsangehörige) Computer +28 (16 Ränge)

RAUMSCHIFFSKAMPF

Die unermesslichen Tiefen des Weltalls sind selbst für die erfahrensten Raumfahrer gefährlich - und oftmals für jene tödlich, welche unvorbereitet die Sterne bereisen. Planetenzermalmende Schwarze Löcher, unsichtbare Strahlungsgürtel und chaotische Meteoritenstürme sind überall zu finden. Doch unter all den Gefahren, denen man zwischen den Sternen begegnen kann, sind feindliche Schiffe wohl am häufigsten. Die folgenden Mechanismen regeln den Kampf zwischen Raumschiffen - und in seltenen Fällen auch zwischen gewaltigen raumfahrenden Kreaturen.

ROLLEN

Die Handlungen, welchen Besatzungsmitgliedern eines Raumschiffes möglich sind, hängen von ihren Rollen ab. Im Falle der meisten Rollen können mehrere Personen jede Runde Handlungen ausüben, doch bei anderen Rollen kann nur eine Person diese Rolle ausfüllen, die dann auch nur eine Handlung pro Runde ausführen kann. Deine Rolle bestimmt ferner, wann du im Kampf handeln kannst. Beim Raumschiffskampf gibt es die fünf im Folgenden beschriebenen Rollen. Du solltest deine Rolle bestimmen, wenn du an Bord eines Schiffes gehst - solltest du dich zum Passagier erklären, erlangst du keine besonderen Aktionen im Kampf, solange du keine Rolle annimmst. Du kannst aber in der Hitze des Kampfes deine Rolle ändern (siehe Seite 322). Siehe „Raumschiffsbau“ auf Seite 292 zur Raumschiffsterminologie, den Systemen und Spielwerten.

Kapitän

Deine Rolle im Kampf besteht darin, die Mannschaft zu ermutigen und zugleich die Feinde zu verhöhnen, damit sie kritische Fehler machen. Ein Raumschiff kann nur über einen Kapitän verfügen und ein Charakter kann diese Rolle nur übernehmen, wenn sie unbesetzt ist. Der Kapitän kann als einziger in jeder beliebigen Phase des Kampfes handeln. Die ihm möglichen Handlungen werden ab Seite 322 beschrieben.

Ingenieur

Du arbeitest mit dem Energiekern deines Raumschiffes und den Maschinen, um die maximale Effizienz zu erreichen, in Notzeiten zusätzliche Energie zu erlangen und sie wie erforderlich den wichtigen Systemen zuzuleiten. Du kannst zudem beschädigte Systeme reparieren. Ein Raumschiff kann über eine beliebige Anzahl an Ingenieure verfügen. Ein Ingenieur handelt während der Ingenieursphase (siehe Seite 317). Die ihm möglichen Handlungen werden ab Seite 323 beschrieben.

Bordschütze

Du kontrollierst die diversen Waffensysteme deines Raumschiffes und nutzt sie, um feindliche Schiffe zu neutralisieren oder zu zerstören. Ein Raumschiff kann pro Waffenmontageplatz maximal über einen Bordschützen (z.B. ein Schützenteam unter Leitung eines Bordschützen) verfügen. Ein Bordschütze handelt während der Schützenphase (siehe Seite 317). Die ihm möglichen Handlungen werden ab Seite 324 beschrieben.

Pilot

Du bestimmst den Kurs des Schiffes. Jedes Raumschiff verfügt über eine Bewegungsrate und einen Wert für Manövrierfähigkeit, mit genug Können kannst du diese Grenzen aber überschreiten. Ein Raumschiff kann nur über einen Piloten verfügen und ein Charakter kann diese Rolle nur übernehmen, wenn sie unbesetzt ist. Ein Pilot handelt während der Pilotenphase (siehe Seite 317). Die ihm möglichen Handlungen werden ab Seite 324 beschrieben.

Wissenschaftsoffizier

Du nutzt die Computer, Scanner und anderen Systeme, um Bedrohungen zu identifizieren, Gegner anzuvisieren und Gefahren auszuweichen. Ein Raumschiff kann über eine beliebige Anzahl an Wissenschaftsoffizieren verfügen. Ein Wissenschaftsoffizier handelt während der Pilotenphase (siehe Seite 317). Die ihm möglichen Handlungen werden ab Seite 324 beschrieben.

GROSSE UND KLEINE BESATZUNG

Die Grundstruktur eines Raumschiffes bestimmt die Mindest- und Maximalanzahl der für das Schiff benötigten Besatzungsmitglieder. Ein Raumschiff mit weniger als der Mindestbesatzung kann nicht gesteuert werden. Wenn ein großes NSC-Raumschiff mit voller Besatzung einen Raumschiffskampf beginnt, erhält nicht jedes Besatzungsmitglied eine Handlung, da dann eine einzelne Runde Stunden in Realzeit erfordern kann. Bei Raumschiffen der Größenkategorie Groß oder größer werden die meisten Rollen von Teams simuliert. Wie viele Mannschaftsmitglieder einem Offizier bei Würfen für seine Rolle helfen, ist hinter dem jeweiligen Offizier im Raumschiffsspielwerteblock aufgeführt. Dieser Wert variiert zwischen Raumschiffen und manche Schiffe könnten über genug Mannschaftsangehörige verfügen, um mehrere Würfe für eine Rolle zu ermöglichen - so könnte ein Schlachtschiff z.B. über mehrere Ingenieurs- oder Schützenteams verfügen.

VORBEREITUNGEN AUF DEN RAUMSCHIFFSKAMPF

Raumschiffskämpfe werden auf Hexrastern mit Figuren ausgetragen, welche die Kampfbeteiligten repräsentieren. *Starfinder Flip-Mat: Basic Starfield* und die Raumschiffsaufsteller der *Starfinder Core Rulebook Pawn Collection* eignen sich bestens für diesen Teil des Spieles.

Die Hexfelder repräsentieren keine bestimmte Entfernung, da die Darstellung von Bewegung und Kampf im dreidimensionalen Weltall eher fließend und narrativ als realistisch ist. Sofern nicht anders spezifiziert, belegt jedes Schiff 1 Hexfeld, egal welche Größenkategorie es hat.

DER BEGINN EINES RAUMSCHIFFSKAMPFES

Hegt die Mannschaft eines Raumschiffes feindselige Intentionen gegenüber einem anderen Schiff, bemannt sie die Kampfstationen und aktiviert die Zielerfassungssysteme ihres Raumschiffes. Dies



ist für alle anderen Raumschiffe mit funktionsfähigen Sensoren in der Umgebung offenkundig; der SL könnte aber erlauben, dass einem feindlichen Schiff seine Absichten ausgeredet werden.

Im Allgemeinen bestimmt der SL, ob und wann ein Raumschiffskampf - oder auch Raumgefecht - beginnt, wo die Kampfbeteiligten sind und in welche Richtung ihre Schiffe ausgerichtet sind. Dies könnte bedeuten, dass beide Seiten sich auf entgegengesetzten Seiten des Rasters gegenüberstehen. Ihre relativen Positionen und Ausrichtungen können aber auch zufällig bestimmt werden. Würfle mit 3W6+5 die Entfernung zwischen den Parteien aus. Sollte eine Seite aus mehr als einem Raumschiff bestehen, so ist dieses Ergebnis die Distanz zwischen dem Raumschiff mit dem höchsten Grad auf der einen und seinem Gegenstück auf der anderen Seite. Die anderen Raumschiffe sollten innerhalb von 3 Hexfeldern um dieses jeweilige Führungsschiff herum platziert werden. Dann würfle mit 1W6 die Ausrichtung der Schiffe in jeder Gruppe aus (bei einer 1 ist das Schiff bzw. die Flotte zum oberen Rand des Rasters hin ausgerichtet, andere Ergebnisse haben eine entsprechende Ausrichtung im Uhrzeigersinn zur Folge.

RUNDEN UND PHASEN

Wie beim Kampf zwischen Charakteren verläuft auch der Raumschiffskampf in Runden, bis eine Seite flieht, aufgibt oder auf andere Weise besiegt wird. Im Gegensatz zu Kampfrunden zwischen Charakteren umfasst eine Raumschiffskampfrunde aber keine bestimmte Zeiteinheit. Jede Raumschiffskampfrunde ist in drei Phasen unterteilt, die in der folgenden Reihenfolge abgehandelt werden. Normalerweise handelt jeder Charakter an Bord eines Raumschiffes nur in einer dieser Phasen in Abhängigkeit von seiner Rolle.

1. Ingenieursphase

Die Ingenieure aller anwesenden Schiffe nutzen eine Handlung, um die Systeme ihrer Raumschiffe zu reparieren oder mehr Leistung aus ihnen herauszukitzeln. Da diese Handlungen gleichzeitig erfolgen, können sie in beliebiger Reihenfolge abgehandelt werden.

2. Pilotenphase

Der Pilot jedes Raumschiffes legt einen Fertigkeitswurf für Steuerung ab. Der Pilot mit dem niedrigsten Ergebnis muss sein Raumschiff als erster bewegen, gefolgt vom zweitniedrigsten usw., bis sich alle Raumschiffe bewegt haben. Dieser Fertigkeitswurf wird jede Runde während der Pilotenphase wiederholt, so dass sich die Bewegungsreihenfolge von Runde zu Runde verändern kann. Sollte ein Raumschiff über keinen Piloten verfügen, so verhält es sich, als hätte sein Pilot eine 0 gewürfelt. Bei einem Gleichstand muss der Pilot sein Schiff zuerst bewegen, der über weniger Fertigkeitsränge in Steuerung verfügt. Sollte es auch hier einen Gleichstand geben, sollten die beiden fraglichen Piloten einen erneuten Wurf ablegen - der mit dem niedrigeren Ergebnis bewegt sein Schiff als erster.

Während Piloten ihre Raumschiffe fortbewegen, können sie weitere Fertigkeitswürfe ablegen, um gefährliche Manöver auszuführen oder ihren Schiffen mehr abzuverlangen, als eigentlich sicher ist.

Während dieser Phase können zudem Wissenschaftsoffiziere die Raumschiffssysteme nutzen, um andere Schiffe zu scannen oder anzuvisieren. Wissenschaftsoffiziere müssen unmittelbar vor oder nach dem Piloten ihres Raumschiffes handeln, sie können sich aber bei der Reihenfolge absprechen.

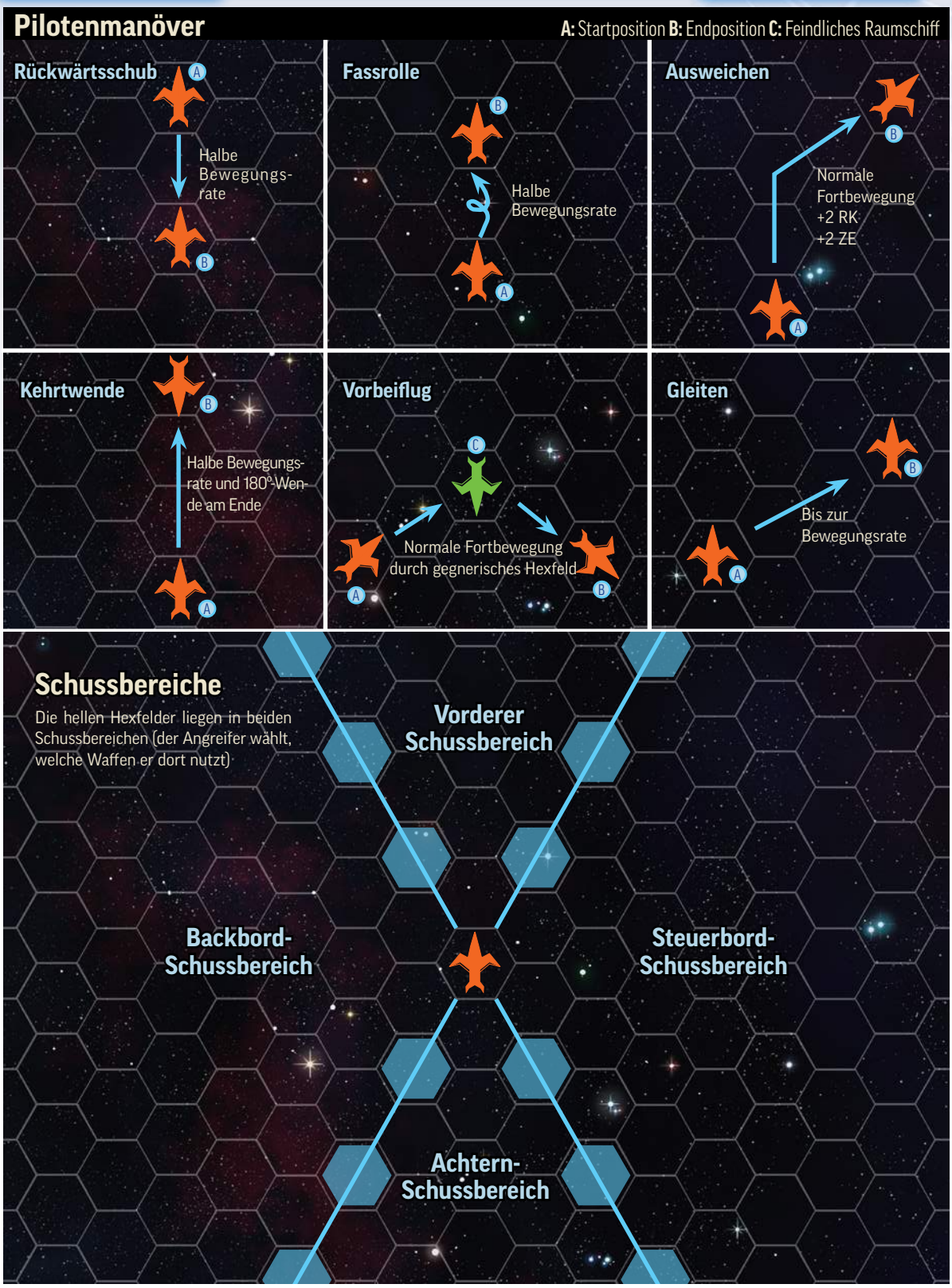
3. Schützenphase

Während der Schützenphase feuern Bordschützen die Waffen ihrer Raumschiffe ab. Raumschiffe feuern in derselben Reihenfolge, in welcher die Piloten während der Pilotenphase in dieser Runde gehandelt haben. Die Effekte von Schäden werden aber erst mit Ende der Phase berücksichtigt, d.h. alle Raumschiffe können feuern, selbst wenn sie in dieser Phase genug Schaden erleiden, um kampfunfähig oder zerstört zu werden.

Sobald alle Phasen abgehandelt wurden, beginnt die nächste Runde mit einer neuen Ingenieursphase, sofern es noch kämpfende Kampfbeteiligte gibt.

HEXFELDRÄNDER

Die sechs Ränder eines Hexfeldes besitzen im Raumschiffskampf unterschiedliche Bezeichnungen in Abhängigkeit zur Ausrichtung des Raumschiffes in diesem Feld. Der Rand, zu dem das Schiff hin ausgerichtet ist, ist der Bugrand. Diesem gegenüber liegt der Achternrand. Die Ränder, welche an den Bugrand angrenzen, sind die Backbordfront- und Steuerbordfronträder. Die Ränder, welche an den Achternrand angrenzen, sind die Backbordachtern- und Steuerbordachternränder.





FORTBEWEGUNG

Dem Piloten eines Raumschiffes stehen verschiedene Handlungen offen (siehe Seite 324), mit denen er sein Raumschiff durch die kalte Endlosigkeit des Weltalls steuern kann. Im Gegensatz zu kämpfenden Charakteren haben Raumschiffe eine Ausrichtung, welche ihre Schussbereiche und Schildquadranten sowie die Richtung ihrer Fortbewegung bestimmt.

Bewegungsrate

Die Bewegungsrate eines Raumschiffes ist die Anzahl an Hexfeldern, die es normalerweise pro Runde zurücklegt. Der Pilot kann auch bestimmen, dass es weniger Hexfelder als möglich zurücklegt. Diese Fortbewegung erfolgt in gerader Linie gemäß der aktuellen Ausrichtung des Schiffes. Die Ausrichtung kann aber während der Fortbewegung verändert werden, indem das Schiff Wendemanöver ausführt (siehe unten). Die Höchstgeschwindigkeit eines Raumschiffes modifiziert die Fertigkeitswürfe für Steuerung für das jeweilige Raumschiff.

BEWEGUNGSRATE	MODIFIKATOR FÜR STEUERUNG
4 oder weniger	+2
6	+1
8-10	—
12	-1
14 oder mehr	-2

Wendemanöver

Während der Fortbewegung kann ein Raumschiff Wendemanöver ausführen, welche seine Ausrichtung, Schussbereiche und Schildquadranten verändern. Mit einem Wendemanöver wird die Ausrichtung des Schiffes um 60° (eine Seite eines Hexfeldes) verändert. Vor einem Wendemanöver muss sich ein Raumschiff aber abhängig von seiner Masse und Manövrierfähigkeit um eine bestimmte Anzahl an Hexfeldern voranbewegen (siehe die folgende Tabelle). Beispiel: Ein Schiff mit Manövrierfähigkeit (Durchschnittlich), welches zwei Wendemanöver in einer Runde ausführen will, muss sich vor dem ersten um wenigstens 2 Hexfelder fortbewegen und vor dem zweiten Wendemanöver wenigstens 2 weitere Hexfelder zurücklegen. Sollte ein Raumschiff über Manövrierfähigkeit (Perfekt) verfügen (Wende 0), so kann es pro Hexfeld, um dass es sich bewegt, zwei Wendemanöver durchführen (und sie so um einen Punkt drehen).

Die Anzahl an Wendemanöver, die einem Raumschiff pro Runde möglich sind, ist nur durch seine Bewegungsrate und Manövrierfähigkeit begrenzt. Wendemanöver verbrauchen keine Bewegungsrate des Schiffes. Beispiel: Ein Raumschiff mit Manövrierfähigkeit (Durchschnittlich) und Bewegungsrate 8 kann in der Regel während einer Runde insgesamt vier Wendemanöver durchführen.

Die Manövrierfähigkeit eines Raumschiffes modifiziert zudem die entsprechenden Fertigkeitswürfe für Steuerung.

MANÖVRIERFÄHIGKEIT	DISTANZ ZWISCHEN WENDEMANÖVERN	MODIFIKATOR FÜR STEUERUNG
Unbeholfen	4	-2
Schlecht	3	-1
Durchschnittlich	2	0
Gut	1	+1
Perfekt	0 (siehe oben)	+2

Fortbewegung durch andere Raumschiffe

Da die Hexfelder im Raumschiffskampf keine dreidimensionalen Entfernungen repräsentieren, können Raumschiffe sich durch Felder mit anderen Schiffen bewegen, sie können in solchen Feldern aber ihre Bewegung nicht beenden. Sollte ein Raumschiff sich durch ein Hexfeld mit einem feindlichen Raumschiff bewegen, kann dieses eine seiner Direktbeschusswaffen in einem beliebigen Schussbereich auf das sich bewegende Raumschiff abfeuern und dabei den Achternquadranten ins Ziel nehmen. Dieser freie Angriff erhält keine Vorteile durch Boni oder andere Fähigkeiten aufgrund anderer Handlungen, welche an Bord des feindlichen Raumschiffes unternommen werden, z.B. Ziel erfassen oder Energie umleiten. Jeder Charakter, welcher aktuell als Bordschütze fungiert, kann diesen Angriff ausführen. Sollte kein Bordschütze bestimmt sein (wie es oft bei Schiffen mit nur einem Besatzungsmitglied der Fall ist), so kann das gegnerische Raumschiff diesen freien Angriff nicht durchführen. Eine für diesen freien Angriff genutzte Waffe kann später in dieser Runde immer noch normal eingesetzt werden.

Pilotenmanöver

Anstelle der normalen Fortbewegung können Piloten mit ihren Raumschiffen besondere, waghalsige Flugmanöver durchführen (siehe Seite 324), indem sie bis an die Grenzen des ihren Schiffen Möglichen gehen. Mehrere dieser Manöver wirken sich auf die Rüstungsklasse (RK) und die Zielerfassung (ZE) deines Raumschiffes aus.

Ausweichen

Das Raumschiff bewegt sich um höchstens seine Bewegungsrate voran und kann normal wenden, erhält aber zugleich einen Situationsbonus von +2 auf RK und ZE, bis zum Beginn der nächsten Runde. Du musst einen Fertigkeitswurf für Steuerung gegen SG 10 + 1 1/2 × Grad deines Raumschiffes ablegen. Misslingt dir dieser Fertigkeitswurf, bewegt sich das Schiff normal. Misslingt dir der Wurf um 5 oder mehr, bewegt sich dein Raumschiff normal und erleidet bis zum Beginn der nächsten Runde einen Malus von -2 auf RK und ZE.

Fassrolle

Das Raumschiff bewegt sich um höchstens seine 1/2 Bewegungsrate voran und dreht sich dabei um seine Längsachse. Während der nächsten Schützenphase funktionieren die Backbord- und Steuerbordschilde und -waffen, als befänden sie sich jeweils im anderen Schussbereich. Zu Beginn der nächsten Runde stellt sich der Normalzustand wieder ein. Du musst einen Fertigkeitswurf für Steuerung gegen SG 10 + 1 1/2 × Grad deines Raumschiffes ablegen. Ferner darf dein Raumschiff maximal Groß sein. Misslingt dir der Fertigkeitswurf, bewegt sich dein Raumschiff zwar um die 1/2 Bewegungsrate voran, die Rolle erfolgt aber nicht. Misslingt dir der Wurf um 5 oder mehr, bewegt sich dein Raumschiff um die 1/2 Bewegungsrate voran, rollt aber nicht und erleidet bis zum Beginn der nächsten Runde einen Malus von -4 auf RK und ZE.

Gleiten

Das Raumschiff bewegt sich um höchstens seine Bewegungsrate in Richtung des Backbord- oder Steuerbordfrontrandes, ohne seine Ausrichtung zu verändern. Du musst einen Fertigkeitswurf für Steuerung gegen SG 10 + 1 1/2 × Grad deines Raumschiffes ablegen. Misslingt dir der Fertigkeitswurf, bewegt sich dein Raumschiff nur um die 1/2 Bewegungsrate voran und kann keine Wende ausführen.

Kehrtwende

Das Raumschiff bewegt sich um höchstens seine 1/2 Bewegungsrate voran (ohne zu wenden) und rotiert um 180°, um sich am Ende der Fortbewegung zum Achternrand hin auszurichten. Du musst einen Fertigkeitswurf für Steuerung gegen SG 15 + 1 1/2 × Grad deines Raumschiffes ablegen. Misslingt dir der Fertigkeitswurf, bewegt sich dein Raumschiff zwar um die 1/2 Bewegungsrate voran, rotiert aber nicht.

Rückwärtsschub

Das Raumschiff bewegt sich um höchstens seine 1/2 Bewegungsrate in Richtung des Achternrandes, ohne seine Ausrichtung zu verändern. Während dieser Fortbewegung ist keine Wende möglich. Du musst einen Fertigkeitswurf für Steuerung gegen SG 10 + 1 1/2 × Grad deines Raumschiffes ablegen. Misslingt dir dieser Fertigkeitswurf, bewegt sich dein Schiff nur um 1 Hexfeld zurück. Misslingt dir der Wurf um 5 oder mehr, bewegt sich dein Raumschiff überhaupt nicht und erleidet bis zum Beginn der nächsten Runde einen Malus von -4 auf RK und ZE.

Standwende

Das Schiff bewegt sich nicht, kann dafür aber seine Ausrichtung in eine beliebige Richtung ändern. Sollte das Raumschiff eine Manövrierfähigkeit von Unbeholfen besitzen, erleidet er bis zum Beginn der nächsten Runde einen Malus von -4 auf RK und ZE. Sollte das Raumschiff eine Manövrierfähigkeit von Schlecht besitzen, erleidet er bis zum Beginn der nächsten Runde einen Malus von -2 auf RK und ZE. Raumschiffe mit einer Manövrierfähigkeit von Durchschnittlich oder besser erleiden keinen Malus. Dieses Pilotenmanöver erfordert keinen Fertigkeitswurf.

Vorbeiflug

Das Raumschiff bewegt sich normal voran, kann sich aber durch 1 Hexfeld bewegen, welches von einem gegnerischen Raumschiff besetzt ist, ohne einen freien Angriff zu provozieren (siehe Fortbewegung durch andere Raumschiffe). Während der folgenden Schützenphase kannst du einen Schussbereich deines Raumschiffes wählen und die dortigen Waffen gegen das gegnerische Raumschiff einsetzen, als befände es sich innerhalb von Reichweite Nah (behandle die Reichweite als 1 Hexfeld), du kann einen beliebigen Quadranten des gegnerischen Schiffes unter Beschuss nehmen. Du musst einen Fertigkeitswurf für Steuerung gegen SG 15 + 1 1/2 × Grad deines Raumschiffes ablegen. Misslingt dir dieser Fertigkeitswurf, bewegt sich das Schiff zwar wie beschrieben normal, provoziert die Fortbewegung aber den normalen freien Angriff durch den Gegner und es gelten die normalen Regeln für Angriffe basierend auf der Endposition und -entfernung deines Schiffes.

ANGREIFEN

Wenn ein Raumschiff eine Waffe auf ein anderes Raumschiff abfeuert, wird diese Handlung über einen Schützenwurf ausgeführt. Angriffe erfolgen während der Schützenphase des Kampfes, in der während der Pilotenphase bestimmten Reihenfolge. Schaden und Kritische Schadenseffekte (siehe Seite 321 kommen aber erst zur Anwendung, wenn alle Angriffe ausgeführt wurden. Dies bedeutet, dass alle Raumschiffe zum Angreifen kommen, selbst wenn sie innerhalb derselben Schützenphase durch einen Angriff zerstört oder schwer beschädigt werden würden. Von sehr seltenen Ausnahmen abgesehen, kann jede Schiffswaffe nur ein Mal pro Runde abgefeuert werden. Ein Angriff findet statt wie folgt:

Reichweite und Schussbereich

Bestimme zuerst die Entfernung zwischen den beiden Raumschiffen in Hexfeldern und den Schussbereich. Pro Grundreichweiten-Einheit nach der ersten unterliegt der Schützenwurf einem kumulativen Malus von -2. Das angreifende Raumschiff kann eine Waffe nur gegen Schiffe im selben Schussbereich abfeuern, in dem sich auch die benutzte Waffe befindet (siehe Schaubild auf Seite 318). Sollte das anvisierte Raumschiff sich in einem Hexfeld befinden, das von zwei Schussbereichen erfasst wird, entscheidet der Bordschütze, aus welchem Schussbereich es unter Feuer genommen werden soll; es kann nicht von Waffen in beiden Schussbereichen beschossen werden.

Schützenwurf

Lege einen Schützenwurf für jede Waffe ab, die gegen das Ziel abfeuert wird (Verbundene Waffen werden aber mit einer Handlung und einem einzelnen Schützenwurf abgefeuert; siehe Kasten auf Seite 301).

Schützenwurf = 1W20 + Grundangriffsbonus des Bordschützen oder die Fertigkeitsränge des Bordschützen in Steuerung + sein Geschicklichkeitsmodifikator + Boni durch Computersysteme + Boni durch Kapitän und Wissenschaftsoffizier + Entfernungsmalus

Ergebnis bestimmen

Vergleiche das Ergebnis des Schützenwurfes mit der Rüstungsklasse (RK) oder Zielerfassung (ZE) des Zieles basierend auf der genutzten Waffe. Solltest du mit einer Direktbeschusswaffe (siehe Seite 303) angreifen und sollte das Ergebnis des Schützenwurfes der RK des Zieles entsprechen oder sie überschreiten, so triffst du das Ziel und der Schaden wird normal bestimmt (siehe unten, „Schaden"). Die RK des Zieles wird wie folgt bestimmt.

RK = 10 + Fertigkeitsränge des Piloten in Steuerung + Rüstungsbonus des Raumschiffes + Größenmodifikator des Raumschiffes + Boni und Mali aus erfolgreichen oder gescheiterten Pilotenmanövern und Handlungen

Sollte der Angriff mit einer Lenkwaffe wie z.B. einem Raketenwerfer (siehe Seite 303) erfolgen und das Ergebnis des Schützenwurfes der ZE des Zieles entsprechen oder sie übertreffen, so bewegt sich das abgefeuerte Geschoss mit seiner Bewegungsrate auf das Ziel zu und führt dabei die erforderlichen Wendemanöver aus (ein Geschoss einer Lenkwaffe verfügt stets über Manövrierfähigkeit Perfekt). Sollte es das Ziel vor dem Ende seiner Fortbewegung erreichen, so explodiert es und verursacht den normalen Schaden (siehe unten, „Schaden"). Andernfalls legst du zu Beginn der nächsten Schützenphase einen neuen Schützenwurf ab, um zu bestimmen, ob das Geschoss sich weiterhin auf das Ziel zubewegt; auf diesen Wurf erhältst du keine Boni durch Computersysteme oder Handlungen der anderen Besatzungsmitglieder in dieser oder früheren Runden. Du kannst allerdings Mali erhalten, z.B. wenn der gegnerische Wissenschaftsoffizier die Handlung Verbesserte Gegenmaßnahmen nutzt (siehe Seite 325). Sollte das Ergebnis des Schützenwurfes für eine Lenkwaffe unter der ZE des Zieles liegen, wird das Geschoss zerstört und aus dem Spiel entfernt. Die ZE des Zieles wird wie folgt bestimmt.

ZE = 10 + Fertigkeitsränge des Piloten in Steuerung + Bonus des Schiffes durch Defensive Gegenmaßnahmen + Größenmodifikator des Raumschiffes + Boni und Mali aus erfolgreichen oder gescheiterten Pilotenmanövern und Handlungen

SCHADEN

Kämpfe im Weltraum können für Raumschiff und Besatzung äußerst gefährlich sein. Sobald ein Raumschiff beschädigt wird, können wichtige Systeme Fehlfunktionen aufweisen oder gänzlich versagen, so dass an Bord der Strom, die Schwerkraft oder sogar die Luftversorgung ausfallen. Ebenso kann ein Raumschiff seine Sensoren, den Antrieb oder seine Waffensysteme verlieren, was während eines Konfliktes die Niederlage bedeuten kann.

Wenn ein Bordschütze mit einem Angriff trifft, wird der von der genutzten Waffe verursachte Schaden ausgewürfelt und bestimmt, welcher Quadrant des Zielschiffes getroffen wird. Die Schildquadranten eines Raumschiffes entsprechen seinen Schussbereichen (siehe Schaubild auf Seite 318}). Der Schaden wird zuerst auf die Schilde des getroffenen Quadranten angerechnet. Sollten die Schildpunkte eines Quadranten auf 0 fallen, brechen die Schilde in diesem Bereich zusammen und überzähliger Schaden wird auf die Rumpfpunkte des Zielschiffes angerechnet. Sollte das Raumschiff über keine Schilde verfügen oder sollten die Schilde im fraglichen Quadranten bereits zusammengebrochen sein, so wird der gesamte Schaden direkt auf die Rumpfpunkte angerechnet.

Sollte ein Raumschiff über eine Schadensschwelle (siehe Seite 292) verfügen, so fügt ein Angriff, dessen Schaden die Schadens-



schwelle nicht übersteigt, den Rumpfpunkten des Schiffes keinen Schaden zu. Sollte der Schaden aber die Schadensschwelle übersteigen, so wird den Rumpfpunkten der volle Schaden zugefügt.

Sollte ein Raumschiff auf 0 oder weniger Rumpfpunkte reduziert werden, ist es kampfunfähig und treibt in seine aktuelle Reiserichtung mit 1/2 Bewegungsrate weiter, bis es repariert, geborgen oder zerstört wird. Die Besatzungsmitglieder solcher Schiffe sind nicht in unmittelbarer Gefahr, solange die Lebenserhaltung nicht schweren Schaden erlitten hat, doch wenn sie nicht in der Lage sein sollten, das Schiff zu reparieren, könnten sie letztendlich verhungern und verdursten.

Sollte ein Schiff Schaden in Höhe jenseits des Doppelten seiner Rumpfpunkte erleiden, so wird es zerstört und kann nicht repariert werden. Alle Systeme stellen die Funktion ein und der Rumpf weist Hüllenbrüche auf. Die Mannschaft könnte dies eine Weile überleben, ohne Schutz dürfte dies aber nicht allzu lange der Fall sein.

Kritischer Schaden

Raumschiffssysteme können Kritischen Schaden erleiden, was ihre Funktionsweise zunehmend beeinträchtigt, bis sie ganz die Arbeit einstellen.

Kritischer Schaden liegt vor, wenn ein Schützenwurf eine Natürliche 20 ergibt und dem Schiffsrumpf Schaden zugefügt wird. Sollte dem Wissenschaftsoffizier die Handlung System anvisieren gegen das Zielschiff gelungen sein (siehe Seite 325), so steigt der Kritische Trefferbereich auf 19-20.

Ebenso erleidet ein Raumschiff Kritischen Schaden, wenn sein Rumpf Schaden erleidet, welcher die Kritische Schadensschwelle (siehe Seite 292) oder ein Vielfaches dieses Schwellenwertes überschritten wird. Beispiel: Ein Raumschiff mit 100 Rumpfpunkten und einer Kritischen Schadensschwelle von 20 erleidet jedes Mal dann Kritischen Schaden, wenn es mehr als 20, 40, 60, 80, 100 usw. Punkte an Rumpfschaden erleidet. Ein einzelner Angriff muss dabei dem Raumschiff nicht mehr als 20 Schadenspunkte zufügen, um Kritischen Schaden zu verursachen, dieser Angriff kann ebenso nur gerade den Schaden verursachen, der nötig ist, um den Gesamtschaden über ein Vielfaches der Kritischen Schadensschwelle zu befördern.

Ein Raumschiff kann selbst dann noch Kritischen Schaden erleiden, wenn seine Gesamtrumpfpunkte unter 0 reduziert wurden.

Schilde

Ein Raumschiff erleidet nur dann durch einen Angriff Kritischen Schaden, wenn dieser Angriff auch Schaden an den Rumpfpunkten des Schiffes verursacht. Sollten die Schilde sämtlichen Schaden abfangen, ist es egal, ob der Schützenwurf eine Natürliche 20 ergibt; dann tritt kein Kritischer Schaden ein.

Kritische Treffereffekte

Wenn Kritischer Schaden erzielt wird, sollte der angreifende SC auf der folgenden Tabelle würfeln, um zufällig zu bestimmen, welches der wichtigen Schiffssysteme getroffen wird; dieses System erhält einen Kritischen Schadenszustand (siehe unten) mit dem in der Tabelle aufgeführten Effekt. Sollte das System noch keinen Kritischen Schaden erlitten haben, erhält es den Zustand Gestört. Sollte es dann erneut Kritischen Schaden erleiden, wird der Kritische Schadenszustand um einen Schritt schwerwiegender (Gestört wird zu Fehlfunktion, Fehlfunktion wird zu Schwer beschädigt). Diese Zustände und ihre Auswirkungen auf die Handlungen der Mannschaft werden unter „Kritische Schadenszustände“ erklärt.

Um das betroffene System zu bestimmen, würfelst du mit W% und konsultierst die folgende Tabelle. Sollte ein System bereits den Zustand Schwer beschädigt aufweisen oder sollten im Falle der Bewaffnung bereits die Waffen in allen Feuerbereichen den Zustand Schwer beschädigt aufweisen, so wende den Kritischen Schaden auf das nächstfolgende System in der Tabelle an. Solltest du auf diese Weise am Ende der Tabelle angelangen, erleidet ein Mitglied der Besatzung den Schaden (wie weiter unten beschrieben).

W%	SYSTEM	EFFEKT
1-10	Lebenserhaltung	Zustand betrifft alle Handlungen des Kapitäns.
11-30	Sensoren	Zustand betrifft alle Handlungen des Wissenschaftsoffiziers.
31-60	Bewaffnung	Wähle zufällig einen mit Waffen bestückten Schussbereich aus; Zustand betrifft alle Handlungen des Bordschützen hinsichtlich der Waffen in diesem Schussbereich (ein Geschützturm zählt als in allen Schussbereichen befindlich).
61-80	Antrieb	Zustand betrifft alle Handlungen des Piloten.
81-100	Energiekern	Zustand betrifft alle Handlungen des Ingenieurs, außer Zusammenhalten und Zusammenflicken; ein schwer beschädigter Energiekern oder einer mit Fehlfunktionen wirkt sich auf die Handlungen anderer Besatzungsmitglieder aus (siehe unten, „Kritische Schadenszustände“).

Schaden an der Besatzung

Sollte der Energiekern des Raumschiffes den Zustand Schwer beschädigt besitzen und weiteren Kritischen Schaden erleiden, so erhält das Schiff keinen Kritischen Schadenszustand mehr. Stattdessen wird ein zufällig bestimmtes Mannschaftsmitglied verletzt und erleidet Trefferpunkteschaden in Höhe des durch den Angriff verursachten Rumpfpunkteschadens (dieser Schaden wird in diesem Fall nicht zusätzlich erhöht, weil Schiffswaffen ein humanoides Ziel treffen; siehe Seite 292, „Raumschiffe abschießen“). Dem fraglichen Besatzungsmitglied steht ein Reflexwurf gegen SG 20 zu, um den Schaden zu halbieren.

Kritische Schadenszustände

Es folgen die Kritischen Schadenszustände und ihre Effekte, beginnend mit dem schwächsten Effekt. Diese Effekte betreffen hauptsächlich den Raumschiffskampf und wirken sich nur selten auf das Spiel außerhalb von Gefechten aus (auch ein Antrieb mit dem Zustand Schwer beschädigt kann das Schiff immer noch an einen sicheren Ort zur Reparatur bringen, wobei der SL durchaus festlegen kann, dass das Raumschiff sich nur noch mit Schneckentempo fortbewegt und daher länger als normal braucht).

Gestört

Ein System mit dem Zustand Gestört arbeitet nicht mehr optimal. Würfe der Besatzung, bei denen das System verwendet wird, erleiden einen Malus von -2, davon ausgenommen sind die Ingenieurshandlungen Zusammenflicken und Zusammenhalten (siehe Seite 324).

Fehlfunktion

Ein System mit dem Zustand Fehlfunktion ist schwer zu kontrollieren. Würfe der Besatzung, bei denen das System verwendet wird, erleiden einen Malus von -4, davon ausgenommen sind die Ingenieurshandlungen Zusammenflicken und Zusammenhalten (siehe Seiten 323-324). Ferner können Besatzungsmitglieder mit diesem System keine Handlungen erzwingen (siehe Seite 322). Sollte der Energiekern den Zustand Fehlfunktion besitzen, so unterliegen alle Handlungen an Bord des Schiffes, bei denen der Kern nicht involviert ist, einem Malus von -2; dieser Malus ist kumulativ mit Mali aus Kritischen Schadenszuständen, die andere Systeme betreffen.

Schwer beschädigt

Ein System mit dem Zustand Schwer beschädigt ist kaum noch funktionsfähig. Würfe der Besatzung, bei denen das System verwendet wird, scheitern automatisch, davon ausgenommen sind die Ingenieurshandlungen Zusammenflicken und Zusammenhalten

SONSTIGE HANDLUNGEN IM RAUMSCHIFFSKAMPF

Es hängt von deiner Rolle ab, welche Handlungen dir während eines Raumschiffskampfes möglich sind. Zuweilen möchtest du aber eventuell eine andere Art von Handlung ausführen, z.B. einen Zauber wirken oder ein Klassenmerkmal einsetzen. Der SL hat das letzte Wort, welche regulären Handlungen dir möglich sind. In der Regel kannst du während einer Schiffskampfrunde nur eine Bewegungs- oder eine Standard-Aktion nutzen und dabei bist du auf Handlungen beschränkt, die ansonsten der Schiffsbesatzung nicht möglich sind (siehe Seite 326). Während eines Raumschiffskampfes wird du nicht als zu deinen Verbündeten angrenzend behandelt, daher kann der SL potentiell entscheiden, dass du z.B. eine weitere Runde benötigst, um zu einem Verbündeten nahe genug heranzukommen, um mit einer Fähigkeit oder einem Zauber auf ihn einzuwirken. Solche Handlungen werden zu Beginn der Runde vor der Ingenieursphase abgewickelt.

(siehe Seiten 323-324). Sollte der Energiekern den Zustand Schwer beschädigt besitzen, so unterliegen alle Handlungen an Bord des Schiffes, bei denen der Kern nicht involviert ist, einem Malus von -4; dieser Malus ist kumulativ mit Mali aus Kritischen Schadenszuständen, die andere Systeme betreffen.

Schilde wiederaufbauen und Schäden reparieren

Wenn eine Kampfbegegnung zwischen Raumschiffen vorbei ist, kann die Besatzung beginnen, Schäden an ihrem Schiff zu reparieren (sofern es nicht zerstört und/oder sie nicht gefangen genommen wurde). Schilde regenerieren Schildpunkte mit einer festen Geschwindigkeit abhängig von der Art des Schildsystems (siehe Seite 302), solange der Energiekern des Schiffes nicht den Zustand Schwer beschädigt besitzt. Du kannst diese Wiederauflagegeschwindigkeit für 10 Minuten verdoppeln, indem du 1 Minute aufwendest und erfolgreich einen Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 15 + 1 1/2 × Grad des Raumschiffes ablegst. Alle Mali aufgrund Kritischer Schadenszustände finden bei diesem Fertigkeitswurf Anwendung.

Du kannst ein System von seinem Kritischen Schadenszustand befreien, indem du 10 Minuten aufwendest und einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Technik ablegst. Der SG des Wurfes hängt von der Schwere des Zustandes ab (SG 15 bei Gestört, SG 20 bei Fehlfunktion und SG 25 für Sehr beschädigt). Bei Erfolg ist das System nicht mehr kritisch beschädigt und kann wieder normal funktionieren (entferne den Kritischen Schadenszustand).

Schäden am Schiffsrumpf (d.h. verlorene Rumpfpunkte) sind schwerer zu reparieren. Hierzu muss das Raumschiff vollständig anhalten; meist erfolgt dies an einem sicheren Ort wie einer Welt mit atembarer Atmosphäre oder im Dock einer Raumstation. Zudem benötigen Charaktere zur Aufnahme von Reparaturen Zugang zur Außenseite des Rumpfes. Im Großteil des Bereiches der Paktwelten kann die Mannschaft andere für die Reparatur ihres Schiffes bezahlen - Kosten und Zeitaufwand bestimmt dabei der SL. Sollte sich die Mannschaft aber auf sich gestellt in unkartographiertem Gebiet befinden, kann sie immer noch selbst den Rumpf reparieren. Dies kostet 10 UPB (siehe Seite 232) pro zu reparierenden Schadenspunkt und erfordert unabhängig von der Anzahl reparierter Schadenspunkte 5 Stunden. Ein Charakter kann mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 15 + 1 1/2 × Grad des Raumschiffes entweder die Kosten oder den Zeitaufwand halbieren. Pro 10 Punkte, um die der Wurf den SG übertrifft, kann der Charakter einen dieser halbieren oder erneut halbieren (bis auf ein Minimum von 1 UPB pro Schadenspunkt und 1 Stunde). Eine beliebige Anzahl an Verbündeten kann die Handlung Jemand anderem helfen (siehe Seite 133) nutzen, um bei diesem Fertigkeitswurf für Technik zu helfen. Scheitert dieser Wurf aber, steigen die Kosten um 5 UPB pro Schadenspunkt.

HANDLUNGEN DER SCHIFFSBESATZUNG

Im Verlauf eines Raumschiffskampfes können die verschiedenen Mannschaftsmitglieder an Bord die Handlungen ausführen, die ihnen ihre Rollen ermöglichen.

Handlungen

Du kannst in jeder Runde eines Raumschiffskampfes eine Handlung ausführen; welche Handlungen dir möglich sind, richtet sich in der Regel nach deiner Rolle. Bestimmte Handlungen setzen eine Mindestcharakterstufe voraus oder erfordern eine bestimmte Anzahl an Rängen in einer bestimmten Fertigkeit. Bei NSC-Besatzungsmitgliedern wird davon ausgegangen, dass die Anzahl ihrer fraglichen Fertigkeitsränge dem Grad des Raumschiffes entspricht. Klassenmerkmale und Gegenstände wirken sich auf Handlungen der Besatzung nur dann aus, wenn es das Klassenmerkmal oder der Gegenstand speziell besagen. Ausnahmen hierzu bilden Klassenmerkmale, die Boni auf bestimmte Fertigkeiten verleihen oder das Wiederholen eines Fertigkeitswurfes erlauben. Diese können im Raumschiffskampf für die jeweiligen Fertigkeiten eingesetzt werden. Sollte der Grad eines Raumschiffes niedriger sein als 1, so behandle seinen effektiven Grad zu diesem Zweck als 1.

Erzwingen

Handlungen der Kategorie Erzwingen (wie ggf. hinter dem Namen der Handlung angegeben) sind schwierig auszuführen, können aber bessere Ergebnisse bringen. Du kannst keine Handlung erzwingen, wenn das dafür erforderliche System den Zustand Fehlfunktion oder Schwer beschädigt aufweist (siehe auch „Kritische Schadenszustände" auf Seite 321).

Rollen wechseln

Du kannst deine Rolle wechseln oder eine Rolle annehmen, sofern du noch keine hast, allerdings muss dies zu Beginn einer Runde vor der Ingenieursphase geschehen. Du kannst die Rolle des Kapitäns oder des Piloten nur übernehmen, sollte diese Rolle ansonsten unbesetzt sein oder sollte der Charakter, welche diese Rolle bisher ausfüllt, nicht imstande sein zu handeln.

Reservepunkte für den Raumschiffskampf

Mit wachsender Kampferfahrung erlangst du zusätzliche Reservepunkte, die du für hochstufige Handlungen der Besatzung aufwenden kannst. Mit der 8. Stufe und der 16. Stufe erhältst du jeweils 1 Reservepunkt zu Beginn einer Raumschiffskampfbegegnung. Diese Punkte können deinen normalen Vorrat an Reservepunkten übersteigen; solltest du sie nicht verwenden, so gehen ungenutzte Punkte am Ende der Begegnung wieder verloren.

Handlungen des Kapitäns

Als Kapitän sind dir (abhängig von deiner Charakterstufe) die folgenden Handlungen möglich; du bist nicht auf eine bestimmte Phase beschränkt.

Auffordern (Beliebige Phase)

Du kannst ein Besatzungsmitglied zu besserer Leistung auffordern. Lege einen Fertigkeitswurf für Einschüchtern gegen SG 15 + 1 1/2 × Grad deines Raumschiffes ab; bei Erfolg verleihst du einen Bonus von +4 auf einen spezifizierten Wurf. Du musst diese Handlung nutzen, ehe der fragliche Wurf erfolgt. Du kannst diesen Bonus einem Charakter nur ein Mal pro Kampf verleihen. Gegenüber einem NSC kann diese Handlung negative Folgen haben. Du kannst dich nicht selbst auffordern.

Ermutigen (Beliebige Phase)

Du kannst ein anderes Besatzungsmitglied zu besseren Leistungen ermutigen. Dies funktioniert wie Jemand anderem helfen (siehe Seite 133) und verleiht dem fraglichen Besatzungsmitglied einen Bonus von +2 auf seinen Wurf, sofern dir ein Fertigkeitswurf für dieselbe Fertigkeit gegen SG 10 gelingt. Alternativ kannst du diesen Bonus verleihen, wenn dir ein Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 15 gelingt. Du kannst dich nicht selbst ermutigen.



Verspotten (Beliebige Phase, Erzwingen)

Du kannst das Kommunikationssystem nutzen, um dem Gegner eine verhöhnende Mitteilung zu schicken. Wähle ein gegnerisches Raumschiff und eine Kampfphase (Ingenieurs-, Steuermann- oder Schützenphase), dann lege einen Fertigkeitswurf für Bluffen oder Einschüchtern gegen SG 15 + 1 1/2 × Grad des gegnerischen Raumschiffs ab. Bei Erfolg erleidet jeder gegnerische Charakter während der gewählten Phase einen Malus von -2 auf alle Würfe für 1W4 Runden; sollte der Wurf als Teil einer Erzwungenen Handlung erfolgen, so steigt der Malus auf -4. Diese Handlung kann unabhängig vom Erfolg des Fertigkeitswurfes gegen dasselbe gegnerische Schiff nur ein Mal pro Kampf genutzt werden.

Befehle (Beliebige Phase, Erzwingen)

Mit der 6. Stufe kann du einem Besatzungsmitglied eine zusätzliche Handlung ermöglichen, indem du 1 Reservepunkt aufwendest und einen schwierigen Fertigkeitswurf zu Beginn der Phase bestehst, in welcher dieses Besatzungsmitglied normalerweise handeln würde. Die Art des Fertigkeitswurfes hängt von der Rolle des betroffenen Besatzungsmitgliedes ab: Im Falle eines Wissenschaftsoffiziers wird ein Wurf für Computer fällig, im Falle eines Ingenieurs ein Wurf für Technik, bei einem Piloten ein Wurf für Steuerung und bei einem Bordschützen ein Schützenwurf (siehe Seite 320). Der SG dieses Wurfes ist 15 + 1 1/2 × der Grad deines Raumschiffes. Bei Erfolg kann das Besatzungsmitglied in dieser Runde zwei Handlungen ausführen, die ihm seine Rolle erlaubt, wenn es normalerweise handeln würde; es kann dieselbe Handlung allerdings nicht zwei Mal ausführen. Du kannst nicht dir selbst Befehle geben.

Motivation (Beliebige Phase)

Mit der 12. Stufe kannst du 1 Reservepunkt aufwenden und deine Handlung nutzen, um die Besatzung während einer Raumkampfphase zu motivieren . Lege einen Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 20 + 1 1/2 × Grad deines Raumschiffes ab. Für den Rest dieser Phase können deine Verbündeten im Rahmen ihrer Handlungen zwei Mal würfeln und das bessere Ergebnis behalten.

Handlungen des Ingenieurs

Als Ingenieur sind dir abhängig von deinen Fertigkeitsrängen in Technik die folgenden Handlungen möglich. Diese Handlungen sind nur während der Ingenieursphase möglich. Sofern nicht anders angegeben, kann jede Handlung nur ein Mal pro Runde ausgeführt werden, egal wie viele Ingenieure sich an Bord eines Raumschiffes befinden.

Energie umleiten (Ingenieursphase)

Du kannst Reserveenergie in eines der Raumschiffssysteme umleiten und ihm so einen Energieschub verleihen. Dies erfordert einen Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 10 + 1 1/2 × Grad deines Raumschiffes; die Ergebnisse hängen davon ab, wohin du diese zusätzliche Energie schickst. Geht sie an den Antrieb, so steigt die Bewegungsrate des Schiffes für diese Runde um 2. Geht sie an die wissenschaftliche Ausrüstung, erhalten alle Wissenschaftsoffiziere diese Runde einen Bonus von +2 auf ihre Handlungen. Geht sie an die Schiffswaffen, so behandle das Ergebnis jedes Schadenswürfels, der eine 1 zeigt, für diese Runde als eine 2. Geht sie an die Schilde, so erhalten diese Schildpunkte in Höhe von 5% des EKE-Ausstoßes des Energiekerns zurück (siehe Seite 296). Dies kann das Schildpunktemaximum der Schilde nicht übersteigen. Verteile diese wiederhergestellten Schildpunkte gleichmäßig über alle vier Quadranten. Überzählige Punkte erhält der Bugquadrant.

Zusammenflicken (Ingenieursphase)

Du kannst ein System zusammenflicken und so die Effekte eines Kritischen Schadenszustandes reduzieren. Die Anzahl an Handlungen und der SG des Fertigkeitswurfes für Technik zum Zusammenflicken eines Systems hängen davon ab, wie übel das System beschädigt ist - siehe auch die Tabelle auf Seite 324. Mehrere Ingenieure können ihre Handlungen in einer Runde zusammenlegen, um Reparaturen schneller auszuführen, allerdings muss jeder beteiligte Ingenieur bei seinem Wurf für Technik Erfolg haben. Die Anzahl der erforderlichen Handlungen kann um 1 (bis auf mindestens 1 Handlung) reduziert werden, wenn der SG um 5 erhöht wird. Gelingt dir dieser Fertigkeitswurf, so ändert sich die Schwere des Kritischen Schadens nicht, der effektive Kritische Schadenszustand wird aber als um einen Schritt weniger

schwerwiegend behandelt. Dies währt entweder bis zum Ende des Kampfes, 1 Stunde lang oder bis das fragliche System erneut Kritischen Schaden erleidet (welcher dann die Reparaturmaßnahmen aufhebt und dem System den neuen Kritischen Schadenszustand zufügt) - abhängig davon, was zuerst eintritt. Diese Handlung kann pro Runde mehrfach gewählt werden; der Fertigkeitswurf wird nicht durch Mali aufgrund Kritischen Schadens am Energiekern modifiziert.

KRIT. SCHADENS-ZUSTAND	BENÖTIGTE HANDLUNGEN	SG
Gestört	1	10 + 1 1/2 × Grad deines Raumschiffes
Fehlfunktion	2	15 + 1 1/2 × Grad deines Raumschiffes
Schwer beschädigt	3	20 + 1 1/2 × Grad deines Raumschiffes

Zusammenhalten (Ingenieursphase)
Du kannst ein System am Laufen halten, indem du es beständig zusammenflickst und modifizierst. Lege einen Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 15 + 1 1/2 × Grad deines Raumschiffes ab. Gelingt der Fertigkeitswurf, kannst du ein System wählen. Dieses System wird für den Rest der Runde behandelt, als wäre sein Kritischer Schadenszustand um zwei Schritte schwächer (Schwer beschädigt wird zu Gestört; ein System mit dem Zustand Fehlfunktion oder Gestört wird behandelt, als hätte es keinen Kritischen Schaden erlitten). Dieser Fertigkeitswurf wird nicht durch Mali aufgrund Kritischen Schadens am Energiekern modifiziert.

Ausreizen (Ingenieursphase, Erzwingen)
Solltest du über wenigstens 6 Fertigkeitsränge in Technik verfügen, kannst du 1 Reservepunkt aufwenden und einen Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 10 + 3 × Grad deines Raumschiffes ablegen, um mehr aus den Schiffssystemen herauszuholen. Bei Erfolg funktioniert dies wie die Handlung Energie umleiten, allerdings kannst du mit dieser Handlung bis zu drei Systeme zugleich mit zusätzlicher Energie versorgen. Diese Handlung und die Handlung Energie umleiten können nicht in derselben Runde genutzt werden.

Improvisierte Reparatur (Ingenieursphase)
Solltest du über wenigstens 12 Fertigkeitsränge in Technik verfügen, kannst du 1 Reservepunkt aufwenden und einen Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 15 + 2 × Grad deines Raumschiffes ablegen, um ein Schiffssystem schnell zu reparieren. Bei Erfolg entfernst du für 1 Stunde den Kritischen Schadenszustand von einem System, so dass es für diese Zeit funktioniert, als hätte es keinen Kritischen Schaden erlitten. Nach dieser Zeit muss es normal repariert werden. Dies schützt das fragliche System nicht davor, weiteren Kritischen Schaden zu erleiden.

Handlungen des Bordschützen
Als Bordschütze sind dir (abhängig von deiner Charakterstufe) die folgenden Handlungen möglich. Diese Handlungen sind nur während der Schützenphase möglich. Jede Schiffswaffe kann nur ein Mal pro Runde abgefeuert werden. Mehrere Bordschützen können ihre Handlungen nutzen, um in derselben Runde unterschiedliche Waffen abzufeuern. Handlungen, welche dir das Abfeuern von Schiffswaffen erlauben, nutzen die Angriffsregeln auf Seite 320.

Beschuss eröffnen (Schützenphase, Erzwingen)
Du kannst zwei beliebige Schiffswaffen abfeuern, egal in welchem Feuerbereich sie sich befinden. Jeder Angriff erfolgt mit einem Malus von -4.

Waffe abfeuern (Schützenphase)
Du kannst eine der Schiffswaffen abfeuern. Sollte die Waffe sich auf einem Geschützturm befinden, kannst du ein Schiff in einem beliebigen Schussbereich beschießen.

Breitseite (Schützenphase, Erzwingen)
Mit der 6. Stufe kann du 1 Reservepunkt aufwenden, um alle Schiffswaffen im selben Schussbereich abzufeuern (Waffen auf Geschütztürmen eingeschlossen). Jede Waffe kann ein beliebiges Schiff in diesem Schussbereich unter Feuer nehmen. Alle diese Angriffe erfolgen mit einem Malus von -2.

Genaues Zielen (Schützenphase)
Mit der 12. Stufe kannst du einen sehr präzisen Schuss abfeuern, indem du 1 Reservepunkt aufwendest und eine Schiffswaffe auf ein Ziel abschießt. Triffst du und sollten die Schilde des Gegners im fraglichen Quadranten vor dem Angriff bereits zusammengebrochen sein, so fügst du einem zufällig bestimmten System Kritischen Schaden zu. Sollte der Angriff ohnehin bereits Kritischen Schaden verursachen, so wird auch dieser normale Kritische Schaden angerechnet; d.h. dein Angriff könnte möglicherweise mehrfach Kritischen Schaden verursachen - bestimme jedes Mal zufällig, welches System Schaden erleidet.

Handlungen des Piloten
Als Pilot sind dir abhängig von deinen Fertigkeitsrängen in Steuerung die folgenden Handlungen möglich. Diese Handlungen sind nur während der Pilotenphase möglich.

Fliegen (Pilotenphase)
Du bewegst dein Raumschiff um höchstens seine Bewegungsrate und kannst Wendemanöver ausführen, sofern dies seine Manövrierfähigkeit zulässt. Dieses Pilotenmanöver erfordert keinen Fertigkeitswurf.

Manövrieren (Pilotenphase)
Du bewegst dein Raumschiff um höchstens seine Bewegungsrate. Du kannst ferner einen Fertigkeitswurf für Steuerung gegen SG 15 + 1 1/2 × Grad deines Raumschiffes ablegen; bei Erfolg reduzierst du die Entfernung, welche dein Raumschiff zwischen Wendemanövern zurücklegen muss, um 1 Feld (Minimum 0 Felder).

Pilotenmanöver (Pilotenphase, Erzwungen)
Du kannst eines der auf Seite 319 beschriebenen Manöver durchführen. Dort findest du den SG des jeweiligen Fertigkeitswurfes für Steuerung samt der Resultate von Erfolgen und Fehlschlägen.

Vollschub (Pilotenphase, Erzwungen)
Sofern du über wenigstens 6 Fertigkeitsränge in Steuerung verfügst, kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um dein Raumschiff bis zum 1 1/2fachen seiner Bewegungsrate fortzubewegen. Du kannst während dieser Fortbewegung Wendemanöver ausführen, musst aber 2 zusätzliche Felder zwischen Wendemanövern zurücklegen.

Gewagtes Manöver (Pilotenphase)
Solltest du über wenigstens 12 Fertigkeitsränge in Steuerung verfügen, kannst du 1 Reservepunkt aufwenden und einen Fertigkeitswurf für Steuerung gegen SG 20 + 1 1/2 × Grad deines Raumschiffes ablegen, um komplexe Flugmanöver auszuführen. Du kannst dein Raumschiff um höchstens seine Bewegungsrate fortbewegen, wobei du die erforderliche effektive Entfernung zwischen Wendemanövern als um 2 weniger behandelst (Minimum 0). Du kannst ferner durch Hexfelder mit gegnerischen Raumschiffen fliegen, ohne freie Angriffe zu provozieren. Am Ende der Fortbewegung deines Raumschiffes kannst du dein Raumschiff in eine beliebige Ausrichtung rotieren. Misslingt dir dieser Fertigkeitswurf, bewegst du dich stattdessen, als hättest du die Handlung Fliegen genutzt (du verlierst immer noch den Reservepunkt).

Handlungen des Wissenschaftsoffiziers
Als Wissenschaftsoffizier sind dir abhängig von deinen Fertigkeitsrängen in Computer die folgenden Handlungen möglich. Diese Handlungen sind nur während der Pilotenphase möglich.



Scannen (Pilotenphase)

Du kannst ein Raumschiff mit deinen Sensoren scannen, um Informationen über es zu erhalten. Die Handlung erfordert, dass dein Raumschiff über Sensoren verfügt (siehe Seite 300). Lege einen Fertigkeitswurf für Computer ab und addiere alle Modifikatoren hinzu, welche sich aus den Schiffssensoren ergeben. Du kannst diesen Fertigkeitswurf ungeübt ablegen. Der SG dieses Fertigkeitswurfes ist 10 + 1 1/2 Grad des gescannten Raumschiffes + dessen Bonus aus Defensiven Gegenmaßnahmen (siehe Seite 298). Bei Erfolg erfährst du die erste dir unbekannte Information auf der folgenden Liste. Pro 5 Punkte, um welche du den SG übertriffst, erlangst du eine weitere bisher unbekannte Information. Weitere Fertigkeitswürfe enthüllen dann weitere Informationen.

1. **Einfache Informationen:** Lebende Besatzungsmitglieder und Schiffsklassifikation, Größenkategorie, Bewegungsrate, Manövrierfähigkeit.
2. **Verteidigungen:** RK, ZE, gesamte und aktuelle Rumpfpunkte, gesamte und aktuelle Schildpunkte in jedem Quadranten, EKE-Ausstoß des Kerns.
3. **Waffe:** Informationen über eine Waffe (Schussbereich und Schadenskapazität), beginnend mit der Waffe, welche den höchsten EKE-Verbrauch hat. Wiederhole diesen Eintrag, bis alle Schiffswaffen bekannt sind.
4. **Fracht:** Informationen über die Nutzung der Erweiterungsbuchten und die Fracht, welche das Raumschiff möglicherweise mit sich führt.
5. **Sonstiges:** Alle verbliebenen Schiffsspielwerte.

Schilde ausgleichen (Pilotenphase)

Du kannst die Schilde ausbalancieren, indem du Energie von einem Quadranten zum Schutz eines anderen abziehst. Lege einen Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 10 + 1 1/2 × Grad deines Raumschiffes ab; bei Erfolg kannst du Schildpunkte (SP) aus einem Schildquadranten in einen anderen Schildquadranten verschieben (auch in einen Quadranten, wo die Schilde zusammengebrochen sind). Nach dieser Handlung muss jeder Schildquadrant über wenigstens 10% der aktuellen Gesamt-SP verfügen. Alternativ kannst du die SP aller noch aktiven Schilde addieren und gleichmäßig über alle vier Quadranten verteilen; überzählige SP werden im Bugquadranten untergebracht.

System anvisieren (Pilotenphase, Erzwungen)

Du kannst die Sensoren deines Raumschiffes nutzen, um auf einem gegnerischen Raumschiff ein bestimmtes System ins Ziel zu nehmen. Die Handlung erfordert, dass dein Raumschiff über Sensoren verfügt. Lege einen Fertigkeitswurf für Computer ab und addiere alle Modifikatoren hinzu, welche sich aus den Schiffssensoren ergeben. Der SG ist 5 + 1 1/2 Grad des gegnerischen Raumschiffes + dessen Bonus aufgrund Defensiver Gegenmaßnahmen (siehe Seite 298). Bei Erfolg wähle ein System aus (Antrieb, Energiekern, Lebenserhaltung, Sensoren oder Waffen). Der nächste Angriff deines Schiffes, welcher diesen Gegner trifft, landet bei einer Natürlichen 19 oder 20 einen Kritischen Treffer. Sofern der Angriff Kritischen Schaden verursacht, wirkt sich dieser auf das gewählt System aus. Sollte der Angriff weiteren Kritischen Schaden zur Folge haben, so wählst du das ansonsten betroffene System wie üblich zufällig aus. Die Sensoren deines Raumschiffes können bei einem gegnerischen Schiff immer nur ein System anvisieren. Diese Handlung kann aber simultan ausgeführt werden, um Systeme auf mehreren Schiffen anzuvisieren.

Ziel erfassen (Pilotenphase, Erzwungen)

Sofern du über wenigstens 6 Fertigkeitsränge in Computer verfügst, kannst du die Zielerfassung deines Raumschiffes auf ein gegnerisches Schiff ausrichten. Wende 1 Reservepunkt auf und lege einen Fertigkeitswurf für Computer ab. Der SG ist 5 + 1 1/2 Grad des gegnerischen Raumschiffes + dessen Bonus aufgrund Defensiver Gegenmaßnahmen (siehe Seite 298). Bei Erfolg erhalten die Bordschützen deines Schiffes einen Bonus von +2 auf Schützenwürfe gegen das Ziel für den Rest der Runde. Diese Handlung kann pro Runde nur ein Mal ausgeführt werden.

Verbesserte Gegenmaßnahmen (Pilotenphase)

Sofern du über wenigstens 12 Fertigkeitsränge in Computer verfügst, kannst du versuchen, die Zielerfassungssysteme des Gegners zu täuschen und nahende Geschosse abzulenken, indem du 1 Reservepunkt aufwendest und einen Fertigkeitswurf für Computer ablegst. Der SG ist 5 + 1 1/2 × Grad des Zielschiffes + dessen Bonus aus Defensiven Gegenmaßnahmen (siehe Seite 298). Bei Erfolg können die Bordschützen deines Schiffes während dieser Runde ihre Schützenwürfe jeweils zwei Mal ablegen und das bessere Ergebnis behalten; dies umfasst auch Würfe für Lenkwaffen.

TELEPORTATIONEN ZWISCHEN RAUMSCHIFFEN

Raumschiffe sind während eines Kampfes ständig in Bewegung, daher ist es einem SC nicht möglich, einen Zauber der Kategorie Teleportation zu wirken, um zwischen Schiffen zu reisen. Selbst wenn ein Zauberkundiger das Innere des Zielschiffes gesehen hat, bedeutet die relative Geschwindigkeit zwischen zwei sich bewegenden Raumschiffen, dass sich der Zielort verändert, ehe der Zauber gewirkt ist. SC können daher nur zwischen stationären Raumschiffen teleportieren.

Sonstige Handlungen der Schiffsbesatzung

Die sonstigen Handlungen sind computergestützte Handlungen, welche einem Raumschiff begrenzte Funktionalität verleihen, sollten nicht für alle Rollen Besatzungsmitglieder vorhanden sein (das einsame Besatzungsmitglied eines Sehr kleinen Raumschiffes ist wahrscheinlich immer der Pilot, muss aber vielleicht in einem Notfall die Waffen des Schiffes abfeuern). Du kannst eine solche sonstige Handlung unabhängig von deiner aktuellen Rolle ausführen, allerdings nur wenn noch keine andere Handlung in dieser Runde für die fragliche Rolle ausgeführt wurde. Eine sonstige Handlung kann nur ein Mal pro Runde durchgeführt werden und zählt nicht als deine Handlung.

Gleiten (Pilotenphase, Sonstig)

Du bewegst das Raumschiff mit 1/2 Bewegungsrate voran. Das Raumschiff kann während dieser Fortbewegung Wendemanöver durchführen, muss aber zwischen Wenden 2 zusätzliche Hexfelder zurücklegen. Du kannst deine Fertigkeitsränge für Steuerung auf die RK und ZE des Raumschiffes für diese Runde addieren. Du kannst diese Handlung nur ausführen, wenn keine andere Pilotenhandlung während der Pilotenphase genutzt wurde (Gleiten eingeschlossen).

Reaktionsschuss (Schützenphase, Sonstig)

Du kannst eine Schiffswaffe mit einem Malus von -2 auf den Schützenwurf ablegen. Du kannst diese Handlung nur ausführen, wenn keine andere Schützenhandlung während der Schützenphase genutzt wurde (Reaktionsschuss eingeschlossen).

RAUMSCHIFFSBEGEGNUNGEN ERSTELLEN

Raumgefechte sind spannend und interessant, erfordern aber sorgfältige Planung auf Seiten des SL, egal ob es Raumpiraten oder in eine Schlacht zwischen ganzen Flotten geht. Eine SC-Besatzung kann ihre Crediteinheiten nicht zwischen Begegnungen nutzen, um ihr Raumschiff zu verbessern, wie es mit gewöhnlicher Ausrüstung möglich wäre. Oft kann es aus Handlungsgründen passieren, dass die Charaktere sich an Bord eines Schiffes wiederfinden, das deutlich mächtiger oder schwächer ist, als ihre Durchschnittsgruppenstufe andeuten würde. Der SC muss derartige Faktoren berücksichtigen, wenn er entscheidet, mit was für Gegnern es die SC zu tun bekommen.

Herausforderungsgrad

Kampf zwischen Raumschiffen gleicher Grade sind deutlich ausgeglichener als ein Kampf zwischen SC und Gegnern desselben HG. In der Regel ist nur ein SC-Schiff am Kampf beteiligt, das die ganze Gruppe an Bord hat. Dies bedeutet, dass die SC möglicherweise versterben oder gefangen genommen werden, sollten sie den Raumschiffskampf verlieren. Entsprechend sind Raumgefechte gegen ein Schiff desselben Grades mit ähnlichen Fähigkeiten sehr schwierig. Die meisten Begegnungen sollten mit Schiffen eines niedrigen Grades erfolgen. Nutze die folgende Tabelle als Richtlinie ein.

SCHWIERIGKEIT	GRAD DES FEINDLICHEN RAUMSCHIFFES
Einfach	Grad des Raumschiffes der SC -3
Durchschnittlich	Grad des Raumschiffes der SC -2
Herausfordernd	Grad des Raumschiffes der SC -1
Hart	Grad des Raumschiffes der SC
Episch	Grad des Raumschiffes der SC +1

Mehrere Raumschiffe

Sollten die SC über mehr als ein Raumschiff verfügen, so nutzt den Grad des höchstgradigsten Schiffes als Grundwert und addiere 1 auf diesen Wert pro weiteres Raumschiff innerhalb von 2 Graden des Hauptschiffes. Sollte keines der anderen Schiffe innerhalb von 2 Graden sein, so addiere die Grade aller zusätzlichen Raumschiffe und addiere 1 auf den Grundwert, sofern die erste Summe den Grad des Hauptschiffes erreicht oder übersteigt. Nutze diesen modifizierten Wert bei der Bestimmung der Schwierigkeit der Begegnung.

Sollte es mehrere gegnerische Raumschiffe geben, so behandle jedes Paar gegnerischer Schiffe desselben Grades als ein Schiff dieses Paares mit Grad +2 (und jedes Trio desselben Schiffstyps als Grad eines dieser Schiffe +3). Sollte es mehrere Schiffe unterschiedlicher Grade geben, so verwende dieselbe Formel wie für mehrere SC-Schiffe, um den Schwierigkeitsgrad zu bestimmen. Beispiel: Sollte der Gegner eine Flotte aus drei Raumschiffen des Grades 1, einem Schiff des Grades 4 und einem Schiff des Grades 7 auffahren, so wäre diese Flotte eine Begegnung mit Grad 8.

Besatzungsstufe

Die meisten Raumschiffsbegegnungen erfolgen zwischen Charaktere etwa derselben Stufe und mit grob gleichwertigem Können, egal welche Raumschiffe sie nutzen. Sollte es zwischen den Kampfbeteiligten einen großen Stufenunterschied geben, so passe die Schwierigkeit der Begegnung um einen Grad nach oben oder unten an, um dies auszugleichen. Es sollten keine Kämpfe zwischen Mannschaften stattfinden, die mehr als 4 Stufen voneinander entfernt sind.

Im Allgemeinen entspricht die Anzahl der Fertigkeitsränge eines NSC-Besatzungsmitgliedes dem HG des NSC oder dem Grad des gegnerischen Raumschiffes (Minimum 1). Um die Fertigkeitsmodifikatoren eines NSC-Besatzungsmitgliedes zu bestimmen, musst du zuerst bestimmen, ob der fragliche NSC die Fertigkeit gemeistert hat oder sie einfach nur gut beherrscht. In der Regel ist ein Besatzungsmitglied ein Meister einer Fertigkeit, während die restliche Mannschaft über gute Fertigkeiten verfügt. Der Fertigkeitsmodifikator für eine gemeisterte Fertigkeit ist 9 + 1-1/2 × Anzahl der Fertigkeitsränge des NSC in der Fertigkeit. Der Fertigkeitsmodifikator für eine gute Fertigkeit ist 4 + 1-1/2 × Anzahl der Fertigkeitsränge des NSC in der Fertigkeit. Alternativ kannst du Fertigkeitsränge und Modifikatoren von NSC mittels der Monsterbauregeln im *Alien Archive* bestimmen. Solltest du über vollständige Spielwerte für NSC-Besatzungsmitglieder verfügen, dann solltest du diese natürlich nutzen.

Erfahrung für Raumschiffskampf

SC sollten Erfahrungspunkte (EP) für das Besiegen feindlicher Raumschiffe erhalten. Vergleiche hierzu die Schwierigkeit der Begegnung (siehe oben, „Herausforderungen“) anhand Tabelle 11-1: Begegnungsschwierigkeit auf Seite 390, um den Herausforderungsgrad für die Begegnung zu finden. Dann bestimme die Erfahrungspunkte anhand des HG auf Tabelle 11-3: Erfahrungspunktebelohnungen (Seite 390).

Beispiel: Nehmen wir an, die SC haben eine Durchschnittliche Gruppenstufe (DGS) von 10 und nutzen ein Raumschiffes des Grades 10. Sie stoßen auf ein gegnerisches Raumschiff des Grades 9. Da der Grad des gegnerischen Raumschiffes dem Grad des SC-Schiffes -1 entspricht, war es eine herausfordernde Begegnung. Gemäß Tabelle 11–1: Begegnungsschwierigkeit besitzt eine herausfordernde Begegnung einen HG von DGS +1, was eine Begegnung mit HG 11 wäre. Die SC sollten insgesamt 12.800 EP für diese Begegnung erhalten.



RAUMSCHIFFSKAMPFBEISPIEL

Spielleiterin Crystal hat eine fünfköpfige Spielergruppe: Linda spielt **Rose-5**, einen Androiden-Mechaniker und Schiffsingenieur; Adam spielt **Twitch**, einen Schirrischen Agenten, dessen Reflexe ihn zum perfekten Piloten machen; Jessica spielt **Elidu**, einen Menschlichen Gesandten und Kapitän des Schiffes; Chris spielt **Koranwa**, eine Kasathische Aspirantin und Wissenschaftsoffizierin des Schiffes und LJ spielt **Wothar**, einen Zwergischen Soldaten, welcher als Bordschütze des Schiffes fungiert. An Bord ihres Raumschiffes, der *Amethyst* (einem Kevolari-Entdecker; siehe Seite 311), sie haben gerade den Drift verlassen und stellen nun fest, dass ein Nekrogleiter der Leichenflotte (siehe Seite 306) auf sie zukommt.

- Elidu
- Koranwa
- Rose-5
- Twitch
- Wothar

SL Der Nekrogleiter ist 15 Hexfelder direkt hinter euch, doch pfeilschnell wie er ist, sollte er diese Entfernung rasch überwinden. Euer Raumschiff ist gegenwärtig von ihm abgewandt. Wir beginnen die erste Runde mit der Ingenieursphase.

Rose-5: Da unsere Schilde bei voller Energie sind und noch nichts beschädigt ist, nutze ich die Handlung Energie umleiten, um unsere Waffen mit zusätzlicher Energie zu versehen.

Da das Raumschiff der SC Grad 1 besitzt, ist der SG von Fertigkeitswürfen für Technik für diese Handlung 17. Rose-5 würfelt einen W20 und addiert seinen Modifikator von +7 auf das Ergebnis - er erzielt eine 20. Erfolg! Sollte eine der Waffen der Amethyst in dieser Runde treffen, so wird jede gewürfelte 1 als 2 behandelt.

SL Es folgt die Pilotenphase. Legt mal bitte einen Fertigkeitswurf für Steuerung für euer Schiff ab, während ich für den Nekrogleiter würfle.

Der SL erreicht insgesamt eine 13 für den Piloten des Nekrogleiters, während Twitch insgesamt eine 18 erreicht.

SL Da der Nekrogleiter das niedrigere Ergebnis hat, bewegt er sich zuerst. Ich denke mal, er will erstmal aufschließen, also nutzt er die Handlung Fliegen und seine Bewegungsrate von 12. Der Nekrogleiter ist nun nur noch 3 Hexfelder hinter euch!

Twitch: Das ist viel zu nahe. Ich versuche ein paar Ausweichmanöver, achte aber darauf, dass der fliegende Kadaver in Reichweite unserer Waffen bleibt.

Koranwa: Ehe du das machst, lass mich mal seinen Antrieb anvisieren. Vielleicht kann ich ihn etwas langsamer machen.

Koranwa nutzt die Handlung System anvisieren. Die SL erklärt, dass der Nekrogleiter dank seiner Defensiven Gegenmaßnahmen einen Bonus von +3 besitzt und der SG 19 beträgt (der Nekrogleiter hat zwar nur Grad 1/2, allerdings wird der Minimumbonus von 1 für den Schiffsgrad auf den SG addiert). Leider würfelt Koranwa schlecht: Selbst mit seinem Bonus von +7 erreicht er nur eine 11.

Koranwa: Diese Knochenschiffe sind einfach nur seltsam. Ich kann nicht einmal erkennen, wo der Antrieb ist!

Twitch: Keine Sorge. Zeit für meine wunderbare Beinarbeit. Oder Flossenarbeit? Ach, egal.

Twitch versucht das Pilotenmanöver Ausweichen; da der SG nur 12 beträgt, klappt das mit seinem Bonus von +8 problemlos. Die Amethyst erlangt einen Bonus von +2 auf RK und ZE bis zum Beginn der nächsten Runde. Twitch führt ferner Wendemanöver aus, so dass das Schiff der SC nun nahe der Steuerbordseite des Gegners ist.

SL Kommen wir zur Schützenphase. Ihr habt euer Schiff so manövriert, dass es außerhalb des Bugfeuerbereiches des Nekrogleiter ist, allerdings kann er mit seinem Gyrolaser mit einem Malus in einen angrenzenden Feuerbereich schießen. Schauen wir mal...

Der Pilot des Nekrogleiter muss die Sonstige Besatzungshandlung Reaktionsschuss zum Schießen nutzen, was mit dem Malus der Breitgefächerten Waffe zusammenkommt. Da der Schützenwurf nunmehr auf einen Modifikator von +1 kommt, hat die SL keine große Hoffnung auf einen Treffer. Da sie eine 8 würfelt, reicht es bei Weitem nicht, die RK der Amethyst von 16 zu erreichen (die RK enthält den Bonus durch das Pilotenmanöver Ausweichen).

Wothar: Unser Raketenwerfer ist ja auf dem Geschützturm befestigt, der kann in jeden Schussbereich feuern! Machen wir dieses tote Ding noch toter!

Elidu: Einen Moment, lass mich mit der Handlung Ermutigen ein paar inspirierende Worte sagen. *Hüstel* „Machen wir dieses tote Ding noch toter!

Elidu ist kein großartiger Schütze, daher versucht einen Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 15, um Wothar einen Bonus zu verleihen. Sie würfelt eine 12, addiert ihren Bonus von +7 und schafft es. Der Bordschütze erhält einen Bonus von +2 auf seinen nächsten Wurf.

Wothar: Wahrhaft inspirierend, Kapitän.

Die Sprengrakete der Amethyst ist eine Lenkwaffe, daher geht Wothars Schützenwurf gegen die ZE des Nekrogleiters. Mit Hilfe des Kapitäns besitzt er einen Modifikator von +6 auf seinen Schützenwurf. Er würfelt eine 16, so dass er letztendlich 22 erreicht. Der SL teilt ihm mit, dass er trifft. Wothar würfelt 4W8 Schaden und erhält eine 1, eine 3 und zwei 5en. Dank Rose-5 zählt die 1 als 2, so dass der Gesamtschaden 15 beträgt. Hinsichtlich der relativen Positionen der Schiffe geht dieser Schaden auf den Steuerbordquadranten des Nekrogleiters und verbraucht die dortigen 2 Schildpunkte - der Schild bricht dort zusammen. Die restlichen 13 Schadenspunkte werden direkt auf den Rumpf angerechnet. Die Kritische Schadensschwelle des Nekrogleiters ist 6, daher erleidet das Raumschiff zwei Kritische Schadenseffekte. Der SL würfelt zwei Mal W% und erlangt eine 9 und eine 86. Die Lebenserhaltung und der Energiekern des Nekrogleiter haben nun beide den Zustand Gestört.



MAGIE UND ZAUBER

10



MAGIE

Auch wenn Technologie und Magie im *Starfinder*-Rollenspiel fast unzertrennlich miteinander verwoben sind, funktioniert Magie trotzdem gemäß ihren eigenen Regeln, die nicht allzu viel mit Maschinen zu tun haben. Dieses Kapitel beschreibt den Vorgang, mit dem ein Zauber gewirkt wird, erklärt, wie magische Effekte gebannt und miteinander kombiniert werden, legt dar, wie besondere Fähigkeiten funktionieren, definiert jedes mechanische Element der Zauberbeschreibungen von *Starfinder* und umfasst solche Zauberbeschreibungen ab Seite 340.

ZAUBER WIRKEN

Wenn dein *Starfinder*-Charakter einen Zauber wirkt, nutzt er die latente magische Energie, die das Universum durchdringt, um einen bestimmten, kontrollierten Effekt zu erzeugen. Ganz gleich ob du einen Aspiranten, einen Technomagier oder einen Charakter spielst, der die die Fähigkeit, magische Energien zu manipulieren, auf andere und ungewöhnlichere Weise erlangt hat: Bei *Starfinder* folgt das Wirken eines Zaubers einem einzigen grundlegenden Mechanismus, welcher weiter unten beschrieben wird. Ein gewirkter Zauber hat immer offensichtliche Effekte, die von in der Nähe befindlichen Kreaturen bemerkt werden können. Es ist nicht möglich, einen Zauber heimlich zu wirken. Mehr Informationen zum Wirken eines Zaubers als zauberähnliche Fähigkeit findest du unter Zauberähnliche Fähigkeiten auf Seite 262.

Einen Zauber auswählen

Zuerst musst du dich entscheiden, welchen Zauber du wirken willst. Der Abschnitt Zauber deiner Klasse beschreibt die Zauberliste der Klasse, aus der du auswählen kannst, wie du deine Anzahl an bekannten Zaubern ermittelst und auf welchen Stufen du neue Zauber erlernen kannst. Eventuell kennst du auch Zauber aus anderen Quellen. In diesem Fall beschreibt diese Quelle die Einzelheiten, die du wissen musst.

Wenn du einen Zauber wirkst, kannst du jeden Zauber aussuchen, den du kennst. Voraussetzung ist, dass du einen Zauber dieser Stufe oder höher wirken kannst. Einen Zauber zu wirken, wird auf deine Begrenzung (deine „Zauberplätze") angerechnet, die angibt, wie oft du diesen Zaubergrad am Tag wirken kannst. Du kannst aber denselben Zauber ein weiteres Mal wirken, wenn du deine Begrenzung noch nicht erreicht hast. Mehr Informationen dazu, wie du herausfinden kannst, auf welche Zauber dein Charakter zugreifen kann, findest du im Zauberabschnitt deiner Klasse.

Zaubergrad, Zauberstufe und Zauberplätze

Wenn du einen Zauber ausgewählt hast, den du wirken willst, konsultiere seinen Zaubergrad und ermittle dann die Zauberstufe, auf der du ihn wirkst. Der Zaubergrad eines Zaubers (der auch manchmal als der „Grad eines Zaubers" bezeichnet wird) legt fest, auf welcher Klassenstufe du den Zauber wirken kannst. Im Falle von Zaubern mit variablem Grad bestimmt der Grad des Zaubers die genauen Effekte des Zaubers (siehe Zauber mit variablem Grad unten). Andererseits wirkt sich die Zauberstufe, auf der du einen Zauber wirkst, auf viele Aspekte der Auswirkungen des Zaubers aus, oft auch auf seine Reichweite und Wirkungsdauer. Die folgenden Abschnitte beschreiben und differenzieren zwischen Zaubergrad und Zauberstufe.

Einige der Regeln in diesem Kapitel verweisen auf Zauberplätze. Die Anzahl an Zauberplätzen deiner jeweiligen Stufe entspricht der Anzahl an Zaubern des jeweiligen Grades, die du jeden Tag wirken kannst (um mehr darüber herauszufinden, wie genau du deine täglichen Zauberplätze zurückerhalten kannst, siehe Tägliche begrenzt einsetzbare Fähigkeiten und Zauber zurückerlangen auf Seite 262).

Wenn die Regeln besagen, dass du einen verfügbaren Zauberplatz brauchst, bedeutet dies, dass du noch nicht alle deine täglich begrenzten Zauber dieses Grades gewirkt haben darfst. Wenn die Regeln besagen, dass du einen Zauberplatz verlierst oder der Zauber misslingt, bedeutet dies, dass du einen Zauber deiner Gesamtmenge an Zaubern dieses Grades, die du am Tag wirken kannst, aufgebraucht hast.

Zaubergrad

Der Zaubergrad ist ein Maß für die relative Stärke eines Zaubers. Der Grad eines Zaubers ist in seiner Zauberbeschreibung vermerkt, rechts vom Klassensymbol des Zaubers, und kann sich von Klasse zu Klasse unterscheiden. Zum Beispiel ist es möglich, dass ein Zauber für einen Aspiranten ein Zauber des 2. Grades ist, aber ein Zauber des 3. Grades für einen Technomagier. In manchen Fällen wird der Grad eines Zaubers in dessen Beschreibung mit „–" angegeben. Dies bedeutet, dass du diesen Zauber durch ein Klassenmerkmal erhältst und ihn daher nicht erhalten kannst, indem du ihn auf normalem Wege erlernst.

Anders als deine Zauberstufe, die du immer senken kannst, ist der Grad eines Zaubers immer derselbe Wert, außer es ist ein Zauber mit variablem Grad.

Zauber mit variablem Grad

Ein Zauber mit variablem Grad ist ein Zauber, der unterschiedliche Effekte entfaltet, je nach Grad des Zauberplatzes, den du verwendest, um ihn zu wirken. Die Beschreibung eines Zaubers mit variablem Grad führt den Zaubergrad mit einem Zahlenspektrum auf (zum Beispiel „1–6") und beschreibt, auf welche Weise sich die Effekte des Zaubers auf dem jeweiligen Grad verändern.

Sobald du einen Zauber erlernst, der mit variablem Zaubergrad gewirkt werden kann, erhältst du die Fähigkeit, ihn mit dem Zaubergrad zu wirken, den du kennst, und mit jedem Grad darunter. Sagen wir zum Beispiel, dass Keskodai ein Aspirant der 9. Stufe ist, der *Mystische Heilung* (was ein Zauber mit variablem Grad ist, der mit einem Zaubergrad von 1–6 gewirkt werden kann) als einen Zauber des 2. Grades kennt. Wenn sich Keskodai dazu entschließt, *Mystische Heilung* zu wirken, kann er diese als Zauber des 1. Grades oder auch des 2. Grades wirken. Seine Zauberstufe ist weiterhin 9, ungeachtet des Zaubergrades, mit dem er den Zauber wirkt. Keskodai kann *Mystische Heilung* nicht als einen Zauber des 0. Grades wirken (da *Mystische Heilung* keine Version des 0. Grades hat) und auch nicht als einen Zauber des 3. Grades (da er *Mystische Heilung* nicht als einen Zauber des 3. Grades kennt). Der Effekt von *Mystische Heilung*, wenn Keskodai sie wirkt, wird in der Beschreibung des Zaubers erklärt und hängt vom Zaubergrad ab, den er gewählt hat, um sie zu wirken.

Solltest du einen Zauber mit variablem Grad kennen und ihn später wieder als einen bekannten Zauber eines höheren Grades auswählen, kannst du sofort einen neuen bekannten Zauber auswählen, um die Version des niedrigeren Grades des Zaubers mit va-



riablem Grad zu ersetzen. Wenn Keskodai beispielsweise zu einem Aspiranten der 10. Stufe wird, wählt er *Mystische Heilung* als einen bekannten Zauber des 4. Grades aus. Zusätzlich wählt er sofort einen neuen bekannten Zauber des 2. Grades aus, um die Version des 2. Grades von *Mystische Heilung* zu ersetzen. Nun kann er *Mystische Heilung* als einen Zauber des 1., 2., 3. oder 4. Grades wirken.

Zauberstufe

Deine Zauberstufe (oder ZS) stellt deine Begabung dar, Zauber zu wirken, die dir bekannt sind. Sie entspricht der Gesamtanzahl an Stufen, die du in zauberkundigen Klassen besitzt. Bei Charakteren mit einer einzigen zauberkundigen Klasse entspricht dies der Klassenstufe in dieser Klasse. Du kannst einen Zauber auch auf einer niedrigeren Zauberstufe wirken. Die gewählte Zauberstufe muss aber hoch genug sein, damit du den fraglichen Zauber noch wirken kannst, und alle von der Zauberstufe abhängigen Merkmale müssen auf derselben Zauberstufe basieren. Wenn du einen Zauber auf einer niedrigeren Zauberstufe als normal wirken möchtest, musst du dich dafür entscheiden, bevor du irgendwelche sonstigen Entscheidungen über die Effekte des Zaubers triffst. Sobald ein Zauber gewirkt wurde, hat der Zaubereffekt eine Zauberstufe in Höhe der Zauberstufe, auf der du den Zauber gewirkt hast. Viele der Effekte eines Zaubers basieren auf der Zauberstufe des Zaubers.

Falls eines deiner Klassenmerkmale oder eine andere besondere Fähigkeit dir eine Anpassung deiner Zauberstufe verleihen, gilt diese Anpassung nicht nur für Effekte, die auf der Zauberstufe basieren (wie etwa die Reichweite, die Wirkungsdauer und der verursachte Schaden), sondern auch für Zauberstufenwürfe, um die Zauberresistenz deines Ziels zu überwinden (siehe unten), sowie für die Zauberstufe bei Bannwürfen (etwa den SG des Bannwurfs, um deine Zauber zu bannen).



Zauberstufenwürfe

Die Regeln erfordern manchmal einen Zauberstufenwurf. Um einen Zauberstufenwurf durchzuführen (etwa um die Zauberresistenz einer Kreatur zu überwinden), wirf 1W20 und addiere deine Zauberstufe.

Konzentration und unterbrochene Zauber

Um einen Zauber erfolgreich zu wirken, musst du dich konzentrieren. Die Zeit, über die du dich konzentrieren muss, um einen Zauber zu wirken, wird im Eintrag Zeitaufwand der Zauberbeschreibung angegeben. Deine Gegner können dich beim Wirken deines Zaubers auf unterschiedliche Weise unterbrechen, wie unten beschrieben.

Die erforderliche Konzentration zum Wirken eines Zaubers ist so aufwendig, dass du deine Verteidigung kurzzeitig vernachlässigst. Wenn ein Gegner das Feld bedroht, in dem du dich befindest, provoziert das Wirken eines Zaubers einen Gelegenheitsangriff, außer der Zauber besagt etwas anderes. Mehr Informationen zu Gelegenheitsangriffen findest du auf Seite 248.

Normalerweise kannst du dich auch in einer verwirrenden Situation konzentrieren, aber wenn du einen Zauber wirkst und entweder durch einen erfolgreichen Angriff gegen deine RK oder durch einen Effekt, gegen den dir ein Rettungswurf misslungen ist, Schaden erleidest, schlägt der Zauber fehl.

Am ehesten riskierst du es, beim Wirken eines Zaubers Schaden zu erleiden, wenn der Zeitaufwand eines Zaubers 1 Runde oder länger beträgt, du einen Gelegenheitsangriff provoziert hast oder ein Gegner eine Aktion für einen Angriff vorbereitet hat, als du mit dem Wirken begonnen hast. Wenn du aber anhaltenden Schaden erleidest (etwa wenn du blutest oder in Flammen stehst), werden deine Zauber auf diese Weise nicht gestört.

Versuchst du, einen Zauber unter Bedingungen zu wirken, in denen die Eigenschaften des Zaubers nicht erfüllt werden können, schlägt der Zauber fehl. Wenn du zum Beispiel versuchst, einen Zauber auf einen Nichthumanoiden zu wirken, der einen Humanoiden zum Ziel haben sollte, schlägt der Zauber fehl.

Konzentration in unwirtlichen Umgebungen

Wenn du versuchst, einen Zauber unter Umgebungsbedingungen zu wirken, die das Wirken von Zaubern unmöglich machen, schlägt der Zauber fehl. Üblicherweise kannst du Zauber bei schlechtem Wetter wirken oder während dein Schiff knifflige Manöver vollführt, aber wenn du extrem starken Bewegungen (beispielsweise bei einem Erdbeben) oder extrem rauem Wetter (wie einem Orkan) unterworfen bist, kannst du dich nach Ermessen des SL nicht konzentrieren, um Zauber zu wirken. Mehr Informationen zu Umgebungen und ihren Regeleffekten findest du auf Seite 394.

Das Ergebnis des Zaubers

Um mehr Einzelheiten zur Reichweite, den Zielen und anderen Regeln von Zaubern zu erfahren, siehe in den Zauberbeschreibungen auf den Seiten 340-385 nach. Dort werden die Zauber von *Starfinder* vorgestellt. Sobald du ermittelt hast, welche Kreaturen (oder Gegenstände oder Wirkungsbereiche) betroffen sind und ob sie ihre Rettungswürfe bestanden haben (sofern ihnen welche erlaubt sind), kannst du die Auswirkungen anwenden, die du durch den Zauber erhältst. Zaubereffekte unterscheiden sich tendenziell von Schule zu Schule, was auch unter Schule und Kategorie auf Seite 333 beschrieben wird.

Viele häufig vorkommenden Zaubereffekte werden unter Effekte definieren ab Seite 268 beschrieben.

Angriffe

Manche Zauberbeschreibungen beziehen sich auf Angriffe. Alle offensiven Kampfaktionen, sogar solche, die Gegnern keinen Schaden zufügen, gelten als Angriffe. Immer wenn du einen Angriffswurf durchführen würdest, um zu ermitteln, ob dein Zauber ein Ziel trifft, dies behandelt, als würdest du einen Angriff ausführen.

Sogar ein Effekt, der für manche betroffene Kreaturen harmlos oder gar vorteilhaft ist, gilt dennoch als ein Angriff, wenn er irgendeiner betroffenen Kreatur gegenüber als offensiv gelten würde. Zauber, die Schaden verursachen, denen Gegner mit Rettungswürfen widerstehen können (und die nicht harmlos sind) oder die ihre Ziele anderweitig schädigen oder beeinträchtigen, sind Angriffe.

Die Toten wiederbeleben

Magie und Technologie können einen getöteten Charakter wieder zum Leben erwecken. Jemanden von den Toten zurückzubringen, erfordert Magie, die dessen Seele heraufbeschwört und sie wieder in den entsprechenden Körper zurückbringt.

Negative Stufen: Jede Kreatur, die durch *Tote erwecken* wieder zum Leben erweckt wird, erhält üblicherweise 2 permanente negative Stufen (siehe Seite 252, um mehr darüber zu erfahren, wie negative Stufen funktionieren). Diese Stufen verursachen einen Malus auf die meisten Würfe, bis sie durch Zauber wie etwa *Genesung* wieder entfernt werden.

Allerdings gibt es eine Ausnahme zu dieser Regel. War der Charakter im Augenblick seines Todes Stufe 1 oder 2 (oder HG 2 oder weniger im Falle eines Monsters), wird der Konstitutionswert des Charakters permanent um 2 (oder, im Falle eines Monsters, sein Konstitutionsmodifikator permanent um 1) verringert, statt negative Stufen zu erhalten.

Wiederbelebung verhindern: Feinde eines Charakters können es diesem erschweren, mit normalen magischen Mitteln aus dem Totenreich zurückzukehren. Sie können die Leiche einfach behalten, um zu verhindern, dass *Tote erwecken* auf diese gewirkt wird, um den erschlagenen Charakter wieder zum Leben zu erwecken. Darüber hinaus können auch Mittel, mit denen die Seele der erschlagenen Kreatur eingefangen wird, jede Art der Wiederbelebung verhindern, sofern die Seele nicht zuvor wieder freigelassen wird. Der Grund dafür ist, dass *Tote erwecken* und vergleichbare Magie die Seele des verstorbenen Individuums in dessen Körper zurückführen.

Wiederbelebung gegen den Willen der Seele: Eine Seele kann nicht zurück ins Leben geholt werden, wenn sie dies nicht möchte. Eine Seele kennt automatisch den Namen, die Gesinnung und die Schutzgottheit (falls vorhanden) des Charakters, der sie wiedererwecken möchte. Dies könnte für sie ein Grund sein, sich zu weigern, ins Leben zurückzukehren.

KOMBINATION VON MAGISCHEN EFFEKTEN

Zauber und magische Effekte wirken normalerweise so wie in ihren Beschreibungen angegeben. Dabei ist ganz egal, wie viele andere Zauber oder magische Effekte auf dasselbe Ziel oder denselben Bereich wirken. Von einigen Sonderfällen abgesehen, beeinflusst ein Zauber nicht die Art und Weise, auf die ein anderer Zauber wirkt. Hat ein Zauber einen besonderen Effekt auf andere Zauber, wird dies in der Beschreibung des Zaubers angegeben. Zudem gelten einige allgemeine Regeln, wenn Zauber oder magische Effekte im selben Bereich wirken.

Addieren von Effekten

Zauber und Effekte, die Boni oder Mali auf Angriffs-, Schadens- oder Rettungswürfe oder auf andere Eigenschaften verleihen, sind normalerweise nicht kumulativ. Zwei Boni derselben Art sind nicht kumulativ, auch wenn sie von unterschiedlichen Zaubern oder Effekten, die keine Zauber sind, verliehen werden (oder von anderen Effekten, siehe Bonusarten auf Seite 266).

Allerdings ist Schaden von unterschiedlichen Zaubern, die Schaden verursachen, immer kumulativ.

Unterschiedlich starke Wirkungen

In Fällen, bei denen zwei oder mehr Zauber im selben Bereich oder beim selben Ziel identische Effekte verursachen, dies allerdings mit unterschiedlich starker Wirkung (wie etwa ein Zauber, der Feuerresistenz 5 verleiht, und ein anderer, der Feuerresistenz 10 verleiht), gilt nur derjenige mit der höheren Wirkung. Wenn ein zuvor gewirkter Zauber länger anhält als als ein später gewirkter Zauber, der denselben Effekt verursacht, und die jüngere Version endet, gilt von diesem Moment an der Effekt des zuvor gewirkten Zaubers bis zum Ende seiner Wirkungsdauer.

Mehrere den Geist kontrollierende Effekte

Manche magische Effekte, die den Geist einer Kreatur kontrollieren, können sich gegenseitig bedeutungslos machen, wie etwa Zauber, welche die Handlungsfähigkeit der betroffenen Kreatur aufheben. Zum Beispiel kann eine Kreatur unter dem Effekt des Zaubers *Person festhalten* nicht durch einen *Beherrschen*-Zauber zum Bewegen gezwungen werden, da der Effekt von *Person festhalten* die Kreatur am Bewegen hindert.

Den Geist kontrollierende Effekte, die nicht die Handlungsfähigkeit der betroffenen Kreatur aufheben, beeinflussen sich normalerweise nicht gegenseitig. Steht eine Kreatur unter der Kontrolle zweier oder mehrerer Kreaturen, versucht sie, beiden so gut es geht zu gehorchen, je nachdem, wie weit die Kontrolle jeweils geht. Erhält die kontrollierte Kreatur gleichzeitig widersprüchliche Befehle, müssen die beiden, die ihn kontrollieren, konkurrierende Charismawürfe durchführen, um zu ermitteln, wem die Kreatur gehorcht.

Bannen und Negieren

Manche Zauber können eingesetzt werden, um bestimmten anderen Effekten entgegenzuwirken, wie in ihren Zauberbeschreibungen angegeben. Zum Beispiel kann man *Verlangsamen* nutzen, um dem Zauber *Hast* entgegenzuwirken. Dies funktioniert wie der Gegeneffekt des Zaubers Magie bannen (siehe Seite XXX 351 XXX), außer dass man keinen Zauberstufenwurf durchzuführen braucht. Ist das Ziel in Reichweite, wird der Zauber automatisch gebannt und schlägt fehl.

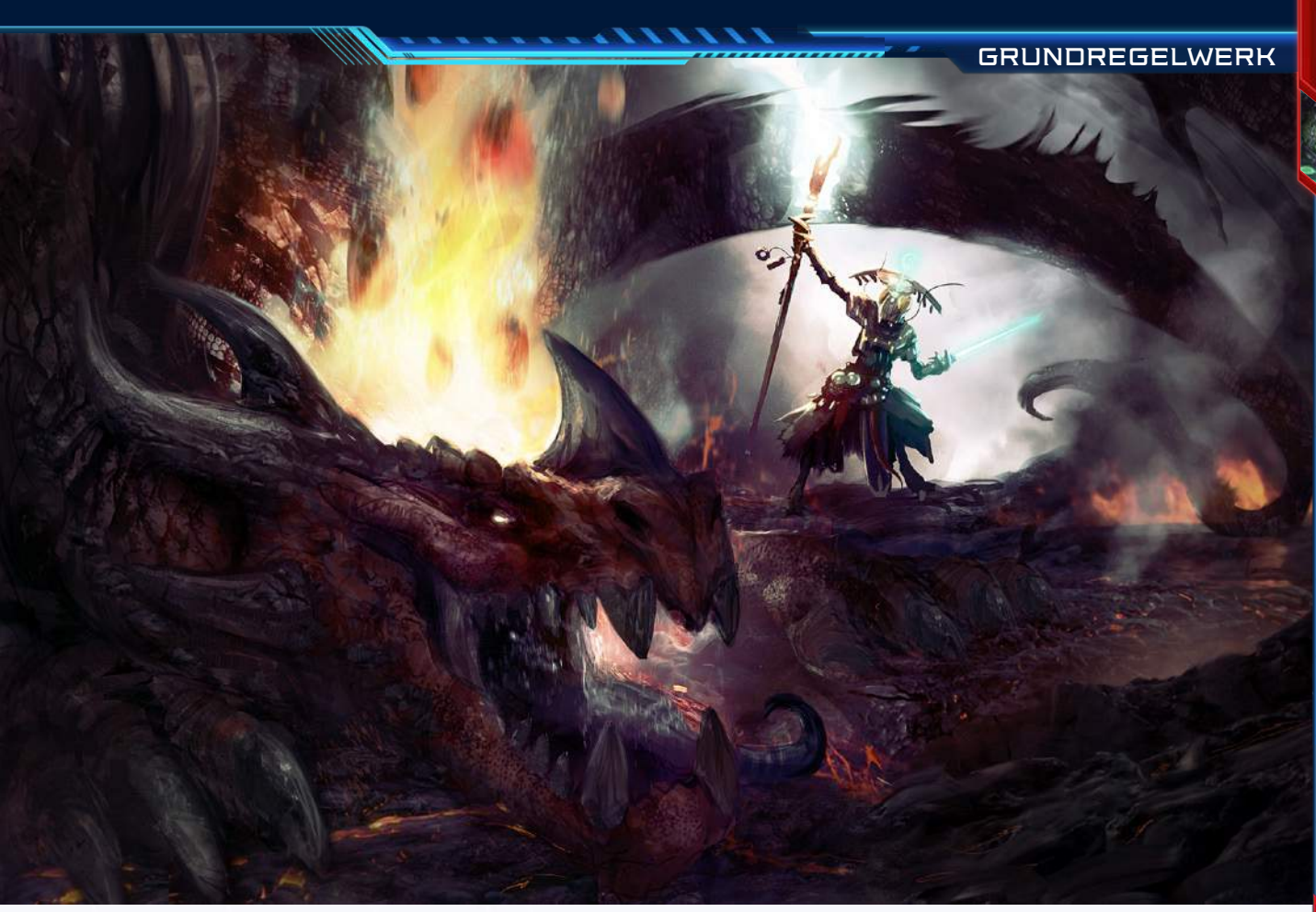
Oft besagen diese Zauber auch, dass sie sich gegenseitig aufheben. Das bedeutet, dass wenn der Zauber erfolgreich auf ein Ziel unter der Wirkung des zweiten Zaubers gewirkt wird, dessen Effekte enden und die Effekte des ersten Zaubers nicht auftreten.

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Verschiedene Klassen und Kreaturen können besondere Fähigkeiten einsetzen, von denen viele wie Zauber funktionieren. Eine besondere Fähigkeit ist entweder eine zauberähnliche Fähigkeit, eine übernatürliche Fähigkeit oder eine außergewöhnliche Fähigkeit. Um mehr darüber zu erfahren, siehe Besondere Fähigkeiten auf Seite 262.

DAS FORMAT VON ZAUBERBESCHREIBUNGEN

Die Beschreibungen der Zauber bei *Starfinder* folgen einem standardisierten Format, wie in der beispielhaften Zauberbeschreibung auf Seite 333 vorgestellt. Jede Informationskategorie, die in den Zauberbeschreibungen vorkommt, wird im jeweiligen Abschnitt nach dem Beispiel erklärt (inklusive Verweisen auf weitere Informationen). Nicht alle Zauber bei *Starfinder* enthalten jede fettgedruckte Überschrift aus dem Beispiel, aber der Vollständigkeit halber sind alle Überschriften von Einträgen enthalten, die in den verschiedenen Zauberbeschreibungen vorkommen. Das Beispiel enthält darüber hinaus entweder die typische Sprache, die in den meisten Zaubereinträgen vorkommt, oder eine Zusammenfassung dessen, was ein solcher Eintrag üblicherweise enthält.



Aspirantenzauber

Technomagierzauber

NAME DES ZAUBERS 0–6 0–6

Schule Magieart [Kategorie]
Zeitaufwand Aktion oder Zeit
Reichweite Persönlich, Berührung oder eine festgelegte Distanz
Wirkungsbereich Betroffener Bereich (F)
Effekt Der regeltechnische Effekt des Zaubers (wenn er keinen Wirkungsbereich oder Ziele umfasst)
Ziele Eine Kreatur oder mehrere Kreaturen
Wirkungsdauer Runden, Minuten oder Stunden (A)
Rettungswurf keiner, teilweise oder keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja oder Nein
Die Effekte des Zaubers werden hier beschrieben.

Name des Zaubers

Die erste Zeile jeder Zauberbeschreibung gibt den Namen an, unter dem der Zauber allgemein bekannt ist. Der Name eines Zaubers verweist üblicherweise darauf, welche Effekte er auslöst oder wie er sich auf seinen Wirkungsbereich oder seine Ziele auswirkt.

Zaubergrad

Der Zaubergrad für jede Klasse, welche den Zauber wirken kann (üblicherweise eine Zahl zwischen 0 und 6, welche die relative Wirksamkeit des Zaubers angibt), wird direkt rechts neben dem Klassensymbol aufgeführt. Zauber mit variablem Grad drücken ihre Grade in einer Bandbreite aus. Mehr Informationen findest du unter Zaubergrad und Zauber mit variablem Grad auf Seite 330.

Schule und Kategorie

Unter dem Namen des Zaubers folgt ein Eintrag, der die Schule der Magie des Zaubers angibt. Fast jeder Zauber bei *Starfinder* gehört einer der acht Schulen der Magie an. Eine Schule der Magie ist eine Gruppe aus miteinander verwandten Zaubern, die auf ähnliche Art und Weise funktionieren. In seltenen Fällen nutzt ein Zauber die Kräfte aller Schulen der Magie. In solchen Fällen wird die Schule des Zaubers mit „Allgemein“ angegeben.

Viele Zauber haben eine oder mehrere Kategorien. Diese können sich darauf auswirken, wie die Zauber mit anderer Magie und anderen Effekten interagieren, und manche Kategorien haben bestimmte Regeln, die mit ihnen einhergehen. Um mehr darüber zu erfahren, siehe Kategorien auf Seite 269.

Bannzauber

Bannzauber sind Schutzzauber. Wird mit Hilfe eines Bannzaubers eine Barriere erschaffen, die bestimmte Kreaturen abhält, kann diese Barriere nicht genutzt werden, um diese Kreaturen wegzudrücken. Zwingst du die Barriere, mit einer solchen Kreatur in Berührung zu kommen, spürst du, dass auf die Barriere Druck ausgeübt wird. Wenn du weiterhin Druck ausübst, beendest du damit den Zauber, auch wenn der Zauber normalerweise wirken würde oder seine normale Wirkungsdauer noch nicht verstrichen ist.

Beschwörung

Beschwörungszaubern erschaffen Kreaturen, Gegenstände oder Energie (potenziell auch Heilungsenergie) oder transportieren diese an andere Orte. Eine beschworene Kreatur oder ein beschworener Gegenstand muss an einem offenen Ort auf einer Oberfläche erscheinen, die sie oder ihn tragen kann. Sie können nicht innerhalb einer anderen Kreatur oder eines anderen Gegenstands erscheinen. Die beschworene Kreatur bzw. der beschworene Gegenstand muss innerhalb der Reichweite des Zaubers erscheinen, muss aber nach seiner Beschwörung nicht innerhalb der Reichweite bleiben.

Erkenntniszauber
Erkenntniszauber ermöglichen es dir, längst vergessene Geheimnisse zu erfahren, in die Zukunft zu blicken, versteckte Dinge zu finden und täuschende Zauber zu durchschauen. Unter den meisten Umständen schlagen Versuche, Erkenntniszauber zum Erlangen von Informationen über Ereignisse während des Intervalls zu wirken, fehl.

Verzauberung
Verzauberungen wirken sich auf den Geist anderer aus und beeinflussen oder kontrollieren deren Verhalten. Alle Verzauberungen sind den Geist beeinflussende Zauber und besitzen diese Kategorie. Die meisten Verzauberungen sind entweder Bezauberungen oder Zwänge und besitzen diese Kategorien. Um mehr darüber zu erfahren, siehe Kategorien auf Seite 269.

Hervorrufung
Hervorrufungszauber manipulieren magische Energie oder zapfen eine unsichtbare Energiequelle an, um den gewünschten Effekt rein durch Magie hervorzurufen. Viele dieser Zauber rufen spektakuläre Effekte hervor und können großen Schaden anrichten. Hervorrufungszauber bringen oft Effekte hervor, die sich in Form verschiedener Arten von Energie manifestieren, oder aber als eine Energieart nach Wahl des Zaubernden, wie in der Beschreibung des jeweiligen Zaubers angegeben.

Illusion
Illusionszauber täuschen die Sinne anderer. Sie lassen ihre Opfer Dinge sehen, die nicht da sind, oder verhindern, dass das Ziel etwas sieht, was tatsächlich da ist. Sie lassen sie Phantomgeräusche hören oder sich an Dinge erinnern, die nie geschehen sind. Grundsätzlich erschaffen Illusionen echte sensorische Reize auf praktisch dieselbe Weise wie ein Hologramm.

Illusionen anzweifeln: Kreaturen, die auf eine Illusion treffen, erhalten normalerweise keinen Rettungswurf, um sie als solche zu erkennen. Sie erhalten den Rettungswurf erst, wenn sie die Illusion genau untersuchen oder auf irgendeine Art und Weise mit ihr interagieren. Dafür ist meist mindestens eine Bewegungsaktion erforderlich, die sich spezifisch mit der Illusion beschäftigt.

Ein Kreatur, die einen erfolgreichen Rettungswurf gegen eine Illusion durchführt, enthüllt diese als unecht (sieht eine visuelle Illusion aber weiterhin als durchsichtige Silhouette). Ein fehlgeschlagener Rettungswurf bedeutet, dass der Charakter nicht bemerkt, dass etwas nicht stimmt. Ein Charakter, dem bewiesen wird, dass die Illusion nicht real ist, braucht keinen Rettungswurf, um sie anzuzweifeln. Zweifelt ein Betrachter eine Illusion erfolgreich an und teilt dies anderen mit, erhalten diese anderen Betrachter einen Bonus von +4 auf ihren Rettungswurf zum Anzweifeln.

Nekromantie
Nekromantiezauber manipulieren die Mächte des Todes, des Unlebens und der Lebenskraft. Dies schließt die Erschaffung untoter Kreaturen ein.

Verwandlung
Verwandlungszauber verändern die Eigenschaften einer Kreatur, einer Sache oder eines Zustandes.

Zeitaufwand
Die meisten Zauber haben einen Zeitaufwand von 1 Standardaktion. Manche dauern 1 Runde oder länger, und einige wenige und sehr mächtige besondere Fähigkeiten erlauben einem Charakter, einen Zauber als Bewegungsaktion zu wirken. Einige wenige Zauber können als Reaktionen gewirkt werden, aber diese sind meist nicht besonders umfangreich, wie etwa *Fliegen* auf dem 1. Grad.

Wenn du beginnst, einen Zauber mit einem Zeitaufwand von 1 Runde oder länger zu wirken, musst du dich von der aktuellen Runde bis unmittelbar vor Beginn deines Zuges in der nächsten Runde konzentrieren (mindestens). Wird deine Konzentration gestört, bevor das Wirken des Zaubers vollendet ist, schlägt der Zauber fehl.

Alle relevanten Entscheidungen hinsichtlich eines Zaubers (Reichweite, Ziel, Wirkungsbereich, Effekt usw.) musst du treffen, sobald der Effekt des Zaubers eintritt.

1 Runde: Das Wirken eines Zaubers mit einem Zeitaufwand von 1 Runde ist eine Volle Aktion. Der Effekt des Zaubers tritt unmittelbar vor Beginn deines Zuges in der Runde ein, nachdem du mit dem Wirken des Zaubers begonnen hast. Du handelst normal, nachdem der Zauber abgeschlossen ist.

1 Minute: Der Effekt eines Zaubers, der 1 Minute erfordert, um gewirkt zu werden, tritt unmittelbar vor deinem Zug 1 Minute später ein (und in jeder dieser 10 Runden wirst du behandelt, als würdest du mit einer vollen Aktion einen Zauber wirken, wie oben für den Zeitaufwand von 1 Runde beschrieben). Diese Aktionen müssen ununterbrochen aufeinander folgen, andernfalls schlägt der Zauber automatisch fehl.

Reichweite
Die Reichweite eines Zaubers gibt an, wie weit von dir entfernt er seine Wirkung noch entfalten kann. Um mehr Informationen zur Wirkungsweise von Reichweiten zu erhalten, siehe Reichweite auf Seite 271.

Wirkungsbereich, Effekt und Ziele
Sobald der Effekt eines von dir gewirkten Zaubers eintritt, musst du entscheiden, auf was genau sich der Zauber auswirkt oder wo der Effekt seinen Ursprung haben soll, je nach Art des Zaubers. Die Beschreibung eines Zaubers definiert seinen Wirkungsbereich, seinen Effekt oder sein Ziel (oder seine Ziele), je nachdem, was zutrifft.

Ziele
Manche Zauber haben ein Ziel oder mehrere Ziele. Du kannst solche Zauber auf Kreaturen oder Gegenstände wirken, je nachdem, was die Beschreibung des Zaubers vorgibt. Du musst in der Lage sein, das Ziel zu sehen oder zu berühren (außer der Zauber besitzt einen Angriffswurf; siehe Zauber mit Angriffswürfen unten), und du musst dir das Ziel ausdrücklich aussuchen. Du musst dein Ziel jedoch nicht auswählen, bis du das Wirken des Zaubers beendet hast.

Bist du selbst das Ziel des Zaubers (wie es für alle Zauber mit Reichweite Persönlich der Fall ist), erhältst du keinen Rettungswurf, und Zauberresistenz gilt ebenfalls nicht. Die Zeile für den Rettungswurf bzw. die Zauberresistenz wird bei solchen Zaubern weggelassen.

Manche Zauber kannst du nur auf bereitwillige oder bewusstlose Ziele wirken. Eine Kreatur kann sich jederzeit selbst zum bereitwilligen Ziel erklären (auch wenn sie Auf dem falschen Fuß erwischt wurde oder nicht am Zug ist). Ein Charakter, der bei Bewusstsein, aber unbeweglich oder hilflos ist, gilt nicht automatisch als bereitwilliges Ziel.

Viele Zauber wirken sich auf „lebende Kreaturen“ aus, womit alle Kreaturen außer Konstrukten und Untoten gemeint sind (künstlich hergestellte Wesen, die weder untot noch Konstrukte sind, werden in dieser Hinsicht als lebend behandelt). Kreaturen im Wirkungsbereich, die nicht der richtigen Art entsprechen, werden nicht auf die Anzahl der betroffenen Kreaturen angerechnet.

Andere Zauber erlauben dir, andere Kategorien von Kreaturen oder Gegenständen als Ziele zu wählen, wie beispielsweise Konstrukte, Leichen oder Gegenstände. Dies funktioniert auf dieselbe Weise, wie eine Kreatur als Ziel auszuwählen, und auch die Zauberresistenz des Ziels wird angewandt, sofern vorhanden. Siehe Seite 265, um mehr zu erfahren.

Manche Zauber ermöglichen es dir, den Effekt nach dem Wirken auf andere Ziele oder Wirkungsbereiche zu lenken, nachdem du den Zauber gewirkt hast. Das Umlenken eines Zaubers gilt als Bewegungsaktion und provoziert keine Gelegenheitsangriffe.



Zauber mit Angriffswürfen: Einige Zauber erfordern einen Angriffswurf, um zu treffen. Für solche Zauber benötigst du keine Sichtlinie auf das Ziel, aber du benötigst eine Schusslinie (siehe Seite 271). Solche Zauber können, genau wie eine Waffe, einen kritischen Treffer erzielen. In diesem Fall verursachen sie doppelten Schaden. Hat ein solcher Zauber eine Wirkungsdauer, bezieht sich diese auf die Wirkungsdauer des Effekts, den der Angriff auslöst, nicht auf die Dauer, die der Angriff selbst andauert.

Effekt

Manche Zauber erschaffen etwas oder zaubern etwas herbei, statt etwas bereits Vorhandenes zu beeinflussen. Du musst festlegen, wo diese Dinge erscheinen. Dafür musst du die Stelle entweder sehen oder sie definieren. Die Reichweite des Zaubers legt fest, wie weit von dir entfernt der Effekt eintreten kann. Ist der Effekt beweglich, kann er sich nach dem Auftreten unabhängig von dieser Reichweite bewegen. Zur Deutlichkeit geben manche Zauber die Art oder Größe des verursachten Effekts in einer eigenen Effektzeile an.

Wirkungsbereich

Manche Zauber betreffen einen Bereich. In einigen Fällen wird dieser Wirkungsbereich in der Beschreibung des Zaubers festgelegt, normalerweise aber wird der Wirkungsbereich des Zaubers als eine Explosion, Ausstrahlung oder Ausbreitung und als Kegel, Zylinder, Linie oder Kugel beschrieben (siehe Seite 268). Der Wirkungsbereich eines Zaubers kann auch formbar sein, was durch ein „(F)“ hinter dem aufgeführten Wirkungsbereich angezeigt wird.

Ungeachtet der Form des Wirkungsbereichs wählst du den Punkt, an dem der Zauber seinen Ursprung hat. Abgesehen davon kontrollierst du nicht, welche Kreaturen oder Gegenstände von dem Zauber betroffen werden, sondern er wirkt sich einfach auf alle gültigen Ziele im Wirkungsbereich aus. Um zu ermitteln, ob sich eine Kreatur innerhalb des Wirkungsbereichs befindet, musst du ihre Entfernung zum Ausgangspunkt in Feldern abzählen, wie du es auch bei der Bewegung eines Charakters oder bei einem Fernkampfangriff tust. Statt aber vom Mittelpunkt eines Feldes zum Mittelpunkt des nächsten Feldes zu zählen, zählst du von Knotenpunkt zu Knotenpunkt.

Du kannst diagonal über ein Feld zählen, musst aber beachten, dass jede zweite Diagonale als zwei Felder zählt. Befindet sich der am weitesten entfernte Rand eines Feldes innerhalb des Wirkungsbereichs des Zaubers, liegt das gesamte Feld im Wirkungsbereich des Zaubers. Berührt der Wirkungsbereich des Zaubers nur den nächstliegenden Rand eines Feldes, werden Kreaturen und Gegenstände auf dem Feld nicht von dem Zauber betroffen.

Sonstiges: Ein Zauber kann über einen einzigartigen Wirkungsbereich verfügen, wie in seiner Zauberbeschreibung angegeben.

Wirkungsdauer

Die Wirkungsdauer eines Zaubers gibt an, wie lange seine magische Energie anhält. Die Wirkungsdauer eines Zaubers kann auch aufhebbar sein, was durch ein „(A)“ hinter der aufgeführten Wirkungsdauer angezeigt wird. Um mehr Informationen zu erhalten, siehe Wirkungsdauer auf Seite 270.

Wirkungsbereiche, Effekte und Ziele: Betrifft ein Zauber Kreaturen direkt, bewegt sich das Ergebnis für die Wirkungsdauer des Zaubers mit dem Ziel mit. Bewirkt der Zauber einen Effekt, hält der Effekt für die Wirkungsdauer an. Der Effekt könnte sich bewegen oder aber an Ort und Stelle verharren. Ein solcher Effekt kann vor Ende seiner Wirkungsdauer zerstört werden. Betrifft der Zauber einen Wirkungsbereich, dann bleibt der Zauber während seiner Wirkungsdauer innerhalb dieses Bereichs. Kreaturen werden von dem Zauber betroffen, sobald sie den Wirkungsbereich betreten, und sie sind nicht länger von ihm betroffen, sobald sie ihn verlassen.

Rettungswurf

Ein Zauber mit einer nachteiligen Wirkung ermöglicht seinem Ziel normalerweise einen Rettungswurf, um dem Effekt ganz oder zum Teil zu entgehen. Der Eintrag zum Rettungswurf gibt an, welche Art von Rettungswurf für diesen Zauber durchgeführt werden kann (Zähigkeits-, Reflex- oder Willenswurf), und beschreibt, wie Rettungswürfe gegen den Zauber wirken, einschließlich jenen für Gegenstände und harmlose Effekte. Meistens sorgt ein erfolgreicher Rettungswurf dafür, dass die Effekte eines Zaubers keine Wirkung haben, nur halben Schaden verursachen, dass die Kreatur nur einen Teil des Effekts erleidet oder dass der Effekt einer Illusion angezweifelt werden kann (siehe Illusionen auf Seite 334). Der Zauberabschnitt deiner Klasse beschreibt, wie du die Rettungswürfe deiner Zauber berechnest. Mehr Informationen über Rettungswürfe findest du auf Seite 241.

Zauberresistenz

Die Zauberresistenz (oft mit ZR abgekürzt) ist eine besondere defensive Fähigkeit vieler Kreaturen, die sehr ähnlich wie eine Rüstungsklasse gegen magische Angriffe funktioniert. Hat dein Zauber eine Kreatur mit Zauberresistenz zum Ziel, musst du einen Zauberstufenwurf (1W20 + deine Zauberstufe) durchführen. Nur wenn das Ergebnis die Zauberresistenz der Kreatur erreicht oder übersteigt, kann der Zauber diese Kreatur betreffen.

Der Eintrag zur Zauberresistenz und der beschreibende Text eines Zaubers geben an, ob die Zauberresistenz einer Kreatur sie vor dem Zauber schützen kann. In vielen Fällen wirkt eine Zauberresistenz nur, wenn die resistente Kreatur zum Ziel des Zaubers wird, nicht wenn diese Kreatur auf einen bereits existierenden Zauber trifft.

Die Begriffe „Gegenstand“ und „harmlos“ bedeuten hier dasselbe wie beim Rettungswurf (siehe Seite 241). Eine Kreatur mit einer Zauberresistenz muss diese Resistenz freiwillig fallen lassen (entspricht einer Standardaktion), um von einem Zauber betroffen zu werden, ohne dass der Zaubernde zu einem Zauberstufenwurf gezwungen wird.

Mehr Informationen über Zauberresistenz findest du auf Seite 265.

Beschreibender Text

Dieser Teil einer Zauberbeschreibung erklärt, was der Zauber tut und wie er funktioniert. Stand bei einem der vorangegangenen Einträge „siehe Text“, findest du hier die entsprechenden erklärenden Informationen.

ZAUBERLISTEN

Im *Starfinder*-Rollenspiel gibt Dutzende von Zaubern, die Zauberkundigen zur Verfügung stehen. Die folgenden Seiten umfassen die Zauberlisten für den Aspiranten und den Technomagier. Ein hochgestelltes „R“ (ᴿ) am Ende des Namens eines Zaubers markiert einen Zauber, der das Ausgeben von Reservepunkten erfordert, um gewirkt zu werden.

Reihenfolge der Auflistung: In den Listen und den kurzen Beschreibungen danach werden die Zauber in alphabetischer Reihenfolge vorgestellt. Ausgenommen davon sind jene Zauber, die bestimmten Gruppen angehören. Wenn der Name eines Zaubers mit „Schwächere/-r/-s“, „Mächtige/-r/-s“ oder „Massen-“ beginnt, wird die Beschreibung dieses Zaubers stattdessen unter dem Buchstaben aufgelistet, mit dem das zweite Wort des Namens beginnt.

Zauberstufe: Die Wirksamkeit eines Zaubers hängt in vielen Fällen von der Zauberstufe ab. Die Klassenstufe des Zaubernden gilt beim Wirken eines Zaubers als Zauberstufe. Eine Kreatur besitzt üblicherweise eine Zauberstufe in Höhe ihres HG (1, falls die Kreatur einen HG von weniger als 1 besitzt). In den folgenden Kurzbeschreibungen bezeichnet das Wort „Stufe“ üblicherweise die Zauberstufe.

ZAUBERLISTE DES ASPIRANTEN

0. GRAD

Benommenheit: Humanoide Kreatur mit HG 3 oder weniger erleidet den Zustand Benommen.
Leiden entdecken: Bestimmt, ob eine Kreatur oder ein Gegenstand vergiftet wurde, krank ist, verflucht ist oder an einem ähnlichen Leiden leidet.
Magie entdecken: Entdeckt Zauber und magische Gegenstände innerhalb von 18 m.
Erschöpfung: Berührte Kreatur erleidet den Zustand Erschöpft.
Geisterhaftes Geräusch: Erschafft geringfügige eingebildete Geräusche.
Plappernde Leiche: Zwingt eine Leiche dazu, zu schwatzen.
Psychokinetische Hand: Bewegt einen Gegenstand von Masse 1 oder weniger mit Telekinese.
Stabilisieren: Stabilisiert eine sterbende Kreatur.
Telekinetisches Geschoss: Schleudert einen Gegenstand mit Telekinese; Ziel und Gegenstand erleiden 1W6 Schaden.
Telepathische Botschaft: Sendet eine kurze telepathische Botschaft und empfängt kurze telepathische Antworten.
Zaubertrick: Bringt einfache magische Effekte hervor.

1. GRAD

Person bezaubern: Lässt eine humanoide Kreatur glauben, sie sei dein Verbündeter.
Befehl: Eine Kreatur gehorcht für 1 Runde einem ausgewählten Befehl.
Schwächere Verwirrung: Eine Kreatur erleidet 1 Runde lang den Zustand Verwirrt.
Strahlung entdecken: Entdeckt Strahlung innerhalb von 36 m.
Gedanken wahrnehmen: „Hört" oberflächliche Gedanken.
Selbstverkleidung: Verändert dein Aussehen.
Furcht: Verängstigt eine einzelne lebende Kreatur mit HG 4 oder niedriger für 1W4 Runden.
Identifizieren: Gewährt Bonus von +10 zum Identifizieren magischer oder technischer Gegenstände.
Geschärfte Sinne: Ziel erhält Dämmersicht und einen Bonus von +2 auf Würfe für Wahrnehmung.
Schutzhülle des Lebens: Umschließt anvisierte Kreaturen mit einer Schale aus erträglicher Atmosphäre.
Gedankenverbindung: Übermittelt sofort und telepathisch Informationen an eine Kreatur.
Gedankenstoß: Verursacht bei einem Ziel mental 2W10 Schaden.
Mystische Heilung: Heilt bei einer lebenden Kreatur TP in Höhe von 1W8 + dein Weisheitsmodifikator.
Reflektierende Rüstung: Mantel aus mystischer Energie kann Schaden auf Gegner zurückwerfen.
Schwächeres Zustand entfernen: Entfernt einen minderen schädlichen Zustand, von dem eine Kreatur betroffen ist.
Sprache weitergeben: Das Ziel versteht ausgewählte Sprachen.
Verbündetes Licht: Erschafft ein Energiewesen, das Licht verströmt und einen Gegner ablenkt.

2. GRAD

Vorahnung[R]: Bringt in Erfahrung, ob eine Aktion gut oder schlecht sein wird.
Untote befehligen: Untote Kreatur gehorcht deinen Befehlen.
Dunkelsicht: Du kannst in absoluter Dunkelheit 18 m weit sehen.
Monsterbenommenheit: Anvisierte lebende Kreatur mit HG 5 oder weniger erleidet den Zustand Benommen.
Furcht: Verängstigt mehrere lebende Kreaturen mit HG 4 oder niedriger für 1 Minute.
Nebelwolke: Erschafft Nebel, der die Sicht behindert.
Energiestoß: Kegel verursacht 2W6 Energieschaden und verursacht Ansturm gegen Kreaturen.
Person festhalten: Lähmt einen Humanoiden.
Energiescheibe schleudern: Scheibe fügt einem Ziel 3W6 Energieschaden zu und springt dann auf andere Ziele über und fügt ihnen 2W6 Energieschaden zu.
Schmerz verursachen: Unerträglicher Schmerz verursacht bei einem Ziel einen Malus von –2 für Attributs-, Angriffs- und Fertigkeitswürfe.
Gedankenstoß: Verursacht bei einem Ziel mental 4W10 Schaden.
Mystische Heilung: Heilt bei einer lebenden Kreatur TP in Höhe von 3W8 + dein Weisheitsmodifikator.
Zustand entfernen: Entfernt einen mäßigen schädlichen Zustand, von dem eine Kreatur betroffen ist.
Teilweise Genesung: Bannt magische Attributsmali oder heilt 1W4 Attributsschaden.
Unsichtbares sehen: Enthüllt unsichtbare Kreaturen oder Gegenstände.
Anderen schützen[R]: Du erleidest die Hälfte des Trefferpunkte-Schadens, den das Ziel erleidet.
Spinnenklettern: Verleiht die Fähigkeit, Wände und Decken entlangzugehen.
Zustand: Überwacht den Zustand und die Position von Verbündeten.
Zone der Wahrheit: Kreaturen innerhalb des Wirkungsbereichs können nicht lügen.

3. GRAD

Fluch: Ziel erleidet Malus von –4 auf Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitswürfe oder 50 % Chance, in jedem seiner Züge nicht handeln zu dürfen.
Monster bezaubern: Lässt ein Monster für 1 Tag/Stufe glauben, es sei dein Verbündeter.
Hellhören/Hellsehen: Du kannst 1 Minute/Stufe auf Entfernung sehen oder hören.
Tiefschlaf: Lässt eine Anzahl an Kreaturen einschlafen, deren Gesamt-HG 8 oder weniger beträgt.
Magie bannen: Beendet einen Zauber oder magischen Effekt.
Furcht: Ziele mit HG 8 oder niedriger innerhalb eines Kegels sind für 1 Minute In Panik.
Hast: Eine Kreatur/Stufe kann sich schneller bewegen und schneller handeln.
Hologrammgedächtnis: Extrahiert das Gedächtnis einer Kreatur und spielt sie als Hologramm ab.
Verstrahlen: Flutet einen Bereich mit gefährlicher Strahlung.
Gedankenstoß: Verursacht bei einem Ziel mental 7W10 Schaden.
Mystische Heilung: Heilt bei einer lebenden Kreatur TP in Höhe von 5W8 + dein Weisheitsmodifikator.
Psychokinetisches Strangulieren: Konzentriere dich, um Ziel Bewegungsunfähig zu machen und pro Runde 3W8 Schaden zu verursachen.
Entkräftender Strahl: Strahl verursacht bei einem Ziel den Zustand Entkräftet.
Leiden entfernen: Neutralisiert Flüche, Krankheiten, Befall, Gifte und andere schädliche Zustände einer Kreatur.
Schwächere Resistente Rüstung: Verleiht SR 5/– oder Energieresistenz 5 gegen zwei Energiearten.
Verlangsamen: Eine Kreatur/Stufe muss sich langsamer bewegen und langsamer handeln.
Mit Toten sprechen: Leiche beantwortet bis zu sechs Fragen.
Einflüsterung: Zwingt ein Ziel dazu, einer festgelegten Handlungsweise zu folgen.
Synaptischer Puls: Betäubt für 1 Runde alle Kreaturen innerhalb von 6 m.



Zungen: Ziel kann eine beliebige Sprache sprechen und verstehen.

4. GRAD

Tote beleben: Erschafft kontrollierte untote Kreaturen aus anvisierten Leichen.
Verwirrung: Ziele verhalten sich 1 Runde/Stufe auf zufällige Weise.
Kosmischer Wirbel: Wirbelwind verursacht 4W6 Schaden und verursacht bei Kreaturen den Zustand Liegend.
Todesschutz: Ziel erhält Bonus von +4 für Rettungswürfe gegen Todeszauber und ist immun gegen negative Energie und das Erhalten von negativen Stufen.
Lügen erkennen: Enthüllt absichtliche Unwahrheiten.
Fortschicken: Zwingt eine Kreatur, auf ihre Heimatebene zurückzukehren.
Weissagung[R]: Gibt wertvolle Ratschläge für bestimmte vorgeschlagene Handlungen.
Entkräftung: Strahl verursacht 2 negative Stufen.
Furcht: Alle Ziele innerhalb eines Kegels sind für 1 Minute In Panik.
Monster festhalten: Lähmt eine Kreatur.
Gedankensonde: Möglicher Zugriff auf Erinnerungen und Wissen einer anvisierten Kreatur.
Gedankenstoß: Verursacht bei einem einzelnen Ziel mental 10W10 Schaden und verursacht den Zustand Erschöpft.
Mystische Heilung: Heilt bei einer lebenden Kreatur TP in Höhe von 12W8 + dein Weisheitsmodifikator oder belebt eine kürzlich getötete Kreatur wieder.
Bindender Ruf: Hält eine extraplanare Kreatur mit HG 4 oder weniger gefangen, bis sie eine Aufgabe erledigt.
Wiedergeburt: Erweckt ein Ziel in einem zufällig bestimmten Körper wieder zum Leben.
Radioaktivität entfernen: Entfernt anhaltende Strahlungseffekte von einer Kreatur oder einem Gegenstand.
Resistente Rüstung: Verleiht SR 10/— oder Energieresistenz 10 gegen drei Energiearten.
Genesung[R]: Stellt entzogene Attributspunkte und negative Stufen wieder her.
Telepathisches Band: Verbindung ermöglicht es Verbündeten, miteinander zu kommunizieren.

5. GRAD

Verzauberung brechen: Befreit das Ziel von Verzauberungen, Flüchen und Verwandlungen.
Kosmos herbeirufen: Lässt kosmische Partikel auf die Ziele regnen und verursacht 4W6 Feuerschaden und 3W6 Kälteschaden.
Mächtiger Befehl: Eine Kreatur/Stufe gehorcht für 1 Runde/Stufe einem ausgewählten Befehl.
Einswerden mit der Natur: Du lernst das Gelände innerhalb von 1,5 km/Stufe kennen.
Kontakt zu anderen Ebenen: Du kannst einer extraplanaren Wesenheit Fragen stellen.
Schädel zermalmen: Füge dem Kopf einer lebenden Kreatur 18W8 Schaden zu.
Fortschicken: Zwingt extraplanare Kreaturen, deren Gesamt-HG nicht höher ist als deine Stufe + 2, auf ihre Heimatebenen zurückzukehren.
Mächtige Magie bannen: Beendet mehrere Zauber oder Effekte.
Person beherrschen: Du kannst einen Humanoiden telepathisch kontrollieren.
Schwachsinn: Intelligenz und Charisma des Ziels sinken auf 1.
Gedankenstoß: Verursacht bei einem Ziel mental 15W10 Schaden und verursacht den Zustand Entkräftet.
Erinnerung verändern: Verändert 5 Minuten in der Erinnerung des Ziels.
Mystische Heilung: Heilt bei einer lebenden Kreatur TP in Höhe von 16W8 + dein Weisheitsmodifikator oder belebt eine kürzlich getötete Kreatur wieder.
Massen-Mystische Heilung: Heilt bei einer lebenden Kreatur/Stufe TP in Höhe von 3W8 + dein Weisheitsmodifikator.
Bindender Ruf: Hält eine extraplanare Kreatur mit HG 7 oder weniger gefangen, bis sie eine Aufgabe erledigt.
Tote erwecken: Erwecke eine Kreatur, die vor nicht länger als 1 Tag/Stufe gestorben ist, wieder zum Leben.
Mächtiges Zustand entfernen: Entfernt alle schädlichen Zustände, von denen eine Kreatur betroffen ist.
Resistente Ägis: Verleiht bis zu 10 Kreaturen SR 5/— oder Energieresistenz 5 gegen alle Energiearten.
Retrokognition: Erhalte mentalmagische Eindrücke vergangener Ereignisse an einem bestimmten Ort.
Mächtiger Synaptischer Impuls: Betäubt für 1W4 Runden alle Kreaturen innerhalb von 6 m.
Telepathie: Unterhalte dich mental mit beliebigen Kreaturen innerhalb von 30 m.
Wellen der Erschöpfung: Mehrere Ziele erleiden den Zustand Erschöpft.

6. GRAD

Gravitation kontrollieren: Verändert die Gravitation in einem Bereich.
Untote kontrollieren: Untote Kreaturen befolgen deine Befehle und werden dich nicht angreifen.
Schützende Zuflucht: Ziele können nicht angreifen oder angegriffen werden, genießen aber bequeme Bedingungen.
Ätherischer Ausflug: Du wirst für 1 Runde/Stufe ätherisch.
Fleisch zu Stein: Verwandelt eine Kreatur in eine Statue.
Gravitationssingularität: Partikel mit unendlicher Dichte verschluckt Kreaturen und Gegenstände und fügt allem in seinem Inneren pro Runde 12W6 Schaden zu.
Massen-Schmerz verursachen: Unerträglicher Schmerz verursacht bei einem Ziel/Stufe einen Malus von –2 für Attributs-, Angriffs- und Fertigkeitswürfe.
Gedankenstoß: Verursacht einem Ziel mental 17W10 Schaden und verursacht die Zustände Entkräftet und Betäubt.
Mystische Heilung: Heilt bei einer lebenden Kreatur TP in Höhe von 20W8 + dein Weisheitsmodifikator oder belebt eine kürzlich getötete Kreatur wieder.
Massen-Mystische Heilung: Heilt bei einer lebenden Kreatur/Stufe TP in Höhe von 5W8 + dein Weisheitsmodifikator.
Ebenenbarriere: Schottet einen Bereich gegen Ebenenreisen zu oder von diesem Ort ab.
Bindender Ruf: Hält eine extraplanare Kreatur mit HG 10 oder weniger gefangen, bis sie eine Aufgabe erledigt.
Ebenenwechsel: Bis zu acht Kreaturen reisen auf eine andere Ebene deiner Wahl.
Psychische Chirurgie: Heilt allen Intelligenz-, Weisheits- und Charismaschaden und entsprechende entzogene Attributspunkte und entfernt andere mentale Leiden und Zustände.
Regeneration: Lässt Gliedmaßen des Ziels nachwachsen, stellt 12W8 Trefferpunkte wieder her und entfernt die Zustände Entkräftet und Erschöpft.
Mächtige Resistente Rüstung: Verleiht SR 15/— oder Energieresistenz 15 gegen vier Energiearten.
Schattenreise: Du trittst in ein Schattenreich ein, um schnell an einen anderen Ort zu reisen.
Leben auslöschen: Tötet eine Kreatur/2 Zauberstufen auf der Stelle oder fügt dieser beträchtlichen Schaden zu, abhängig von den HG der Ziele.
Subjektive Realität: Du überzeugst dich selbst davon, dass eine Kreatur oder ein Objekt eine Illusion sei.
Masseneinflüsterung: Zwingt 1 Ziel/Stufe dazu, einer festgelegten Handlungsweise zu folgen.
Telepathischer Ausflug: Nutzt dein telepathisches Band mit einer Kreatur, um dich an ihren Standort zu teleportieren.
Wahrer Blick: Das Ziel kann Dinge so sehen, wie sie wirklich sind.
Vision[R]: Beantwortet eine Frage über eine Person, einen Ort oder einen Gegenstand.

ZAUBERLISTE DES TECHNOMAGIERS

0. GRAD

Tanzende Lichter: Erschafft und lenkt bis zu vier Lichtquellen.
Benommenheit: Humanoide Kreatur mit HG 3 oder weniger erleidet den Zustand Benommen.
Leiden entdecken: Bestimmt, ob eine Kreatur oder ein Gegenstand vergiftet wurde, krank ist, verflucht ist oder an einem ähnlichen Leiden leidet.
Magie entdecken: Entdeckt Zauber und magische Gegenstände innerhalb von 18 m.
Energiestrahl: Strahl verursacht 1W3 Säure-, Kälte-, Elektrizitäts- oder Feuerschaden.
Geisterhaftes Geräusch: Erschafft geringfügige eingebildete Geräusche.
Ausbessern: Stellt bei einem Gegenstand oder Konstrukt 1W4 Trefferpunkte wieder her.
Psychokinetische Hand: Bewegt einen Gegenstand von Masse 1 oder weniger mit Telekinese.
Telepathische Botschaft: Sendet eine kurze telepathische Botschaft und empfängt kurze telepathische Antworten.
Zaubertrick: Bringt einfache magische Effekte hervor.
Ladung übertragen: Überträgt Ladungen von einer Energiequelle auf eine andere Quelle derselben Art.

1. GRAD

Sprachen verstehen: Du verstehst alle gesprochenen, gezeichneten und geschriebenen oder tastbaren Sprachen.
Strahlung entdecken: Entdeckt Strahlung innerhalb von 36 m.
Technologie entdecken: Entdeckt technische Gegenstände mit Ladungen oder solche, die Ladungen wieder aufladen, innerhalb von 18 m.
Selbstverkleidung: Verändert dein Aussehen.
Austilgen: Entfernt Schrift von magischer oder normaler Art.
Fliegen: Eine Kreatur oder Gegenstand pro Stufe fällt langsam.
Schmieren: Macht eine Fläche von 3 m x 3 m oder einen Gegenstand rutschig.
Pforte zuhalten: Hält eine Tür zu.
Holografisches Abbild: Erschafft ein stummes Hologramm nach deinen Vorgaben.
Identifizieren: Gewährt Bonus von +10 zum Identifizieren magischer oder technischer Gegenstände.
Überspannungsschock: Berührung verursacht 4W6 Elektrizitätsschaden zu.
Geschärfte Sinne: Ziel erhält Dämmersicht und einen Bonus von +2 auf Würfe für Wahrnehmung.
Schutzhülle des Lebens: Umschließt anvisierte Kreaturen mit einer Schale aus erträglicher Atmosphäre.
Magisches Geschoss: Zwei Geschosse verursachen 1W4+1 Energieschaden.
Überhitzen: Fügt Kreaturen im Kegel 2W8 Feuerschaden zu.
Waffe überladen: Berührte Waffe verursacht zusätzlichen Schaden.
Unauffälliger Diener: Unsichtbare Kraft gehorcht deinen Befehlen.

2. GRAD

Ätzende Umwandlung: Schleudert magische Naniten als Fernkampfangriff, der einem Ziel 4W4 Säureschaden zufügt, plus 5 Schaden zusätzlich in darauf folgenden Runden.
Untote befehligen: Untote Kreaturen gehorchen deinen Befehlen.
Dunkelsicht: Du kannst in absoluter Dunkelheit 18 m weit sehen.
Monsterbenommenheit: Anvisierte lebende Kreatur mit HG 5 oder weniger erleidet den Zustand Benommen.
Fliegen: Ziel bewegt sich nach deinen Vorgaben aufwärts oder abwärts.
Nebelwolke: Erschafft Nebel, der die Sicht behindert.
Holografisches Abbild: Erschafft ein Hologramm mit einigen Geräuschen nach deinen Vorgaben.
Daten implantieren: Hinterlegt 1 Datenelement/Stufe auf dem anvisierten Computer oder System.
Nanobots injizieren: Berührung fügt Ziel 4W8 Schaden zu und verursacht den Zustand Verwirrt.
Unsichtbarkeit: Ziel ist 1 Minute/Stufe oder bis es angreift unsichtbar.
Klopfen: Öffnet eine normal oder magisch verschlossene Tür.
Logikbombe: Anvisierter Computer fügt der ersten Kreatur, die ihn zu benutzen versucht und scheitert, 6W6 Energieschaden zu.
Reparieren: Stellt bei einem Gegenstand oder Konstrukt 5W6 Trefferpunkte wieder her.
Mikrobotangriff: Wolke aus sehr kleinen Robotern belästigt Kreaturen in ihrem Inneren.
Spiegelbilder: Erschafft Duplikate deiner selbst.
Wiederaufladen[R]: Erneuert Ladungen in einer Batterie oder einem Gegenstand, der Ladungen speichern kann.
Sicherheitssiegel[R]: Verschließt einen Durchgang, einen Behälter oder ein Sicherheitssystem auf magische Weise.
Unsichtbares sehen: Enthüllt unsichtbare Kreaturen oder Gegenstände.
Spinnenklettern: Verleiht die Fähigkeit, Wände und Decken entlangzugehen.

3. GRAD

Arkaner Blick: Magische Quellen werden für dich sichtbar.
Überspringende Spannung: Verursacht entlang einer 36 m langen Linie 10W6 Elektrizitätsschaden.
Hellhören/Hellsehen: Du kannst 1 Minute/Stufe auf Entfernung sehen oder hören.
Entladen: Löscht oder entleert einen anvisierten technischen Gegenstand oder ein technisches Konstrukt.
Magie bannen: Beendet einen Zauber oder magischen Effekt.
Standort vortäuschen: Angriffe verfehlen das Ziel in 50% aller Fälle.
Griff der Entropie: Berührung lässt einmal pro Runde pro Stufe ein Konstrukt oder einen nichtmagisch hergestellten Gegenstand verfallen.
Explosion: Fügt Kreaturen in einem Radius von 6 m 9W6 Feuerschaden zu.
Fliegen: Ziel fliegt mit einer Bewegungsrate von 18 m.
Nützlicher Schrottbot: Erschafft einen provisorischen Roboter aus Schrott, um Aufgaben rund um Computer, Technik, Steuerung und Fingerfertigkeit zu übernehmen.
Hast: Eine Kreatur/Stufe kann sich schneller bewegen und schneller handeln.
Heilender Schrottbot: Roboter aus Schrott kann Aufgaben rund um Medizin übernehmen und eine bewusstlose Kreatur in Sicherheit ziehen.
Holografisches Abbild: Erschafft ein Hologramm mit Geräuschen, Gerüchen und Temperatureffekten nach deinen Vorgaben, das so lange vorhält, wie du dich konzentrierst, plus 3 weitere Runden.
Sofortiger Virus: Schlägt ein technisches Konstrukt mit Krankheit.
Verstrahlen: Flutet einen Bereich mit gefährlicher Strahlung.
Unauffindbarkeit[R]: Verbirgt das Ziel vor Erkenntniszaubern und Überwachungsmaßnahmen.
Wahrscheinlichkeitsvorhersage: Wiederholt 1 Angriffs-, Rettungs- oder Fertigkeitswurf.
Schwächere Resistente Rüstung: Verleiht SR 5/– oder Energieresistenz 5 gegen zwei Energiearten.
Verlangsamen: Eine Kreatur/Stufe muss sich langsamer bewegen und langsamer handeln.
Zungen: Ziel kann eine beliebige Sprache sprechen und verstehen.



4. GRAD

Tote beleben: Erschafft kontrollierte untote Kreaturen aus anvisierten Leichen.
Arkanes Auge: Unsichtbares schwebendes Auge bewegt sich 9 m/Runde und übermittelt dir visuelle Informationen.
Ätzender Dunst: Wolke verursacht 4W8 Säureschaden pro Runde, plus 10 Schaden zusätzlich.
Erschaffung: Erschafft einen Gegenstand aus pflanzlicher Materie.
Zerstörungsprotokoll: Wendet ein nichtfeindliches technisches Konstrukt gegen deine Feinde.
Dimensionstür: Teleportiert dich über kurze Entfernungen.
Fortschicken: Zwingt eine Kreatur, auf ihre Heimatebene zurückzukehren.
Fliegen: Ziel fliegt mit einer Bewegungsrate von 21 m.
Holografisches Abbild: Erschafft ein Hologramm mit Geräuschen, Gerüchen und Temperatureffekten, das einem von dir bestimmten Skript folgt.
Mächtige Unsichtbarkeit: Ziel ist 1 Runde/Stufe unsichtbar, sogar wenn es angreift.
Systeme überlasten: Anvisierte Kreatur hat bei jeder Aktion eine Chance von 50%, diese zu verlieren.
Bindender Ruf: Hält eine extraplanare Kreatur mit HG 4 oder weniger gefangen, bis sie eine Aufgabe erledigt.
Radioaktivität entfernen: Entfernt anhaltende Strahlungseffekte von einer Kreatur oder einem Gegenstand.
Unverwüstliche Sphäre: Energiesphäre schützt ein Ziel, hält es aber auch gefangen.
Resistente Rüstung: Verleiht SR 10/— oder Energieresistenz 10 gegen drei Energiearten.
Fleisch neu verkabeln: Verwandelt das Ziel teilweise in einen Roboter, verursacht 3W6 Schaden pro Runde und verringert Bewegungsrate.
Beruhigungsprotokoll: Beruhigt anvisiertes feindliches technisches Konstrukt.
Feuerwand: Ein gleißender Vorhang verursacht innerhalb von 3 m 2W6 Feuerschaden und 1W6 Feuerschaden innerhalb von 6 m. Das Durchdringen der Wand verursacht 5W6 Feuerschaden.

5. GRAD

Verzauberung brechen: Befreit das Ziel von Verzauberungen, Flüchen und Verwandlungen.
Kontakt zu anderen Ebenen: Stellt einer extraplanaren Wesenheit Fragen, mit zweifelhaften Ergebnissen.
Maschinen kontrollieren: Befehligt technische Konstrukte innerhalb der Reichweite telepathisch.
Erschaffung: Erschafft einen einzelnen Gegenstand aus pflanzlicher oder mineralischer Materie.
Fortschicken: Zwingt extraplanare Kreaturen, deren Gesamt-HG nicht höher ist als deine Stufe + 2, auf ihre Heimatebenen zurückzukehren.
Mächtige Magie bannen: Beendet mehrere magische Zauber oder Effekte.
Fliegen: Du kannst mit einer Bewegungsrate von 21 m fliegen und kannst über große Distanzen eilen.
Hitzeraub: Fügt Kreaturen im Kegel 13W8 Kälteschaden zu.
Holografisches Abbild: Erschafft ein detailliertes Hologramm, das permanent ist oder unter von dir bestimmten Bedingungen ausgelöst wird.
Holografisches Gelände: Erschafft ein großes Hologramm, das Gelände und Gebäude darstellt.
Ablenkung: Macht dich unsichtbar und erschafft ein illusionäres Duplikat mit deinem Aussehen.
Wände passieren: Erschafft einen Durchgang durch die meisten Wände.
Bindender Ruf: Hält eine extraplanare Kreatur mit HG 7 oder weniger gefangen, bis sie eine Aufgabe erledigt.
Privates Heiligtum: Verhindert für 24 Stunden, dass jemand einen Bereich überwacht oder ausspäht.
Ausspähende Augen: Zwanzig schwebende Augen spionieren für dich.
Rasches Reparieren: Das Konstrukt oder die Waffe heilt 1 Minute lang 2W8 Trefferpunkte pro Runde.
Resistente Ägis: Verleiht bis zu 10 Kreaturen SR 5/— oder Energieresistenz 5 gegen alle Energiearten.
Synapsenüberladung: Ziel nimmt 18W8 Schaden und erleidet 1 Minute lang den Zustand Wankend.
Telekinese: Bewegt einen Gegenstand, greift Kreaturen an oder schleudert Gegenstände oder Kreaturen durch Gedankenkraft.
Teleportieren: Transportiert dich sofort bis zu 3.200 km weit.
Unwilliger Wächter: Bezaubert ein Ziel, damit es dich im Kampf beschützt.
Energiewand: Erschafft unsichtbare Wand, die schwer zu zerstören ist.

6. GRAD

Kämpfender Schrottbot: Erschafft einen temporären Roboter aus beliebigem Schrott und verwandelt diesen in einen tödlichen Kämpfer.
Kettenspannung: Fügt einem Hauptziel und bis zu 10 Nebenzielen 13W12 Elektrizitätsschaden zu. Eines der elektrischen Geräte des Hauptziels hört für 1 Runde auf zu funktionieren.
Gravitation kontrollieren: Verändert die Gravitation in einem Bereich.
Untote kontrollieren: Untote Kreaturen befolgen deine Befehle und werden dich nicht angreifen.
Mächtiges Entladen: Löscht oder entleert mehrere technische Gegenstände oder Konstrukte.
Auflösung: Strahl verwandelt eine Kreatur oder einen Gegenstand zu Staub.
Ätherischer Ausflug: Du wirst für 1 Runde/Stufe ätherisch.
Fliegen: Mehrere Ziele können mit einer Bewegungsrate von 18 m fliegen.
Holografisches Abbild: Illusionäres Duplikat nach deinem Abbild kann sprechen und Zauber wirken.
Interplanetares Teleportieren[R]: Teleportation zwischen Planeten.
Massenunsichtbarkeit: Mehrere Ziele sind unsichtbar für 1 Minute/Stufe oder bis ein Ziel angreift oder sich von anderen Zielen entfernt, die vom Zauber betroffen sind.
Ebenenbarriere: Schottet einen Bereich gegen Ebenenreisen zu oder von diesem Ort ab.
Bindender Ruf: Hält eine extraplanare Kreatur mit HG 10 oder weniger gefangen, bis sie eine Aufgabe erledigt.
Ebenenwechsel: Bis zu acht Kreaturen können auf eine andere Ebene deiner Wahl reisen.
Mächtige Resistente Rüstung: Verleiht SR 15/— oder Energieresistenz 15 gegen vier Energiearten.
Massen-Fleisch neu verkabeln: Verursacht 3W6 Schaden pro Runde und verringert die Bewegungsrate der Ziele während dieser Zeit.
Schattenreise: Du trittst in ein Schattenreich ein, um schnell an einen anderen Ort zu reisen.
Schattenhafte Flotte: Illusion von Raumschiffen fügt allen Kreaturen im betroffenen Wirkungsbereich 3W6 Stichschaden und 3W6 Feuerschaden zu.
Harmonische Vibrationen: Fügt freistehendem Gebäude pro Runde 2W10 Schaden zu.
Terraformen[R]: Verändert Gelände und Klima.
Wahrer Blick: Das Ziel kann Dinge so sehen, wie sie wirklich sind.
Schleier: Ändert das Aussehen einer Gruppe von Kreaturen.
Stahlwand[R]: Erschafft eine Wand mit 45 Trefferpunkten pro 2,5 cm Dicke und Härte 15.

ZAUBERBESCHREIBUNGEN

Die folgenden Zauber werden in alphabetischer Reihenfolge vorgestellt. Ausgenommen davon sind jene Zauber, deren Namen mit „Schwächere/-r/-s“, „Mächtige/-r/-s“ oder „Massen-“ beginnen (siehe Reihenfolge der Auflistung auf Seite 335).

ABLENKUNG 5

Schule Illusion
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite persönlich; siehe Text
Effekt Ein illusionäres Duplikat
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A) und Konzentration + 3 Runden; siehe Text
Rettungswurf Keiner oder Willen, anzweifeln, siehe Text; **Zauberresistenz** Nein

Du wirst unsichtbar (wie durch *Mächtige Unsichtbarkeit*), und zeitgleich entsteht ein illusionäres Abbild deiner selbst (wie durch eine Anwendung des 3. Grades von *Holografisches Abbild*). Der Doppelgänger erscheint innerhalb naher Reichweite (7,5 m + 1,5 m/2 Stufen), kann sich danach aber gemäß deinen Anweisungen bewegen (dafür musst du dich ab der ersten Runde, nachdem der Zauber gewirkt wurde, konzentrieren). Du kannst das Abbild auch perfekt über deinen eigenen Körper gelegt erscheinen lassen, so dass Beobachter nicht merken, dass es erscheint, während du unsichtbar wirst. Du und das Abbild können sich in unterschiedliche Richtungen bewegen. Der Doppelgänger bewegt sich mit deiner Bewegungsrate, kann sprechen und gestikulieren, als sei er echt. Er kann weder angreifen noch Zauber wirken, kann aber so tun als ob.

Der illusionäre Doppelgänger existiert, solange du dich auf ihn konzentrierst, plus 3 zusätzliche Runden. Hörst du auf, dich zu konzentrieren, führt die Illusion solange ihre bisherige Tätigkeit weiter aus, bis die Wirkungsdauer endet. Die Unsichtbarkeit hält 1 Runde pro Stufe vor, egal ob du dich konzentrierst oder nicht.

ANDEREN SCHÜTZEN 2

Schule Bannzauber
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele Eine Kreatur
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe (A)
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Dieser Zauber schützt das Ziel und erschafft ein mystisches Band zwischen dir und dem Ziel, so dass einige seiner Wunden auf dich übertragen werden. Um diesen Zauber zu wirken, musst du 1 Reservepunkt ausgeben. Das Ziel nimmt nur den halben Schaden durch Wunden und Angriffe (auch durch solche, die durch besondere Fähigkeiten verursacht werden), die Trefferpunktschaden verursachen. Die andere Hälfte des Schadens erleidest du. Nur Trefferpunktschaden wird auf diese Weise übertragen; die Ausdauerpunkte des Ziels erleiden ihren Schaden normal. Wenn du noch immer Ausdauerpunkte hast, erleidest du den Schaden zuerst gegen deine Ausdauerpunkte und dann erst gegen die Trefferpunkte, wie bei normalem Schaden.

Andere schädliche Wirkungen, die keinen Trefferpunktverlust umfassen, wie etwa Bezauberungseffekte, temporärer Attributsschaden, Attributsentzug, permanente negative Stufen und Todeseffekte, sind nicht betroffen. Wenn der Zauber endet, wird darauf folgender Schaden nicht weiter zwischen dem Ziel und dir aufgeteilt, aber bereits aufgeteilter Schaden wird dem Ziel nicht wieder zugeteilt. Wenn du und das Ziel des Zaubers euch weiter voneinander entfernt, als die Reichweite des Zaubers beträgt, endet der Zauber.

ARKANES AUGE 4

Schule Erkenntnis (Ausspähung)
Zeitaufwand 10 Minuten
Reichweite Planetarisch
Effekt Magischer Sensor
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A)
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du erschaffst einen unsichtbaren magischen Sensor, der dir visuelle Informationen senden kann. Der Sensor erscheint an einem beliebigen Punkt in Sichtlinie. Danach kann er sich ohne Einschränkungen aus deiner Sichtlinie herausbewegen. Ein Arkanes Auge bewegt sich mit einer Geschwindigkeit von 9 m pro Runde (90 m pro Minute), wenn es einfach nur nach vorne schaut, wie es ein Humanoide täte (primär auf den Boden schauend). Wenn es sich nicht nur den vor ihm liegenden Boden, sondern auch die Decke und die Wände anschauen soll, bewegt es sich mit 3 m pro Runde (30 m pro Minute). Das Arkane Auge sieht genau das, was du sehen würdest, wärst du selbst dort.

Das Arkane Auge kann sich in jede Richtung bewegen, solange der Zauber wirkt. Solide Barrieren blockieren seinen Weg, es kann aber durch Löcher oder Ritzen fliegen, deren Durchmesser nicht kleiner ist als 2,50 cm. Das Arkane Auge kann nicht auf andere Ebenen wechseln, nicht einmal mittels Driftreisen oder anhand eines magischen Tors oder ähnlichen magischen Portals. Du musst dich konzentrieren, um ein Arkanes Auge zu nutzen. Konzentrierst du dich nicht, bleibt das Auge solange inaktiv, bis du dich wieder konzentrierst.

ARKANER BLICK 3

Schule Erkenntnis
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Persönlich
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A)

Dieser Zauber ermöglicht es dir, magische Quellen zu sehen, die sich maximal 36 m weit von dir entfernt befinden. Der Effekt ähnelt *Magie entdecken*, bei *Arkaner Blick* musst du dich aber nicht konzentrieren und kannst Informationen schneller erfahren.

Du kannst den Standort und die Zauberstufe aller magischen Quellen innerhalb deines Sichtfelds erkennen. Wenn sich die magischen Quellen innerhalb deiner Sichtlinie befinden, kannst du einen Wurf auf Mystik (SG 28) durchführen, um die Schule der Magie zu erkennen, die jeder Quelle zu Grunde liegt.

Konzentrierst du dich mit einer Standardaktion auf eine bestimmte Kreatur innerhalb von 36 m, kannst du herausfinden, ob sie zaubern kann oder zauberähnliche Fähigkeiten besitzt und was die Zauberstufe des mächtigsten Zaubers oder der mächtigsten zauberähnlichen Fähigkeit ist, welche der Kreatur gerade zur Verfügung stehen.

Du kannst diesen Zauber wie *Magie entdecken* auch dazu einsetzen, um die Eigenschaften von magischen Gegenständen, nicht aber von Artefakten zu ermitteln.

AUFLÖSUNG 6

Schule Verwandlung
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziele Eine Kreatur oder ein Gegenstand, oder nichtlebende Materie von der Größe eines Würfels mit 3 m Kantenlänge
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Zähigkeit, teilweise (Gegenstand); **Zauberresistenz** Ja



Deinem Finger entspringt immense Macht, die das Potenzial hat, ein Ziel an Ort und Stelle auszulöschen.

Wenn du diesen Zauber wirkst, entspringt deinem ausgestreckten Finger ein dünner, grüner Strahl. Du musst einen Fernkampfangriff gegen die ERK deines Ziels durchführen, aber du kannst statt deines Geschicklichkeitsmodifikators den Bonus deines Schlüsselattributs auf diesen Angriff addieren, falls dieser höher ist. Wenn du triffst, erleidet das Ziel 14W20 Schaden. Jede Kreatur, deren Trefferpunkte durch diesen Zauber auf 0 reduziert werden, wird vollständig aufgelöst, so dass nur ein wenig Staub von ihr übrig bleibt. Die Ausrüstung der aufgelösten Kreatur wird davon nicht betroffen. Nur ein Ziel kann pro Anwendung dieses Zaubers betroffen werden.

Benutzt du den Strahl gegen einen Gegenstand, löst er nichtlebende Materie von bis zu einem Würfel mit 3 m Kantenlänge auf. Der Zauber kann also nur einen Teil eines sehr großen Gegenstands oder eines Gebäudes auflösen. Der Strahl wirkt sich sogar auf Dinge aus, die nur aus reiner Energie bestehen, nicht jedoch auf andere magische Effekte, die kein Gegenstand, keine Kreatur und kein Energieeffekt sind.

Eine Kreatur oder ein Gegenstand, der oder dem ein Zähigkeitswurf gelingt, wird teilweise betroffen und erleidet nur 4W20 Schadenspunkte. Sinken die Trefferpunkte der Kreatur oder des Gegenstands dadurch auf 0, wird das Ziel vollständig aufgelöst.

AUSBESSERN 0

Schule Verwandlung
Zeitaufwand 10 Minuten
Reichweite 3 m
Ziele Ein Gegenstand mit bis zu 1 Masse
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos, Gegenstand); **Zauberresistenz** Ja (harmlos, Gegenstand)

Dieser Zauber repariert beschädigte Gegenstände und Konstrukte, indem er 1W4 Trefferpunkte wiederherstellt. Ein Gegenstand im Zustand Beschädigt verliert diesen Zustand, sobald ihm auf diese Weise wieder mindestens die Hälfte seiner Trefferpunkte wiederhergestellt wurden. Alle Teile eines Gegenstands müssen vorhanden sein, damit dieser Zauber funktioniert. Ein Konstrukt kann nur einmal pro Tag von diesem Zauber profitieren. Magische Gegenstände können durch diesen Zauber repariert werden, aber zerstörte magische Gegenstände erhalten dadurch nicht ihre magischen Fähigkeiten zurück. Dieser Zauber kann keine Effekte rückgängig machen, die Gegenstände verzerren oder auf sonstige Weise wandeln, aber er kann weiterhin den Schaden reparieren, der solchen Gegenständen zugefügt wurde.

AUSSPÄHENDE AUGEN 5

Schule Erkenntnis
Zeitaufwand 1 Minute
Reichweite 1,5 km
Effekt 20 magische Sensoren
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe (A); siehe Text
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du erschaffst 20 halbreale, sichtbare magische Kugeln, genannt „Augen". Diese Augen bewegen sich, kundschaften die Umgebung aus und kehren zu dir zurück, wie du es ihnen beim Wirken des Zaubers befiehlst. Jedes Auge kann 40 m weit in alle Richtungen sehen (nur normale Sicht).

Die einzelnen Augen sind zwar höchst zerbrechlich, aber auch sehr klein und nur schwer zu entdecken. Jedes Auge ist ein Konstrukt der Größenkategorie Mini (ungefähr von der Größe eines kleinen Apfels) und der Unterart Magisch. Jedes besitzt 1 Trefferpunkt, eine ERK und KRK von 18, fliegt mit einer Bewegungsrate von 9 m und mit einem Bonus von +20 auf Würfe auf Akrobatik für Fliegen und hat einen Bonus von +16 auf Würfe auf Heimlichkeit. Ein Auge besitzt einen Bonus von +20 auf Wahrnehmung und ist von Illusionen, Dunkelheit, Nebel und allen sonstigen Faktoren betroffen, welche deine visuellen Sinne einschränken. Ein Auge, das sich durch die Dunkelheit bewegt, muss sich mit seinem Tastsinn orientieren.

Wenn du die Augen erschaffst, kannst du ihnen Anweisungen geben, die nicht mehr als 25 Worte umfassen. Alles was du weißt, wissen auch die Augen.

Damit sie dir berichten können, was sie herausgefunden haben, müssen die Augen in deine Hand zurückkehren. Dann zeigt dir jedes Auge auf geistigem Wege, was es während seines Daseins gesehen hat. Für das Abspielen der Ereignisse von 1 Stunde an aufgenommenen Bildern braucht ein Auge 1 Runde. Hat es dir alles berichtet, was es gesehen hat, verschwindet ein Auge einfach.

Entfernt sich eines der Augen jemals weiter als 1,5 km von dir, hört es sofort auf zu existieren. Du weißt jedoch nicht, ob das Auge zerstört wurde, weil es außerhalb deiner Reichweite geflogen ist, oder ob dies eine andere Ursache hat.

Die Augen existieren 1 Stunde pro Zauberstufe oder bis sie zu dir zurückkehren. *Magie bannen* kann die Augen zerstören. Würfle einzeln für jedes Auge, das in den Wirkungsbereich eines Bannzaubers geraten ist.

AUSTILGEN 1

Schule Verwandlung
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele Ein niedergeschriebener Datensatz
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Austilgen entfernt magische oder nichtmagische Schrift von einem Schriftspeichermedium, einschließlich Papier, Computer oder ähnliche Medien. Du entfernst Texte von einem Umfang von bis zu 1.500 Wörtern (bei Computerdateien könnte dies eine Datei mit 1.500 Wörtern oder 1.500 Wörter Computercode sein). Du kannst mit diesem Zauber magische Runen und Glyphen entfernen, die durch Zauber des 3. Grades oder niedriger erzeugt wurden.

Nichtmagische Schrift in einem Buch oder einer Anleitung wird automatisch ausgetilgt, wenn du sie berührst und niemand anderes das Schriftstück in der Hand hält. Magische Schriften und Computerprogramme müssen berührt werden (entweder direkt oder durch Berührung der physischen Festplatte, welche die Datei enthält), um sie zu löschen, und du musst einen erfolgreichen Zauberstufenwurf (1W20 + Zauberstufe) gegen einen SG von 11 + die Zauberstufe der magischen Schrift oder die Gegenstandsstufe der Festplatte des Computers ablegen. Computer erstellen Sicherheitskopien meistens im Rundenrhythmus, und wenn du Code von einem Computer löschst, braucht der Computer 1 Runde, um auf seine Sicherheitskopien zuzugreifen. Wenn du eine Datei austilgst, die einen konstanten Datenstrom speichert (wie etwa eine Kameraverbindung), wird der Computer die fehlende Runde nicht wieder herstellen können. Eine natürliche 1 ist bei diesem Wurf immer ein Misserfolg. Wenn es dir nicht gelingt, Schrift auszutilgen, die Teil einer (magischen oder sonstigen) Falle ist, löst du diese Falle aus.

ÄTZENDER DUNST 4

Schule Hervorrufung (Säure)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Effekt Säurewolke mit 1,5 m Durchmesser
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Reflex, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Eine 1,5 m große Wolke aus säureresistenten Naniten wandelt den umgebenden Wasserdampf in tödliche Säure um. Du kannst die Wolke auf einem Feld entstehen lassen, auf dem sich eine Kreatur befindet, und sie mit einer Bewegungsaktion in deinem Zug bis zu 6 m in eine beliebige Richtung bewegen. Dringt die Wolke in ein Feld ein (oder wird sie in einem Feld erschaffen), in dem sich eine Kreatur befindet, kann sie sich in dieser Runde nicht weiterbewegen und fügt jener Kreatur 4W6 Säureschaden zu (Reflexwurf keine Wirkung). Die Säurewolke zersetzt auch nicht getragene Gegenstände auf ihrem Weg, indem sie ihnen 4W8 Säureschaden zufügt.

Bewegst du die Wolke nicht, bleibt sie, wo sie ist. Teilt sie sich zu Beginn deines Zuges ein Feld mit einer Kreatur, muss diese Kreatur einen erfolgreichen Reflexwurf durchführen oder 4W8 Säureschaden nehmen. Jede Kreatur, die durch die Wolke Schaden nimmt, erleidet am Ende ihres nächsten Zuges 10 Säureschaden zusätzlich.

ÄTZENDE UMWANDLUNG 2

Schule Hervorrufung (Säure)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziele Eine Kreatur oder ein Gegenstand
Wirkungsdauer 1 Runde + 1 Runde/3 Stufen
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja
Du schleuderst magische Naniten, die Wasserdampf um dein Ziel herum in tödliche Säure umwandeln. Führe einen Fernkampfangriffswurf gegen die ERK deines Ziels durch. Wenn du triffst, erleidet das Ziel 4W4 Säureschaden und erleidet während der Wirkungsdauer des Zaubers am Ende seines Zugs in jeder Runde 5 Säureschaden zusätzlich.

ÄTHERISCHER AUSFLUG 6 6

Schule Verwandlung
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Persönlich
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)
Du und all deine Ausrüstung werden ätherisch. Für die Wirkungsdauer des Zaubers befindest du dich auf der Ätherebene, die sich mit der Materiellen Ebene überschneidet. Sobald die Wirkungsdauer endet, kehrst du auf die Materielle Ebene zurück.

Eine ätherische Kreatur ist unsichtbar, körperlos und in der Lage, sich in jede Richtung zu bewegen, sogar nach oben oder unten, wenn auch nur mit halbierter Bewegungsrate. Als körperlose Kreatur kannst du dich durch feste Objekte bewegen, einschließlich lebende Kreaturen. Eine ätherische Kreatur kann Ereignisse und Kreaturen auf der Materiellen Ebene sehen und hören, aber alles wirkt grau und unwirklich. Sicht und Gehör auf der Materiellen Ebene sind auf 18 m beschränkt, und viele Arten von Sinnen (einschließlich Blindgespür und Blindsicht) funktionieren nicht über die Grenze der Ebenen hinaus.

Energieeffekte und Bannzauber betreffen eine ätherische Kreatur normal, aber Energieeffekte, deren Ursprung auf der Ätherebene liegen, betreffen keine Ziele auf der Materiellen Ebene. Eine ätherische Kreatur kann materielle Kreaturen nicht angreifen, und wirkst du Zauber in ätherischer Gestalt, betreffen diese nur andere ätherische Dinge. Bestimmte materielle Kreaturen und Gegenstände verfügen über Angriffe oder Effekte, die auch auf der Ätherebene wirken. Behandle andere ätherische Kreaturen und ätherische Gegenstände, als befändet ihr euch auf der Materiellen Ebene.

Wenn du den Zauber beendest und wieder materiell wirst, während du dich in einem materiellen Gegenstand befindest (etwa in einer festen Wand), wirst du auf den nächsten freien Platz verschoben und erleidest pro 1,50 m, die du auf diese Weise zurücklegst, 1W6 Schadenspunkte.

BEFEHL 1

Schule Verzauberung (Zwang, Sprachabhängig, Geistesbeeinflussung)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele Eine lebende Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Du erteilst einer Kreatur einen der folgenden Befehle, den sie so gut sie kann und zum frühstmöglichen Zeitpunkt befolgt. Kann das Ziel deinen Befehl während seines nächsten Zuges nicht ausführen, schlägt der Zauber automatisch fehl.

Komm her: Das Ziel bewegt sich in seinem Zug so schnell wie möglich und auf dem direktesten Wege 1 Runde lang auf dich zu. Es darf in seinem Zug keine anderen Aktionen ausführen und provoziert bei der Bewegung wie üblich Reaktionen (wie etwa Gelegenheitsangriffe).

Fallen lassen: Das Ziel lässt alles fallen, was es gerade in den Händen hält. Es kann nichts von dem, was es hat fallen lassen, wieder aufheben, bis es das nächste Mal am Zug ist.

Auf den Boden: Das Ziel lässt sich fallen und bleibt 1 Runde lang im Zustand Liegend. Abgesehen davon kann es normal handeln.

Flieh: Das Ziel bewegt sich 1 Runde lang so schnell wie möglich und auf dem direktesten Wege von dir weg. Es führt keine anderen Aktionen aus und provoziert bei der Bewegung wie üblich Reaktionen (wie etwa Gelegenheitsangriffe).

Halt: Das Ziel erleidet 1 Runde lang den Zustand Benommen.

MÄCHTIGER BEFEHL 5

Schule Verzauberung (Zwang, Sprachabhängig, Geistesbeeinflussung)
Ziele Bis zu eine Kreatur/Stufe, Ziele dürfen nicht weiter als 9 m voneinander entfernt sein
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Der Zauber funktioniert wie *Befehl*, es kann jedoch eine Kreatur pro Stufe betroffen werden und die Ziele fahren mit ihren vorgegebenen Tätigkeiten länger als 1 Runde fort. Jede betroffene Kreatur darf zu Beginn jeder ihrer Aktionen nach der ersten einen neuen Willenswurf durchführen, um sich von dem Zauber zu befreien. Jede Kreatur muss denselben Befehl erhalten.

BENOMMENHEIT 0 0

Schule Verzauberung (Zwang, Geistesbeeinflussung)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele Eine humanoide Kreatur mit HG 3 oder niedriger
Wirkungsdauer 1 Runde
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Dieser Zauber umwölkt den Verstand einer humanoiden Kreatur mit einem HG von 3 oder niedriger, so dass sie benommen ist (sie kann keine Aktionen ausführen, erhält aber keinen Malus auf ihre RK). Humanoiden mit HG 4 oder höher werden nicht betroffen. Nachdem eine Kreatur durch diesen Zauber benommen gemacht wurde, ist sie gegen den Effekt des Zaubers 1 Minute lang immun.

BERUHIGUNGSPROTOKOLL 4

Schule Verzauberung
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Berührung
Ziele Ein Konstrukt der Unterart Technisch; siehe Text
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja
Wogen aus beschwichtigender Programmierung gehen von



deiner Berührung aus, welche die gefährlichen Absichten eines Konstrukts gegenüber dir und deinen Verbündeten potenziell stabilisieren können. Das als Ziel gewählte Konstrukt muss einen HG haben, der niedriger ist als deine Stufe. Ist das der Fall, ist das Konstrukt überzeugt, dass du und deine Verbündeten keine Bedrohung darstellen. Es kann keine gewaltsamen Aktionen gegen dich oder deine Verbündeten ausführen, und es kann nichts tun, dass dich auf sonstige Weise schädigen oder bedrohen würde (es führt aber weiterhin Befehle und Aktionen aus, die dich nicht schädigen oder bedrohen). Jede aggressive Aktion oder verursachter Schaden durch dich oder von Seiten deiner Verbündeten gegen ein auf diese Weise beruhigtes Konstrukt oder seine Verbündeten beendet die Effekte dieses Zaubers sofort (und könnte dafür sorgen, dass das Konstrukt dich angreift, falls es dies zuvor getan hat).

Befindet sich ein betroffenes Konstrukt und der Kontrolle eines Zauberkundigen oder einer anderen Kreatur, kann die kontrollierende Kreatur eine Volle Aktion aufwenden, um das Beruhigungsprotokoll aufzuheben, solange sie entweder das Konstrukt berühren oder ihr einen Befehl geben kann.

BINDENDER RUF 4–6 4–6

Schule Beschwörung (Herbeirufung); siehe Text
Zeitaufwand 10 Minuten
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele siehe Text
Wirkungsdauer Augenblicklich; siehe Text
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja; siehe Text

Das Wirken dieses Zaubers ist ein nicht ganz ungefährliches Unterfangen: Du versuchst, eine Kreatur von einer anderen Ebene in eine eigens präparierte Falle zu locken, die innerhalb der Reichweite des Zaubers liegen muss und durch diesen erschaffen wurde. Die herbeigerufene Kreatur bleibt solange in der Falle, bis sie sich bereit erklärt, einen Dienst für dich zu übernehmen, um sich die Freiheit zu erkaufen, oder bis sie sich befreit. Die Art der Kreatur, die gebunden werden soll, muss bekannt sein und angesagt werden. Wenn du ein bestimmtes Individuum rufen möchtest, muss du beim Wirken des Zaubers seinen richtigen Namen nennen. Der SG des Externars, den du mit *Bindender Ruf* rufen kannst, hängt vom Grad des Zaubers ab.

4. Grad: Ein einzelner Externar mit HG 4 oder niedriger
5. Grad: Ein einzelner Externar mit HG 7 oder niedriger
6. Grad: Ein einzelner Externar mit HG 10 oder niedriger

Die anvisierte Kreatur kann einen Willenswurf ablegen. Ist dieser Rettungswurf erfolgreich, widersteht die Kreatur dem Zauber. Misslingt er, wird die Kreatur sofort in die Falle gezogen (eine Zauberresistenz wirkt nicht gegen den Ruf). Die Kreatur kann der Falle entkommen, indem sie ihre Zauberresistenz erfolgreich anwendet (dir also ein Zauberstufenwurf gegen ihre Zauberresistenz misslingt), eine Dimensionsreise unternimmt oder einen erfolgreichen Charismawurf (SG = 15 + deine halbe Zauberstufe + dein Charismamodifikator) ablegt. Die Kreatur kann jede Methode einmal pro Tag versuchen, und eine natürliche 20 bei diesem Wurf ist immer ein Erfolg (und eine natürliche 1 bei deinem Zauberstufenwurf misslingt immer). Befreit sie sich, kann sie fliehen oder dich angreifen. Wurde der Zauber *Ebenenbarriere* auf den Bereich gewirkt, kann die Kreatur nicht durch eine Dimensionsreise entkommen.

Kann die Kreatur sich nicht aus der Falle befreien, kannst du sie solange darin festhalten, wie du es wagst. Du kannst versuchen, die Kreatur davon zu überzeugen, einen Dienst für dich zu übernehmen, im Austausch für ihre Freiheit und möglicherweise eine Belohnung. Die Kreatur entscheidet, welche Bedingungen sie akzeptieren will, und sie muss den Bedingungen bereitwillig zustimmen; magischer Zwang reicht nicht aus. Dies wird fortgesetzt, bis die Kreatur sich bereit erklärt, dir zu dienen, sich befreit oder bis du dich entscheidest, sie mithilfe eines anderen Zaubers loszuwerden. Sie stimmt niemals unvernünftigen Befehlen zu.

Ist die geforderte Aufgabe erledigt, muss die Kreatur dich nur darüber informieren, um danach sofort auf ihre Heimatebene zurückgesandt zu werden. Die Kreatur könnte dafür, dass du sie eingesperrt hast, später vielleicht auf Rache sinnen. Wenn du der Kreatur eine Aufgabe mit offenem Ende übertragen hast, welche sie nicht aus eigener Kraft erledigen kann, wirkt der Zauber maximal 10 Tage und die Kreatur erhält sofort die Gelegenheit, sich zu befreien. Eine festgelegte Aufgabe, die mehr Zeit in Anspruch nimmt als 10 Tage, gilt üblicherweise als unvernünftig. Bedenke, dass eine schlaue Kreatur den Sinn mancher Anweisungen verdrehen kann.

Wenn du diesen Zauber anwendest, um eine Kreatur der Unterarten Luft, Chaos, Erde, Böse, Feuer, Gut, Rechtschaffen oder Wasser herbeizurufen, fällt auch der Zauber in die entsprechende Kategorie.

DATEN IMPLANTIEREN 2

Schule Illusion
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Berührung
Ziele Ein Computersystem oder -modul
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe oder bis zum Auslöser; siehe Text
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du ordnest die internen Schaltkreise eines Computersystems oder -moduls subtil neu an und programmierst sie darauf, einen bestimmten Datensatz auszugeben, wenn auf sie zugegriffen wird (entweder auf herkömmliche Weise oder wenn sie gehackt werden). Du kannst bis zu einem Datenstück pro Zauberstufe implantieren. Ein Datenstück besteht aus einem einfachen Fakt, wie etwa dem Standort oder der Beschreibung einer Kreatur oder eines Gegenstands, einem abstrakten Wert einer Kreatur oder eines Gegenstands oder einer anderen einfachen Aussage. Wenn auf ein betroffenes Computersystem oder -modul zugegriffen wird, sind diese implantierten Daten die ersten Daten, die das zugreifende Individuum erhält, ungeachtet dessen, nach welchen Daten das Individuum eigentlich sucht. Das zugreifende Individuum kann die tatsächlichen Informationen des Systems oder Moduls erreichen, wenn es über die implantierten Daten hinaus weitersucht. Die implantierten Daten verschwinden vom System oder Modul, nachdem das zugreifende Individuum sie eingesehen hat. Endet die Wirkungsdauer des Zaubers, bevor ein Individuum auf die implantierten Daten zugegriffen hat, verschwinden die implantierten Daten.

Die implantierten Daten können mit einem speziellen Ritual permanent gemacht werden. Dieses nimmt 1 Stunde in Anspruch und erfordert Materialien im Wert von 5.000 Credits. Sobald sie permanent gemacht wurden, verschwinden die implantierten Daten temporär, nachdem auf sie zugegriffen wurde, kehren aber 1 Stunde später wieder zurück.

DIMENSIONSTÜR 4

Schule Beschwörung (Teleportation)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Lang (120 m + 12 m/Stufe)
Ziele Du und berührte Gegenstände oder andere berührte bereitwillige oder bewusstlose Kreaturen
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Keiner; Willen, keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz** Nein; Ja (Gegenstand)

Du transportierst dich sofort von deinem derzeitigen Standort zu einer anderen Stelle innerhalb der Reichweite. Du triffst immer an genau dem gewünschten Punkt ein – egal ob du dir diesen nur vorstellst oder die Richtung angibst. Du kannst Gegenstände mitnehmen, deren Gewicht deine maximale Traglast nicht über-

schreiten darf. Du kannst auch bis zu vier weitere bereitwillige oder bewusstlose mittelgroße oder kleinere Kreaturen (mit so viel Ausrüstung oder Gegenständen bis zu ihrer maximalen Traglast) oder ein Äquivalent einer anderen Größenkategorie mitnehmen. Eine große Kreatur zählt als zwei mittelgroße Kreaturen, und eine riesige Kreatur zählt als zwei große Kreaturen. Alle transportierten Kreaturen müssen einander berühren, und mindestens eine von ihnen muss dich berühren. Nachdem du den Zauber benutzt hast, kannst du bis zu deinem nächsten Zug keine weiteren Aktionen ausführen (und auch die Kreaturen, die mit dir reisen, können bis zu ihrem nächsten Zug keine weiteren Aktionen ausführen).

Triffst du an einem Ort ein, der bereits von einem festen Gegenstand eingenommen wird, erleiden du und alle deiner Mitreisenden 1W6 Schadenspunkte und werden auf ein zufällig ausgewähltes freies Feld innerhalb von 30 m von dem gewünschten Ankunftsort entfernt verschoben. Befindet sich innerhalb von 30 m kein freies Feld, erleiden du und alle Mitreisenden 2W6 Schadenspunkte zusätzlich und werden auf ein freies Feld innerhalb von 300 m Entfernung verschoben. Befindet sich innerhalb von 300 m kein freies Feld, erleiden du und alle Mitreisenden 4W6 Schadenspunkte zusätzlich und der Zauber schlägt einfach fehl.

DUNKELSICHT 2 2

Schule Verwandlung
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Berührung
Ziele Eine Kreatur oder eine Kamera
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Das Ziel erhält die Fähigkeit, 18 m weit in absoluter Dunkelheit zu sehen. Dunkelsicht ist nur schwarz-weiß, abgesehen davon aber wie normale Sicht.

EBENENBARRIERE 6 6

Schule Bannzauber
Zeitaufwand 6 Runden
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Wirkungsbereich Ein würfelförmiger Bereich mit 18 m Seitenlänge pro Stufe Stufe (F)
Wirkungsdauer 24 Stunden
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja

Ebenenbarriere schottet einen Bereich gegen Ebenenreisen zu oder von diesem Ort ab. Dies schließt Teleportationszauber, Herbeizauberungen, Ebenenreisezauber, Astralreisen und Ätherreisen mit ein. Solche Effekte schlagen einfach automatisch fehl. Raumschiffe können innerhalb eines von diesem Zauber betroffenen Bereich nicht in den Drift hinein oder aus dem Drift heraus wechseln.

Magie bannen bannt deinen *Ebenenbarriere*-Effekt nicht, außer die Zauberstufe der Kreatur, die ihn zu bannen versucht, ist mindestens so hoch wie deine. Du kannst nicht mehrere einander überschneidende *Ebenenbarriere*-Effekte haben. Würden sich *Ebenenbarriere*-Effekte überschneiden, endet der jüngere Effekt an der Grenze des älteren Effekts.

Eine *Ebenenbarriere kann* mit einem speziellen Ritual permanent gemacht werden. Dieses nimmt 1 Stunde in Anspruch und erfordert Materialien im Wert von 15.000 Credits pro Würfel mit 18 m Seitenlänge.

EBENENWECHSEL 6 6

Schule Beschwörung (Teleportation)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Berührung
Ziele Eine Kreatur oder bis zu acht bereitwillige oder bewusstlose Kreaturen
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Du bewegst dich selbst oder eine andere Kreatur auf eine andere Existenzebene oder in eine andere Dimension. Halten sich mehrere bereitwillige Personen an den Händen und bilden einen Kreis, können bis zu acht von ihnen auf einmal von einer Anwendung von *Ebenenwechsel* betroffen werden. Es ist so gut wie unmöglich, einen exakten Ankunftsort auf der anderen Ebene festzulegen. Von der Materiellen Ebene aus kannst du jede andere Ebene (außer dem Drift) erreichen, erscheinst aber 7,5 km bis 750 km (5W%) vom letzten Ort entfernt, an dem sich eines der Ziele (nach deiner Wahl) befunden hat, als es das letzte Mal auf diese Ebene gereist ist. Ist dies für alle Ziele die erste Reise auf die jeweilige Ebene, erscheinst du an einem zufälligen Ort auf der Ebene, auch wenn du dann auch andere Fortbewegungsmittel, wie beispielsweise *Interplanetares Teleportieren*, nutzen kannst, um über die neue Ebene zu reisen. Aspiranten brauchen einen auf eine bestimmte Ebene eingestimmten Gegenstand oder einen, der von dieser Ebene stammt, um mittels *Ebenenwechsel* auf andere Ebenen zu reisen. Ein Technomagier braucht ein Ebenennavigationsprogramm für eine bestimmte Ebene, um mittels *Ebenenwechsel* auf diese Ebene zu reisen. Spezielle und von mächtigen Technomagiern und Aspiranten eifersüchtig gehütete Rituale können dir ermöglichen, an bestimmte Orte auf der gewählten Ebene oder sogar zu unbekannten Welten zu reisen.

EINFLÜSTERUNG 3

Schule Verzauberung (Zwang, Sprachabhängig, Geistesbeeinflussung)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele Eine lebende Kreatur
Wirkungsdauer 1 Tag/Stufe oder bis ausgeführt
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Du beeinflusst die Handlungen des Ziels, indem du ihm einflüsterst, was es tun soll (mit maximal 1 oder 2 Sätzen). Die Einflüsterung muss so formuliert sein, dass die vorgeschlagene Handlung vernünftig klingt. Flüsterst du einer Kreatur eine offensichtlich schädliche Handlung ein, wird der Effekt des Zaubers sofort aufgehoben.

Die eingeflüsterte Handlungsweise kann die gesamte Wirkungsdauer des Zaubers einnehmen. Kann die eingeflüsterte Handlung innerhalb kürzerer Zeit erledigt werden, endet der Zauber, sobald das Ziel die Handlung ausgeführt hat. Du kannst aber auch Bedingungen festlegen, bei deren Eintritt innerhalb der Wirkungsdauer eine bestimmte Handlung ausgelöst wird. Tritt diese Bedingung nicht ein, bevor der Zauber endet, wird die eingeflüsterte Handlung nicht ausgeführt.

Eine sehr vernünftige Einflüsterung wirkt sich mit einem Malus (–1 oder –2) auf den Rettungswurf des Ziels aus.

MASSENEINFLÜSTERUNG 6

Schule Verzauberung (Zwang, Sprachabhängig, Geistesbeeinflussung)
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziele Bis zu eine lebende Kreatur pro Stufe, Ziele dürfen nicht weiter als 9 m voneinander entfernt sein

Dieser Zauber funktioniert wie *Einflüsterung*, kann aber mehrere Kreaturen betreffen. Für alle betroffenen Ziele gilt dann dieselbe Einflüsterung.



EINSWERDEN MIT DER NATUR 5

Schule Erkenntnis
Zeitaufwand 10 Minuten
Reichweite Persönlich
Wirkungsdauer Augenblicklich
Du wirst Eins mit der Natur und erhältst dadurch Wissen über das dich umgebende Gelände. Du erhältst sofort Wissen über bis zu drei Fakten aus der folgenden Liste: Beschaffenheit von Boden oder Gelände, Pflanzen, Gestein, Gewässer, Leute, allgemeine Tierpopulation, Anwesenheit von Wildgeschöpfen, Anwesenheit mächtiger unnatürlicher Kreaturen oder den generellen Zustand der natürlichen Umgebung.

Im Freien funktioniert der Zauber innerhalb eines Radius von 1,5 km pro Zauberstufe. In natürlichen unterirdischen Umgebungen – Höhlen, Kavernen und ähnlichem – ist der Zauber weniger wirksam und sein Radius ist auf 30 m pro Zauberstufe beschränkt. Wo die Natur durch Bauwerke oder Siedlungen verdrängt wurde, wie etwa in Städten, Fabriken oder Raumschiffen, funktioniert der Zauber nicht.

ENERGIESCHEIBE SCHLEUDERN 2

Schule Hervorrufung (Energie)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziele Bis zu fünf Kreaturen; siehe Text
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja
Du erschaffst eine wirbelnde Scheibe aus reiner, schimmernder Energie und schleuderst sie auf einen Gegner in Reichweite. Es besteht die Möglichkeit, dass du in der Nähe befindliche Feinde durch Querschläger ebenfalls triffst. Wähle das ursprüngliche Ziel und führe einen Fernkampfangriff gegen dessen ERK durch. Trifft der Angriff, verursacht die Scheibe 3W6 Energieschaden. Danach prallt die Scheibe ab und trifft bis zu vier weitere Kreaturen deiner Wahl, die nicht weiter als 4,50 m vom letzten Ziel entfernt sein dürfen. Führe nacheinander einen Fernkampfangriff gegen die ERK jedes folgenden Ziels durch. Die Scheibe fügt jedem getroffenen Nebenziel 2W6 Energieschaden zu (dieser Schaden wird für jedes Ziel separat gewürfelt). Die Scheibe prallt immer weiter ab, bis sie Angriffswürfe gegen fünf Kreaturen durchgeführt hat, oder bis es keine gültigen Ziele mehr gibt, oder bis du den Zauber willentlich beendest. Eine Kreatur kann durch eine einzelne Anwendung dieses Zaubers nur einmal Schaden erleiden.

Die Energiescheibe unterliegt Zauberresistenzen, daher muss du einen Zauberstufenwurf (1W20 + deine Zauberstufe) gegen jedes Ziel mit Zauberresistenz ablegen, bevor du bestimmst, ob das Ziel möglicherweise Schaden erleidet. Misslingt dir dieser Wurf, endet der Zauber.

Die genaue Form der Energiescheibe ist oberflächlich veränderbar. Als Teil des Wirkens dieses Zaubers, kann ein Zauberkundiger entscheiden, sie anders zu formen als eine traditionelle Scheibe. Zum Beispiel ist es unter Anhängern Desnas weit verbreitet, mithilfe dieses Zaubers ein Sternmesser aus Energie zu erschaffen. Der Zauber verursacht nach wie vor dieselbe Menge Schaden wie oben beschrieben, unabhängig von der Form der Scheibe.

ENERGIESTOSS 2

Schule Hervorrufung (Energie)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite 9 m
Wirkungsbereich Kegelförmige Explosion
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Reflex, teilweise, siehe Text; **Zauberresistenz** Ja
Du sammelst mystische Energie und lässt sie in einer mächtigen Woge aus deinen Fingerspitzen hervorschießen, um deinen Feinden Schaden zuzufügen und sie möglicherweise rückwärts zu schleudern. Dieser Zauber fügt jeder Kreatur im Wirkungsbereich 2W6 Energieschaden zu, außer ihr gelingt ein Reflexwurf, der den Schaden halbiert.

Zusätzlich wirkt die Energie dieses Zaubers effektiv wie ein Ansturm gegen alle Kreaturen im Wirkungsbereich. Führe ein einzelnes Ansturm-Manöver durch, das deine Zauberstufe + den Modifikator deines Schlüsselattributs als Angriffsbonus verwendet. Vergleiche das Ergebnis mit der KRK + 8 jedes Ziels. Bist du erfolgreich, wird diese Kreatur um 1,5 m zurückgestoßen, plus zusätzliche 1,5 m für je 5 Punkte, die dein Angriffswurf die KRK + 8 der Kreatur übersteigt. Liegt ein Hindernis auf dem Weg, hält die Kreatur stattdessen am Hindernis an.

ENERGIESTRAHL 0

Schule Beschwörung (Erschaffung)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele Eine Kreatur oder ein Gegenstand
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja
Wenn du diesen Zauber wirkst, wähle entweder Säure, Kälte, Elektrizität oder Feuer. Der Zauber erhält diese Kategorie. Du feuerst einen Strahl auf das Ziel ab und musst einen Fernkampfangriff gegen seine ERK durchführen. Bei einem Treffer verursacht der Strahl 1W3 Schaden der ausgewählten Energieart.

ENERGIEWAND 5

Schule Hervorrufung (Energie)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt Wand mit einer Fläche von bis zu 1 Quadrat mit 3 m Seitenlänge pro Stufe
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein
Energiewand erzeugt eine unsichtbare Wand aus reiner Energie. Du kannst die Wand zu einer flachen, senkrechten Ebene formen, die eine Fläche von bis zu 3 m x 3m/Stufe besitzt. Die Wand muss durchgehend und ununterbrochen sein, wenn sie erschaffen wird. Wird ihre Oberfläche durch einen Gegenstand oder eine Kreatur unterbrochen, schlägt der Zauber fehl.

Für Effekte, die ein Energiefeld nicht durchdringen können, zählt dies als ein Energiefeld. Die Wand ist unbeweglich und kann nicht so einfach zerstört werden. Eine Energiewand ist immun gegen *Magie bannen*. *Mächtige Magie bannen*, das die *Energiewand* ausdrücklich zum Ziel hat, kann sie bannen, aber die Zauberstufe der Energiewand wird als um 5 höher als die tatsächliche Zauberstufe behandelt. Eine Energiewand kann mit Zaubern und Angriffen normal beschädigt werden, hat aber eine Härte von 30 und 300 Trefferpunkte. *Auflösung* zerstört eine Energiewand augenblicklich.

Odemwaffen und Zauber können die Wand von keiner Seite aus durchdringen, mithilfe von *Dimensionstür*, *Teleportieren* und ähnlichen Effekten kann die Barriere jedoch umgangen werden. Die Wand blockiert ätherische Kreaturen genauso wie materielle Kreaturen (ätherische Kreaturen können die Wand im Normalfall jedoch umgehen, indem sie durch materielle Böden und Decken um sie herum gehen). Blickangriffe wirken durch eine Energiewand normal.

ENTKRÄFTENDER STRAHL 3

Schule Nekromantie
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele Eine Kreatur

Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe
Rettungswurf Zähigkeit, teilweise, siehe Text; **Zauberresistenz** Ja
Du erschaffst einen schwächenden Strahl aus Magie. Du musst einen Fernkampfangriffswurf gegen die ERK deines Gegners durchführen. Triffst du, erhält das Ziel sofort für die Wirkungsdauer des Zaubers den Zustand Entkräftet. Eine Kreatur, der ein Zähigkeitswurf gelingt, ist nur Erschöpft, außer sie ist bereits Erschöpft. In diesem Fall wird sie trotz des bestandenen Rettungswurfs Entkräftet.

Dieser Zauber hat keine Wirkung auf eine Kreatur, die bereits Entkräftet ist. Anders als normale Entkräftung oder Erschöpfung endet der Effekt, sobald die Wirkungsdauer des Zaubers endet.

ENTKRÄFTUNG 4

Schule Nekromantie
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele Eine Kreatur
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja
Du feuerst einen schwarzen Strahl auf das Ziel ab und musst einen Fernkampfangriff gegen seine ERK durchführen. Wenn du triffst, erleidet das Ziel 1W4 temporäre negative Stufen. Negative Stufen sind kumulativ. Überlebt das Ziel, erholt es sich von den negativen Stufen nach einer Anzahl Stunden in Höhe deiner Zauberstufe (maximal nach 15 Stunden). Eine untote Kreatur, die von dem Strahl getroffen wird, erhält dadurch 1 Stunde lang 10 temporäre Trefferpunkte.

ENTLADEN 3

Schule Bannzauber
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziele Eine Kreatur oder ein technischer Gegenstand
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz** Nein
Du kannst die Ladungen eines einzelnen technischen Gegenstands auflösen, einen einzelnen elektrisch betriebenen technischen Gegenstand, der keine Ladungen nutzt, seiner Energie berauben, oder ein Konstrukt der Art Technisch beträchtlich behindern. Ist ein Gegenstand mit Ladungen das Ziel des Zaubers, verliert der Gegenstand alle seine verbliebenen Ladungen. Wird der Gegenstand durch Elektrizität, aber ohne Ladungen betrieben, werden seine Funktionen 1W4 Runden lang unterdrückt. Ist eine Kreatur, die nicht der Art Technisch angehört, das Ziel des Zaubers, betrifft er einen zufälligen geladenen oder elektrisch betriebenen Gegenstand im Besitz dieser Kreatur. Ist das Ziel ein Konstrukt der Unterart Technisch, erhält diese den Zustand Wankend und kann 1W4 Runden lang keine auf Energie basierenden Angriffe durchführen. Ein Konstrukt der Unterart Technisch, das von diesem Zauber betroffen ist, kann am Ende jeder Runde einen Zähigkeitswurf durchführen, um den Effekt abzuschütteln.

MÄCHTIGES ENTLADEN 6

Schule Bannzauber
Ziele oder Wirkungsbereich Eine Kreatur oder ein technischer Gegenstand, oder ein Explosionsradius von 6 m
Dieser Zauber funktioniert wie *Entladen*, mit der Ausnahme, dass er mehrere technische Gegenstände entladen kann. Du kannst ihn auf zwei Arten einsetzen: als eine Flächenentladung oder eine gezielte Entladung.

Flächenentladung: Wenn er auf diese Art eingesetzt wird, betrifft der Zauber alles in einem Explosionsradius von 6 m. Jede Kreatur im Wirkungsbereich ist wie von *Entladen* betroffen (nur ein Gegenstand im Besitz der Kreatur ist betroffen), und jeder nicht getragene Gegenstand ist auf die gleiche Weise betroffen.

Gezielte Entladung: Hat dieser Zauber eine einzelne Kreatur zum Ziel, kann er pro 4 Zauberstufen, die du hast, einen zufällig ermittelten Gegenstand unter den geladenen oder elektrisch betriebenen Besitztümern des Ziels entladen.

ERINNERUNG VERÄNDERN 5

Schule Verzauberung (Zwang, Geistesbeeinflussung)
Zeitaufwand 1 Runde; siehe Text
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele Eine lebende Kreatur
Wirkungsdauer Permanent
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Du dringst in den Geist des Ziels ein und kannst dort bis zu 5 Minuten seiner Erinnerungen auf folgende Arten und Weisen verändern.

- Lösche jegliche Erinnerung an ein Ereignis aus, welches das Ziel tatsächlich erlebt hat. Der Zauber kann *Person bezaubern*, *Einflüsterung* oder ähnliche Zauber nicht aufheben.
- Ermögliche es dem Ziel, sich ein Ereignis perfekt ins Gedächtnis zu rufen, das es tatsächlich erlebt hat.
- Verändere Einzelheiten eines Ereignisses, welches das Ziel tatsächlich erlebt hat.
- Pflanze dem Ziel eine Erinnerung an ein Ereignis ein, welches es niemals erlebt hat.

Das Wirken des Zaubers dauert 1 Runde. Schlägt der Rettungswurf des Ziels fehl, verbringst du bis zu 5 Minuten (also soviel Zeit, wie du in der Erinnerung des Opfers verändern willst) damit, die gewünschten Veränderungen an den Erinnerungen zu visualisieren. Wenn deine Konzentration gestört wird, bevor du die Visualisierung abgeschlossen ist, oder sich das Ziel zu irgendeinem Zeitpunkt während dieser Zeit aus der Reichweite des Zaubers entfernt, schlägt der Zauber fehl.

Eine veränderte Erinnerung beeinflusst nicht unbedingt die Handlungen des Ziels, vor allem, wenn sie der natürlichen Haltung der Kreatur widerspricht. Eine unlogische veränderte Erinnerung wird üblicherweise als schlechter Traum, Halluzination oder durch eine ähnliche Ausrede abgetan.

ERSCHAFFUNG 4-5

Schule Beschwörung (Erschaffung)
Zeitaufwand 1 Minute
Reichweite 0 m
Effekt Ein nichtmagischer, nichttechnischer Gegenstand aus nichtlebender Materie von bis zu 1 Masse/Stufe; siehe Text
Wirkungsdauer siehe Text
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein
Du erschaffst einen nichtmagischen, nichttechnischen, nicht getragenen Gegenstand aus nichtlebender Materie. Das Volumen des erschaffenen Gegenstands darf 30 cm x 30 cm (oder Masse 1) pro Zauberstufe nicht überschreiten. Du musst einen erfolgreichen, passenden Wurf auf Technik oder Beruf durchführen, um einen komplexen Gegenstand zu erschaffen, und du kannst keinen Verbrauchsgegenstand erschaffen.

4. Grad: Wenn du *Erschaffung* als einen Zauber des 4. Grades wirkst, erschafft er einen Gegenstand aus pflanzlicher Materie (wie etwa Holz), der eine Gegenstandsstufe von bis zu einem Drittel deiner Zauberstufe hat. Die Wirkungsdauer ist 1 Stunde/Zauberstufe.

5. Grad: Wenn du *Erschaffung* als einen Zauber des 5. Grades wirkst, erschafft er einen Gegenstand aus pflanzlicher Materie oder Gesteinsmaterial: Kristall, Metall, Stein oder Ähnliches. Der Gegenstand hat eine Gegenstandsstufe von bis zu deiner halben Zauberstufe. Die Wirkungsdauer hängt von der Härte und der Seltenheit des erschaffenen Gegenstands ab, wie in der folgenden Tabelle vorgegeben:

BEISPIELE FÜR HÄRTE UND SELTENHEIT	WIRKUNGSDAUER
Pflanzliche Materie	2 Stunden/Stufe
Stein, Kristall, unedle Metalle	1 Stunde/Stufe
Edelmetalle	20 Minuten/Stufe
Edelsteine	10 Minuten/Stufe
Seltene Metalle*	1 Runde/Stufe

* Umfasst Adamant, Alchemistensilber, Mithral und Himmelsmetallllegierungen. Du kannst *Erschaffung* auf dem 5. Grad nicht nutzen, um einen Gegenstand aus kaltem Eisen zu erschaffen .

ERSCHÖPFUNG 0

Schule Nekromantie
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Berührung
Ziele Eine Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Du führst einen Nahkampfangriff gegen die ERK eines einzelnen Ziels durch, wobei du statt deines Stärkemodifikators den Modifikator deines Schlüsselattributs auf den Angriff addierst, falls dieser höher ist. Das Ziel muss einen erfolgreichen Zähigkeitswurf ablegen oder ist für die Wirkungsdauer des Zaubers Erschöpft. Dieser Zauber hat keine Wirkung auf eine bereits erschöpfte Kreatur. Das Wirken dieses Zaubers provoziert keinen Gelegenheitsangriff.

EXPLOSION 3

Schule Hervorrufung (Feuer)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Wirkungsbereich Explosionsradius von 6 m
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Reflex halbiert; **Zauberresistenz** Ja
Du verwandelst eine benutzte Batterie auf magische Weise in einen mächtigen Sprengsatz, der in gerader Linie auf einen Knotenpunkt des Spielplans in Reichweite geworfen wird. Dort detoniert er und fügt allen Kreaturen und Gegenständen im Wirkungsbereich 9W6 Feuerschaden zu. Wenn du die Batterie durch eine enge Öffnung schleuderst, musst du einen Fernkampfangriff (üblicherweise gegen eine Rüstungsklasse von 10 für eine enge Öffnung oder eine Rüstungsklasse von 15 für eine extrem enge Öffnung) durchführen, um zu verhindern, dass sie den Rand trifft und zu früh detoniert.

FEUERWAND 4

Schule Hervorrufung (Feuer)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Effekt Wand aus Flammen von bis zu 6 m Länge/Stufe oder ein Ring aus Feuer mit einem Radius von bis zu 1,50 m/2 Stufen; beide Formen sind 6 m hoch
Wirkungsdauer Konzentration + 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja
Ein unbeweglicher, lodernder Vorhang aus blickdichtem, violett schimmerndem Feuer erscheint. Eine Seite der Wand nach deiner Wahl sendet Hitzewellen aus, die Kreaturen innerhalb von 3 m 2W6 Feuerschaden zufügen und denjenigen, die zwischen 3 m und 6 m entfernt sind, 1W6 Feuerschaden zufügen. Die Wand verursacht diesen Schaden bei ihrer Entstehung und danach jede Runde in deinem Zug. Jede Kreatur, die sich durch die Wand hindurch bewegt, erleidet 5W6 Feuerschaden. Die Wand fügt untoten Kreaturen den doppelten Schaden zu.

Rufst du die Wand an einer Stelle hervor, an der sich Kreaturen befinden, erleidet jede Kreatur Schaden, als würde sie sich durch die Wand hindurch bewegen. Nimmt ein Bereich der Wand von 1,50 m Länge innerhalb 1 Runde insgesamt 20 Kälteschaden oder mehr, verschwindet dieser Bereich.

FLEISCH NEU VERKABELN 4

Schule Verwandlung
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziele Eine lebende Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A); siehe Text
Rettungswurf Willen keine Wirkung, und Zähigkeit halbiert, siehe Text; **Zauberresistenz** Ja
Wie beim Manipulieren des Codes, aus dem ein Computerprogramm besteht, kannst du die DNS des Ziels manipulieren, um die Lebensfunktionen des jeweiligen Ziels auf schmerzhafte Weise umzugestalten, so dass sie den kalten und starren Prozessen eines Roboters entsprechen. Das Ziel muss einen erfolgreichen Willenswurf ablegen, ansonsten werden alle seine Bewegungsraten halbiert und es erleidet in seinem Zug 3W6 Hiebschaden pro Runde, da seine inneren Organe sich verlagern und verwandeln, um sich mehr den internen Kompenten eines Roboters anzugleichen. Jede Runde kann das Ziel einen Zähigkeitswurf ablegen, um zu versuchen, den durch diesen Zauber verursachten Schaden zu halbieren.

Solange dieser Zauber wirkt, wird der Körper des Ziels sichtlich roboterartiger: Seine Stimme wird metallisch und abgehackt, seine Bewegungen ruckartig und sein Gesicht wird bewegungs- und emotionslos. Das Ziel gilt als auf dem falschen Fuß erwischt und erleidet einen Malus von –2 auf alle Würfe auf Motiv erkennen sowie auf alle Fertigkeits- und Attributswürfe, die auf Charisma und Geschicklichkeit basieren.

MASSEN-FLEISCH NEU VERKABELN 6

Schule Verwandlung
Ziele Bis zu eine lebende Kreatur pro Stufe, Ziele dürfen nicht weiter als 9 m voneinander entfernt sein
Dieser Zauber funktioniert wie *Fleisch neu verkabeln*, mit den obigen Ausnahmen.

FLEISCH ZU STEIN 6

Schule Verwandlung
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele Eine Kreatur
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Du feuerst einen blassgrauen Strahl auf dein Ziel ab, indem du einen Fernkampfangriff gegen die ERK deines Ziels durchführst, aber du kannst statt deines Geschicklichkeitsmodifikators den Bonus deines Schlüsselattributs auf diesen Angriff addieren, falls dieser höher ist. Wenn du triffst und der Zähigkeitswurf deines Ziels misslingt, wird es mitsamt all seiner getragenen Ausrüstung in eine geist- und bewegungslose Statue verwandelt. Wird eine durch diesen Zauber entstandende Statue zerstört oder beschädigt, zeigt die Kreatur (falls sie jemals wieder in ihren Originalzustand gebracht wird) denselben Schaden und dieselben Deformierungen. Die Kreatur ist nicht tot, gibt aber auch bei näherer Betrachtung kein Lebenszeichen von sich. Nur Kreaturen, die aus Fleisch bestehen, werden von diesem Zauber betroffen.

Wird dieser Zauber auf eine steinerne Kreatur gewirkt, die einmal aus Fleisch war, wird die Versteinerung rückgängig gemacht.



FLIEGEN 1-6

Schule Verwandlung
Zeitaufwand 1 Standardaktion; siehe Text
Reichweite siehe Text
Ziele siehe Text
Wirkungsdauer siehe Text
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz Ja (harmlos)

Du veränderst die magischen Partikel um ein oder mehrere Ziele herum, um sie entweder langsamer fallen zu lassen, sanft aufsteigen oder herabsinken oder über kurze oder lange Entfernungen fliegen zu lassen.

1. Grad: Wenn du *Fliegen* als Zauber des 1. Grades wirkst, kannst du pro Stufe einen mittelgroßen oder kleineren Gegenstand oder eine mittelgroße oder kleinere Kreatur in naher Reichweite (7,5 m + 1,5 m/2 Stufen) als Ziel wählen. Die Ziele dürfen nicht weiter als 6 m voneinander entfernt sein. Eine große Kreatur oder ein großer Gegenstand zählt als zwei mittelgroße Kreaturen oder Gegenstände, eine riesige Kreatur oder ein riesiger Gegenstand zählt als vier mittelgroße Kreaturen oder Gegenstände und so weiter. Die betroffenen Ziele fallen augenblicklich langsamer, mit einer Bewegungsrate von 18 m pro Runde (was etwa einem Sturz von kaum 2 m Höhe entspricht). Das Ziel nimmt bei der Landung keinen Schaden, solange der Zauber wirkt. Dieser Zauber betrifft keine Kreaturen im Sturmangriff oder fliegende Kreaturen.

Für jedes Ziel hält die Anwendung dieses Zaubers an, bis das Ziel landet oder bis zu 1 Runde pro Zauberstufe (je nachdem, was früher eintritt).

Dieser Zauber kann auf dem 1. Grad als Reaktion gewirkt werden, aber wenn du das tust, kannst du in deiner nächsten Runde keine Standardaktion ausführen.

2. Grad: Wenn du *Fliegen* als Zauber des 2. Grades wirkst, kannst du dich selbst oder eine einzelne bereitwillige oder bewusstlose Kreatur oder einen nicht getragenen Gegenstand (mit einem Gesamtgewicht von bis zu 45 kg/Stufe oder Masse 10/Stufe) in naher Reichweite als Ziel wählen. Der Zauber erlaubt dir, das Ziel nach Belieben auf und ab zu bewegen. Jede Runde kannst du als eine Bewegungsaktion das Ziel auf mentale Weise um 6 m aufsteigen oder herabsinken zu lassen. Du kannst das Ziel nicht horizontal bewegen. Eine levitierte Kreatur, die mit einer Nahkampf- oder Fernkampfwaffe angreift, ist dabei sehr instabil. Der erste Angriff erleidet einen Malus von –1 für seine Angriffswürfe, der zweite einen Malus von –2 und so weiter, bis zu einem Maximum von –5. Wenn eine Kreatur eine ganze Runde aufwendet, um sich zu stabilisieren, beginnt sie wieder bei –1.

Diese Anwendung des Zaubers hält 1 Minute/Zauberstufe an und ist aufhebbar.

3. Grad: Wenn du *Fliegen* als Zauber des 3. Grades wirkst, kannst du eine einzelne bereitwillige oder bewusstlose berührte Kreatur als Ziel wählen und ihr die Fähigkeit zu fliegen verleihen. Das Ziel kann mit einer Bewegungsrate von 18 m fliegen. Seine Manövrierfähigkeit ist durchschnittlich. Mit Hilfe dieses Zaubers zu fliegen, erfordert nicht mehr Konzentration, als zu gehen, das Ziel kann also normal angreifen oder zaubern. Das Ziel kann auch Sturmangriffe ausführen, aber nicht rennen, und es kann nicht mehr Gewicht tragen, als es seine normale Traglast erlaubt. Das Ziel erhält außerdem einen Bonus auf Würfe auf Akrobatik zum Fliegen, welcher der Hälfte deiner Zauberstufe entspricht.

Sollte die Wirkungsdauer enden, während das Ziel noch in der Luft ist, sinkt das Ziel 1W6 Runden lang 18 m pro Runde zu Boden. Erreicht es innerhalb dieser Zeitspanne den Boden, landet es sicher. Falls nicht, fällt es die restliche Entfernung und erleidet 1W6 Schadenspunkte pro 3 m, die es fällt.

Dieser Zauber hält 1 Minute pro Zauberstufe an.

4. Grad: Wenn du *Fliegen* als Zauber des 4. Grades wirkst, kannst du eine einzelne bereitwillige oder bewusstlose berührte Kreatur



als Ziel wählen und den Zauber wie auf dem 3. Grad auf sie wirken lassen, außer dass die Flugbewegungsrate des Ziels um 3 m erhöht wird und der Zauber 10 Minuten pro Zauberstufe anhält.

5. Grad: Wenn du *Fliegen* als Zauber des 5. Grades wirkst, kannst du dich selbst als Ziel wählen und den Zauber wie auf dem 4. Grad auf dich wirken lassen, außer dass der Zauber 1 Stunde pro Zauberstufe anhält. Wenn du diese Flugbewegungsrate für die Langstreckenbewegung nutzt, kannst du dich Eilen, ohne nichttödlichen Schaden zu erleiden (ein Gewaltmarsch erfordert aber weiterhin Konstitutionswürfe). Du kannst innerhalb von 8 Stunden Flug 225 km zurücklegen (oder 128 km mit einer Bewegungsrate von 15 m).

6. Grad: Wenn du *Fliegen* als Zauber des 6. Grades wirkst, kannst du mehrere bereitwillige oder bewusstlose Kreaturen in naher Reichweite als Ziel wählen (7,5 m + 1,5 m/2 Stufen) und den Zauber wie auf dem 3. Grad auf sie wirken lassen. Du kannst 1 Kreatur/Zauberstufe als Ziel wählen. Die Ziele dürfen nicht weiter als 9 m voneinander entfernt sein. Diese Anwendung des Zaubers hält 10 Minuten/Zauberstufe an.

FLUCH 3

Schule Nekromantie (Fluch)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Berührung
Ziele Eine Kreatur
Wirkungsdauer Permanent
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Du belegst das Ziel mit einem schrecklichen Fluch, der es entweder seiner allgemeinen Kompetenz oder seiner Fähigkeit, schnell und entschlossen zu denken und zu handeln, beraubt. Wähle eine der folgenden Möglichkeiten aus.

- Das Ziel erhält einen Malus von – 4 auf Attributs-, Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitswürfe.
- Das Ziel hat jede Runde nur eine Chance von 50 %, normal handeln zu können; ansonsten kann es keine Aktion ausführen.

Du kannst dir auch deinen eigenen Fluch ausdenken (siehe Leiden auf Seite 414, um ein paar Ideen zu erhalten), er sollte aber nicht mächtiger sein als die oben beschriebenen Flüche. Der Fluch, der durch diesen Zauber auferlegt wurde, kann nicht gebannt werden, aber mit *Verzauberung brechen*, *Wunder*, *Leiden entfernen* oder *Wunsch* entfernt werden.

Das Wirken dieses Zaubers provoziert keinen Gelegenheitsangriff. *Fluch* ist der Gegenzauber zu *Leiden entfernen*.

FORTSCHICKEN 4-5 4-5

Schule Bannzauber
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele siehe Text
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Willen, keine Wirkung, siehe Text;
Zauberresistenz Ja

Dieser Zauber schickt eine extraplanare Kreatur sofort von deiner momentanen Ebene fort und lässt sie auf der Stelle verschwinden – üblicherweise wird sie auf ihre Heimatebene zurückgeschickt, es besteht jedoch eine Chance von 20 %, dass sie auf eine zufällige andere Ebene als ihre Heimatebene geschickt wird. Du kannst die Erfolgschance des Zaubers erhöhen, indem du einen Gegenstand oder eine Substanz vorzeigst, die das Ziel fürchtet, hasst oder der es auf sonstige Weise abgeneigt ist. Du erhältst einen Situationsbonus von +1 für deine Zauberstufenwürfe, um die Zauberresistenz des Ziels zu überwinden (sofern es eine besitzt), und der Rettungswurf-SG des Zaubers steigt um 2. Nach Ermessen des Spielleiters könnten einige seltene Gegenstände auch zweimal verwendet werden und einen Situationsbonus von +2 für den Zauberstufenwurf zur Überwindung der Zauberresistenz verleihen und den Rettungswurf-SG des Zaubers um 4 erhöhen.

4. Grad: Wenn du *Fortschicken* als einen Zauber des 4. Grads wirkst, betrifft er 1 extraplanare Kreatur.

5. Grad: Wenn du *Fortschicken* als einen Zauber des 5. Grads wirkst, betrifft er eine Anzahl an extraplanaren Kreaturen, deren Gesamt-HG nicht höher ist als deine Stufe + 2. Die Ziele dürfen nicht weiter als 9 m voneinander entfernt sein.

FURCHT 1-4

Schule Verzauberung (Emotion, Furcht, Geistesbeeinflussung)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite siehe Text
Ziele siehe Text
Wirkungsdauer siehe Text
Rettungswurf Willen, teilweise; **Zauberresistenz** Ja

Mit einem einzelnen mentalen Stoß kannst du die größten Albträume eines oder mehrerer Ziele entfesseln. Ein Ziel, dessen Willenswurf gegen diesen Zauber gelingt, ist für 1 Runde Erschüttert.

1. Grad: Wenn du *Furcht* als Zauber des 1. Grades wirkst, betrifft er eine einzelne lebende Kreatur mit HG 4 oder niedriger in naher Reichweite (7,5 m + 1,5 m/2 Stufen). Das Ziel muss einen Willenswurf bestehen oder ist für 1W4 Runden Verängstigt.

2. Grad: Wenn du *Furcht* als Zauber des 2. Grades wirkst, betrifft er eine lebende Kreatur mit HG 4 oder niedriger pro 3 Zauberstufen in mittlerer Reichweite (30 m + 3 m/Stufe). Die Ziele dürfen nicht weiter als 9 m voneinander entfernt sein. Jedes Ziel muss einen Willenswurf bestehen oder ist für 1 Minute Verängstigt.

3. Grad: Wenn du *Furcht* als Zauber des 3. Grades wirkst, betrifft er alle lebenden Kreaturen mit HG 8 oder niedriger in einer 9 m großen kegelförmigen Explosion. Jedes Ziel muss einen Willenswurf bestehen oder ist für 1 Minute in Panik. Wird eine panische Kreatur in die Ecke gedrängt, kauert sie sich zusammen.

4. Grad: Wenn du *Furcht* als Zauber des 4. Grades wirkst, betrifft er alle lebenden Kreaturen in einer 9 m großen kegelförmigen Explosion, unabhängig von ihrem HG. Jedes Ziel muss einen Willenswurf bestehen oder ist für 1 Minute in Panik. Wird eine panische Kreatur in die Ecke gedrängt, kauert sie sich zusammen.

GEDANKENSONDE 4

Schule Erkenntnis (Geistesbeeinflussung)
Zeitaufwand 1 Minute
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele Eine Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf Willen, keine Wirkung, siehe Text; **Zauberresistenz** Ja

Du kannst auf die Erinnerungen und das Wissen des Ziels zugreifen, und du kannst diesem die Informationen, die du willst, unfreiwillig entreißen.

Du kannst versuchen, pro Runde die Antwort auf eine Frage deiner Wahl zu erfahren. Nach jeder Frage kann das Ziel einen Willenswurf ablegen, um den Zauber zu beenden. Misslingt der Wurf, kann die Kreatur einen Wurf auf Bluffen (SG 11 + dein Modifikator auf Motiv erkennen) ablegen. Misslingt ihr der Wurf auf Bluffen, kannst du die Antwort erhalten, die du benötigst. Gelingt ihr der Wurf, erhältst du keine Informationen. Gelingt ihr der Wurf um 5 oder mehr, antwortet sie nach ihrem Belieben, und du hältst diese falsche Antwort für die Wahrheit. Deine Fragen sind rein telepathischer Natur, und die Antworten auf diese Fragen werden direkt in deinen Verstand übermittelt. Du und das Ziel müssen nicht dieselbe Sprache sprechen. Weniger intelligente Kreaturen können als Antwort auf deine Frage aber unter Umständen nur zutreffende Sinneseindrücke übermitteln.

GEDANKENSTOSS 1–6

Schule Erkenntnis (Geistesbeeinflussung)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele Eine Kreatur
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Willen, halbiert; **Zauberresistenz** Ja

Du erahnst den verwundbarsten Teil des Verstandes deines Gegners und überlädst ihn mit einem Überfluss an psychischen Informationen. Das Ziel kann einen Willenswurf ablegen, um den durch diesen Zauber verursachten Schaden zu halbieren. Dieser Zauber hat keine Wirkung auf Kreaturen ohne einen Intelligenzwert.

1. Grad: Wenn du *Gedankenstoß* als einen Zauber des 1. Grades wirkst, fügt er dem Ziel 2W10 Schaden zu.

2. Grad: Wenn du *Gedankenstoß* als einen Zauber des 2. Grades wirkst, fügt er dem Ziel 4W10 Schaden zu.

3. Grad: Wenn du *Gedankenstoß* als einen Zauber des 3. Grades wirkst, fügt er dem Ziel 7W10 Schaden zu.

4. Grad: Wenn du *Gedankenstoß* als einen Zauber des 4. Grades wirkst, fügt er dem Ziel 10W10 Schaden zu und das Ziel erhält für 1 Runde den zustand Erschöpft, wenn ihm sein Rettungswurf misslingt.

5. Grad: Wenn du *Gedankenstoß* als einen Zauber des 5. Grades wirkst, fügt er dem Ziel 15W10 Schaden zu. Das Ziel erhält für 1 Runde den Zustand Entkräftet, wenn ihm der Rettungswurf misslingt, und für 1 Runde den Zustand Erschöpft, wenn ihm der Rettungswurf gelingt.

6. Grad: Wenn du *Gedankenstoß* als einen Zauber des 6. Grades wirkst, fügt er dem Ziel 17W10 Schaden zu. Das Ziel erhält für 1 Runde die Zustände Entkräftet und Betäubt, wenn ihm der Rettungswurf misslingt, und für 1 Runde den Zustand Erschöpft, wenn ihm der Rettungswurf gelingt.

GEDANKENVERBINDUNG 1

Schule Erkenntnis (Geistesbeeinflussung)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Berührung
Ziele Eine Kreatur
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Du verbindest deinen Verstand mit dem einer berührten Kreatur, um innerhalb eines Augenblicks rasch eine große Menge an komplexen Informationen zu übermitteln. Du entscheidest, was das Ziel erfährt, maximal aber so viel Informationen, wie man sie andernfalls innerhalb von 10 Minuten übermitteln könnte. Diese Information wird in Form einer Reihe visueller und emotionaler Eindrücke vermittelt und ist nicht sprachabhängig.

GEDANKEN WAHRNEHMEN 1

Schule Erkenntnis (Geistesbeeinflussung)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite 18 m
Wirkungsbereich Kegelförmige Ausstrahlung
Wirkungsdauer Konzentration, bis zu 1 Minute/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung, siehe Text; **Zauberresistenz** Nein

Du kannst die oberflächlichen Gedanken intelligenter Kreaturen um dich herum wahrnehmen. Die Menge an Informationen, die du erhältst, hängt davon ab, wie lange du einen bestimmten Bereich oder ein Ziel studierst.

1. Runde: Du entdeckst die An- oder Abwesenheit von Gedanken bei wachen Kreaturen mit einer Intelligenz von 1 (oder einem Intelligenzmodifikator von –5) oder höher.

2. Runde: Du entdeckst die Anzahl denkender Präsenzen und deren jeweiligen Intelligenzwert (oder -modifikator). Liegt der höchste Intelligenzwert bei 26 oder höher (oder bei einem Modifikator von +8) oder mindestens 10 Punkte über deinem eigenen Intelligenzwert (oder 5 Punkte höher als dein eigener Intelligenzmodifikator), erhältst du 1 Runde lang den Zustand Betäubt und der Zauber endet. Dieser Zauber ermöglicht es dir nicht, den genauen Standort der denkenden Präsenzen zu bestimmen, falls du die Kreaturen, deren Gedanken du wahrnimmst, nicht auch gleichzeitig siehst.

3. Runde: Du kannst die oberflächlichen Gedanken jeder denkenden Präsenz im Wirkungsbereich lesen. Gelingt dem Ziel aber ein Willenswurf, kannst du die Gedanken nicht lesen und musst *Gedanken wahrnehmen* erneut wirken, um eine neue Chance zu erhalten. Kreaturen, die nur eine tierische Intelligenz (einen Intelligenzwert von 1 oder 2 oder einen Intelligenzmodifikator von –4 oder weniger) besitzen, haben einfache, von ihren Instinkten beherrschte Gedanken.

Jede Runde kannst du mit diesem Zauber Gedanken in einem neuen Bereich wahrnehmen. Dieser Zauber kann Barrieren durchdringen, aber 1 m dicke Erde oder Holz, 30 cm Stein, 2,5 cm herkömmlichen Metalls, eine dünne Schicht Blei oder jede Art von Energiefeld blockiert ihn.

GEISTERHAFTES GERÄUSCH 0 0

Schule Illusion
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt Illusionäres Geräusch
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf Willen, anzweifeln; **Zauberresistenz** Nein

Du erschaffst ein Geräusch, das lauter oder leiser wird, sich nähert oder entfernt oder an einem Ort verweilt. Du legst beim Wirken des Zaubers fest, um welche Art von Geräusch es sich handelt. Danach kann es sich nicht mehr verändern.

Die Lautstärke entspricht maximal etwa dem Krach, den 20 normale Menschen verursachen können. Somit kannst du also Geräusche erzeugen, die durch reden, singen, rufen, gehen oder rennen verursacht werden, sowie Kampfgeräusche oder das Geräusch kleiner Explosionen. Du kannst Geräusche erschaffen, die wie Maschinen, das unbestimmte Plaudern einer entfernten Unterhaltung oder das Brüllen eines außerirdischen Raubtiers klingen, aber du kannst keine spezifischen Geräusche wie verständliche Sprache oder das eindeutige Summen des Antriebs eines bestimmten Raumschiffs erschaffen.

GENESUNG 4

Schule Beschwörung (Heilung)
Zeitaufwand 3 Runden
Reichweite Berührung
Ziele Eine Kreatur
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Dieser Zauber funktioniert wie *Teilweise Genesung*, hebt aber auch temporäre negative Stufen oder 1 permanente negative Stufe auf. Du musst 5 Reservepunkte ausgeben, wenn du diesen Zauber wirkst, um eine permanente negative Stufe zu entfernen. Dieser Zauber kann innerhalb einer Woche nicht mehr als einmal benutzt werden, um eine permanente negative Stufe von ein und demselben Ziel zu entfernen.

Genesung heilt jeglichen temporären Attributsschaden und stellt jeden permanenten Attributsverlust bei einem einzelnen



Attribut wieder her (Attribut deiner Wahl, falls mehrere betroffen sind). Der Zauber hebt außerdem die Zustände Erschöpft und Entkräftet auf, wenn das Ziel unter diesen leidet, er entfernt jedoch nicht etwaige Quellen für diese Zustände. Ein Ziel, von dem durch diesen Zauber die Zustände Erschöpft oder Entkräftet entfernt wurden, kann innerhalb von 24 Stunden von keinem der beiden Effekte ein weiteres Mal profitieren.

GESCHÄRFTE SINNE 1 1

Schule Verwandlung
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Berührung
Ziele Eine Kreatur
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A)
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Das Ziel erhält einen Verständnisbonus von +2 auf Wahrnehmungswürfe und erhält Dämmersicht. Ziele, die bereits Dämmersicht haben, verdoppeln die Entfernung, die sie durch die Effekt dieses Zaubers sehen können.

GRAVITATION KONTROLLIEREN 6 6

Schule Verwandlung
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Wirkungsbereich Würfelförmiger Bereich mit bis zu 3 m x 3 m Seitenlänge pro 2 Stufen (F)
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung, siehe Text; **Zauberresistenz** Nein

Du kannst die Gravitation in einem Bereich kontrollieren und sie entweder umkehren, zu Schwerelosigkeit oder aber besonders stark werden lassen. Eine Kreatur oder ein Gegenstand im Wirkungsbereich, deren/dessen Rettungswurf gelingt, ist nicht betroffen (wenn sie/er aber im Wirkungsbereich bleibt, muss sie/er jede Runde einen neuen Rettungswurf bestehen oder wird betroffen). Trotzdem könnte sie/er von Nebeneffekten (wie etwa einem aufgrund der umgekehrten Gravitation nach oben fallenden Gegenstand oder einem Gegenstand, der auf sie/ihn herabfällt, sobald der Zauber endet). Du entscheidest, wie sich dieser Zauber auf die Gravitation auswirkt, sobald du ihn wirkst, und du kannst dies nicht ändern, ohne den Zauber erneut zu wirken. Wenn sich zwei Zauber *Gravitation kontrollieren* auf denselben Wirkungsbereich auswirken, heben sie einander im Schnittbereich gegenseitig auf.

Kehrst du die Gravitation in einem Wirkungsbereich um, fallen unbefestigte Gegenstände und Kreaturen nach oben und erreichen innerhalb von 1 Runde das obere Ende des betroffenen Wirkungsbereichs. Bei Kontakt mit einem soliden Objekt (wie etwa einer Decke) während des Fallens wird dieses von fallenden Gegenständen und Kreaturen auf dieselbe Weise getroffen wie bei einem normalen Fall abwärts. Erreicht ein Gegenstand oder eine Kreatur das obere Ende des Wirkungsbereichs des Zaubers, ohne etwas anderes zu treffen, verharrt es dort schwach vibrierend, bis der Zauber endet. Am Ende der Wirkungsdauer des Zaubers fallen betroffene Gegenstände und Kreaturen nach unten. Kreaturen, die fliegen oder levitieren können, können verhindern, zu fallen, egal in welche Richtung.

Erhöhst du die Gravitation im Wirkungsbereich, wiegen Kreaturen und Gegenstände doppelt so viel wie üblich, bewegen sich mit halbierter Bewegungsrate, können nur halb so weit springen wie üblich und können nur halb so viel tragen wie normalerweise. Jedes fliegende Ziel verschlechtert seine Manövrierfähigkeit um einen Schritt (zum Beispiel von durchschnittlich zu unbeholfen, schlechtestenfalls aber unbeholfen) und stürzt zu Boden, außer es führt einen erfolgreichen Wurf auf Akrobatik (SG 25) durch, um zu fliegen und sich in der Luft zu halten.

Ein Bereich mit Schwerelosigkeit funktioniert wie die Umgebung Schwerelosigkeit (siehe Seite XXX 402 XXX). Du kannst diesen Zauber auch verwenden, um Bereiche mit Schwerelosigkeit, hoher Gravitation oder niedriger Gravitation für die Wirkungsdauer wie normale Gravitation zu behandeln (siehe Seite XXX 402 XXX).

GRAVITATIONSSINGULARITÄT 6

Schule Beschwörung (Erschaffung)
Zeitaufwand 1 Runde
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Effekt Gravitationssingularität 1,5 m x 1,5 m Seitenlänge; siehe Text
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du beschwörst einen einzigen Massepartikel mit unendlicher Dichte. Du musst die Singularität in einem Feld beschwören, das weder von Kreaturen noch von Gegenständen besetzt ist. Sobald du das Wirken des Zaubers abgeschlossen hast, zieht die Singularität augenblicklich alle mittelgroßen und kleineren Kreaturen und nicht getragene Gegenstände mit nicht mehr als leichter Masse innerhalb von 9 m auf sich zu. Jede Runde führt die Singularität während deines Zuges ein einzelnes spezielles Kampfmanöver mit einem Angriffsbonus von 4 + deiner Zauberstufe + den Modifikator deines Schlüsselattributs gegen Kreaturen innerhalb von 9 m durch. Vergleiche das Ergebnis mit der KRK + 8 jeder Kreatur. Ist die Singularität erfolgreich, wird diese Kreatur um 1,5 m auf die Singularität zu bewegt, plus zusätzliche 1,5 m für je 5 Punkte, die das Ergebnis die KRK + 8 der Kreatur übersteigt. Nicht getragene Gegenstände werden jede Runde automatisch 3 m auf die Singularität zu bewegt. Wird eine Kreatur oder ein Gegenstand auf ein Feld bewegt, in dem sich die Singularität befindet, wird sie oder er hineingesogen und erleidet am Ende ihres oder seines Zuges in jeder Runde, die sie oder er sich in diesem Feld befindet, 12W6 Schaden.

Eine Kreatur, die in die Singularität hineingesogen wurde, kann keine Aktionen ausführen, außer einer Vollen Aktion, um zu versuchen, sich zu befreien (sie erleidet in der Runde, in der sie sich zu befreien versucht, aber trotzdem Schaden). Eine Kreatur muss entweder einen Wurf auf Athletik (SG = 15 + 1-1/2 × deine Aspirantenstufe) oder auf Stärke (SG 22) bestehen, um der Singularität zu entkommen. Die Singularität fasst bis zu vier mittelgroße Kreaturen oder Gegenstände (zwei kleine Kreaturen oder Gegenstände zählen als eine mittelgroße Kreatur und so weiter). Würde sie weitere Kreaturen in sich aufsaugen, werden solche Kreaturen einfach auf ein benachbartes Feld der Singularität gezogen.

Eine Kreatur innerhalb von 15 m von der Singularität halbiert ihre Bewegungsrate, wenn sie sich von der Singularität wegbewegt. Allerdings kann sie sich mit dem Doppelten ihrer normalen Bewegungsrate bewegen, wenn sie sich auf die Singularität zu bewegt. Begibt sich eine Kreatur an irgendeinem Punkt ihrer Bewegung innerhalb von 9 m von der Singularität, wird sie von deren Kampfmanöver betroffen wie oben beschrieben. Eine Kreatur, die sich weder auf die Singularität zu noch von ihr weg bewegt, bewegt sich mit ihrer normalen Bewegungsrate.

Sobald der Zauber endet, verschwindet die Singularität, und Kreaturen und Gegenstände, die hineingesogen wurden, erscheinen in dem Feld, wo du sie beschworen hast (oder so nahe an diesem Feld wie möglich, falls sie nicht alle hineingepasst haben).

GRIFF DER ENTROPIE 3

Schule Verwandlung
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Berührung
Ziele Ein berührter nichtmagischer künstlich hergestellter Gegenstand (oder das Volumen des Gegenstands innerhalb eines 1 m großen Radius um den berührten Punkt) oder eine berührte künstlich hergestellte Kreatur pro Runde
Wirkungsdauer siehe Text
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz** Nein

Jeder nicht getragene, künstlich hergestellte Gegenstand (aus Einzelteilen zusammengebaut, einschließlich Metall, Holz, Plastik, Glas usw.), den du berührst, zerfällt zu Staub, Rost und Fäulnis. Ist der Gegenstand so groß, dass er nicht in einen Radius von 1 m passt, wird ein Volumen mit 1 m Radius des Materials zerstört. Dies ist ein augenblicklicher Effekt.

Du kannst *Griff der Entropie* im Kampf nutzen, indem du einen Nahkampfangriff gegen die ERK deines Gegners durchführst. Wenn du triffst, senkst du den Bonus auf KRK und ERK einer künstlich hergestellten Rüstung augenblicklich um 3 (bis zu einem Minimum eines Bonus von +0). Beschädigte Rüstung kann mit der Fertigkeit Technik repariert werden. Bei einem erfolgreichen Fertigkeitswurf werden die Rüstungsboni der Rüstung wieder auf ihre Ursprungswerte angehoben. Gegen eine künstlich hergestellte Kreatur (normalerweise Konstrukte, aber keine Untoten) verursacht dieser Angriff stattdessen 6W12 Schaden.

Waffen und Ausrüstung, die von einem Gegner verwendet werden, sind mit diesem Zauber schwerer zu beeinflussen. Du führst das Kampfmanöver Gegenstand zerschmettern gegen den Gegenstand durch. Ist es erfolgreich, fügst du der Waffe oder dem Gegenstand 6W6 Schaden zu.

Wenn er im Kampf eingesetzt wird, hält dieser Zauber 1 Runde/Stufe lang an, und du kannst jede weitere Runde einen einzelnen Nahkampfangriff als Standardaktion ausführen. Das Ziel kann einen Rettungswurf durchführen, um jeweils einen Nahkampfangriff zu vereiteln, aber ein Erfolg beendet nicht den Zauber.

Das Wirken dieses Zaubers provoziert keinen Gelegenheitsangriff.

HARMONISCHE VIBRATIONEN 6

Schule Hervorrufung (Schall)
Zeitaufwand 10 Minuten
Reichweite Berührung
Ziele Ein freistehendes Gebäude oder Fahrzeug
Wirkungsdauer bis zu 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja

Indem du dich selbst auf ein freistehendes Gebäude oder Fahrzeug (keine Raumschiffe) einstimmst, kannst du eine schädliche Vibration in diesem Bauwerk oder Fahrzeug erzeugen. Sobald sie einsetzen, verursachen die Schwingungen pro Runde 2W10 Punkte Schallschaden am Ziel, Härte wird umgangen. Du kannst dich zum Zeitpunkt des Wirkens dafür entscheiden, die Wirkungsdauer des Zaubers zu beschränken, ansonsten währt der Zauber 1 Runde pro Stufe. Wird der Zauber auf ein nicht freistehendes Gebäude gewirkt, zerstreut das umgebende Material den Effekt und es entsteht kein Schaden.

Harmonische Vibrationen hat keinen Einfluss auf Kreaturen (auch nicht wenn sie Konstrukte sind).

HAST 3 3

Schule Verwandlung
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele Bis zu eine Kreatur/Stufe, Ziele dürfen nicht weiter als 9 m voneinander entfernt sein
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Die anvisierte Kreatur kann sich schneller bewegen und schneller handeln als normal. Diese zusätzliche Geschwindigkeit hat mehrere Effekte.

Bei einem Vollen Angriff kann eine betroffene Kreatur auch noch eine separate Bewegungsaktion ausführen, um sich zu bewegen. Die Bewegung kann vor, nach oder zwischen den Angriffen des Vollen Angriffs erfolgen. Alle Bewegungen müssen zur selben Zeit erfolgen.

Alle Bewegungsraten der betroffenen Kreatur (einschließlich der Grundbewegungsrate sowie beim Graben, Klettern, Fliegen und Schwimmen) steigen um 9 m bis zu einem Maximum, das dem Doppelten der jeweiligen normalen Bewegungsrate der Kreatur entspricht. Diese Steigerung zählt als Verbesserungsbonus und betrifft auch die Sprungreichweite der Kreatur, wie es bei einer gesteigerten Bewegungsrate der Fall ist. Mehrere Effekte von *Hast* sind nicht miteinander kumulativ. *Hast* bannt und ist der Gegenzauber zu *Verlangsamen*.

HEILENDER SCHROTTBOT 3

Schule Verwandlung
Zeitaufwand 1 Runde
Reichweite Berührung
Ziele Inaktive elektronische Ausrüstung mit Masse 1; siehe Text
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du verwandelst einen Haufen Technikschrott in einen Roboter, der grundlegende Heiltätigkeiten ausführen kann.

Du musst dafür inaktive, nicht funktionstüchtige technische Ausrüstung mit mindestens Masse 1 anvisieren. Gültige Ziele sind etwa ein großes defektes Computersystem, nicht funktionierende oder nicht angeschlossene Computer- oder Robotersysteme oder sonstige demolierte mechanische Systeme oder beliebige vergleichbare elektronische Komponenten oder Kombinationen aus den soeben genannten, solange es sich dabei um Schrott handelt, der in ausreichenden Mengen vorhanden ist. Während du den Zauber wirkst, nutzt du deine Magie und dein technologisches Wissen, um die Schrottteile neu anzuordnen und sie mit Energie und Heilfertigkeiten zu erfüllen.

Ein Heilender Schrottbot ist Klein, seine KRK und ERK entsprechen 10 + deiner Zauberstufe und er verfügt über Trefferpunkte in Höhe eines Viertels deiner eigenen (aber keine Ausdauerpunkte). Er hat eine Bewegungsrate über Land von 9 m und eine Flugbewegungsrate von 4,5 m mit durchschnittlicher Manövrierfähigkeit. Er gilt als geübt in der Fertigkeit Medizin und kann Erste Hilfe vornehmen, tödliche Wunden behandeln und Drogen und Giften entgegenwirken, so als besäße er ein Medipack (er kann aber keine Langzeitbehandlung vornehmen oder Krankheiten behandeln). Der Schrottbot besitzt einen Gesamt-Fertigkeitsbonus von 3 + deiner Zauberstufe für Würfe auf Medizin.

Ein Heilender Schrottbot kann eine bewusstlose Kreatur jederzeit an einen von dir bestimmten Ort ziehen oder fliegen. Er kann eine kleine, mittelgroße oder große Kreatur mit halber Bewegungsrate ziehen oder fliegen. Er kann kleinere Kreaturen mit normaler Bewegungsrate ziehen oder fliegen, kann aber keine Kreaturen bewegen, die großer sind als groß. Ein Heilender Schrottbot kann niemals angreifen. Der Schrottbot verwendet deine Rettungswurfboni, wenn er zum Ziel von Zaubern und anderen gezielten Effekten wird. Hinsichtlich Zaubern und Effekten, die den Schrottbot zum Ziel haben, wird er als Konstrukt der Unterarten Magisch und Technisch behandelt.

Du kannst deinem Heilenden Schrottbot während deines Zuges als Bewegungsaktion telepathisch einfache Befehle erteil-

len, und der Schrottbot kann Aktionen ausführen, als wäre er eine normale Kreatur. Dir ist bewusst, wenn dem Schrottbot ein Fertigkeitswurf gelungen oder missglückt ist. Auch weißt du, wenn dein Heilender Schrottbot angegriffen oder zerstört wurde, aber du kannst sonst nichts durch die einfache telepathische Verbindung wahrnehmen.

Wenn der Heilende Schrottbot zerstört wurde oder dieser Zauber endet, zerfällt die elektronische Ausrüstung, die du zu seiner Erschaffung verwendet hast, zu Abfall. Die Leitungen der Teile sind dann bis zur Unkenntlichkeit verschmort. Du kannst diesen Abfall nicht als Ziel für die Erschaffung eines weiteren Schrottbots verwenden.

HELLHÖREN/HELLSEHEN 3 3

Schule Erkenntnis (Ausspähung)
Zeitaufwand 10 Minuten
Reichweite Lang (120 m + 12 m/Stufe)
Effekt Magischer Sensor
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A)
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du erschaffst einen unsichtbaren magischen Sensor an einem bestimmten Ort, so dass du hören oder sehen (nach deiner Wahl) kannst, was dort passiert, fast als wärst du selbst anwesend. Du brauchst keine Sicht- oder Schusslinie, um diesen Sensor an einem bestimmten Ort in Reichweite zu erschaffen. Die Örtlichkeit muss dir aber vertraut oder ein allgemein bekannter Ort sein, wie das Innere einer Höhle, deren Eingang du sehen kannst.

Der Sensor bewegt sich nicht, du kannst ihn aber in alle Richtungen drehen, um den Bereich nach deinen Wünschen betrachten zu können. Dieser Zauber funktioniert nur auf der Existenzebene, auf der du dich gerade befindest.

HITZERAUB 5

Schule Hervorrufung (Kälte)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite 18 m
Wirkungsbereich Kegelförmige Explosion
Wirkungsdauer Augenblicklich; siehe Text
Rettungswurf Reflex halbiert; **Zauberresistenz** Ja

Du entziehst allen Kreaturen und Gegenständen im Wirkungsbereich die Wärme, was 13W8 Kälteschaden verursacht. Du kannst die entzogene Wärmeenergie in einer benutzten Batterie speichern. Wenn du dies tust und diese Batterie nutzt, um innerhalb von 1 Minute *Explosion* zu wirken, verursacht der Zauber 2W6 Feuerschaden zusätzlich und die benutzte Batterie wird zerstört. Andernfalls zerstreut sich die Energie normal.

HOLOGRAFISCHES ABBILD 1–6

Schule Illusion
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite siehe Text
Wirkungsbereich siehe Text
Wirkungsdauer siehe Text
Rettungswurf Willen, anzweifeln; **Zauberresistenz** Nein

Du verwebst nahe Photonen zu illusorischen Hologrammen, die fast jede Form annehmen können, die du dir vorstellst. Diese Hologramme sind für gewöhnlich effektiv gegen Kameras, Roboter und lebende Kreaturen.

1. Grad: Wenn du *Holografisches Abbild* als einen Zauber des 1. Grades wirkst, erschafft er auf lange Reichweite (120 m + 12 m/Stufe) ein rein visuelles Hologramm. Das Abbild umfasst keinen Ton, Geruch, keine Struktur oder Temperatur. Das Abbild kann sich nicht über vier Würfel mit 3 m Seitenlänge plus einen Würfel



mit 3 m Seitenlänge pro Zauberstufe hinaus ausdehnen. Das Abbild existiert, solange du dich konzentrierst. Du kannst das Abbild innerhalb der Größe des Effekts bewegen.

2. Grad: Wenn du *Holografisches Abbild* als einen Zauber des 2. Grades wirkst, erschafft er ein Hologramm wie der Zauber auf dem 1. Grad, außer dass das Hologramm kleinere Geräusche umfassen kann, aber keine verständliche Sprache. Das Abbild existiert, solange du dich konzentrierst, plus 2 zusätzliche Runden.

3. Grad: Wenn du *Holografisches Abbild* als einen Zauber des 3. Grades wirkst, erschafft er ein Hologramm wie der Zauber auf dem 1. Grad, außer dass das Hologramm Geräusche, Gerüche und Temperatur-Illusionen umfassen kann (aber keine Sprache). Das Abbild verschwindet, sobald es von einem Gegner getroffen wird, außer du lässt das Hologramm entsprechend reagieren. Das Abbild existiert, solange du dich konzentrierst, plus 3 zusätzliche Runden.

4. Grad: Wenn du *Holografisches Abbild* als einen Zauber des 4. Grades wirkst, erschafft er ein Hologramm wie der Zauber auf dem 3. Grad, außer dass das Hologramm einem von dir bestimmten Skript folgt. Es folgt diesem Skript für 1 Minute/Stufe, ohne dass du dich darauf zu konzentrieren brauchst. Das Hologramm kann verständliche Sprache umfassen, wenn du es wünschst.

5. Grad: Wenn du *Holografisches Abbild* als einen Zauber des 5. Grades wirkst, erschafft er ein Hologramm wie der Zauber auf dem 4. Grad, außer dass sich die Größe des Hologramms nicht über einen Würfel mit 6 m Seitenlänge plus einen Würfel mit 3 m Seitenlänge pro Zauberstufe hinaus ausdehnen darf.

Du kannst dich zum Zeitpunkt des Wirkens entscheiden, das Hologramm permanent zu machen. Indem du dich konzentrierst, kannst du das Abbild innerhalb der Grenzen seiner Reichweite bewegen, aber es ist statisch, solange du dich nicht konzentrierst.

Alternativ kannst du das Hologramm aktivieren lassen, wenn eine bestimmte Bedingung gegeben ist (die du zum Zeitpunkt des Wirkens festlegst). Das Ereignis, welches das Hologramm auslöst, kann so allgemein oder detailliert sein, wie du wünschst, aber es muss an einen hörbaren, riechbaren, fühlbaren oder sichtbaren Auslöser geknüpft sein. Der Auslöser kann nicht auf etwas basieren, dass normalerweise für die Sinne nicht offensichtlich ist, wie etwa Gesinnung. Der Zauber hält an, bis er ausgelöst wird, danach hält das Hologramm 1 Runde/Zauberstufe an.

6. Grad: Wenn du *Holografisches Abbild* als einen Zauber des 6. Grades wirkst, erschafft er auf mittlere Reichweite (30 m + 3 m/Stufe) eine illusorische Version deiner selbst. Dieses Hologramm sieht aus, klingt und riecht wie du, ist aber immateriell. Das Hologramm imitiert deine Handlungen (einschließlich Sprache), außer du verwendest eine Bewegungsaktion, um es anzuweisen, sich anders zu verhalten. Du kannst durch seine Augen sehen und durch seine Ohren hören, so als würdest du dort stehen, wo es steht. Während deines Zuges kannst du als Bewegungsaktion zwischen seinen Sinnen und deinen eigenen hin und her wechseln. Solange du seine Sinne nutzt, gilt dein Körper als Blind und Taub.

Wenn du wünschst, kann jeder Zauber mit einer Reichweite von Berührung oder höher, den du wirkst, vom Hologramm ausgehen statt von dir. Das Hologramm kann keine Zauber auf sich selbst wirken außer Illusionszaubern. Auf diese Weise gewirkte Zauber betreffen andere Ziele normal, obwohl sie vom Hologramm ausgehen.

Ein Gegenstand wird von Illusionen nicht getäuscht (behandle ihn so, als hätte er einen erfolgreichen Willenswurf abgelegt). Das Hologramm bleibt für 1 Runde pro Stufe vorhanden, und du musst die ganze Zeit über die Schusslinie zum Hologramm aufrechterhalten. Wird deine Schusslinie unterbrochen, endet der Zauber. Nutzt du *Dimensionstür*, *Ebenenwechsel*, *Teleportieren* oder einen ähnlichen Zauber, der deine Schusslinie unterbricht, wenn auch nur kurzzeitig, endet der Zauber. Diesen Zauber zu wirken ist ein Schatteneffekt.

HOLOGRAFISCHES GELÄNDE 5

Schule Illusion
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Lang (120 m + 12 m/Stufe)
Wirkungsbereich Ein Würfel mit 6 m Seitenlänge pro Stufe (F)
Wirkungsdauer 2 Stunden/Stufe (A)
Rettungswurf Willen, anzweifeln; **Zauberresistenz** Nein

Du lässt Gelände aussehen, klingen und riechen wie eine andere Art von Gelände. Ausrüstung, Gebäude und Fahrzeuge innerhalb des Wirkungsbereichs können verborgen oder in ihrem Aussehen verändert werden. Die Illusion umfasst hörbare, fühlbare und sichtbare Elemente und ist effektiv gegen Kameras, lebende Kreaturen, Roboter und Ausspähungszauber. Dieser Zauber kann weder Kreaturen verkleiden oder Kreaturen hinzufügen, noch kann er sie unsichtbar machen (obwohl Kreaturen innerhalb des Wirkungsbereichs sich innerhalb der Illusion verstecken könnten, so wie sie sich auch an einem echten Ort verstecken können).

HOLOGRAMMGEDÄCHTNIS 3

Schule Erkenntnis
Zeitaufwand 1 Volle Aktion
Reichweite Berührung
Ziele Eine lebende oder verstorbene empfindungsfähige Kreatur; siehe Text
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Willen, keine Wirkung, siehe Text; **Zauberresistenz** Nein

Du greifst nach dem Verstand des Ziels, extrahierst eine bestimmte Erinnerung und projizierst diese Erinnerung mittels eines kleinen Hologramms, das vor dir abgespielt wird und für alle Kreaturen erkennbar ist, die es sehen können. Das Hologrammgedächtnis kann nicht länger als 1 Minute sein. Ist die extrahierte Erinnerung länger, endet das Hologramm einfach. Das Hologramm umfasst sowohl hörbare als auch sichtbare Komponenten, aber es umfasst keine fühlbaren, riechbaren oder sonstigen Komponenten. Das Hologramm spielt üblicherweise eine Erinnerung ab, die sich in einer einzelnen Szene abspielt. Es kann aber auch von Szene zu Szene springen, wenn dies der Erinnerung entspricht und es die Zeit erlaubt. Das Hologramm spielt die Erinnerung genau so ab, wie das Ziel sie erlebt hat, und aus dem Blickwinkel des Ziels, daher fehlt ihr häufig der Kontext. Die Kreatur, die Ziel des Zaubers ist, muss ruhig und still bleiben, während das Hologramm abgespielt wird, oder der Zauber und das Hologramm enden.

Dieser Zauber kann jede lebende, bewusstlose oder verstorbene empfindungsfähige Kreatur mit einem Intelligenzwert von 3 oder höher (oder einem Modifikator von –4 oder höher) zum Ziel haben. Ist das Ziel verstorben, darf es nicht länger als 1 Woche tot sein, oder der Zauber schlägt fehl. Sobald eine Leiche zum Ziel des Zaubers *Hologrammgedächtnis* irgendeines Zauberkundigen geworden ist, schlägt jeder weitere Versuch, Hologrammgedächtnis auf diesen Leichnam zu wirken, fehl.

Weigert sich das Ziel, seine Erinnerungen zu teilen (oder falls es nicht dazu in der Lage ist, die Erinnerung zu teilen, etwa im Falle eines bewusstlosen oder verstorbenen Ziels), kann es einen Willenswurf mit einem Bonus von +4 durchführen, um den Zauber und seine Effekte zu negieren.

IDENTIFIZIEREN 1 1

Schule Erkenntnis
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite 1,5 m
Ziele Ein magischer oder technischer Gegenstand
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein



Dieser Zauber ermöglicht dir, einmal pro Runde die Funktion eines magischen Gegenstands (mit Mystik) oder technischen Geräts (mit Technik) zu identifizieren. Du erhältst einen Verständnisbonus von +10 auf deine Fertigkeitswürfe zum Identifizieren der Eigenschaften und Befehlsworte oder Passwörter von anvisierten Gegenständen, wenn du diesen Zauber nutzt. Dieser Zauber erlaubt dir nicht, Artefakte zu identifizieren.

INTERPLANETARES TELEPORTIEREN 6

Schule Beschwörung (Teleportation)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Sonnensystem oder Ebene; siehe Text
Ziele Du und berührte Gegenstände oder andere berührte bereitwillige oder bewusstlose Kreaturen
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Keiner; Willen, keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz** Nein; Ja (Gegenstand)

Dieser Zauber funktioniert wie Teleportieren, außer dass es keine feste Reichweitenbegrenzung gibt und du deinen Bestimmungsort nicht gesehen haben musst. Du kannst dich auf einem Planeten, auf dem du dich befindest, während du den Zauber wirkst, überall dorthin teleportieren, wo du dich auskennst, oder du kannst dich auf einen beliebigen anderen Planeten im gleichen Sonnensystem teleportieren. Du musst eine eindeutige Vorstellung davon haben, auf welche Welt du reisen willst („der dritte Planet von der Sonne aus" ist ein akzeptabler Bestimmungsort, aber „eine bewohnbare Welt mit Ozeanen" ist nicht akzeptabel). Wenn du einen bestimmten Ort auf einem Planeten vor Augen hast, triffst du dort ohne Fehlschlagchance ein. Andernfalls triffst du an einem Ort ein, der normalerweise nicht lebensbedrohlich ist. Existiert keine sichere Landezone auf der Welt, etwa wenn jemand versucht, in die Sonne zu reisen, ohne entsprechende Vorsichtsmaßnahmen zu ergreifen, schlägt der Zauber einfach fehl.

Du kannst auch versuchen, dich auf Planeten in anderen Sonnensystemen zu teleportieren, die du bereits zuvor besucht hast. Dies erhöht den Zeitaufwand auf 1 Stunde und kostet eine Anzahl Reservepunkte, die der Anzahl an Tagen entspricht, welche die Reise zu dem Planeten mittels Driftreisen dauern würde (wir nehmen einen durchschnittlichen Antrieb mit einem Driftwert von 1 an; der SL würfelt dies zufällig aus, nachdem du mit dem Wirken des Zaubers begonnen hast). Wenn du nicht genügend Reservepunkte hast, gibst du alle deine verfügbaren Reservepunkte aus und der Zauber schlägt fehl.

KÄMPFENDER SCHROTTBOT 6

Schule Verwandlung
Zeitaufwand 1 Runde
Reichweite Berührung
Ziele Inaktive elektronische Ausrüstung von mindestens Masse 1; siehe Text
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du verwandelst einen Haufen Technikschrott in einen bösartigen Roboter, der deine Feinde jagen und angreifen kann.

Du musst dafür inaktive, nicht funktionstüchtige technische Ausrüstung mit mindestens Masse 1 verwenden. Gültige Ziele umfassen ein großes defektes Computersystem, nicht funktionierende oder nicht angeschlossene Computer- oder Robotersysteme, sonstige demolierte mechanische Systeme oder beliebige vergleichbare elektronische Komponenten oder Kombinationen aus den soeben genannten, solange es sich dabei um Schrott handelt, der in ausreichenden Mengen vorhanden ist. Die Erschaffung eines Kämpfenden Schrottbots erfordert zusätzlich eine Batterie mit Ultra-Kapazität. Das Wirken dieses Zaubers entzieht der Batterie alle Ladungen.

Während du den Zauber wirkst, nutzt du deine Magie und dein technologisches Wissen, um die Schrottteile neu anzuordnen und sie mit Aggression und Kampffertigkeiten zu erfüllen. Ein Kämpfender Schrottbot ist Klein, seine KRK und ERK entsprechen 15 + deiner Technomantenstufe, er besitzt Härte 15 und verfügt über Trefferpunkte in Höhe der Hälfte deiner eigenen (aber keine Ausdauerpunkte). Er verwendet deine Rettungswurfboni, wenn er zum Ziel von Zaubern und anderen gezielten Effekten wird. Er hat eine Bewegungsrate über Land von 9 m und eine Flugbewegungsrate von 4,5 m mit durchschnittlicher Manövrierfähigkeit. Hinsichtlich Zaubern und Effekten, die den Schrottbot zum Ziel haben, wird er als Konstrukt der Unterarten Magisch und Technisch behandelt.

Der Kämpfende Schrottbot hat vier Hände. Er wird behandelt, als hätte er die Talente Tödliche Zielgenauigkeit und Verbessertes Kampfmanöver (Ansturm, Ringkampf, Zu Fall bringen). Er besitzt einen Angriffsbonus in Höhe von 6 + deiner Technomagierstufe. In einer Hand führt er einen speziellen Vibroklingendolch, der statt seines normalen Schadens 6W8+6 Schaden verursacht, und eine zweite Hand trägt eine spezielle leichte Laserpistole, die statt ihres normalen Schadens 6W6 Schaden verursacht. Schaden durch die speziellen Waffen des Schrottbots gelten für das Überwinden von Schadensreduzierung als magisch.

Du kannst deinem Kämpfenden Schrottbot während deines Zuges als Bewegungsaktion telepathisch einfache Befehle erteilen, und der Schrottbot kann Aktionen ausführen, als wäre er eine normale Kreatur. Es ist dir bewusst, wenn der Roboter einen Angriff oder ein Kampfmanöver durchgeführt hat und ob er erfolgreich war oder nicht. Auch weißt du, wenn dein Kämpfender Schrottbot angegriffen wurde, Schaden erlitten hat oder zerstört wurde, aber du kannst sonst nichts durch seine grundlegende telepathische Verbindung wahrnehmen.

Wenn der Kämpfende Schrottbot zerstört wurde oder dieser Zauber endet, zerfällt die elektronische Ausrüstung, die du zu seiner Erschaffung verwendet hast, zu Abfall. Die Leitungen der Teile sind dann bis zur Unkenntlichkeit verschmort. Du kannst diesen Abfall nicht als Ziel für die Erschaffung eines weiteren Schrottbots verwenden.

KETTENSPANNUNG 6

Schule Hervorrufung (Elektrizität)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Lang (120 m + 12 m/Stufe)
Ziele Ein Hauptziel und bis zu 10 Nebenziele, Nebenziele dürfen nicht weiter als 9 m vom Hauptziel entfernt sein
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Reflex halbiert, siehe Text; **Zauberresistenz** Ja

Wähle ein Hauptziel und bis zu 10 Nebenziele innerhalb von 9 m vom Hauptziel. Das Hauptziel muss irgendeine Art von Ausrüstung tragen oder führen, die Elektrizität nutzt. Dieser Zauber sorgt in der elektrischen Ausrüstung des Hauptziels für eine Überspannung aus tödlicher Elektrizität, die auf die Nebenziele überspringt und allen ausgewählten Zielen 13W12 Elektrizitätsschaden zufügt.

Misslingt der Reflexwurf des Hauptziels, schließt der Zauber zusätzlich einen der elektrischen Gegenstände (deiner Wahl) dieses Ziels für 1 Runde kurz, was bedeutet, dass das Hauptziel ihn während dieser Zeit nicht nutzen kann. Vereitelt das Hauptziel den Effekt vollständig (etwa durch Entrinnen), erleiden die Nebenziele ebenfalls keine Effekte.

KLOPFEN 2

Schule Verwandlung
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

Ziele Eine Tür, ein Behälter oder eine Pforte mit einer Fläche von bis zu 1 m²/Stufe
Wirkungsdauer Augenblicklich; siehe Text
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein
Klopfen öffnet verbarrikadierte, computerversiegelte, verschlossene oder klemmende Türen, sowie solche, die von *Pforte zuhalten* oder *Sicherheitssiegel* betroffen sind. Sobald du den Zauber fertig gewirkt hast, führst du einen Wurf auf deine Zauberstufe (1W20 + deine Zauberstufe) gegen den SG des Schlosses oder Computersiegels mit einem Bonus von +10 durch. Bist du erfolgreich, öffnet *Klopfen* bis zu zwei Schließvorrichtungen. Dieser Zauber öffnet Geheimtüren (identifiziert aber keine Geheimtüren, die du noch nicht gefunden hast) ebenso wie verschlossene oder nur mit einem Trick zu öffnende Behälter, Raumschifftschotts und ähnliche gesicherte Durchgänge. Er löst außerdem Klammern, Handschellen oder Schweißnähte (unter der Voraussetzung, dass sie etwas verschließen). Wird der Zauber aber benutzt, um eine Tür zu öffnen, die durch ein *Sicherheitssiegel* verschlossen ist, entfernt er das Siegel nicht, sondern setzt es für 10 Minuten außer Kraft. In allen anderen Fällen verschließt oder verklemmt sich eine Tür nicht wieder von selbst. *Klopfen* kann keine Fallgatter oder ähnliche Hindernisse hochziehen (wie etwa eine Energiefeldbarriere) oder eine Tür oder einen Behälter öffnen, der größer ist als der Wirkungsbereich des Zaubers. Auch beeinflusst er keine Seile, Netze und Ähnliches.

KONTAKT ZU ANDEREN EBENEN

Schule Erkenntnis
Zeitaufwand 10 Minuten
Reichweite Persönlich
Wirkungsdauer Konzentration
Du schickst deinen Geist auf eine andere Existenzebene (eine Elementarebene oder eine weiter entfernte Ebene), um Ratschläge und Information von den dort existierenden Mächten einzuholen. Die dortigen Mächte antworten dir in einer Sprache, die du verstehen kannst, halten allerdings nicht allzu viel von solchen Kontakten, so dass du nur kurz angebundene Antworten erhalten wirst. Allen Fragen wird mit „Ja“, „Nein“, „Vielleicht“, „Niemals“, „Irrelevant“ oder ähnlichen Ein-Wort-Antworten begegnet.

Du musst dich darauf konzentrieren, den Zauber aufrechtzuerhalten, um eine Frage pro Runde stellen zu können. Die Macht wird die Frage während derselben Runde beantworten. Du kannst eine Frage pro 2 Zauberstufen stellen. In seltenen Fällen kann dieser Erkenntniszauber durch das Eingreifen gewisser Gottheiten oder Kräfte blockiert werden.

Eine niedere planare Macht zu kontaktieren, ist relativ sicher, kann aber auch wenig nützliche Antworten hervorbringen. Für jede Frage, die du stellst, wirft der SL verdeckt 1W20.

1–2: Die Macht gibt dir keine Antwort, der Zauber endet und du musst einen Wurf auf Intelligenz (SG 7) durchführen. Bei einem Fehlschlag sinken deine Intelligenz- und Charismawerte eine Woche lang jeweils auf 8, und in dieser Zeit kannst du keinerlei Zauber wirken.

3–5: Du erhältst eine zufällige Antwort auf deine Frage.

6–10: Du erhältst eine inkorrekte Antwort auf deine Frage. Je nach Art und Taten der kontaktierten Kreatur könnte dies auch eine Lüge sein, die dir schaden soll.

11–15: Du erhältst keine Antwort auf deine Frage.

16 oder höher: Du erhältst eine wahrheitsgemäße und nützliche Ein-Wort-Antwort. Kann die Frage auf diese Weise nicht wahrheitsgemäß beantwortet werden, erhältst du keine Antwort.

Der Kontakt zu einem Verstand, der weiter von deiner Heimatebene entfernt existiert, erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass du einen Intelligenz- oder Charismaverlust erleidest, da dein Gehirn durch die Fremdartigkeit und Kraft dieser Mächte überwältigt wird. Zugleich erhöht es aber auch die Chance, dass die Macht die Antwort kennt und korrekt antwortet. Du kannst einen beliebigen Wert zwischen +1 und +5 auf den W20-Wurf addieren, um darzustellen, dass du mächtigere planare Wesen kontaktierst. Allerdings ist das Resultat eines Wurfs von 1 oder 2 weiterhin keine Antwort, der Zauber endet und du musst einen Wurf auf Intelligenz durchführen, um einen Intelligenz- und Charismaverlust zu verhindern. Der SG dieses Intelligenzwurfs erhöht sich um denselben Wert, der auf den W20-Wurf zum Kontaktieren einer planaren Kreatur addiert wurde.

KOSMISCHER WIRBEL

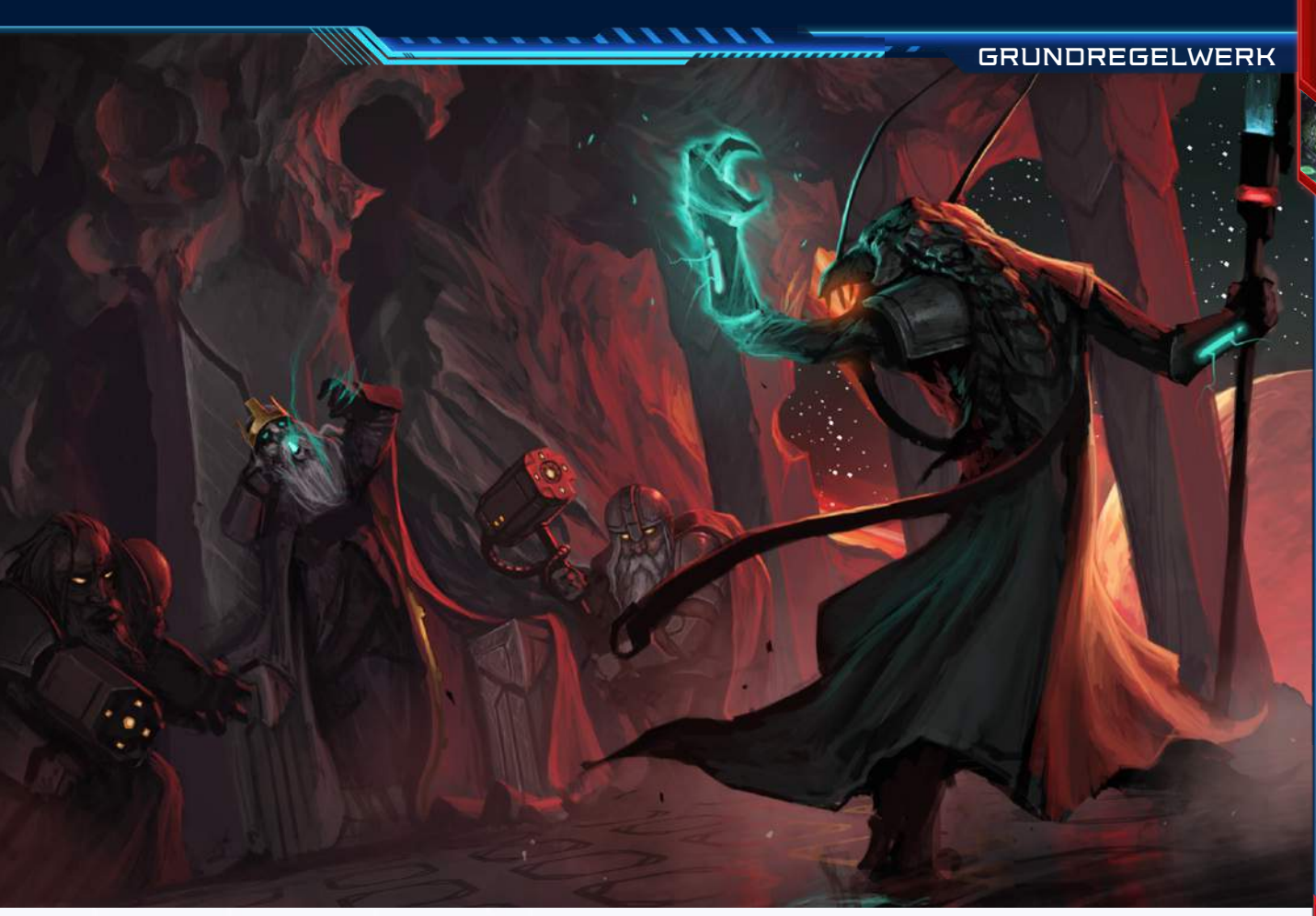
Schule Hervorrufung
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Wirkungsbereich Ausbreitung mit einem Radius von 6 m
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf Reflex, teilweise, siehe Text; **Zauberresistenz** Ja
Du zerrst schlummernde mystische Energie aus dem Land und den Objekten um dich herum und nutzt sie, um einen strudelnden Wirbel zu erschaffen, der auf deine Gegner eindringt und ihre Bewegung behindert. Der Wirbel fügt jeder Kreatur im Wirkungsbereich 4W6 Wuchtschaden zu. Zusätzlich werden Kreaturen im Wirkungsbereich zu Boden geschleudert (gelten als Liegend) und halbieren ihre Bewegungsrate, solange der Zauber wirkt. Eine Kreatur, der ein Reflexwurf gelingt, nimmt nur halbierten Schaden und wird nicht zu Boden geschleudert, aber ihre Bewegungsrate wird trotzdem halbiert. Fliegende Kreaturen im Wirkungsbereich des Wirbels müssen jede Runde einen Wurf auf Akrobatik durchführen (SG entspricht dem SG des Rettungswurfs des Zaubers), um zu fliegen. Ein Fehlschlag bedeutet, dass sich die Kreatur in dieser Runde nicht bewegen kann.

Der Zauber fügt Kreaturen nur einmal Schaden zu und schleudert sie nur einmal zu Boden. Verlässt aber eine Kreatur den Wirkungsbereich des Zaubers und kehrt danach zurück, wird sie wieder vom Schaden und den anderen Effekten betroffen wie oben beschrieben (und kann einen weiteren Reflexwurf durchführen). Gleiches gilt, wenn eine Kreatur sich nicht im Wirkungsbereich des Zaubers befindet, wenn er zum ersten Mal gewirkt wurde, sich aber später hineinbewegt. In diesem Fall wird sie vom Schaden und den anderen Effekten betroffen wie oben beschrieben.

Kleine nicht getragene Gegenstände (nicht mehr als leichte Masse) werden im Wirkungsbereich des Wirbels ebenfalls herumgeschleudert. Am Ende der Wirkungsdauer des Zaubers landen solche Gegenstände in einem zufällig bestimmten Feld im Wirkungsbereich des Zaubers.

KOSMOS HERBEIRUFEN

Schule Hervorrufung
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Lang (120 m + 12 m/Stufe)
Wirkungsbereich Zylinder (6 m Radius, 12 m hoch)
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja
Du rufst eine senkrechte Säule gefährlichen Materials von überall aus dem Universum herbei, das auf Kreaturen im Wirkungsbereich herabregnet. Diese Materie besteht aus Bruchstücken brennender Sterne und Brocken gefrorener Kometen und fügt jeder Kreatur im Wirkungsbereich 4W6 Feuerschaden und 3W6 Kälteschaden zu. Dieser Schaden wird nur einmal angewandt, sobald der Zauber gewirkt wird. Für die restliche Wirkungsdauer des Zaubers macht das herabgestürzte Sternenmaterial den gesamten Wirkungsbereich zu schwierigem Gelände, und dicke, wirbelnde Wolken aus partikelförmiger Weltraummaterie verdecken auf magische Weise die Sicht. Dies behindert jegliche Sicht über 1,5 m hinaus, einschließlich Dunkelsicht und andere auf Sicht basierende Sinne (einschließlich auf Sicht basierender Blindsicht und Hindurchspüren), verhin-



dert aber nicht Blindgespür. Eine Kreatur innerhalb von 1,5 m von ihrem Angreifer besitzt Tarnung (Angriffe haben eine Fehlschlagchance von 20 %). Kreaturen, die weiter entfernt sind, besitzen vollständige Tarnung (Fehlschlagchance von 50 %, und der Angreifer kann das Ziel nicht mittels Sicht ausmachen). Darüber hinaus sind die umherwirbelnden kosmischen Partikel eine Ablenkung für Zauberkundige im Wirkungsbereich. Diese unterliegen einer Chance von 20 %, jeden Zauber zu verlieren, den sie im Wirkungsbereich zu wirken versuchen. Am Ende der Wirkungsdauer verschwindet das Sternenmaterial und hinterlässt keine Nachwirkungen (abgesehen vom verursachten Schaden).

LADUNG ÜBERTRAGEN

Schule Verwandlung
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Berührung
Ziele Zwei Gegenstände derselben Art; siehe Text
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (Gegenstand);
Zauberresistenz Ja (Gegenstand)

Du kannst eine beliebige Menge an Ladungen von einer Batterie zur anderen Batterie oder von einer Energiezelle zur anderen Energiezelle übertragen. Du kannst nur Ladungen zwischen zwei Gegenständen übertragen, die exakt von derselben Art sind (zwei Batterien derselben Größe, zwei identische Energiezellen oder Ähnliches). Du überträgst Ladungen vom Quellgegenstand auf den Empfängergegenstand.

Du musst ansagen, wie viele Ladungen du überträgst, bevor du diesen Zauber wirkst. Wenn du mehr Ladungen von der Quelle überträgst, als der Empfängergegenstand aufnehmen kann, muss dem Empfängergegenstand ein Zähigkeitswurf gelingen, andernfalls erleidet er 1W6 Elektrizitätsschaden. Dieser Zauber vermittelt keinerlei Wissen darüber, wie viele Ladungen ein Empfängergegenstand sicher aufnehmen kann, aber du kannst entscheiden, weniger Ladungen zu übertragen, als maximal möglich sind, um das Risiko zu senken.

LEBEN AUSLÖSCHEN

Schule Nekromantie (Tod)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziele Bis zu eine lebende Kreatur pro 2 Stufen, Ziele dürfen nicht weiter als 9 m voneinander entfernt sein
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Zähigkeit, teilweise, siehe Text;
Zauberresistenz Ja

Du verzerrst die Essenz des Lebens, das durch deine Ziele fließt, und löschst den Funken schwächerer Kreaturen aus und schwächst und behinderst andere. Die Effekte dieses Zaubers hängen vom HG der einzelnen Ziele ab.

Eine Kreatur mit HG 5 oder weniger wird durch diesen Zauber getötet. Gelingt ihr ein Zähigkeitswurf, fallen ihre Trefferpunkte stattdessen auf 1.

Eine Kreatur mit HG 6–10 erleidet 10W20 Schaden und ist für 3 Runden Betäubt. Gelingt ihr ein Zähigkeitswurf, erleidet sie nur halben Schaden und negiert den Betäubungseffekt.

Eine Kreatur mit HG 11–14 erleidet 8W20 Schaden und ist für 3 Runden Wankend. Gelingt ihr ein Zähigkeitswurf, erleidet sie nur halben Schaden und negiert den Wankend-Effekt.

Eine Kreatur mit HG 15 oder höher erleidet 6W20 Schaden. Gelingt ihr ein Zähigkeitswurf, erleidet sie nur halben Schaden.

Unabhängig davon, ob der Rettungswurf des Ziels gelingt oder nicht, kann es trotzdem durch den Schaden sterben, den dieser Zauber verursacht, auch wenn der Zauber in diesem Fall kein Todeseffekt ist.

LEIDEN ENTDECKEN 0 0

Schule Erkenntnis
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele Eine Kreatur oder ein Gegenstand
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Du bestimmst, ob eine Kreatur oder ein Gegenstand Vergiftet, Krank oder Verflucht ist oder an einem ähnlichen Leiden leidet. Ist das Ziel Vergiftet oder Krank, erkennst du diesen Umstand automatisch und kannst mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz oder Weisheit (SG 20) die genaue Art des Giftes oder der Krankheit bestimmen. Bist du in Biowissenschaften oder Medizin geübt (abhängig von der Art des Giftes oder der Krankheit), kannst du einen Wurf auf diese Fertigkeit (SG 20) durchführen, falls dein Wurf auf Weisheit oder Intelligenz misslingt. Ist das Ziel Verflucht oder leidet es an einem vergleichbaren Leiden, musst du einen Wurf auf Intelligenz oder Weisheit (SG 20) bestehen, um diesen Umstand zu bestimmen. Du kannst mit einem erfolgreichen Wurf auf Mystik (SG 20) das genaue Wesen des Fluchs bestimmen.

LEIDEN ENTFERNEN 3

Schule Beschwörung (Heilung)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Berührung
Ziele Eine Kreatur oder ein Gegenstand
Wirkungsdauer Augenblicklich oder 10 Minuten/Stufe; siehe Text
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos, Gegenstand); **Zauberresistenz** Ja (harmlos, Gegenstand)
Du entfernst Unreinheiten von einer Kreatur oder einem Gegenstand und neutralisierst somit potenziell Flüche, Krankheiten, Befälle, Gifte und andere schädliche Zustände, die sie betreffen. Ist das Ziel eine Kreatur, muss du für jeden Fluch, jede Krankheit und jedes Gift, das auf sie wirkt, einen Zauberstufenwurf (1W20 + deine Zauberstufe) ablegen (SG = 4 + SG des Leidens). Ein Erfolg bedeutet, dass das Leiden entfernt wird. Wenn das Ziel darüber hinaus auf Grund eines Leidens oder Schadens Blind oder Taub ist, stellt *Leiden entfernen* die Sehfähigkeit und das Gehör wieder her, außer das entsprechende Organ wurde vollständig vom Körper der Kreatur entfernt.

Eine Kreatur, die durch *Leiden entfernen* geheilt wurde, erleidet keine weiteren Effekte durch die entfernten Flüche, Krankheiten, Befälle oder Gifte, und alle sonstigen Effekte enden. Der Zauber macht augenblickliche Effekte wie Trefferpunkteschaden, temporären Attributsschaden oder Effekte, die nicht von selbst verschwinden (wie Giftzustände) allerdings nicht rückgängig. Dieser Zauber kann nicht den Fluch von einem verfluchten Gegenstand entfernen, auch wenn ein erfolgreicher Zauberstufenwurf der Kreatur, die von einem solchen verfluchten Gegenstand geplagt wird, ermöglicht, den Fluch von sich zu entfernen und den Gegenstand loszuwerden. Da die Wirkungsdauer des Zaubers augenblicklich ist, verhindert er nicht, dass das Ziel vom selben Fluch, derselben Krankheit oder demselben Gift betroffen wird, wenn es ihnen später wieder ausgesetzt ist.

Stattdessen kannst du diesen Zauber wirken, um das Gift in einer giftigen Kreatur oder einem vergifteten Gegenstand für 10 Minuten/Stufe zu neutralisieren. Wenn du den Zauber auf einen Gegenstand im Besitz einer Kreatur wirkst, kann die Kreatur einen Reflexwurf ablegen, um den Effekt zu vereiteln.

Leiden entfernen ist der Gegenzauber zu *Fluch*.

LOGIKBOMBE 2

Schule Bannzauber
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Berührung
Ziele Ein Computersystem oder -modul
Wirkungsdauer 1 Tag/Stufe oder bis zum Auslöser
Rettungswurf siehe Text; **Zauberresistenz** siehe Text
Du erfüllst ein einzelnes Computersystem oder -modul mit schützender Energie, wodurch es vor Zugriffsversuchen geschützt wird.

Solange dieser Zauber wirkt, erleidet die erste Kreatur, die erfolglos versucht, auf das betroffene Computersystem oder -modul zuzugreifen, es zu zerstören oder zu manipulieren, 6W6 Schaden (entweder Kälte-, Elektrizitäts- oder Feuerschaden; du entscheidest beim Wirken des Zaubers, und der Zauber erhält die entsprechende Kategorie). Die Kreatur kann einen Zähigkeitswurf ablegen, um nur halben Schaden zu erleiden, und Zauberresistenzen werden angewandt. Dieser Schaden erfolgt zusätzlich zu sonstigen negativen Effekten, denen die Kreatur durch andere Gegenmaßnahmen des Systems ausgesetzt ist.

LÜGEN ERKENNEN 4

Schule Erkenntnis
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele Bis zu eine Kreatur/Stufe, Ziele dürfen nicht weiter als 9 m voneinander entfernt sein
Wirkungsdauer Konzentration, bis zu 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Nein
Du kannst dich jede Runde auf ein Ziel in Reichweite des Zaubers konzentrieren. Du kannst erkennen, ob dieses Ziel wissentlich und absichtlich lügt, da du die Störungen in seiner Aura wahrnehmen kannst, welche von der Lüge verursacht werden. Der Zauber enthüllt dir jedoch nicht die Wahrheit und kann keine unabsichtlich vorgebrachten Ungenauigkeiten erkennen. Auch enthüllt er ausweichende Antworten nicht unbedingt. Du kannst dich jede Runde auf ein anderes Ziel konzentrieren.

MONSTER BEZAUBERN 3

Schule Verzauberung (Bezauberung, Geistesbeeinflussung)
Ziele Eine lebende Kreatur
Wirkungsdauer 1 Tag/Stufe
Dieser Zauber funktioniert wie *Person bezaubern*, unterliegt aber keinerlei Beschränkungen, was die Art der Kreatur angeht.

MAGIE ENTDECKEN 0 0

Schule Erkenntnis
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite 18 m
Wirkungsbereich Kegelförmige Ausstrahlung
Wirkungsdauer Konzentration, bis zu 1 Minute/Stufe
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein
Du entdeckst alle magischen Zauber, Effekte, Gegenstände und Objekte (einschließlich solcher im Besitz von Kreaturen, die du sehen kannst, oder die auf diese Kreaturen wirken) sowie Hybridgegenstände im Wirkungsbereich. Du kannst auf diese Weise keine magischen Fallen entdecken, da sie mithilfe von Magie erschaffen wurden, die sie vor diesem weit verbreiteten Zauber schützt. Jede Runde, die du dich auf denselben Bereich konzentrierst, kannst du herausfinden, ob eine magische Quelle, die du entdeckst, von einem Zauber, magischen Gegenstand oder einem anderen Effekt stammt, sowie die Zauberstufe (oder Gegenstandsstufe) des Effekts. Du kannst nicht herausfinden, ob es Magiequellen in Bereichen gibt, die du nicht sehen kannst, oder ob sich zu irgendeinem Zeitpunkt eine Magiequelle in einem Bereich befunden hat, seitdem aber erloschen ist.



MAGIE BANNEN 3 3

Schule Bannzauber
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziele Eine Kreatur, ein Gegenstand, ein Zauber oder ein Zauberkundiger
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du kannst *Magie bannen* verwenden, um einen noch wirkenden Zauber zu beenden, der auf eine Kreatur oder einen Gegenstand gewirkt wurde, um die magischen Fähigkeiten eines magischen Gegenstands zeitweilig zu unterdrücken oder um dem Zauber eines anderen Zauberkundigen entgegenzuwirken. Ein gebannter Zauber endet, als wäre seine Wirkungsdauer abgelaufen. Manche Zauber können nicht mit *Magie bannen* beendet werden (wird in der jeweiligen Beschreibung angegeben). *Magie bannen* kann auch zauberähnliche Fähigkeiten genau wie Zauber bannen (nicht aber als Gegenzauber gegen solche Effekte eingesetzt werden). Der Effekt eines Zaubers mit der Wirkungsdauer Augenblicklich kann nicht gebannt werden.

Du kannst *Magie bannen* auf zwei Arten benutzen: als gezielten Zauber oder als Gegenzauber.

Gezielter Bann: Eine Kreatur, ein Gegenstand oder ein Zauber ist das Ziel des Zaubers *Magie bannen*. Du kannst *Magie bannen* in seiner gezielten Form auch einsetzen, um einen bestimmten Zauber zu bannen, der auf ein Ziel oder auf einen Bereich wirkt (wie etwa *Zone der Wahrheit*). Du musst den jeweiligen Zauber benennen, den du bannen willst, oder auf sonstige Weise eindeutig auf ihn verweisen (etwa mit „diese brennende Mauer dort“ oder „der Zauber, mit dem er diese Duplikate erzeugt“). Führe einen Bannwurf (1W20 + deine Zauberstufe, SG entspricht 11 + Zauberstufe des Zaubers) durch. Bist du erfolgreich, endet der Zauber. Wenn du nicht einen bestimmten Zauber benennst und es mehr als einen möglichen Zauber gibt, der auf das Ziel wirkt, bannt dein gezielter Bann einen zufälligen Zauber.

Zielst du auf eine Kraft, einen Gegenstand oder eine Kreatur, welcher oder welche der Effekt eines noch wirkenden Zaubers ist (wie etwa *Unauffälliger Diener*), führst du einen Bannwurf durch, um den Zauber zu beenden, der den Gegenstand oder die Kreatur herbeigerufen hat.

Handelt es sich bei dem Gegenstand, auf den du zielst, um einen magischen Gegenstand, führst du einen Bannwurf gegen die Gegenstandsstufe (SG = 11 + die Gegenstandsstufe) durch. Bist du erfolgreich, werden alle magischen Eigenschaften des Gegenstands für 1W4 Runden unterdrückt. Danach erlangt der Gegenstand seine magischen Eigenschaften zurück. Ein Gegenstand, dessen Magie unterdrückt wird, gilt für die Wirkungsdauer des Effekts als nichtmagisch. Die nichtmagischen, physischen Eigenschaften eines magischen Gegenstands ändern sich jedoch nicht: Eine unterdrückte *heilige Laserpistole* ist nach wie vor eine Laserpistole. Artefakte und Gottheiten werden von sterblicher Magie wie dieser nicht beeinflusst.

Bei einem Bannwurf gegen einen Zauber, den du selbst gewirkt hast, bist du automatisch erfolgreich.

Gegenzauber: Du kannst die Energie von *Magie bannen* auch nutzen, um das Wirken anderer Zauber zu stören. Wähle zuerst einen Gegner aus und führe die Aktion Vorbereiten (siehe Seite XXX 249 XXX) aus, um *Magie bannen* zu wirken, sobald das Ziel einen Zauber wirkt. Dies gilt als reine defensive Aktion. Wenn diese vorbereitete Aktion ausgelöst wird, wirkst du *Magie bannen* und musst einen Bannwurf (1W20 + deine Zauberstufe) durchführen, um dem Zauber des anderen Zauberkundigen entgegenzuwirken. Der SG entspricht 11 + der Zauberstufe des anderen Zauberkundigen. Ist der Wurf erfolgreich und das Ziel in Reichweite, schlägt der Zauber fehl und hat keine Auswirkungen.

MÄCHTIGE MAGIE BANNEN 5 5

Schule Bannzauber
Ziele oder Wirkungsbereich Eine Kreatur, ein Gegenstand, ein Zauber oder ein Zauberkundiger; oder ein Explosionsradius von 6 m

Dieser Zauber funktioniert wie *Magie bannen*, kann aber mehr als einen Zauber auf einem Ziel auf einmal bannen, und er kann angewendet werden, um mehrere Kreaturen zum Ziel zu haben. Du kannst *Mächtige Magie bannen* auf drei Arten benutzen: als gezielten Zauber, als Bann auf einen Wirkungsbereich oder als Gegenzauber.

Gezielter Bann: Dies funktioniert wie der gezielte Bann von *Magie bannen*, allerdings kannst du hiermit einen Zauber für alle 4 Zauberstufen bannen, die du hast, wobei für jeden Zauber ein separater Bannwurf anfällt Außerdem besteht bei *Mächtige Magie bannen* die Chance, dass ein Fluch gebannt wird, der auch mit *Leiden entfernen* entfernt werden könnte, selbst wenn *Magie bannen* diesen Effekt nicht bannen könnte. Der SG für diesen Wurf entspricht dem SG des Rettungswurfs gegen den Fluch.

Bann auf einen Wirkungsbereich: Wenn *Mächtige Magie bannen* auf diese Art eingesetzt wird, betrifft der Zauber alles in einem Explosionsradius von 6 m. Führe einen Bannwurf durch und wende dessen Ergebnis auf jede Kreatur oder jeden Gegenstand im Wirkungsbereich an, so als hättest du *Magie bannen* dagegen gewirkt. Wenn du nicht bestimmte Zauber benennst und es mehr als einen möglichen Zauber gibt, der auf das Ziel wirkt, versucht dein Bann, zufällige Zauber zu bannen. Magische Gegenstände selbst werden von dieser Version des Zaubers nicht betroffen, aber zusätzliche magische Effekte auf ihnen können gebannt werden.

Pro noch wirkendem Zaubereffekt, dessen Ursprungspunkt innerhalb des Wirkungsbereichs von *Mächtige Magie bannen* liegt, wendest du das Ergebnis des Bannwurfs an, um den Zauber zu bannen. Pro noch wirkendem Zauber, dessen Wirkungsbereich den von *Mächtige Magie bannen* überschneidet, wendest du das Ergebnis des Bannwurfs an, um den Zauber zu bannen, aber nur innerhalb des Bereichs der Überschneidung.

Befindet sich ein Gegenstand oder eine Kreatur, welcher oder welche der Effekt eines noch wirkenden Zaubers ist, in diesem Bereich, wende das Ergebnis des Bannwurfs an, um den Zauber zu beenden, der den Gegenstand oder die Kreatur herbeigerufen hat (was sie dorthin zurückschickt, woher sie kamen). Dies geschieht zusätzlich zum Versuch, einen Zauber zu bannen, der auf die Kreatur oder den Gegenstand zielt.

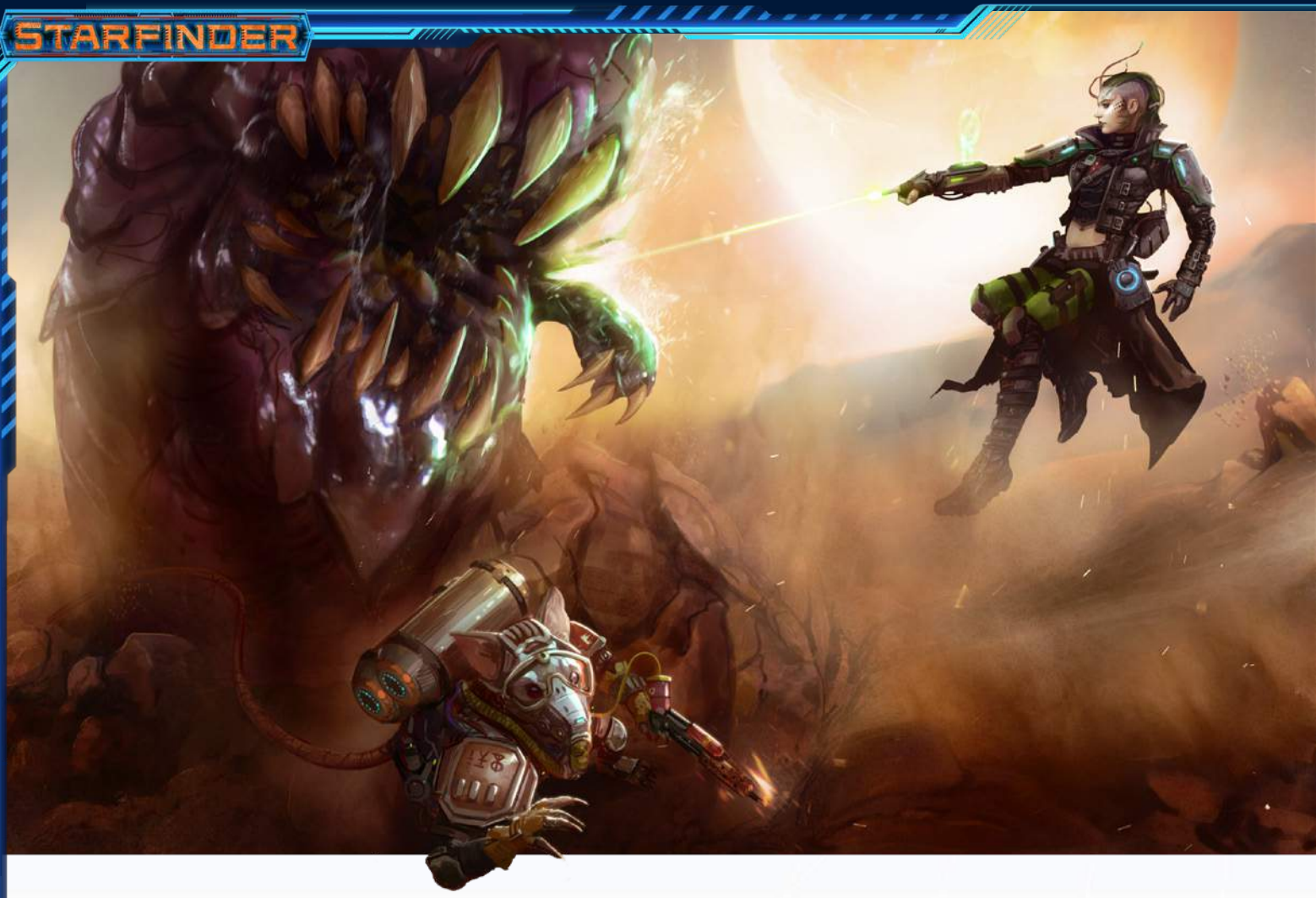
Bei einem Bannwurf gegen einen Zauber, den du selbst gewirkt hast, bist du automatisch erfolgreich.

Gegenzauber: Dies funktioniert wie bei *Magie bannen*, du erhältst aber einen Bonus von +4 auf deinen Bannwurf, um dem Zauber eines anderen Zauberkundigen entgegenzuwirken.

MAGISCHES GESCHOSS 1

Schule Hervorrufung (Energie)
Zeitaufwand 1 Standardaktion; siehe Text
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziele Bis zu drei Kreaturen, zwei Ziele dürfen nicht weiter als 4,5 m voneinander entfernt sein; siehe Text
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja

Du feuerst zwei unfehlbare Geschosse aus magischer Energie auf die Ziele ab (die Kreaturen müssen gültige Ziele sein), die jeweils 1W4+1 Energieschaden verursachen. Du kannst nicht auf bestimmte Körperteile zielen, und Gegenstände werden durch den Zauber nicht beschädigt.



Du kannst die Geschosse entweder gegen ein einzelnes Ziel richten oder aber unter mehreren Gegnern aufteilen, aber jedes Geschoss kann nur eine einzelne Kreatur treffen. Du musst die Ziele festlegen, bevor du die Zauberresistenz zu überwinden versuchst oder den Schaden auswürfelst.

Du kannst diesen Zauber als eine Volle Aktion wirken. Wenn du dies tust, feuerst du drei statt zwei Geschosse ab.

MASCHINEN KONTROLLIEREN 5

Schule Verwandlung
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziele Konstrukte der Art Technisch mit Einzel-HG von bis zu deiner Stufe + 1 und einem Gesamt-HG von bis zum Doppelten deiner Stufe; Ziele dürfen nicht weiter als 9 m voneinander entfernt sein
Wirkungsdauer Konzentration, bis zu 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Nein

Du erringst die Kontrolle über die anvisierten Konstrukte und befehligst sie telepathisch. Du kannst in deinem Zug einer beliebigen Anzahl Konstrukte in deiner Befehlsgewalt Befehle erteilen, von dem Moment an, da du diesen Zauber wirkst (eine Standardaktion). Dies kann Teil der Konzentration sein, die nötig ist, um seine Wirkungsdauer aufrecht zu erhalten.

Befinden sich solche Konstrukte unter der Kontrolle einer feindlichen Kreatur, kann diese kontrollierende Kreatur einen Willenswurf (SG entspricht dem des Zaubers) durchführen, um den Effekt des Zaubers zu vereiteln. Jedes Konstrukt unter der Kontrolle einer anderen Kreatur ermöglicht der es kontrollierenden Kreatur einen separaten Rettungswurf, um den Effekt für dieses Konstrukt zu vereiteln.

Während dieser Zauber wirkt, befolgen betroffene Konstrukte jeden Befehl, den du ihnen erteilst, selbst wenn er die kontrollierten Konstrukte in Gefahr bringt. Endet der Zauber, kehren die Konstrukte wieder zu ihrem normalen Verhalten zurück. Sind sie intelligent, wissen sie, dass du Magie angewendet hast, um sie zu kontrollieren, und erinnern sich daran.

MIKROBOTANGRIFF 2

Schule Beschwörung (Erschaffung)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt Ablenkende Wolke aus Mikrobots
Wirkungsdauer Konzentration + 1 Runde
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Die ziehst latente technische Energie aus der Luft, um eine Wolke faustgroßer störender Mikrobots zu bilden, die einen von dir festgelegten Bereich füllen. Die Mikrobots beginnen in einem 3 m x 3 m großen Bereich, wenn du sie erschaffst, und du kannst die Wolke so erschaffen, dass sie sich ein Feld mit anderen Kreaturen teilt. Befinden sich keine Kreaturen im Wirkungsbereich der Wolke, verfolgen die Mikrobots jede Runde die nächste Kreatur, die dir gegenüber feindlich ist, so gut es ihnen möglich ist, und stürzen sich auf sie. Auch wenn die Mikrobots generell wissen, welche Kreaturen deine Feinde sind, hast du keinerlei Kontrolle über ihre Ziele oder ihre Bewegungsrichtung. Gibt es mehrere gültige Ziele, auf die sich die Mikrobots stürzen können, teilt sich die Wolke in bis zu vier 1,5 m x 1,5 m große Segmente auf und verfolgt unterschiedliche Ziele.

Die Wolke (und all ihre Teile) besitzen eine Flugbewegungsrate von 6 m. Jede Runde sorgt die Mikrobotwolke in deinem Zug für



Unterstützungsfeuer (siehe Seite XXX 247 XXX) gegen Gegner auf ihren Feldern. Darüber hinaus bietet die Wolke Deckungsfeuer (siehe Seite XXX 247 XXX) für jeden, der von Gegnern, die sich auf den Feldern der Wolke befinden, angegriffen wird. Die Mikrobots reparieren sich stetig selbst und die Wolke generiert alle paar Sekunden neue Mikrobots, wodurch jeder Angriff gegen sie im Grunde ineffektiv ist.

MIT TOTEN SPRECHEN 3

Schule Nekromantie (Sprachabhängig)
Zeitaufwand 10 Minuten
Reichweite 3 m
Ziele Eine tote Kreatur
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung, siehe Text; **Zauberresistenz** Nein

Du verleihst einer Leiche den Anschein von Lebendigkeit, so dass sie Fragen beantworten kann. Du kannst bis zu sechs Fragen stellen. Das Wissen der Leiche beschränkt sich auf das, was sie zu Lebzeiten wusste, einschließlich der Sprachen, die sie versteht. Die Antworten sind kurz, rätselhaft oder wiederholen sich, besonders wenn die Kreatur dir zu Lebzeiten feindlich gesinnt gewesen wäre.

War die tote Kreatur dir gegenüber zu Lebzeiten freundlich gesinnt oder hilfsbereit, wirkt der Zauber automatisch. Andernfalls kann die Leiche einen Willenswurf ablegen, um dem Zauber zu widerstehen, so als wäre sie am Leben. Gelingt der Wurf, kann die Leiche Antworten verweigern oder sogar versuchen, dich mit Hilfe der Fertigkeit Bluffen hinters Licht zu führen. Das Ziel kann nur über das sprechen, was es zu Lebzeiten wusste. Es kann keine Fragen über Ereignisse beantworten, die nach seinem Tod stattfanden.

Wurde innerhalb der letzten Woche bereits einmal *Mit Toten sprechen* auf die Leiche gewirkt, schlägt dieser Zauber fehl. Du kannst diesen Zauber auf jede Leiche wirken, egal wie lange sie schon tot ist. Der Körper muss nur größtenteils intakt sein, um antworten zu können. Eine beschädigte Leiche könnte dir unvollständige oder nur zum Teil korrekte Antworten geben, aber sie braucht zumindest einen Mund, um überhaupt sprechen zu können. Dieser Zauber wirkt nicht bei einer Leiche, die in eine untote Kreatur verwandelt wurde.

MONSTERBENOMMENHEIT 2 2

Schule Verzauberung (Zwang, Geistesbeeinflussung)
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziele Eine lebende Kreatur mit HG 5 oder niedriger

Dieser Zauber funktioniert wie *Benommenheit*, kann aber jede beliebige lebende Kreatur mit bis zu HG 5 betreffen, egal welcher Art sie ist. Kreaturen mit HG 6 oder höher werden nicht betroffen.

MONSTER FESTHALTEN 4

Schule Verzauberung (Zwang, Geistesbeeinflussung)
Ziele Eine lebende Kreatur

Dieser Zauber funktioniert wie *Person festhalten*, kann aber jede Art von lebender Kreatur festhalten.

MYSTISCHE HEILUNG 1–6

Schule Beschwörung (Heilung)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Berührung
Ziele Eine lebende Kreatur
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Willen, halbiert (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Mit einer Berührung heilst und stärkst du dein Ziel, wobei einige Trefferpunkte wiederhergestellt werden. Erhält das Ziel auf Grund dieser Heilung alle seine Trefferpunkte zurück, kannst du die übrige Heilung auf dich selbst anwenden, solange du eine lebende Kreatur bist. Ist dies andererseits nicht genug, um alle Trefferpunkte des Ziels wiederherzustellen, kannst du eine beliebige Menge deiner eigenen Trefferpunkte auf das Ziel übertragen und das Ziel um die entsprechende Menge heilen. Du kannst nicht mehr Trefferpunkte übertragen, als du besitzt, oder mehr Trefferpunkte, als dem Ziel fehlen.

Mystische Heilung stellt bei deinem Ziel eine Anzahl Trefferpunkte wieder her, die vom Grad des Zaubers abhängen.

1. Grad: 1W8 + dein Weisheitsmodifikator
2. Grad: 3W8 + dein Weisheitsmodifikator
3. Grad: 5W8 + dein Weisheitsmodifikator
4. Grad: 7W8 + dein Weisheitsmodifikator
5. Grad: 9W8 + dein Weisheitsmodifikator
6. Grad: 11W8 + dein Weisheitsmodifikator

Wenn du *Mystische Heilung* als Zauber des 4. Grades oder höher wirkst, hast du, anders als bei den meisten anderen Heilungen, zwei Optionen zur Auswahl, um ihre Effekte zu erweitern. Die erste Option ist, mit *Mystische Heilung* des 4. Grades zusätzliche 5W8 Trefferpunkte wiederherzustellen, mit *Mystische Heilung* des 5. Grades zusätzliche 7W8 Trefferpunkte wiederherzustellen oder mit *Mystische Heilung* des 6. Grades zusätzliche 9W8 Trefferpunkte wiederherzustellen. Die zweite Option ist, ein Ziel, das innerhalb der letzten 2 Runden verstorben ist, wiederzubeleben. Der Zauber heilt eine solche Kreatur nicht nur, sondern lässt sie auch wieder auferstehen, und das Ziel erleidet für 24 Stunden eine temporäre negative Stufe. Dieser Zauber kann keine Kreaturen wiederbeleben, die durch Todeseffekte erschlagen, die in Untote verwandelt oder deren Körper zerstört, erheblich verstümmelt oder desintegriert wurden usw.

Das Wirken dieses Zaubers provoziert keinen Gelegenheitsangriff.

MASSEN-MYSTISCHE HEILUNG 5–6

Schule Beschwörung (Heilung)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen); siehe Text
Ziele Bis zu eine Kreatur/Stufe, Ziele dürfen nicht weiter als 9 m voneinander entfernt sein
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Willen, halbiert (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Du heilst mehreren Zielen eine gewisse Menge an Trefferpunkten. Wähle eines dieser Ziele innerhalb von 3 m von dir. Erhält dieses Ziel aufgrund dieser Heilung alle seine Trefferpunkte zurück, kannst du die übrige Heilung auf dich selbst anwenden, solange du eine lebende Kreatur bist. Ist dies andererseits nicht genug, um alle Trefferpunkte dieses Ziels wiederherzustellen, kannst du eine beliebige Menge deiner eigenen Trefferpunkte auf das Ziel übertragen und dieses Ziel um die entsprechende Menge heilen. Du kannst nicht mehr Trefferpunkte übertragen, als du besitzt, oder mehr Trefferpunkte, als dem Ziel fehlen.

Die Menge an Trefferpunkten, die *Massen-Mystische Heilung* jedem Ziel wiederherstellt, hängt vom Grad dieses Zaubers ab.

5. Grad: 3W8 + dein Weisheitsmodifikator
6. Grad: 5W8 + dein Weisheitsmodifikator

NANOBOTS INJIZIEREN 2

Schule Nekromantie
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Berührung
Ziele Eine lebende Kreatur oder ein Konstrukt
Wirkungsdauer Augenblicklich und 1 Runde/Stufe; siehe Text
Rettungswurf Zähigkeit teilweise und Willen teilweise, siehe Text; **Zauberresistenz** Ja

Du konzentrierst Schlüsselpartikel in deinem Blut zu winzigen biologischen Nanobots, die du mit einer Berührung in einen Feind injizieren kannst, wo sie seine natürlichen Prozesse stören und schädigen. Führe einen Nahkampfangriff gegen die ERK des Ziels durch. Wenn du triffst, verursachen die Nanobots 4W8 Schaden und schwärmen durch die biologischen und mechanischen Systeme des Ziels. Dies verwirrt die Kreatur, wie im Zauber *Verwirrung*, für 1 Runde pro deine Zauberstufe. Gelingt dem Ziel ein Zähigkeitswurf, erleidet es nur halben Schaden und negiert den Verwirrungseffekt. Ein verwirrtes Ziel kann jede Runde zu Beginn seines Zuges einen Willenswurf ablegen, um den Verwirrungseffekt zu beenden.

Das Wirken dieses Zaubers provoziert keinen Gelegenheitsangriff.

NEBELWOLKE 2 2

Schule Beschwörung (Erschaffung)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Wirkungsbereich Ausbreitung mit einem Radius von 6 m
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Eine Nebelbank wabert an einer von dir bestimmten Stelle aus dem Boden. Der Nebel behindert jegliche Sicht ab einer Entfernung von 1,50 m, auch Dunkelsicht. Eine Kreatur innerhalb von 1,50 m erhält Tarnung (Angriffe haben eine Fehlschlagchance von 20 %) gegenüber ihrem Angreifer. Kreaturen, die weiter entfernt sind, besitzen vollständige Tarnung (Fehlschlagchance von 50 %, und der Angreifer kann das Ziel nicht mittels Sicht ausmachen) gegenüber ihren Angreifern.

Ein mittelstarker Wind (16,5+ km/h) löst den Nebel innerhalb von 4 Runden auf, ein starker Wind (31,5+ km/h) löst den Nebel innerhalb von 1 Runde auf.

Dieser Zauber funktioniert nicht unter Wasser oder im Vakuum.

NÜTZLICHER SCHROTTBOT 3

Schule Verwandlung
Zeitaufwand 1 Runde
Reichweite Berührung
Ziele Inaktive elektronische Ausrüstung mit Masse 1; siehe Text
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du verwandelst einen Haufen Technikschrott in einen Roboter, der hilfreiche Tätigkeiten ausführen kann. Du musst dafür inaktive, nicht funktionstüchtige technische Ausrüstung mit mindestens Masse 1 anvisieren. Gültige Ziele sind etwa ein großes, defektes Computersystem, nicht funktionierende oder nicht angeschlossene Computer- oder Robotersysteme oder sonstige demolierte mechanische Systeme oder beliebige vergleichbare elektronische Komponenten oder Kombinationen aus den soeben Genannten, solange es sich dabei um Schrott handelt, der in ausreichenden Mengen vorhanden ist.

Während du den Zauber wirkst, nutzt du deine Magie und dein technologisches Wissen, um die Schrottteile neu anzuordnen und sie mit Energie und hilfreicher Programmierung zu erfüllen. Ein Nützlicher Schrottbot ist Klein, seine KRK und ERK entsprechen 10 + deiner Zauberstufe und er verfügt über Trefferpunkte in Höhe eines Viertels deiner eigenen (aber keine Ausdauerpunkte). Er hat eine Bewegungsrate über Land von 9 m und eine Flugbewegungsrate von 4,5 m mit durchschnittlicher Manövrierfähigkeit. Er kann alle Tätigkeiten ausführen, die unter den Fertigkeiten Computer, Technik, Steuerung und Fingerfertigkeit beschrieben werden, gilt in diesen Fertigkeiten als geübt und besitzt in jeder einen Gesamt-Fertigkeitsbonus von 3 + deiner Zauberstufe. Der Schrottbot gilt als mit Hackerausrüstung ausgestattet, wenn er die Fertigkeit Computer einsetzt, und mit Technikerausrüstung, wenn er die Fertigkeit Technik einsetzt. Ein Nützlicher Schrottbot kann niemals angreifen. Der Schrottbot verwendet deine Rettungswurfboni, wenn er zum Ziel von Zaubern und anderen gezielten Effekten wird. Hinsichtlich Zaubern und Effekten, die den Schrottbot zum Ziel haben, wird er als Konstrukt der Unterarten Magisch und Technisch behandelt.

Du kannst deinem Nützlichen Schrottbot während deines Zuges als Bewegungsaktion telepathisch einfache Befehle erteilen, und der Schrottbot kann Aktionen ausführen, als wäre er eine normale Kreatur. Dir ist bewusst, wenn dem Schrottbot ein Fertigkeitswurf gelungen oder missglückt ist. Auch weißt du, wenn dein Schrottbot angegriffen oder zerstört wurde, aber du kannst sonst nichts durch diese einfache telepathische Verbindung wahrnehmen.

Wenn der Nützliche Schrottbot zerstört wurde oder dieser Zauber endet, zerfällt die elektronische Ausrüstung, die du zu seiner Erschaffung verwendet hast, zu Abfall. Die Leitungen der Teile sind dann bis zur Unkenntlichkeit verschmort. Du kannst diesen Abfall nicht als Ziel für die Erschaffung eines weiteren Schrottbots verwenden.

PERSON BEHERRSCHEN 5

Schule Verzauberung (Zwang, Geistesbeeinflussung)
Zeitaufwand 1 Runde
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele Eine humanoide Kreatur
Wirkungsdauer 1 Tag/Stufe; siehe Text
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Du feuerst einen violetten Strahl auf dein Ziel ab, indem du einen Fernkampfangriff gegen die ERK deines Ziels durchführst, aber du kannst statt deines Geschicklichkeitsmodifikators den Bonus deines Schlüsselattributs auf diesen Angriff addieren, falls dieser höher ist.

Wenn du triffst und der Willenswurf deines Ziels misslingt, erschaffst du eine telepathische Verbindung mit dem Verstand des Ziels und kannst dessen Handlungen kontrollieren. Sprechen das Ziel und du eine gemeinsame Sprache, kannst du es dazu zwingen, deine Wünsche zu erfüllen, soweit ihm das möglich ist. Wenn es keine gemeinsame Sprache gibt, kannst du nur rudimentäre, grundlegende Befehle erteilen, wie etwa „komm her“, „geh dahin“, „kämpfe“ und „steh still“. Du weißt, was das Ziel erlebt, empfängst aber keine direkten Sinneseindrücke von ihm und kannst auch nicht telepathisch mit ihm kommunizieren. Hast du einer beherrschten Kreatur einen Befehl erteilt, versucht sie, diesen auszuführen, ohne noch irgendetwas anderes zu tun, außer fürs eigene Überleben zu sorgen (die Kreatur schläft und isst also noch usw.). Das Ändern deiner Befehle oder das Aussprechen eines neuen Befehls ist eine Bewegungsaktion.

Indem du dich ausschließlich auf den Zauber konzentrierst (eine Standardaktion), kannst du vollständige Sinneseindrücke von dem Ziel erhalten, so wie diese von seinem Verstand interpretiert werden; es kann aber weiterhin nicht mit dir kommunizieren. Du kannst nicht durch die Augen des Ziels sehen, aber du hast zumindest eine recht genaue Vorstellung von dem, was passiert.

Das Ziel wird sich dieser Art von Kontrolle widersetzen, und jedes Ziel, das gezwungen wird, Dinge zu tun, die seiner Natur widersprechen, darf einen neuen Rettungswurf mit einem Bonus von +2 durchführen. Offensichtlich selbstzerstörerische Befehle werden nicht ausgeführt. Hast du erst einmal die Kontrolle über jemanden erlangt, spielt die Entfernung zwischen euch keine Rolle mehr, solange du und das Ziel sich auf derselben Ebene befinden. Du musst das Ziel nicht sehen, um es kontrollieren zu können.

Verbringst du nicht jeden Tag mindestens 1 Runde, um dich auf den Zauber zu konzentrieren, darf die beherrschte Person einen neuen Rettungswurf durchführen, um die Beherrschung abzuschütteln. Die Effekte einiger Zauber können verhindern, dass du Kontrolle über die beschützte Person ausübst oder das



telepathische Band benutzt, solche Effekte bannen die Kontrolle jedoch nicht automatisch.

PERSON FESTHALTEN 2

Schule Verzauberung (Zwang, Geistesbeeinflussung)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziele Eine humanoide Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf Willen, keine Wirkung, siehe Text; **Zauberresistenz** Nein

Das Ziel wird gelähmt und bleibt auf der Stelle stehen. Es atmet ganz normal und ist sich seiner Umgebung bewusst, kann aber nicht handeln, noch nicht einmal sprechen. Eine festgehaltene Kreatur kann keine Zauber wirken. Das Ziel darf jede Runde in seinem Zug eine Volle Aktion aufwenden, um einen neuen Rettungswurf abzulegen, um den Effekt zu beenden. Dies provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Eine geflügelte Kreatur, die gelähmt wird, kann nicht mehr mit den Flügeln schlagen und fällt. Ein Schwimmer kann nicht mehr schwimmen und ertrinkt dadurch möglicherweise.

PERSON BEZAUBERN 1

Schule Verzauberung (Bezauberung, Geistesbeeinflussung)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele Eine humanoide Kreatur
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Diese Bezauberung bringt eine humanoide Kreatur dazu, dich als vertrauenswürdigen Freund und Verbündeten anzusehen (die Einstellung des Ziels dir gegenüber gilt als freundlich). Wird die Kreatur gerade von dir oder deinen Verbündeten bedroht oder angegriffen, erhält sie jedoch einen Bonus von +5 auf ihren Rettungswurf.

Der Zauber erlaubt es dir nicht, die bezauberte Kreatur zu kontrollieren, als wäre sie eine Maschine. Es ist unwahrscheinlich, dass sie versucht, dir Schaden zuzufügen, aber ebenso unwahrscheinlich ist es, dass sie ihre wahren Freunde und Verbündete angreift. Du kannst versuchen, dem Ziel Vorschläge zu machen. Willst du das Opfer aber dazu bringen, Dinge zu tun, die es normalerweise nicht tun würde, musst du einen erfolgreichen konkurrierenden Wurf auf Charisma durchführen (erneute Versuche sind nicht erlaubt). Eine betroffene Kreatur wird niemals selbstmörderische oder für sie offensichtlich schädliche Vorschläge ausführen. Jede bedrohliche Handlung deinerseits oder von deinen augenscheinlichen Verbündeten bricht den Zauber. Du musst entweder die Sprache der Kreatur sprechen oder sehr gut im pantomimischen Erklären sein, um deine Vorschläge zu übermitteln.

PFORTE ZUHALTEN 1

Schule Bannzauber
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziele Eine Pforte von bis zu 1,8 m²/Stufe
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A)
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Dieser Zauber hält eine Tür, ein Tor, einen Fensterladen oder ein Fenster aus einem herkömmlichen Material (Metall, Plastik, Stein, Holz usw.) auf magische Weise zu oder verstärkt ein elektronisches Schloss. Die Magie wirkt dabei so, als wäre die Pforte ganz normal ge- und verschlossen. Der Zauber *Klopfen* oder ein erfolgreiches *Magie bannen* können *Pforte zuhalten* aufheben.

Bei einer auf dieser Weise verzauberten Pforte steigt der normale SG für das gewaltsame Öffnen oder das Hacken eines elektronischen Schlosses um +5.

PLAPPERNDE LEICHE 0

Schule Nekromantie (Sprachabhängig)
Zeitaufwand 1 Minute
Reichweite Berührung
Ziele Eine tote Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du kannst eine berührte Leiche dazu zwingen, mit dir zu sprechen, aber du kannst ihr keine bestimmten Fragen stellen oder auf sonstige Weise mit ihr kommunizieren. Die Leiche gibt 1 Runde lang zufällige Sätze von sich, mit einer Chance von 10%, dass dir diese Informationen nützlich sind. Nützliche Informationen könnten Warnungen vor den Gefahren in einem Raumschiffswrack, das Passwort zu einem Computer oder den Namen einer übernatürlichen Kreatur, die dir oder deinen Verbündeten nachstellt, umfassen. Der SL führt den W%-Wurf verdeckt durch und entscheidet, welche Informationen die Leiche bei ihrer Brabbelei von sich gibt und ob sie nützlich ist oder nicht.

Sobald eine Leiche zum Ziel des Zaubers *Plappernde Leiche* irgendeines Zauberkundigen geworden ist, schlägt jeder weitere Versuch, *Plappernde Leiche* auf diesen Leichnam zu wirken, fehl. Eine Leiche muss über einen Mund oder sonstige Möglichkeiten zu sprechen verfügen, damit dieser Zauber wirken kann, und der Zauber betrifft Keine leiche, die in eine untote Kreatur verwandelt wurde.

PRIVATES HEILIGTUM 5

Schule Bannzauber
Zeitaufwand 10 Minuten
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Wirkungsbereich Ein würfelförmiger Bereich mit 9 m Seitenlänge pro 2 Stufen (F)
Wirkungsdauer 24 Stunden (A)
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Dieser Zauber sichert Privatsphäre. Wer von außen in diesen Bereich hineinschaut, sieht nur eine dunkle, neblige Masse. Dunkelsicht kann sie nicht durchdringen. Kein Geräusch, egal wie laut, dringt aus dem Bereich, es kann also niemand von außen lauschen. Wer sich im Inneren befindet, kann ganz normal nach draußen sehen.

Erkenntniszauber (Ausspähung) nehmen nichts wahr, was in dem geschützten Bereich vor sich geht, und wer sich im Inneren befindet, ist immun gegen *Gedanken wahrnehmen*. Der Zauber verhindert, dass jene im Inneren sich mit Kreaturen unterhalten können, die sich außerhalb befinden (da er Geräusche blockiert) Auch technologische Kommunikation wird verhindert (da er Übertragungen blockiert). Andere Arten der magischen Kommunikation, wie der Zauber *Telepathische Botschaft* oder telepathische Kommunikation, werden aber nicht verhindert.

Der Zauber hindert Kreaturen oder Gegenstände nicht daran, sich in den Bereich hinein oder hinaus zu bewegen.

PSYCHISCHE CHIRURGIE 6

Schule Verzauberung (Geistesbeeinflussung)
Zeitaufwand 10 Minuten
Reichweite Berührung
Ziele Eine bereitwillige oder bewusstlose lebende Kreatur
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Psychische Chirurgie heilt das Ziel von allem Intelligenz-, Weisheits- und Charismaschaden. Dieser Zauber heilt auch alle Punkte, die permanent von seinen Intelligenz-, Weisheits- und Charismawerten entzogen wurden. Darüber hinaus entfernt er auch alle wirkenden Verwirrungs-, Furcht- und Wahnsinnseffekte. *Psychische Chirurgie* entfernt ebenfalls alle geistigen Leiden, die mit *Magie bannen* gebannt werden könnten, sowie Geisteskrankheiten. *Psychische Chirurgie* entfernt alle Effekte, die auf magische Weise die Erinnerung des Ziels verändern, sogar augenblickliche Effekte, und sie kann ein Gedächtnis wieder zu perfekter Klarheit wiederherstellen (auch dann, wenn der Erinnerungsverlust nur auf das Verstreichen von Zeit zurückgeht).

PSYCHOKINETISCHE HAND 0 0

Schule Verwandlung
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele Ein nicht getragener Gegenstand von nicht mehr als 4,5 kg oder Masse 1
Wirkungsdauer Konzentration
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du deutest mit deinem Finger auf das anvisierte Objekt und erhältst die Fähigkeit, es auf die Entfernung anzuheben und nach Belieben umher zu bewegen. Als eine Bewegungsaktion kannst du den Gegenstand bis zu 4,5 m weit in eine beliebige Richtung beschleunigen. Der Zauber endet allerdings, wenn die Entfernung zwischen dir und dem Gegenstand die Reichweite des Zaubers übersteigt. Du kannst keine komplexen Tätigkeiten ausführen, wie etwa eine Schusswaffe abfeuern oder einen Computer bedienen, aber du kannst eine mechanische Tür oder einen Deckel schließen und einfache Knöpfe drücken, um automatisierte Türen zu öffnen oder zu schließen oder einen Alarm auszulösen.

PSYCHOKINETISCHES STRANGULIEREN 3

Schule Verwandlung
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele Eine atmende Kreatur
Wirkungsdauer Konzentration, bis zu 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Zähigkeit, teilweise, siehe Text;
Zauberresistenz Ja

Du verdichtest die mystischen Energien um den Hals einer Kreatur zu einem schraubstockartigen Griff, mit dem du dein Opfer potenziell ersticken kannst.

Jede Runde, die du dich auf diesen Zauber konzentrierst, verursacht er 3W8 Wuchtschaden und macht das Ziel bewegungsunfähig. Eine Kreatur, die auf diese Weise bewegungsunfähig gemacht wird, kann sich nicht bewegen und muss den Atem anhalten (siehe Seite XXX 404 XXX). Die Kreatur kann weiterhin mit einer beliebigen ihrer Waffen angreifen (außer mit Bissangriffen), Zauber wirken usw. Jede Runde, die der Zauber auf das Ziel wirkt, kann das Ziel einen Zähigkeitswurf ablegen, um den Schaden zu halbieren und zu verhindern, bewegungsunfähig zu sein.

RADIOAKTIVITÄT ENTFERNEN 4 4

Schule Beschwörung (Heilung)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Berührung
Ziele oder Wirkungsbereich Eine Kreatur oder ein Gegenstand, oder ein Wirkungsbereich mit 6 m Radius
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos, Gegenstand); **Zauberresistenz** Ja (harmlos, Gegenstand)

Du entfernst alle anhaltenden Effekte durch Strahlung von einem einzelnen Ziel, sofern dir ein Zauberstufenwurf (SG = der SG des Strahlungseffekts) gelingt. Das Ziel wird sowohl von den Gifteffekten der Strahlung als auch der Strahlenkrankheit geheilt. Dadurch rückt das Ziel auf beiden Verlaufsübersichten auf Gesund. Wird der Zauber auf einen Bereich gewirkt, entfernt eine einzelne Anwendung von Radioaktivität entfernen die Strahlung in einem Wirkungsbereich mit 6 m Radius rund um den Punkt, den du berührst. Dieser Zauber hat nicht die Fähigkeit, von Natur aus radioaktive Materialien zu negieren, und solange sich solche Materialien in einem Bereich aufhalten, kann die entfernte Strahlung wieder zurückkehren.

RASCHES REPARIEREN 5

Schule Verwandlung
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Berührung
Ziele Ein Konstrukt oder eine Waffe
Wirkungsdauer 1 Minute
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos, Gegenstand); **Zauberresistenz** Ja (harmlos, Gegenstand)

In jeder Runde erhält das anvisierte Konstrukt oder die anvisierte Waffe 2W8 Trefferpunkte zurück. Dies ist nicht kumulativ mit sonstigen raschen Heilungsarten, über die das Konstrukt oder die Waffe bereits verfügt. Du kannst ein Konstrukt oder eine Waffe, die auf 0 Trefferpunkte gebracht oder zerstört wurde, nicht als Ziel wählen.

REFLEKTIERENDE RÜSTUNG 1

Schule Bannzauber (Energie)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Persönlich
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe oder bis aufgehoben (A); siehe Text

Du erschaffst eine schimmernde, hautähnliche Schicht aus mystischer Energie, die deinen Körper umhüllt und dir erlaubt, von dir erlittenen Schaden auf deinen Angreifer zurückzuwerfen. Zu einem beliebigen Zeitpunkt während der Wirkungsdauer dieses Zaubers kannst du, sobald du Trefferpunktschaden durch einen Angriff mit einer Waffe erleidest, der von einem Gegner innerhalb von 30 m ausgeführt wurde, entscheiden, den Zauber als Reaktion aufzuheben. Wenn du dies tust, knistert die Rüstung vor Energie und verschwindet, bevor sie in einem Lichtbogen auf die angreifende Kreatur überspringt. Diese erleidet Energieschaden in Höhe des Schadens, den du erlitten hast, als der Zauber aufgehoben wurde. Das Ziel darf einen Reflexwurf ablegen, um den Schaden zu halbieren.

REGENERATION 6

Schule Beschwörung (Heilung)
Zeitaufwand 3 Runden
Reichweite Berührung
Ziele Eine lebende Kreatur
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Alle abgetrennten Körperteile (Finger, Zehen, Hände, Füße, Arme, Beine, Schwänze oder sogar die Köpfe mehrköpfiger Kreaturen) des Ziels, gebrochene Knochen oder beschädigte Organe (einschließlich Augen) wachsen wieder nach. Nachdem der Zauber gewirkt wurde, ist die physische Regeneration innerhalb von 1 Runde abgeschlossen, wenn diese abgetrennten Körperteile vorhanden waren und die Kreatur berührten. Ansonsten dauert der Prozess 2W10 Runden.



Regeneration heilt außerdem 12W8 Trefferpunkte, nimmt die Zustände Entkräftet und Erschöpft vom Ziel und heilt allen nichttödlichen Schaden, den das Ziel erlitten hat. Auf nichtlebende Kreaturen (einschließlich untoter Kreaturen) hat der Zauber keine Wirkung.

REPARIEREN 2

Schule Verwandlung
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele Ein Gegenstand von bis zu 1 Masse/Stufe oder ein Konstrukt beliebiger Größe
Dieser Zauber funktioniert wie *Ausbessern*, repariert aber 5W6 Trefferpunkte, wenn er auf einen Gegenstand oder eine Konstrukt-Kreatur gewirkt wird.

Reparieren kann zerstörte magische Gegenstände reparieren und stellt die magischen Eigenschaften des Gegenstands wieder her, sofern deine Technomagier-Stufe mindestens der doppelten Stufe des Gegenstands entspricht. Gegenstände mit Ladungen (wie etwa Batterien) oder Gegenstände mit nur einer Anwendung (wie Tränke und Granaten) können nicht auf diese Weise repariert werden. Wenn du *Reparieren* auf ein Konstrukt wirkst, umgeht der Zauber jegliche Immunitäten gegen Magie, als würde der Zauber keine Zauberresistenz zulassen.

RESISTENTE ÄGIS 5 5

Schule Bannzauber
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite 9 m
Ziele Bis zu 10 Rüstung tragende Kreaturen in Reichweite
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Dieser Zauber funktioniert wie *Schwächere Resistente Rüstung*, außer wie oben beschrieben, und die Träger und ihre Ausrüstung erhalten SR 5/– oder Energieresistenz 5, die sie gegen alle fünf Energiearten schützt.

RESISTENTE RÜSTUNG 4 4

Schule Bannzauber
Dieser Zauber funktioniert wie *Schwächere Resistente Rüstung*, aber das Ziel und seine Ausrüstung erhält SR 10/– oder Energieresistenz 10, die gegen drei Energiearten schützt.

MÄCHTIGE RESISTENTE RÜSTUNG 6 6

Schule Bannzauber
Dieser Zauber funktioniert wie *Schwächere Resistente Rüstung*, aber das Ziel und seine Ausrüstung erhält SR 15/– oder Energieresistenz 15, die gegen vier Energiearten schützt.

SCHWÄCHERE RESISTENTE RÜSTUNG 3 3

Schule Bannzauber
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Berührung
Ziele Eine Rüstung tragende Kreatur
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Schwächere Resistente Rüstung verleiht dem Ziel (und seiner Ausrüstung) Schutz vor entweder kinetischem Schaden oder Energieschaden (deine Wahl). Wenn du dich für kinetischen Schaden entscheidest, erhält das Ziel und seine Ausrüstung SR 5/–, die vor Wucht-, Stich- und Hiebschaden schützt. Wenn du dich für Energieschaden entscheidest, wähle zwei der Folgenden: Säure-, Kälte-, Elektrizitäts-, Feuer- und Schallschaden. Das Ziel und seine Ausrüstung erhalten Energieresistenz 5, die gegen die gewählten Energiearten schützt. Diese Schadensreduzierung oder Energieresistenz ist nicht kumulativ mit sonstiger Schadensreduzierung oder Energieresistenz, die das Ziel bereits besitzt. Mehrere Anwendungen dieses Zaubers sind nicht kumulativ.

RETROKOGNITION 5

Schule Erkenntnis
Zeitaufwand 1 Minute
Reichweite Persönlich
Wirkungsdauer Konzentration, bis zu 1 Minute/Stufe
Dieser Zauber erlaubt dir, psychische Eindrücke vergangener Ereignisse zu erfahren, die sich an deinem aktuellen Standort ereignet haben. *Retrokognition* offenbart während der ersten Minute der Wirkungsdauer des Zaubers psychische Eindrücke von Ereignissen, die sich im Laufe der letzten Stunde ereignet haben, gefolgt von Eindrücken der Stunde davor während der zweiten Minute, die du dich konzentrierst, und so weiter. Kam es während dieser Zeit zu einem psychisch traumatischen oder aufwühlenden Ereignis, musst du einwen erfolgreichen Willenswurf (SG = 15, 20 oder 25, je nach Schwere des traumatischen oder aufwühlenden Ereignisses) ablegen oder du verlierst die Konzentration auf diesen Zauber. Misslingt dir dieser Rettungswurf, endet der Zauber.

Auf der 16. Aspirantenstufe kannst du entscheiden, die Eindrücke eines längeren Zeitraums als einer Stunde zu sammeln, beginnend ab 1 Woche pro Minute, die du dich konzentrierst (wie in der Tabelle unten aufgeführt). Der Detailgrad, den du wahrnimmst, verringert sich. Dadurch wird es schwieriger, bestimmte Eindrücke auszumachen, außer solchen von sehr bedeutenden Ereignissen. In den meisten Fällen kannst du mit Hilfe dieses Zaubers keinerlei Informationen darüber erhalten, was sich während des Intervalls ereignet hat.

ADEPTENSTUFE	ZEITSPANNE
16-17	1 Woche pro Minute
18-19	1 Jahr pro Minute
20	1 Jahrzehnt pro Minute

SCHÄDEL ZERMALMEN 5

Schule Nekromantie (Tod)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele Eine lebende Kreatur
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Zähigkeit, teilweise; **Zauberresistenz** Ja
Du manipulierst die Energie, die um den Kopf des Ziels wirbelt, wobei sie komprimiert wird und potenziell seinen Schädel zermalmt. Du musst einen Fernkampfangriff gegen die ERK des Ziels durchführen, um sicherzustellen, dass dieser Zauber die erforderlichen Schwachstellen am Kopf des Ziels trifft, aber du kannst statt deines Geschicklichkeitsmodifikators den Modifikator deines Schlüsselattributs auf den Angriffswurf addieren, falls dieser höher ist. Bei einem Treffer, und wenn dem Ziel der Zähigkeitswurf misslingt, erleidet es 18W8 Schaden. Gelingt dem Ziel der Rettungswurf, erleidet es stattdessen 4W8 Schaden. Das Ziel könnte durch den Schaden sterben, auch wenn es einen erfolgreichen Rettungswurf durchführt. In diesem Fall ist der Zauber kein Todeseffekt. Dieser Zauber hat keine Auswirkungen auf lebende Kreaturen, die anatomisch keinen Kopf haben.

SCHATTENHAFTE FLOTTE 6

Schule Illusion (Schatten)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Lang (120 m + 12 m/Stufe)
Wirkungsbereich Radius von 18 m
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Willen, anzweifeln und Reflex halbiert, siehe Text; **Zauberresistenz** Ja

Du erschaffst eine mächtige Vision einer Flotte aus feindlichen Raumschiffen am Himmel, die plötzlich erscheint und gnadenlos Laserstrahlen auf deine Gegner herabregnen lässt. Die Schiffe erscheinen in einer Höhe von 300 m und nehmen einen Bereich mit einem 18 m großen Radius unter Feuer, den du auf dem Boden vorgibst. Du kannst diesen Zauber nicht wirken, wenn du dich nicht im Freien aufhältst, außer du befindest dich in einem Bauwerk, in das eine Raumschifffflotte glaubhaft hineinpassen könnte.

Jede Runde, die dieser Zauber wirkt, fügen die Raumschiffe allen feindlichen Kreaturen im Wirkungsbereich 3W6 Stichschaden und 3W6 Feuerschaden zu, während die Schiffe Laser auf deine Gegner abzufeuern scheinen. Interagiert eine Kreatur mit der Illusion (wenn sie beispielsweise Schaden nimmt), kann sie einen Willenswurf ablegen, um bis zum Ende des Zaubers pro Runde nur noch die Hälfte dieses Schadens zu erleiden. Unabhängig davon, ob eine Kreatur die Illusion glaubt oder nicht, kann sie jede Runde, in der sie durch diesen Zauber Schaden erleidet, einen Reflexwurf ablegen, um stattdessen halben Schaden zu erleiden. Wenn also eine Kreatur, deren Willenswurf gelungen ist, in der jeweiligen Runde auch einen erfolgreichen Reflexwurf ablegt, erleidet sie in der entsprechenden Runde nur noch ein Viertel des Schadens durch diesen Zauber.

SCHATTENREISE 6 6

Schule Illusion (Schatten)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Berührung
Ziele Bis zu einer mittelgroßen Kreatur oder einem mittelgroßen Fahrzeug pro Stufe
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe (A)
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz** Ja (Gegenstand)

Um *Schattenreise* benutzen zu können, musst du dich in einem Gebiet mit dämmrigem Licht aufhalten. Du und Kreaturen oder Fahrzeuge, die du berührst, werden auf einem gewundenen Pfad aus Schattenmaterial an den Rand der Materiellen Ebene transportiert, wo diese an die Schattenebene angrenzt. Der Effekt beruht zum großen Teil auf einer Illusion, der Pfad aber ist halbreal.

Alle betroffenen Ziele müssen müssen sich gegenseitig berühren. Ein großes Ziel zählt als zwei mittelgroße Ziele, ein riesiges Ziel zählt als vier mittelgroße Ziele und so weiter. Alle Kreaturen, die du auf diese Weise transportierst, können sich entscheiden, dir zu folgen, alleine durch die Ebene wandern oder zurück auf die materielle Ebene stolpern (Chance von 50% für die beiden letzteren Möglichkeiten, falls du die Reisenden verlässt oder sie verlierst). Kreaturen, die dich nicht auf die Schattenebene begleiten möchten, dürfen einen Willenswurf ablegen, um den Effekt zu negieren.

In der Schattenregion bewegst du dich mit einer Geschwindigkeit von 300 km/h. Da die Realität zwischen der Schattenebene und der Materiellen Ebene verschwimmt, kannst du keine Details des Geländes oder der Gebiete ausmachen, durch die du reist, noch kannst du genau sagen, wo deine Reise enden wird. Es ist unmöglich, Entfernungen genau abzuschätzen, was den Zauber eher ungeeignet zum Kundschaften oder Ausspionieren macht. Endet der Effekt des Zaubers, wirst du von deinem angestrebten Ankunftspunkt 1W10 × 30 m in eine willkürliche horizontale Richtung verschoben. Würdest du dadurch in fester Materie landen, werden du und deine Mitreisenden auf das nächste freie Feld verschoben, aber die Anstrengung dieses Vorgangs sorgt dafür, dass alle Kreaturen den Zustand Erschöpft erleiden (kein Rettungswurf).

Schattenreise kann auch dazu verwendet werden, auf andere Ebenen zu reisen, die an die Schattenebene grenzen (außer dem Drift). Du musst allerdings die Schattenebene vorher durchqueren, um an die Grenze der anderen Ebene der Realität zu gelangen, was 1W4 Stunden dauert.

SCHLEIER 6

Schule Illusion
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Lang (120 m + 12 m/Stufe)
Ziele Bis zu eine oder mehrere Kreaturen, Ziele dürfen nicht weiter als 9 m voneinander entfernt sein
Wirkungsdauer Konzentration + 1 Stunde/Stufe (A)
Rettungswurf Willen, keine Wirkung oder anzweifeln, siehe Text; **Zauberresistenz** Ja; siehe Text

Du veränderst augenblicklich das Aussehen der Ziele und hältst dieses Aussehen für die Wirkungsdauer des Zaubers aufrecht. Du kannst die Ziele ganz nach deinen Wünschen aussehen lassen. Sie sehen aus, fühlen sich an und riechen wie die Kreaturen, denen sie gleichen. Wenn sie getötet werden, nehmen die Ziele wieder ihr ursprüngliches Aussehen an. Du musst einen erfolgreichen Wurf auf Verkleiden ablegen, um das Aussehen eines bestimmten Individuums genau nachzuahmen. Der Zauber verleiht dir einen Bonus von +10 auf einen solchen Wurf (da er als das Verändern der eigenen Gestalt zählt).

Ein Ziel, das den Zauber nicht bereitwillig annehmen will, darf ihm durch einen erfolgreichen Willenswurf oder seine Zauberresistenz widerstehen. Wer mit den Zielen interagiert, darf einen Willenswurf ablegen, um die Illusion anzuzweifeln, aber Zauberresistenz hilft hierbei nicht.

SCHMERZ VERURSACHEN 2

Schule Verzauberung (Geistesbeeinflussung, Schmerzen)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele Eine Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Willen, teilweise, siehe Text; **Zauberresistenz** Ja

Du peinigst den Verstand und Körper des Ziels auf mentalem Weg mit quälenden Schmerzen, die einen Malus von –2 auf Attributswürfe, Angriffswürfe und Fertigkeitswürfe verleiht. Ein Ziel, dessen Willenswurf gelingt, senkt die Wirkungsdauer auf 1 Runde.

MASSEN-SCHMERZ VERURSACHEN 6

Schule Verzauberung (Geistesbeeinflussung, Schmerzen)
Ziele Bis zu eine Kreatur/Stufe, Ziele dürfen nicht weiter als 9 m voneinander entfernt sein

Dieser Zauber funktioniert wie *Schmerz verursachen* mit den obigen Ausnahmen.

SCHMIEREN 1

Schule Beschwörung (Erschaffung)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Wirkungsbereich oder Ziele Ein Gegenstand oder ein Bereich von 3 m x 3 m
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A)
Rettungswurf Reflex, teilweise, siehe Text; **Zauberresistenz** Nein

Du bedeckst eine feste Oberfläche mit einer Schicht aus rutschiger Schmiere. Jede Kreatur im Wirkungsbereich muss einen erfolgreichen Reflexwurf ablegen oder sie rutscht aus und endet



Liegend. Eine Kreatur kann allerdings mit halber Bewegungsrate und einem erfolgreichen Wurf auf Akrobatik (SG 10) durch den betroffenen Bereich gehen. Ein Fehlschlag bedeutet, dass die Kreatur sich in dieser Runde nicht bewegen kann und dann einen erfolgreichen Reflexwurf machen muss, um nicht hinzufallen und den Zustand Liegend zu erhalten. Ein Fehlschlag um 5 oder mehr Punkte bedeutet, dass die Kreatur hinfällt und Liegend endet (siehe die Fertigkeit Akrobatik auf Seite XXX 135 XXX für weitere Einzelheiten). Eine Kreatur, die sich in ihrem Zug nicht bewegt, muss keinen Rettungswurf durchführen und gilt nicht als Auf dem falschen Fuß erwischt. Der Zauber kann auch dazu benutzt werden, einen Gegenstand mit einem Film aus Schmiere zu bedecken. Nicht getragene materielle Gegenstände werden immer von diesem Zauber betroffen. Wenn du versuchst, den Zauber auf einen Gegenstand im Besitz einer Kreatur zu wirken, kann die Kreatur einen Reflexwurf durchführen, um den Effekt zu vereiteln. Schlägt dieser erste Rettungswurf fehl, lässt die betroffene Kreatur den Gegenstand sofort fallen. Jede Runde, in der die Kreatur versucht, den betroffenen Gegenstand aufzuheben, zu halten oder zu benutzen, muss sie einen weiteren Rettungswurf ablegen. Eine Kreatur, die Rüstung oder Kleidung trägt, die von dem Zauber betroffen ist, erhält einen Situationsbonus von +5 für Würfe auf Akrobatik, um nicht in einen Ringkampf zu geraten, und einen Situationsbonus von +2 auf ihre RK gegen Ringkampf-Kampfmanöver.

SCHÜTZENDE ZUFLUCHT 6

Schule Bannzauber
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Wirkungsbereich Alle Kreaturen in einem Explosionsradius von 12 m.
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf Willen, keine Wirkung, siehe Text; **Zauberresistenz** Nein

Alle Kreaturen innerhalb eines Radius von 12 m um den Ursprungspunkt des Zaubers sind vor Gewalt geschützt. Jeder Gegner, der versucht, eine geschützte Kreatur direkt anzugreifen, sogar mit einem gezielten Zauber, muss einen Willenswurf durchführen. Ist der Gegner erfolgreich, kann er die Kreatur normal angreifen, erleidet aber für die Wirkungsdauer des Zaubers einen Abzug von –2 für Angriffe gegen diese Kreatur. Bei einem fehlgeschlagenen Rettungswurf kann der Gegner den Angriff nicht ausführen, verliert die Aktion und kann die geschützte Kreatur für die Wirkungsdauer des Zaubers nicht direkt angreifen. Wer die geschützte Kreatur nicht angreift, ist nicht betroffen.

Dieser Zauber verhindert nicht, dass geschützte Kreaturen von Angriffen mit einem Wirkungsbereich betroffen werden. Eine geschützte Kreatur erhält aber einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen solche Angriffe.

Jede geschützte Kreatur kann normal atmen, unabhängig von der umgebenden Atmosphäre, und sie ist von heißen oder kalten Umgebungen nicht nachteilig betroffen. Eine geschützte Kreatur kann nicht angreifen, ohne den Zauber für sich selbst zu brechen, aber sie kann harmlose Zauber und Fähigkeiten einsetzen, die keine Angriffswürfe erfordern, und auch auf sonstige Weise handeln.

SCHUTZHÜLLE DES LEBENS 1 1

Schule Bannzauber
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziele Bis zu eine Kreatur/Stufe, Ziele dürfen nicht weiter als 9 m voneinander entfernt sein
Wirkungsdauer 1 Tag/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Du umgibst die anvisierten Kreaturen mit einer konstanten und beweglichen, 2,5 cm dicken Hülle aus erträglichen Lebensbedingungen, die auf jede Kreatur zugeschnitten sind. Diese Hülle ermöglicht den Zielen, ungehindert in einer großen Bandbreite an Atmosphärenbedingungen (einschließlich in ätzenden, dichten, dünnen und toxischen Atmosphären) sowie unter Wasser oder im Vakuum zu atmen.



Sie macht die Ziele auch immun gegenüber schädlichen Gasen und Dämpfen, einschließlich eingeatmeten Krankheiten und Giften sowie Zaubern mit schädlichen gasähnlichen Effekten. Darüber hinaus schützt die Hülle Ziele (und ihre Ausrüstung) vor extremen Temperaturen (zwischen -45° und 60° C), ohne dass sie Zähigkeitswürfe ablegen müssen, sowie vor extremen Druckverhältnissen.

Schutzhülle des Lebens bietet keinerlei Schutz vor Energieschaden, negativer oder positiver Energie (wie sie etwa auf der Negativen und Positiven Energieebenen vorkommt) oder Strahlung. Auch verleiht sie nicht die Fähigkeit, unter schlechten Sichtverhältnissen (wie in Rauch oder Nebel) zu sehen oder sich unter Bedingungen, die die Bewegung behindern (wie etwa unter Wasser), zu bewegen oder zu handeln.

SCHWACHSINN 5

Schule Verzauberung (Zwang, Geistesbeeinflussung)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziele Eine Kreatur
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Du feuerst einen brillanten Strahl auf dein Ziel ab, indem du einen Fernkampfangriff gegen die ERK deines Ziels durchführst, aber du kannst statt deines Geschicklichkeitsmodifikators den Bonus deines Schlüsselattributs auf diesen Angriff addieren, falls dieser höher ist. Wenn du triffst und der Willenswurf deines Ziels misslingt, sinken die Intelligenz- und Charismawerte der anvisierten Kreatur auf 1 (mit dem Modifikator –5). Die betroffene Kreatur ist nicht in der Lage, auf Intelligenz oder Charisma basierende Fertigkeiten einzusetzen, Zauber zu wirken, Sprachen zu verstehen oder zusammenhängend zu kommunizieren. Sie weiß weiterhin, wer ihre Freunde sind, und kann ihnen folgen und sie sogar verteidigen. Das Ziel bleibt in diesem Zustand, bis *Wunder*, *Psychische Chirurgie*, *Wunsch* oder ein ähnlicher Zauber genutzt wird, um den Effekt aufzuheben. Er kann nicht durch Effekte wie *Verzauberung brechen* entfernt werden.

SELBSTVERKLEIDUNG 1 1

Schule Illusion
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Persönlich
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe (A)

Du kannst dich selbst – inklusive deiner Kleidung, deinen Waffen, deiner Rüstung und deiner Ausrüstung – anders aussehen lassen. Du kannst dich bis zu 30 cm größer oder kleiner, dünn, dick oder irgendwas dazwischen erscheinen lassen. Deine Kreaturenart kannst du jedoch nicht verändern (aber du kannst als eine andere Unterart erscheinen). Abgesehen davon ist dein neues Aussehen ganz dir überlassen. Du könntest nur eine kleine Veränderung vornehmen oder dich wie eine völlig andere Person aussehen lassen oder dein Geschlecht verändern.

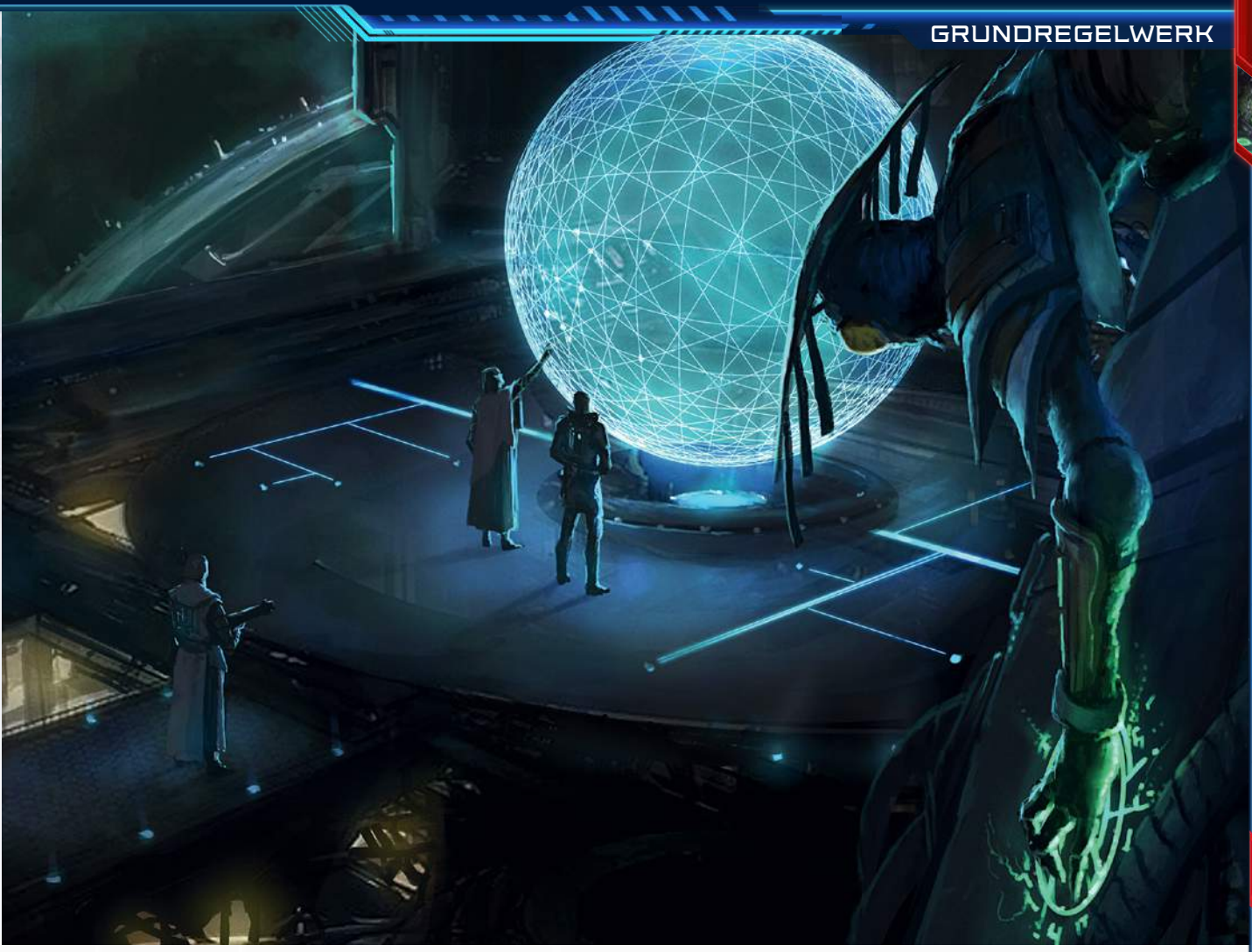
Der Zauber gewährt dir aber weder Fähigkeiten oder Eigenschaften der neuen Gestalt, noch beeinflusst er die fühlbaren (Berührung) oder hörbaren (Geräusch) Eigenschaften deiner Person oder deiner Ausrüstung. Nutzt du diesen Zauber, um eine Verkleidung zu erschaffen, erhältst du einen Situationsbonus von +10 auf deinen Wurf für Verkleiden (da er deine Gestalt verändert). Eine Kreatur, die direkt mit dir interagiert, darf einen Willenswurf ablegen, um deine Erscheinung als Illusion zu durchschauen.



SICHERHEITSSIEGEL 2

Schule Bannzauber
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Berührung
Ziele Eine Tür, ein Behälter oder eine Pforte mit einer Größe von bis zu 3 m²/Stufe
Wirkungsdauer 24 Stunden
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Der Zauber *Sicherheitssiegel* verschließt auf magische Weise eine einzelne Tür, einen Behälter mit einem Deckel oder Riegel, eine Pforte oder ein Computersystem. Um diesen Zauber zu wirken, muss du 1 Reservepunkt ausgeben. Du kannst dein eigenes Sicherheitssiegel ungehindert umgehen, ohne es zu beeinträchtigen. Hat der versiegelte Gegenstand ein Schloss, erhöht sich der SG zum Öffnen dieses Schlosses um 5, solange es an dem Gegenstand befestigt ist. Hat der Gegenstand kein Schloss, erschafft dieser Zauber eines, das nur mit einem erfolgreichen Wurf auf Technik (SG 20) zum Ausschalten eines Mechanismus geöffnet werden kann. Verfügt der versiegelte Gegen-



stand über Computersicherheit, erhöht sich der SG zum Umgehen dieser Sicherheit um 5. Eine Tür oder ein Gegenstand, die oder der durch diesen Zauber gesichert ist, kann nur durch einen Einbruch oder ein erfolgreiches *Magie bannen* oder *Klopfen* geöffnet werden. Für das Aufbrechen einer auf dieser Weise verzauberten Tür oder Pforte steigt der normale SG um 5. *Klopfen* entfernt das *Sicherheitssiegel* automatisch, da es als ein Verschlussmittel zählt.

SOFORTIGER VIRUS 3

Schule Nekromantie
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Berührung
Ziele Ein Konstrukt der Unterart Technisch
Wirkungsdauer Augenblicklich; siehe Text
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung, siehe Text; **Zauberresistenz** Ja
Du überwältigst die Programmierung deines Ziels und installierst einen gefährlichen, selbstreplizierenden Programmvirus. Dieser wirkt wie eine körperliche oder Geisteskrankheit (deiner Wahl), außer dass er die Immunität gegenüber Krankheiten des Ziels ignoriert. Der Programmvirus hat eine Frequenz von 1 Stunde und seine Heilung erfordert zwei aufeinander folgende Rettungswürfe. *Leiden entdecken* kann das Vorhandensein dieses Virus in einem Konstrukt zeigen (der Virus wird für alle Zwecke dieses Zaubers wie eine Krankheit behandelt). Darüber hinaus kann *Leiden entfernen* diesen Virus entfernen.

SPIEGELBILDER 2

Schule Illusion
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Persönlich
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe
Dieser Zauber erzeugt mehrere illusionäre Doppelgänger deiner selbst, die auf deinem Feld erscheinen. Diese Duplikate machen es Feinden schwer, dich präzise zu lokalisieren und anzugreifen.

Wenn du Spiegelbilder wirkst, erscheinen 1W4 Abbilder. Diese Abbilder bleiben in deinem Feld, bewegen sich mit dir mit und ahmen deine Bewegungen, Geräusche und Aktionen genau nach. Immer wenn du angegriffen wirst oder zum Ziel eines Zaubers wirst, der einen Angriffswurf erfordert, besteht die Chance, dass der Angriff statt deiner eines deiner Abbilder anvisiert. Trifft der Angriff, würfle, um zufällig zu ermitteln, ob es sich bei dem ermittelten Ziel um dich oder eines deiner Abbilder handelt. Ist es ein Abbild, wird das Abbild zerstört. Verfehlt der Angriff um 5 oder weniger Punkte, wird eines deiner Abbilder durch den Beinahetreffer zerstört. Ein Angriff, der dich durch eine Fehlschlagchance verfehlt, zerstört ebenfalls ein Abbild. Zauber mit Wirkungsbereich, die keinen Angriffswurf erfordern, betreffen dich ganz normal und zerstören keine Doppelgänger. Zauber mit der Reichweite Berührung entladen sich harmlos, wenn durch sie ein Abbild zerstört wird.

Ein Angreifer muss in der Lage sein, die Abbilder zu sehen, um von ihnen getäuscht zu werden. Bist du unsichtbar oder ist der Angreifer blind, hat der Zauber keine Wirkung. Blindgespür hilft nicht dabei, die Abbilder von deinem wahren Selbst zu unterscheiden, Blindsicht aber schon.

SPINNENKLETTERN 2 2

Schule Verwandlung
Zeitaufwand 1 Standardaktion

Reichweite Berührung
Ziele Eine Kreatur
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Das Ziel kann wie eine Spinne an senkrechten Oberflächen und sogar an der Decke entlangklettern. Eine betroffene Kreatur mit vier Gliedmaßen muss drei Glieder frei haben (also keine Ausrüstung halten oder damit Fertigkeiten ausführen und so weiter), um auf diese Weise klettern zu können. Eine Kreatur mit sechs Gliedmaßen muss nur vier Glieder frei haben. Im Allgemeinen müssen sonstige Kreaturen 75% ihrer Gliedmaßen zur Verfügung haben, um von diesem Zauber zu profitieren. Das Ziel erhält eine Kletterbewegungsrate von 6 m (und den Volksbonus von +8 auf Würfe für Athletik zum Klettern, der durch diese Kletterbewegungsrate verliehen wird). Darüber hinaus muss es keine Würfe auf Athletik ablegen, um senkrechte oder horizontale Flächen entlangzuklettern (selbst wenn es kopfüber klettert). Eine betroffene Kreatur, die auf diese Weise klettert, gilt nicht als Auf dem falschen Fuß erwischt, während sie klettert, und ihre Gegner erhalten keine besonderen Boni auf ihre Angriffe gegen sie. Die Kreatur kann während des Kletterns jedoch nicht die Aktion Rennen benutzen.

SPRACHEN VERSTEHEN 1

Schule Erkenntnis
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Persönlich
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe

Du kannst die gesprochenen oder geschriebenen Worte von Kreaturen verstehen oder anderweitig unverständliche geschriebene oder tastbare Botschaften lesen. Dadurch erhältst du aber nicht unbedingt eine tiefere Einsicht in das Material, sondern verstehst nur die wörtliche Bedeutung. Der Zauber erlaubt es dir, eine fremde Sprache zu verstehen oder zu lesen, nicht sie selbst zu sprechen oder zu schreiben. Magische Schriften oder verschlüsselte Botschaften kannst du mit dem Zauber zwar nicht lesen, er enthüllt dir aber zumindest, dass es sich um eine magische oder verschlüsselte Botschaft handelt. Der Zauber erlaubt dir, rohen Computercode oder fremde Programmiersprachen zu lesen, wodurch du genug des Materials verstehen kannst, um Würfe auf Computer durchzuführen, ohne Mali zu erhalten.

SPRACHE WEITERGEBEN 1

Schule Erkenntnis
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Berührung
Ziele Eine Kreatur
Wirkungsdauer 24 Stunden
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Das Ziel kann für 24 Stunden bis zu drei Sprachen, die du bereits kennst, bestmöglich lesen, verstehen und sich in ihnen verständigen. Dies verändert nicht die körperlichen Eigenschaften der Kreatur (wenn ihr die Voraussetzung für gesprochene Sprache fehlen, kann sie trotzdem nicht sprechen) oder ihre Haltung dir gegenüber. Allerdings erlaubt der Zauber intelligenten Kreaturen, die normalerweise keine Sprache haben, die durch diesen Zauber verliehenen Sprachen zu verstehen und (falls sie die körperlichen Voraussetzungen haben) sich in ihnen zu verständigen.

STABILISIEREN 0

Schule Beschwörung (Heilung)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele Eine lebende Kreatur
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Verfügt das Ziel dieses Zaubers über 0 Trefferpunkte und hat den Zustand Sterbend, wird es automatisch stabilisiert. Erleidet die Kreatur später Schaden, ist sie nicht mehr stabil.

STANDORT VORTÄUSCHEN 3

Schule Illusion
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Berührung
Ziele Eine Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Das Ziel des Zaubers scheint sich etwa 60 cm von seinem eigentlichen Standpunkt entfernt zu befinden. Die Kreatur profitiert von einer Fehlschlagchance von 50%, als hätte es vollständige Tarnung. Anders als vollständige Tarnung hält *Standort vortäuschen* Feinde jedoch nicht davon ab, normal auf die Kreatur zu zielen. *Wahrer Blick* enthüllt den wahren Standort des Ziels und hebt die Fehlschlagchance auf. Kann eine Kreatur mit Blindgespür die betroffene Kreatur ebenfalls sehen, reichen die kombinierten Informationen des Sichtbaren und des Blindgespürs aus, damit die Kreatur mit Blindgespür die betroffene Kreatur ohne Fehlschlagchance angreifen kann, anders als sonst bei Blindgespür üblich.

STAHLWAND 6

Schule Beschwörung (Erschaffung)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Effekt Stahlwand mit einer Fläche von bis zu 1 Quadrat mit 1,5 m Seitenlänge pro Stufe; siehe Text
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du lässt eine flache, senkrechte Stahlwand entstehen. Die Anstrengung, diesen Zauber zu wirken, erfordert, dass du 1 Reservepunkt ausgibst. Die Wand kann in jeden Raum aus umgebendem, nichtlebendem Material passen, wenn dort genügend Platz vorhanden ist. Die Wand kann nicht so beschworen werden, dass sie dasselbe Feld einnimmt wie eine Kreatur oder ein anderer Gegenstand. Sie muss immer eine flache Ebene sein, ihre Ränder können aber entsprechend geformt werden, damit sie in den verfügbaren Raum passen.

Eine Stahlwand ist 10 cm dick. Du kannst die Fläche der Wand verdoppeln, indem du ihre Dicke halbierst. Jeder 1,5 m x 1,5 m große Teil der Wand besitzt eine Härte von 15 und 45 Trefferpunkte pro 2,5 cm Dicke. Ein Abschnitt der Wand, der auf 0 Trefferpunkte fällt, ist durchbrochen. Der SG des Stärkewurfs einer Kreatur, die mit einem einzelnen Angriff durch die Wand brechen will, beträgt 30. Die Wand ist fest in ihrer Umgebung verankert und lässt sich nicht so leicht umstoßen. Sie kann nicht in einem Bereich herbeigezaubert werden, wo sie leicht umstürzen könnte.

Wie jede Wand aus Stahl ist diese Wand Perforierung und anderen natürlichen Phänomenen unterworfen. Allerdings rostet oder korrodiert sie unter üblichen Umständen nicht. Das durch diesen Zauber erschaffene Metall ist nicht für die Erschaffung anderer Gegenstände geeignet und kann nicht verkauft werden.



STRAHLUNG ENTDECKEN 1 1

Schule Erkenntnis
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite 36 m
Wirkungsbereich Kugelförmige Ausstrahlung von 36 m, ausgehend von dir
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein
Du entdeckst Strahlung in der Umgebung, und du kannst jede Runde die jeweilige Stärke der Strahlung eines Bereichs oder Gegenstands innerhalb des Wirkungsbereichs bestimmen, ohne eine Aktion dafür aufzuwenden (um mehr zu erfahren, siehe Strahlung auf Seite 403). Dieser Zauber kann Barrieren durchdringen, aber 1 m dicke Erde oder Holz, 30 cm Stein, 2,5 cm herkömmlichen Metalls, eine dünne Schicht Blei oder jede Art von Energiefeld blockiert ihn.

SUBJEKTIVE REALITÄT 6

Schule Illusion (Geistesbeeinflussung)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Persönlich
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)
Wähle einen Gegenstand oder eine Kreatur, die du sehen kannst, innerhalb langer Reichweite (120 m + 12 m/Stufe). Du veränderst deine Wahrnehmungen so, dass du davon überzeugt bist, das Ziel sei eine Illusion. Für dich wird das Ziel durchscheinend und erzeugt weder Geräusche noch Gerüche. Bis zum Ende des Zaubers kannst du dich ungehindert durch das Ziel hindurchbewegen, und das Ziel kann dasselbe mit dir. Die nichtmagischen Angriffe des Ziels können dir nicht schaden, und die magischen Angriffe des Ziels fügen dir nur halben Schaden zu. Die magischen Fähigkeiten des Ziels, die keinen Schaden verursachen, betreffen dich nur mit einer Chance von 50%, und du bist immun gegen alle seine Schallangriffe, sprachabhängigen und auf dem Geruchssinn basierenden Angriffe. Deine Angriffe fügen dem Ziel jedoch keinen Schaden zu, und deine magischen Fähigkeiten betreffen das Ziel in keinster Weise. Du oder das Ziel könnt einander über Mittelsleute normal betreffen. Wenn zum Beispiel ein Ziel immun gegen die direkten Effekte deines Zaubers *Monster bezaubern* wäre, wäre dieses Ziel aber nicht dagegen immun, dass du eine andere Kreatur bezauberst und diese dann die als Ziel gewählte Kreatur angreift.

SYNAPSENÜBERLADUNG 5

Schule Erkenntnis (Geistesbeeinflussung)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Berührung
Ziele Eine lebende Kreatur
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Zähigkeit, teilweise; **Zauberresistenz** Ja
Damit dieser Zauber eine Wirkung auf das Ziel hat, musst du es mit einem Nahkampfangriff gegen seine ERK treffen. Du kannst statt deines Stärkemodifikators den Modifikator deines Schlüsselattributs auf den Angriffswurf addieren, falls dieser höher ist. Anschließend überlädst du den Verstand des Ziels und lässt seine Synapsen übersteuern. Das Ziel nimmt 18W8 Schaden und erleidet für 1 Minute den Zustand Wankend. Ein Ziel kann den Wankend-Effekt vereiteln, wenn es einen erfolgreichen Zähigkeitswurf ablegt, aber es erleidet weiterhin den vollen Schaden.
Das Wirken dieses Zaubers provoziert keinen Gelegenheitsangriff.



SYNAPTISCHER IMPULS 3

Schule Verzauberung (Zwang, Geistesbeeinflussung)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite 6 m
Wirkungsbereich Kugelförmige Ausstrahlung von 6 m, ausgehend von dir
Wirkungsdauer 1 Runde
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Alle Kreaturen in Reichweite erleiden für 1 Runde den Zustand Betäubt.

MÄCHTIGER SYNAPTISCHER IMPULS 5

Schule Verzauberung (Zwang, Geistesbeeinflussung)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite 6 m
Wirkungsbereich Kugelförmige Ausstrahlung von 6 m, ausgehend von dir
Wirkungsdauer 1W4 Runden
Rettungswurf Willen, teilweise; **Zauberresistenz** Ja
Alle Kreaturen in Reichweite erleiden für 1W4 Runde den Zustand Betäubt. Mit einem erfolgreichen Willenswurf erleidet eine Kreatur stattdessen für 1 Runde den Zustand Kränkelnd.

SYSTEME ÜBERLASTEN 4

Schule Verzauberung (Zwang)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Berührung
Ziele Eine Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Durch Berührung des Ziels (üblicherweise durch einen Nahkampfangriffswurf gegen die ERK des Ziels, aber du kannst statt deines Stärkemodifikators den Modifikator deines Schlüsselattributs addieren, sofern er höher ist), flutest du den Körper des Ziels mit wahllosen Stromstößen oder anderen Interferenzen. Bei einem misslungenen Zähigkeitswurf wird das Ziel überwältigt und ist möglicherweise außer Stande, Tätigkeiten normal auszuführen. Solange dieser Zauber wirkt, besteht immer, wenn das Ziel eine Aktion oder Reaktion ausführt, eine Chance von 50 %, dass das Ziel stattdessen einfach gar keine Aktion ausführt. Würfle diese Chance für jede Aktion, die das Ziel ausführen würde, separat aus. Wenn das Ziel sich beispielsweise in seinem Zug bewegen und angreifen möchte, würde es den W%-Wurf zweimal ablegen, um zu ermitteln, ob es diese Aktionen ausführen kann – einmal vor jeder Aktion, die es ausführen möchte. Jeder Angriff eines Vollen Angriffs zählt als eine separate Aktion.

Dieser Zauber ist effektiv gegen lebende und nichtlebende Kreaturen, und das Wirken dieses Zaubers provoziert keinen Gelegenheitsangriff.

TANZENDE LICHTER 0

Schule Hervorrufung
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Effekt Bis zu vier Lichter
Wirkungsdauer 1 Minute (A)
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein
Du erschaffst bis zu vier Lichter, die kleinen Scheinwerfern oder Taschenlampen ähneln. Die Tanzenden Lichter müssen zusammen innerhalb eines Bereichs mit einem Radius von 3 m voneinander bleiben, ansonsten können sie sich bewegen, wie du möchtest: Sie können sich vor und zurück, nach oben und unten, gerade oder um Ecken oder sonst wie bewegen. Die Lichter können sich in einer Runde bis zu 30 m weit bewegen. Ein Licht erlischt, wenn die Entfernung zwischen ihm und dir die Reichweite des Zaubers übersteigt.

Du kannst nur einen Zauber *Tanzende Lichter* auf einmal aktiv haben. Wirkst du den Zauber, solange eine andere Anwendung noch aktiv ist, wird die vorangegangene Anwendung gebannt.

TECHNOLOGIE ENTDECKEN 1

Schule Erkenntnis
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite 36 m
Wirkungsbereich Kegelförmige Explosion
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein
Du entdeckst alle technischen Gegenstände (sogar Hybridgegenstände) mit Ladungen oder solche, die Ladungen wieder wiederherstellen, im Wirkungsbereich, einschließlich Batterien, Energiezellen und Generatoren (sowie Gegenstände im Besitz von Kreaturen, die du sehen kannst, sogar wenn diese Kreaturen sie an sich verborgen haben). Du kannst weder herausfinden, ob es technische Gegenstände in Bereichen gibt, die du nicht sehen kannst, noch kannst du auf diese Weise technische Fallen entdecken.
Die Informationen, die du durch diesen Zauber erhältst, ermöglichen dir, zwischen geladenen Gegenständen und Gegenständen, die Ladungen wiederherstellen, zu unterscheiden. Mehr Informationen erhältst du aber nicht, und du erfährst zum Beispiel auch nicht, wie viele Ladungen ein Gegenstand aktuell noch hat oder wie viele Ladungen er maximal fassen kann. Dieser Zauber kann Barrieren durchdringen, aber 1 m dicke Erde oder Holz, 30 cm Stein, 2,5 cm herkömmlichen Metalls, eine dünne Schicht Blei oder jede Art von Energiefeld blockiert ihn.

TEILWEISE GENESUNG 2

Schule Beschwörung (Heilung)
Zeitaufwand 3 Runden
Reichweite Berührung
Ziele Eine Kreatur
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Teilweise Genesung hebt alle magischen Effekte auf, welche einen der Attributswerte des Ziels reduzieren, oder heilt 1W4 Punkte temporären Attributsschaden an einem der Attributswerte des Ziels. Der Zauber hebt außerdem den Zustand Erschöpft auf, wenn das Ziel darunter leidet, oder verbessert den Zustand Entkräftet zu Erschöpft. Er entfernt jedoch nicht etwaige Quellen für diese Zustände. Der Zauber heilt auch keinen permanenten Attributsverlust. Ein Ziel, von dem der Zustand Erschöpft durch *Teilweise Genesung* entfernt wurde oder das von der Verbesserung von Entkräftet zu Erschöpft profitiert hat, kann innerhalb von 24 Stunden von keinem der beiden Effekte ein weiteres Mal profitieren.

TELEKINESE 5

Schule Verwandlung
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Lang (120 m + 12 m/Stufe)
Ziele siehe Text
Wirkungsdauer Konzentration (bis zu 1 Runde/Stufe) oder Augenblicklich; siehe Text
Rettungswurf Keiner; Willen, keine Wirkung (Gegenstand), siehe Text; **Zauberresistenz** Ja (Gegenstand), siehe Text
Du bewegst Gegenstände oder Kreaturen, indem du dich auf sie konzentrierst. Je nachdem, welche Version des Zaubers du wirkst, kann der Zauber entweder bestimmte Kampfmanöver ausführen, eine sanfte, anhaltende Kraft erzeugen oder einen

kurzen, starken Stoß erzeugen.

Kampfmanöver: Einmal pro Runde kannst du *Telekinese* einsetzen, um einen Fernkampfangriff auszuführen, der als das Kampfmanöver Ansturm, Entwaffnen, Ringkampf (einschließlich Festnageln) oder Zu Fall bringen wirkt. Ermittle das Ergebnis dieser Versuche ganz normal, aber verwende deine Zauberstufe plus dem Modifikator deines Schlüsselattributs als deinen Angriffsbonus. Gegen diese Versuche ist kein Rettungswurf erlaubt, aber Zauberresistenz wird normal angewendet. Diese Version des Zaubers kann 1 Runde pro Zauberstufe anhalten, endet aber, sobald du aufhörst, dich zu konzentrieren.

Anhaltende Kraft: Eine anhaltende Kraft bewegt einen Gegenstand von nicht mehr als 25 Pfund oder Masse 2 pro Zauberstufe bis zu 6 m pro Runde (auch auf und ab). Gelingt einer Kreatur, welche den betroffenen Gegenstand hält, ein Willenswurf oder setzt sie ihre Zauberresistenz erfolgreich ein, kann sie den Effekt vereiteln. Diese Version des Zaubers hält 1 Runde pro Zauberstufe an, endet aber, sobald du aufhörst, dich zu konzentrieren. Der Zauber endet, sobald der Gegenstand aus der Reichweite des Zaubers hinausbewegt wird.

Du kannst einen Gegenstand telekinetisch manipulieren, als würdest du eine einzelne Hand benutzen. Du könntest beispielsweise einen Hebel umlegen, einen Schlüssel drehen, einen Knopf drücken, einen Gegenstand drehen und so weiter, wenn die Kraft, die du dafür aufwenden müsstest, sich innerhalb der Gewichtsbeschränkung bewegt, die du manipulieren kannst. Du könntest sogar einfache Knoten entwirren, für solch feinmotorische Handlungen musst du aber einen Intelligenzwurf (SG 15) ablegen.

Heftiger Schub: Du kannst die komplette Zauberenergie in einer einzelnen Runde aufwenden. Du kannst bis zu 15 Objekte oder Kreaturen, welche sich in Reichweite befinden (und selbst nicht weiter als jeweils 3 m voneinander entfernt sind), auf ein beliebiges Ziel schleudern, das sich innerhalb von 45 m zu allen Gegenstände bzw. Kreaturen befindet. Du kannst insgesamt bis zu 400 Pfund oder 40 Masse schleudern. Du musst erfolgreiche Angriffswürfe (einen pro geworfener Kreatur oder geworfenem Gegenstand) ablegen, um das Ziel damit zu treffen. Dafür verwendest du deinen Grundangriffsbonus plus den Modifikator für dein Schlüsselattribut als deinen Angriffsbonus. Alle Gegenstände verursachen zwischen 1 Schadenspunkt pro 25 Pfund oder 2 Masse (bei ungefährlicheren Gegenständen) und 1W10 Schadenspunkten pro 25 Pfund oder 2 Masse (bei extrem gefährlichen Gegenständen wie Waffen oder Gegenständen mit Klingen oder Stacheln). Gegenstände und Kreaturen, die das Ziel verfehlen, landen auf einem an das Ziel angrenzenden Feld. Kreaturen, deren Gewicht innerhalb der Beschränkungen des Zaubers liegt, können geworfen werden, dürfen aber einen Willenswurf ablegen (oder sich auf ihre Zauberresistenz verlassen), um dem Effekt zu widerstehen. Gleiches gilt für diejenigen, deren getragene Besitztümer zum Ziel des Zaubers werden. Wenn eine geworfene Kreatur gegen eine solide Oberfläche geschleudert wird, erleidet sie 1W6 Schaden, als wäre sie 3 m gefallen.

TELEKINETISCHES GESCHOSS

Schule Hervorrufung
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele Ein Gegenstand und eine Kreatur
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein
Du schleuderst einen Gegenstand mit einem Gewicht von bis zu 5 Pfund (weniger als Masse 1) auf das Ziel, wobei du einen Fernkampfangriff gegen dessen KRK ablegst. Triffst du, fügst du sowohl dem Ziel als auch dem Gegenstand 1W6 Wuchtschaden zu. Die Art des geworfenen Objekts verändert nicht die Schadensart oder sonstige Eigenschaften des Angriffs.



TELEPATHIE 5

Schule Erkenntnis (Geistesbeeinflussung)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Persönlich
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe
Du kannst auf mentale Weise mit jeder beliebigen anderen Kreatur innerhalb von 30 m kommunizieren, die über eine Sprache verfügt. Es ist möglich, gleichzeitig mehrere Kreaturen telepathisch anzusprechen. Eine telepathsiche Konversation mit mehr als einer Kreatur zugleich zu führen, ist aber ebenso schwierig, wie gleichzeitig mit mehreren Leuten zu sprechen und ihnen zuzuhören. Du kannst *Telepathie* nicht nutzen, um Kreaturen zu lokalisieren, um dich mit ihnen zu unterhalten, aber sobald du erst einmal die telepatische Kommunikation begonnen hast, brauchst du keine Schusslinie mehr, um sie aufrecht zu erhalten.

TELEPATHISCHE BOTSCHAFT 0 0

Schule Erkenntnis (Sprachabhängig, Geistesbeeinflussung)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziele Bis zu einer Kreatur/Stufe
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe (A)
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein
Du kannst eine kurze telepathische Botschaft senden und kurze telepathische Antworten empfangen. Eine beliebige lebende Kreatur innerhalb von 3 m von dir oder ein beabsichtigter Empfänger erhält deine telepathische Botschaft ebenfalls, wenn ihr ein Wurf auf Wahrnehmung (SG 25) gelingt. Du musst jeden der Empfänger sehen oder hören können. Die Kreaturen, welche die Nachricht erhalten, können telepathisch antworten, aber pro Runde kann nicht mehr als eine einzelne Botschaft gesendet werden, und jede Botschaft kann nicht mehr als 10 Wörter umfassen. Ein Technomagier, der diesen Zauber wirkt, kann ihn auch nutzen, um eine Botschaft an einen Computer oder ein Konstrukt der Unterart Technisch zu senden, sofern das empfangende Ziel dazu entworfen wurde, Botschaften zu empfangen.

TELEPATHISCHER AUSFLUG 6

Schule Beschwörung (Teleportation)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Berührung
Ziele Du und berührte Gegenstände und andere berührte bereitwillige oder bewusstlose Kreaturen
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Keiner, Willen keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz** Nein, Ja (Gegenstand)
Telepathischer Ausflug nutzt die mentale Verbindung, die du mit einer Kreatur hast, zu der über dein Klassenmerkmal Mystisches telepathisches Band ein aktives telepathisches Band besteht (aber nicht über den Zauber *Telepathisches Band*), und teleportiert dich augenblicklich zu dieser Kreatur. Dieser Zauber teleportiert dich an ein zufälliges, nicht besetztes Feld, das an die Kreatur angrenzt, mit der du das telepathische Band teilst. Ist kein solches Feld verfügbar, teleportierst du dich an das nächstgelegene gültige Feld. Liegt das nächstgelegene gültige Feld weiter als 15 m von der Kreatur entfernt, schlägt der Zauber fehl.

Du kannst innerhalb einer Ebene über eine beliebige Distanz teleportiert werden, sogar quer durch die Galaxie, aber du kannst nicht zwischen Ebenen reisen und du kannst dich nicht zu einer Kreatur transportieren, wenn einer von euch sich mittels Driftreisen fortbewegt und der andere nicht. Neben dir selbst kannst du alle Gegenstände teleportieren, die du bei dir trägst, solange ihr Gewicht nicht deine maximale Traglast überschreitet. Du kannst auch bis zu sechs weitere, bereitwillige oder bewusstlose mittelgroße oder kleinere Kreaturen (eine jede mit soviel Ausrüstung oder Gegenständen bis zu ihrer maximalen Traglast) oder ein Äquivalent einer anderen Größenkategorie mitnehmen. Eine große Kreatur zählt als zwei mittelgroße Kreaturen, und eine riesige Kreatur zählt als zwei große Kreaturen. Alle transportierten Kreaturen müssen sich berühren, und mindestens eine von ihnen muss dich berühren. Wird dieses Maximum überschritten, schlägt der Zauber fehl. In der Nähe der Kreatur, mit der du das telepathische Band teilst, muss genügend Platz für alle Kreaturen vorhanden sein, die du teleportierst, oder dieser Zauber schlägt fehl.

TELEPATHISCHES BAND 4

Schule Erkenntnis
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele Du und bis zu eine bereitwillige Kreatur pro 3 Stufen, Ziele dürfen nicht weiter als 9 m voneinander entfernt sein
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe (A)
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein
Du formst ein telepathisches Band zwischen dir und einer Anzahl bereitwilliger Kreaturen, von denen jede einen Intelligenzwert von 3 oder höher (oder einen Modifikator von –4 oder höher) haben muss. Jede Kreatur, die an dem Band teilhat, ist mit jeder der anderen Kreaturen verbunden. Die Kreaturen können über das Band unabhängig von Sprachen, die sie sprechen, telepathisch miteinander kommunizieren. Es wird kein besonderer Einfluss oder besondere Macht durch das Band erreicht. Wurde das Band einmal geformt, funktioniert es über jegliche Entfernung (nicht aber von einer Ebene zur anderen).

Falls du dies wünschst, kannst du dich selbst von dem telepathischen Band ausschließen. Diese Entscheidung muss allerdings vor dem Wirken des Zaubers getroffen werden.

TELEPORTIEREN 5

Schule Beschwörung (Teleportation)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite 3.000 km
Ziele Du und berührte Gegenstände oder andere berührte bereitwillige oder bewusstlose Kreaturen
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Keiner, Willen keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz** Nein, Ja (Gegenstand)
Dieser Zauber transportiert dich sofort an einen beabsichtigten Zielort innerhalb von 3.000 km. Ebenen- und interplanetare Reisen sind nicht möglich, ebenso wenig wie das Reisen zwischen zwei sich bewegenden Raumschiffen während des Kampfes. Allerdings könntest du dich von einem Raumschiff im Orbit auf die Oberfläche eines Planeten teleportieren. Du kannst Gegenstände mitnehmen, solange deren Gewicht deine maximale Traglast nicht übersteigt. Du kannst auch bis zu fünf weitere bereitwillige oder bewusstlose mittelgroße oder kleinere Kreaturen (eine jede mit soviel Ausrüstung oder Gegenständen bis zu ihrer maximalen Traglast) oder ein Äquivalent einer anderen Größenkategorie mitnehmen. Eine große Kreatur zählt als zwei mittelgroße Kreaturen, und eine riesige Kreatur zählt als vier mittelgroße Kreaturen. Alle transportierten Kreaturen müssen sich berühren, und mindestens eine von ihnen muss dich berühren. Als der Wirkende musst du keinen Rettungswurf ablegen, und auch deine Zauberresistenz gilt nicht. Nur Gegenstände, die von einer anderen Kreatur gehalten oder benutzt werden, erhalten Rettungswürfe und profitieren von Zauberresistenzen.

Du musst eine klare Vorstellung des Standorts und der örtlichen Gegebenheiten deines Zielorts haben. Je klarer dein geistiges Bild von dem Ort ist, desto wahrscheinlicher wird die Teleportation funktionieren. Gebiete, in denen starke physische



TABELLE 10-1: TELEPORTATIONSERGEBNISSE

VERTRAUTHEITSGRAD	AM ZIEL	VERFEHLTES ZIEL	ÄHNLICHER ORT	MISSGESCHICK
Sehr vertraut	1–97	98–99	100	–
Sorgfältig studiert	1–94	95–97	98–99	100
Gelegentlich gesehen	1–88	89–94	95–98	99–100
Einmal gesehen	1–76	77–88	89–96	97–100
Falscher Zielort	–	–	81–92	93–100

oder magische Energien am Werk sind, können die Teleportation gefährlich oder gar unmöglich machen. Um zu ermitteln, wie gut die Teleportation funktioniert, wirf einen W% und schaue auf Tabelle 10–1 nach. Konsultiere die folgenden Kriterien, um die Definitionen der Begriffe in der Tabelle nachzulesen.

Vertrautheitsgrad: „Sehr vertraut" beschreibt einen Ort, an dem du schon sehr oft warst und an dem du dich zu Hause fühlst. „Sorgfältig studiert" ist ein Ort, den du gut kennst, weil du ihn entweder gerade tatsächlich sehen kannst oder schon oft dort warst. „Gelegentlich gesehen" bedeutet, dass es sich um einen Ort handelt, an dem du zwar schon mehr als einmal warst, mit dem du aber nicht besonders gut vertraut bist. „Einmal gesehen" bescheibt einen Ort, den du persönlich nur genau einmal gesehen oder vielleicht auch nur mit Hilfe von Ausspähungsmagie, ferngesteuerten Kameras oder aufgezeichnetem Bildmaterial gesehen hast (bei einem von fern gesehenen Ort brauchst du trotzdem eine genaue Vorstellung von dessen Position; du kannst dich nicht an einen unbekannten Ort teleportieren, den du in einem Holovid gesehen hast).

„Falscher Zielort" bezeichnet einen Ort, der nicht wirklich existiert, oder ein Ort, der dir eigentlich bekannt ist, der aber nicht mehr existiert oder so stark verändert wurde, dass er dir nicht mehr wirklich vertraut ist. Wenn du zu einem falschen Zielort reist, würfle 1W20+80 anstatt eines W%, um das Resultat auf der Tabelle zu ermitteln, da es ja kein tatsächliches Ziel gibt, das du erreichen oder auch nur verfehlen könntest.

Am Ziel: Du erscheinst da, wo du hin wolltest.

Verfehltes Ziel: Du erscheinst unversehrt in zufälliger Distanz und in zufälliger Richtung von deinem eigentlichen Ziel entfernt. Die Entfernung zu deinem eigentlichen Ziel beträgt W% der beabsichtigten Reisestrecke. Die Richtung wird per Zufall ermittelt.

Ähnlicher Ort: Du landest an einem Ort, der deinem Zielort äußerlich oder thematisch ähnelt. Üblicherweise landest du am nächstgelegenen ähnlichen Ort in Reichweite. Liegt kein solcher Ort in Reichweite des Zaubers, schlägt dieser stattdessen einfach fehl.

Missgeschick: Du und jeder andere, der mit dir teleportiert, habt euch „verfranst". Ihr erleidet alle 2W10 Schaden, und du musst auf der Tabelle erneut würfeln, um zu sehen, wo ihr landet. Wirf für diesen erneuten Wurf 1W20+80. Jedes Mal, wenn es zu einem „Missgeschick" kommt, erleiden die Kreaturen weiteren Schaden und müssen erneut würfeln.

TERRAFORMEN 6

Schule Verwandlung
Zeitaufwand 1 Stunde
Reichweite 30 m
Wirkungsbereich Ausstrahlung mit 30 m Radius, ausgehend von dir
Wirkungsdauer 1 Tag/Stufe; siehe Text
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du veränderst das Gelände und das Klima im Wirkungsbereich zu einer neuen Gelände- und Klimaart, die dem Planeten oder der Ebene angemessen ist. Zum Beispiel könntest du eine Wüste in Ebenen verwandeln. Um diesen Zauber zu wirken, musst du 10 Reservepunkte ausgeben und dazu technische Ausrüstung im Wert von 30.000 Credits aufwenden (die magisch verbessert wird, um einen Großteil des Terraformens zu übernehmen und dann vom Zauber verbraucht zu werden). Ein Aspirant der Xenodruiden verwendet stattdessen Kristalle und Weihrauch im Wert von 30.000 Credits. Dies verändert auf magische Weise das Klima und die normalen Pflanzen des Wirkungsbereichs zu denen des neuen Geländes, aber es wirkt sich nicht auf Kreaturen oder die Beschaffenheit des Bodens aus. Die Verwandlung von felsigen Hügeln in Waldgebiete wandelt Gräser in Büsche und kleine Bäume um, aber es ebnet nicht die Hügel ein oder verändert die Tiere, damit sie in die neue Umgebung passen.

Du kannst das Klima um eine Stufe verändern (Kalt, Gemäßigt oder Warm). Das maximale Ausmaß der Veränderungen am Gelände liegt im Ermessen des SL, aber im Allgemeinen verändert es sich in eine ähnliche Geländeart oder um einen Schritt innerhalb dieser Geländeart (etwa von einem typischen Wald in einen Wald mit gewaltigen Bäumen oder lichtem Unterholz, von einem seichten Sumpf in einen tiefen Sumpf und so weiter).

Mehrere Anwendungen des Zaubers im selben Wirkungsbereich können ein Gebiet mit Gelände und Klima erschaffen, das radikal anders ist als das umgebende Land. Der SL kann entscheiden, dass bestimmte Geländeveränderungen nicht aufrechterhaltbar sind und die Wirkungsdauer verkürzen, oder dass einige für den Bereich passend sind und die Wirkungsdauer verlängern. Dieser Zauber könnte viele Nebeneffekte haben, je nach der Art der Veränderung, der Art des angrenzenden Geländes und so weiter. Diese sollten von Fall zu Fall vom SL berücksichtigt werden. Beispielsweise erfordert das Verwandeln einer Wüste das Heraufholen von Wasser aus dem Untergrund, um die Pflanzen zu versorgen, was die Grundwasservorräte in nahegelegenen Gebieten aufbrauchen könnte.

TIEFSCHLAF 3

Schule Verzauberung (Zwang, Geistesbeeinflussung)
Zeitaufwand 1 Runde
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Wirkungsbereich Eine oder mehrere lebende Kreaturen mit einem Gesamt-HG von 8 oder niedriger in einem Explosionsradius von 3 m
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Dieser Zauber lässt lebende Kreaturen im Wirkungsbereich in einen magischen Schlaf fallen, wodurch sie den Zustand Schlafend erhalten (mit dem Unterschied, dass normale Geräusche die schlafenden Kreaturen nicht wecken). Zuerst werden die Kreaturen mit dem niedrigsten HG betroffen. Bei Kreaturen mit gleich hohem HG werden zuerst diejenigen betroffen, die dem Ursprungspunkt des Zaubers am nächsten sind. *Tiefschlaf* hat keine Wirkung auf bewusstlose Kreaturen, Konstrukte oder untote Kreaturen.

TODESSCHUTZ 4

Schule Nekromantie
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Berührung
Ziele Eine lebende Kreatur
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz Ja (harmlos)

Das Ziel erhält einen Moralbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen alle Zauber und Effekte der Kategorie Tod. Das Ziel darf einen Rettungswurf ablegen, um solche Effekte zu vereiteln, auch wenn normalerweise keine Rettungswürfe erlaubt sind. Das Ziel kann keine negativen Stufen erhalten und ist immun gegen negative Energieeffekte. Der Zauber entfernt keine negativen Stufen, die das Ziel bereits erhalten hat, hebt aber für die Wirkungsdauer des Zaubers die Mali der negativen Stufen auf.

Todesschutz schützt nicht vor anderen Arten von Angriffen, selbst wenn diese tödlich sein sollten.

TOTE BELEBEN 4 4

Schule Nekromantie
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Berührung
Ziele Eine oder mehrere Leichen
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Dieser Zauber verwandelt Leichen in untote Kreaturen, die deine gesprochenen Befehle befolgen. Die Untoten können dazu gebracht werden, dir zu folgen oder in einem bestimmten Bereich zu bleiben und dort Kreaturen anzugreifen (oder nur eine bestimmte Art von Kreaturen). Sie bleiben solange belebt, bis sie zerstört werden. Ein zerstörter Untoter kann nicht erneut belebt werden.

Du kannst eine oder mehrere untote Kreaturen erschaffen, deren Gesamt-HG die Hälfte deiner Zauberstufe nicht übersteigt. Du kannst mit jeder Anwendung dieses Zaubers nur eine Art von Untoten erschaffen. Die Erschaffung von Untoten erfordert Materialien im Wert von 1.000 Credits × dem Gesamt-HG der erschaffenen Untoten. Diese Materialien werden als Teil des Wirkens dieses Zaubers verbraucht.

Die von dir erschaffenen Untoten bleiben für eine unbegrenzte Zeit unter deiner Kontrolle. Du kannst aber höchstens eine Anzahl Untoter kontrollieren, deren Gesamt-HG deine Zauberstufe nicht übersteigt, egal wie oft du den Zauber wirkst. Überschreitest du diese Anzahl, fallen alle neu erschaffenen untoten Kreaturen sofort unter deine Kontrolle und überzählige untote Kreaturen von früheren Anwendungen des Zaubers entgleiten deiner Kontrolle. Du entscheidest, welche Kreaturen freigelassen werden. Sobald sie freigelassen werden, empfinden solche Untoten dir gegenüber keine besondere Loyalität, und mit der Zeit können sie sogar mächtiger werden als die Untoten, die du erschaffen kannst.

Die Leichen, die du verwendest, müssen so intakt sein wie die typischen Untoten der Art, die du erschaffen willst. Zum Beispiel kann ein Skelett nur aus einer weitgehend intakten Leiche (die über Knochen verfügt) oder einem Skelett erschaffen werden. Ein Zombie kann nur aus einer Kreatur mit einer physischen Anatomie erschaffen werden.

TOTE ERWECKEN 5

Schule Beschwörung (Heilung)
Zeitaufwand 1 Minute
Reichweite Berührung
Ziele Eine tote Kreatur
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Keiner, siehe Text; **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Du erweckst eine verstorbene Kreatur wieder zum Leben. Du kannst nur Kreaturen beleben, die nicht länger als 1 Tag pro Zauberstufe tot waren. Die Seele des Ziels muss frei sein und willig, zurückzukehren. Will die Seele des Ziels nicht zurückkehren, schlägt der Zauber fehl. Dementsprechend muss ein Ziel, das ins Leben zurückkehren möchte, keinen Rettungswurf gegen diesen Zauber ablegen. Um diesen Zauber zu wirken, musst du ein komplexes Abbild der anvisierten verstorbenen Kreatur im Wert von mindestens 5.000 Credits herstellen, das als Leuchtfeuer für die Seele der Kreatur fungiert. Dieser Gegenstand wird vernichtet, sobald du den Zauber wirkst.

Es ist eine Qual, von den Toten zurückzukehren. Das Ziel des Zaubers erhält deshalb zwei permanente negative Stufen, wenn es erweckt wird, so als ob es von einer Kreatur mit der Fähigkeit getroffen worden wäre, die permanente negative Stufen verursachen kann. Ist das Ziel auf der 1. Stufe, werden ihm stattdessen 2 Punkte Konstitution entzogen (würde dies seine Konstitution auf 0 oder weniger senken, kann es nicht erweckt werden). Eine erweckte Kreatur kehrt ohne Reservepunkte, ohne Ausdauerpunkte und ohne Zauberplätze zurück (bis sie sich ausruht, um sie auf normale Weise zurückzuerhalten). Sie besitzt 5 Trefferpunkte. Attribute, die auf 0 gesunken waren, steigen auf 1. Normale Gifte und normale Krankheiten werden beim Erwecken geheilt, magische Krankheiten und Flüche jedoch nicht. Tödliche Wunden werden verschlossen und tödlicher Schaden der meisten Arten geheilt, der Körper der erweckten Kreatur muss allerdings vollständig sein. Andernfalls fehlen verlorene Körperteile auch nach der Erweckung der Kreatur noch.

Der Zauber kann keine Kreatur wiedererwecken, die an Altersschwäche gestorben ist. Konstrukte, Elementare und Externare können durch diesen Zauber nicht wiedererweckt werden. Es ist möglich, eine Kreatur zu erwecken, die in eine untote Kreatur verwandelt wurde, aber das Leuchtfeuer für die Seele der Kreatur muss hierfür stärker sein und einen Wert von mindestens 15.000 Credits haben.

ÜBERHITZEN 1

Schule Hervorrufung (Feuer)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite 4,5 m
Wirkungsbereich Kegelförmige Explosion
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Reflex halbiert; **Zauberresistenz** Ja

Du sammelst die von Körpern und Geräten in deiner Nähe abgegebene Wärme und stößt sie in Form einer thermischen Welle aus. Diese fügt Kreaturen und Gegenständen im Wirkungsbereich 2W8 Feuerschaden zu.

ÜBERSPANNUNGSSCHOCK 1

Schule Hervorrufung (Elektrizität)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Berührung
Ziele Eine Kreatur oder ein Gegenstand
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja

Du berührst ein Ziel mit einem von dir gehaltenen Gerät, das Elektrizität nutzt. Dies erfordert einen Nahkampfangriff gegen die ERK des Ziels. Alternativ kannst du stattdessen auch mit deiner Hand ein elektrisches Gerät berühren, das ein Ziel trägt (oder ein Ziel, das ein elektrisches Gerät ist, etwa ein Roboter), was dir einen Bonus von +2 auf deinen Angriffswurf verleiht. So oder so, wenn dein Angriff trifft, entlädt sich ein unkontrollierter Spannungsstoß aus dem elektrischen Gerät und fügt deinem Ziel 4W6 Schaden zu.

Das Wirken dieses Zaubers provoziert keinen Gelegenheitsangriff.



ÜBERSPRINGENDE SPANNUNG 3

Schule Hervorrufung (Elektrizität)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite 36 m
Wirkungsbereich Linienförmige Explosion
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Reflex halbiert; **Zauberresistenz** Ja
Du sorgst dafür, dass sich in einem elektrischen Gerät in deinem Besitz eine enorme Überspannung aufbaut und in einer Linie aus Elektrizität entlädt. Dies fügt allen Kreaturen und Gegenständen im Wirkungsbereich 10W6 Elektrizitätsschaden zu.

UNAUFFÄLLIGER DIENER 1

Schule Beschwörung (Erschaffung)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt Ein unsichtbarer, geist- und formloser Diener
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein
Dieser Zauber beschwört eine unsichtbare, geist- und formlose Kraft, die auf deinen Befehl hin (eine Bewegungsaktion) einfache Aufgaben für dich erfüllen kann. Sie kann loslaufen und Dinge holen, Türen öffnen, die nicht klemmen, Stühle halten sowie säubern und flicken. Der Diener kann immer nur eine Aufgabe auf einmal erledigen, wiederholt diese aber auch immer wieder, wenn du ihm dies aufgetragen hast und innerhalb der Reichweite bleibst. Er hat einen effektiven Stärkewert von 2 (wodurch er 20 Pfund oder Masse 2 hochheben oder bis zu 100 Pfund oder Masse 10 ziehen kann). Er kann Fallen auslösen, allerdings kann er nicht genügend Druckkraft ausüben, um manche Druckplatten und andere Mechanismen auszulösen. Aufgaben, die einen Fertigkeitswurf mit einem SG über 10 erfordern oder einen Fertigkeitswurf auf eine Fertigkeit, die nicht ungeübt eingesetzt werden kann, können von dem Diener nicht erledigt werden. Dieser Diener kann nicht fliegen, klettern oder schwimmen (allerdings kann er über Wasser gehen). Seine Bewegungsrate über Land liegt bei 4,5 m.

Der Diener kann in keinster Weise angreifen; er darf niemals Angriffswürfe ablegen. Er kann nicht getötet werden, löst sich aber auf, wenn er 6 Schadenspunkte durch einen Angriff mit Wirkungsbereich erleidet. Er erhält keine Rettungswürfe gegen Angriffe.

UNAUFFINDBARKEIT 3

Schule Bannzauber
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Berührung
Ziele Eine Kreatur oder ein Gegenstand
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos, Gegenstand); **Zauberresistenz** Ja (harmlos, Gegenstand)
Die geschützte Kreatur oder der geschützte Gegenstand ist nur schwer mit Erkenntniszaubern wie *Hellhören/Hellsehen* und Zaubern, deren Namen „entdecken" enthalten, zu finden. *Unauffindbarkeit* schützt auch vor der Entdeckung durch magische Gegenstände wie Kristallkugeln und technische Gegenständen wie Kameras und Überwachungssysteme. Diesen Zauber zu wirken, setzt dich erheblichem Stress aus, und erfordert, dass du 1 Reservepunkt ausgibst.

Wird ein Erkenntniszauber gegen die geschützte Kreatur oder den geschützten Gegenstand versucht, muss dem Zauberwirkenden des Erkenntniszaubers ein Zauberstufenwurf (1W20 + Zauberstufe) gegen einen SG in Höhe von 11 + deiner Zauberstufe gelingen. Wird eine Überwachung mit Hilfe ferngesteuerter Kameras oder Sensoren versucht, muss dem Zuschauer ein Wurf auf Wahrnehmung gegen einen SG in Höhe von 11 + deiner Zauberstufe gelingen, damit er das Ziel sehen kann. Hast du *Unauffindbarkeit* auf dich selbst oder auf einen Gegenstand gewirkt, der sich gerade in deinem Besitz befindet, steigt dieser SG auf 15 + deine Zauberstufe. Wird sie auf eine Kreatur gewirkt, schützt *Unauffindbarkeit* sowohl die Kreatur selbst als auch ihre Ausrüstung.

Unauffindbarkeit schützt das Ziel nur vor der Entdeckung durch Gegenstände und ferngesteuerte Sensoren, nicht durch Kreaturen. Eine an einer Wand befestigte Kamera, die von einem Sicherheitsbüro aus bedient wird, ist von *Unauffindbarkeit* betroffen, nicht aber eine Kamera in einer Kreatur (einschließlich Konstrukten).

UNSICHTBARES SEHEN

Schule Erkenntnis
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Persönlich
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe (A)

Du kannst alle unsichtbaren und ätherischen Kreaturen und Gegenstände innerhalb deiner Sichtreichweite sehen, so als wären sie normal sichtbar. Du siehst diese Wesen als durchsichtige Gestalten, was es dir ermöglicht, zwischen sichtbaren und unsichtbaren oder ätherischen Kreaturen zu unterscheiden.

Der Zauber enthüllt dir jedoch nicht, auf welche Weise die jeweilige Kreatur unsichtbar geworden ist. Auch Illusionen kannst du nicht erkennen, und blickdichte Dinge werden für dich nicht durchsichtig. Ebenso wenig werden Kreaturen sichtbar, die getarnt sind, sich verstecken oder auf sonstige Weise schwer zu sehen sind.

UNSICHTBARKEIT

Schule Illusion
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Berührung
Ziele Eine Kreatur oder ein Gegenstand mit nicht mehr als 10 Masse/Stufe
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A)
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos, Gegenstand), siehe Text; **Zauberresistenz** Ja (harmlos, Gegenstand)

Die berührte Kreatur oder der berührte Gegenstand wird unsichtbar (siehe Seite XXX 264 XXX). Ist das Ziel eine Kreatur, verschwindet deren getragene Ausrüstung ebenfalls. Wirkst du den Zauber auf jemand anderen, können weder du noch deine Verbündeten das Ziel sehen, außer du kannst unsichtbare Dinge normalerweise sehen oder benutzt Magie, um dies zu tun.

Der Zauber endet, wenn das Ziel irgendeine Kreatur angreift. Für die Zwecke dieses Zaubers gilt auch jeder Zauber oder schädlicher Effekt, der einen Feind zum Ziel oder einen Wirkungsbereich hat, in dem sich ein Gegner aufhält, als Angriff. Aktionen, die auf nicht getragene Gegenstände zielen, beenden den Zauber nicht. Zauber, die ausdrücklich Verbündete, aber keine Gegner betreffen, sind für diese Zwecke keine Angriffe, auch dann nicht, wenn sich Gegner in ihrem Wirkungsbereich aufhalten. Indirekt Schaden zu verursachen, gilt nicht als Angriff. Ein unsichtbares Wesen kann also Türen öffnen, sprechen, essen, Treppen steigen, Sicherheitstruppen herbeiholen und diese angreifen lassen, eine Müllpresse in Gang bringen, während sich Gegner darin befinden, per Fernbedienung Fallen auslösen usw.

MÄCHTIGE UNSICHTBARKEIT

Schule Illusion
Ziele Eine Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Dieser Zauber funktioniert wie *Unsichtbarkeit*, endet aber nicht, wenn das Ziel angreift.

MASSENUNSICHTBARKEIT

Schule Illusion
Reichweite Lang (120 m + 12 m/Stufe)
Ziele Beliebige Anzahl an Kreaturen, zwei beliebige Ziele dürfen nicht weiter als 54 m voneinander entfernt sein

Dieser Zauber funktioniert wie *Unsichtbarkeit*, der Effekt kann sich aber mit einer Gruppe mitbewegen und endet, wenn irgendein Mitglied der Gruppe angreift. Die einzelnen Mitglieder der Gruppe können sich gegenseitig nicht sehen. Jedes Individuum, das sich weiter als 54 m vom nächsten Gruppenmitglied entfernt, verliert die Vorteile durch diesen Zauber. Sind nur zwei Personen betroffen, verliert diejenige, der sich wegbewegt, ihre Unsichtbarkeit. Bewegen sich beide voneinander weg, werden beide sichtbar, sobald sie sich mehr als 54 m voneinander entfernt haben.

UNTOTE BEFEHLIGEN

Schule Nekromantie (Sinnesabhängig)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele Eine untote Kreatur
Wirkungsdauer 1 Tag/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung, siehe Text; **Zauberresistenz** Ja

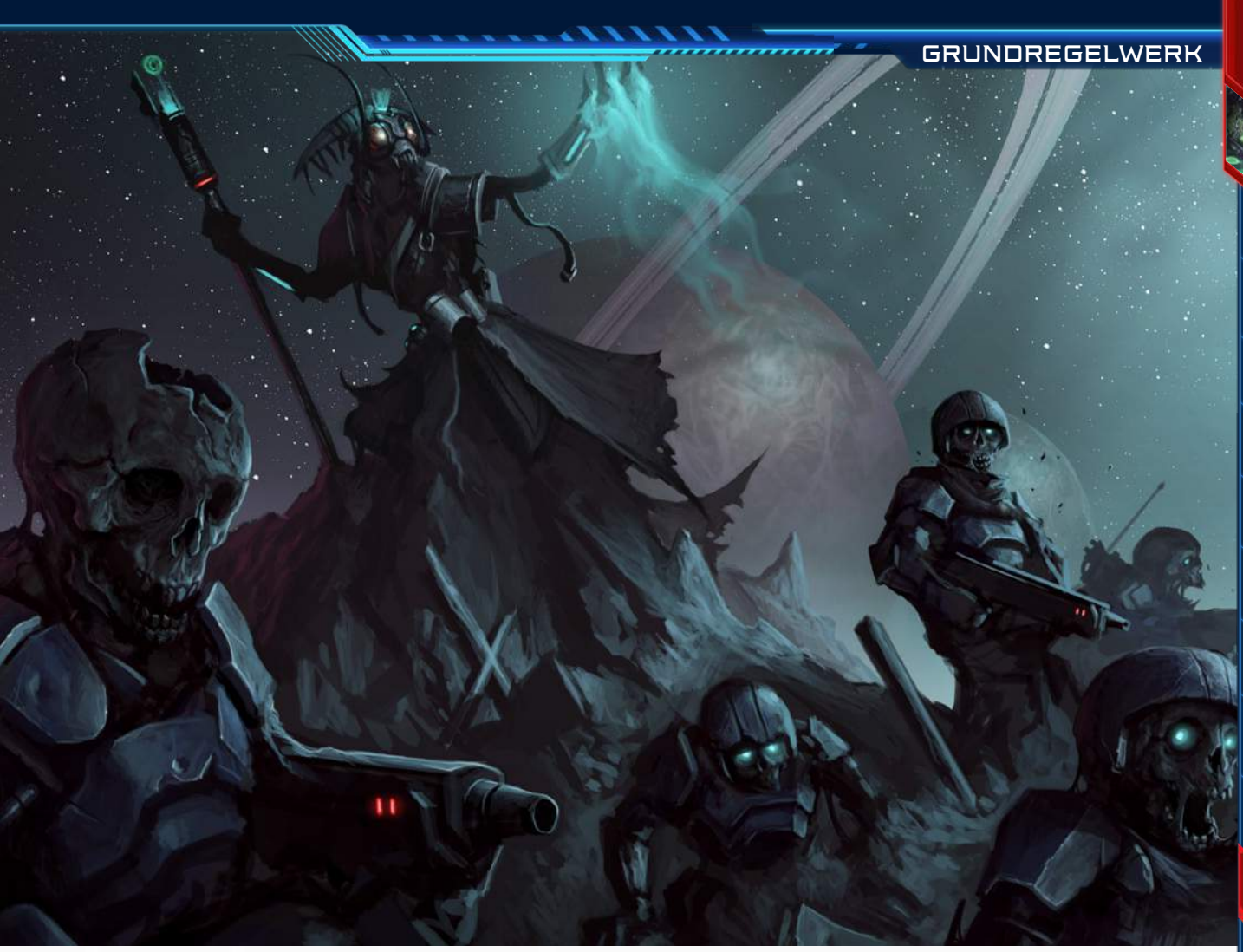
Dieser Zauber verleiht dir einen gewissen Grad an Kontrolle über eine untote Kreatur. Ist das Ziel intelligent, nimmt sie deine Worte und Taten wohlwollend auf (behandle sie als dir freundlich gesinnt). Solange der Zauber anhält, wird sie dich nicht angreifen. Du kannst dem Ziel Vorschläge machen, musst aber einen konkurrierenden Wurf auf Charisma bestehen, um es davon zu überzeugen, etwas zu tun, das es normalerweise nicht tun würde (erneute Versuche sind nicht erlaubt). Eine intelligente untote Kreatur in deiner Befehlsgewalt wird niemals selbstmörderische oder offensichtlich für sich selbst schädliche Anweisungen befolgen, kann aber dazu überredet werden, etwas sehr Gefährliches zu tun.

Eine nichtintelligente untote Kreatur darf keinen Rettungswurf gegen diesen Zauber durchführen. Kontrollierst du ein geistloses Wesen, kannst du diesem nur rudimentäre, grundlegende Befehle erteilen, wie etwa „komm her“, „geh dahin“, „kämpfe“, „steh still“ und so weiter. Nichtintelligente untote Kreaturen werden auch selbstmörderischen oder schädlichen Befehlen gegenüber keinen Widerstand leisten.

Der Zauber wird gebrochen, wenn du oder deine augenscheinlichen Verbündeten den Untoten in deiner Befehlsgewalt bedrohen (egal wie intelligent er ist). Du befehligst die untote Kreatur mit deiner Stimme, und sie versteht dich ungeachtet der Sprache, die du sprichst.

UNTOTE KONTROLLIEREN

Schule Nekromantie
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele Untote Kreaturen mit Einzel-HG von bis zu deiner Stufe + 1 und einem Gesamt-HG von bis zum Doppelten deiner Stufe, Ziele dürfen nicht weiter als 9 m voneinander entfernt sein
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe



Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Dieser Zauber ermöglicht es dir, untote Kreaturen für kurze Zeit zu kontrollieren. Du befehligst sie mit deiner Stimme, und sie verstehen dich ungeachtet der Sprache, die du sprichst. Unter keinen Umständen greifen die kontrollierten Untoten dich an. Endet der Zauber, kehren die Ziele wieder zu ihrem normalen Verhalten zurück.

Befinden sich solche Untote unter der Kontrolle einer feindlichen Kreatur, kann diese kontrollierende Kreatur einen Willenswurf (SG = SG des Zaubers) durchführen, um den Effekt des Zaubers zu vereiteln, sollte der Kreatur ihr ursprünglicher Rettungswurf misslungen sein. Jeder Untote unter der Kontrolle einer anderen Kreatur ermöglicht der ihn kontrollierenden Kreatur einen separaten Rettungswurf, um den Effekt für den jeweiligen Untoten zu vereiteln.

Intelligente untote Kreaturen wissen, dass du sie kontrolliert hast, und sinnen vielleicht auf Rache, nachdem der Zauber geendet hat.

UNVERWÜSTLICHE SPHÄRE 4

Schule Hervorrufung (Energie)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele Eine große oder kleinere Kreatur
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A)
Rettungswurf Reflex, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Es entsteht eine schimmernde Energiekugel mit einem Durchmesser von 3 m, welche die anvisierte Kreatur umschließt. Die Sphäre umschließt das Ziel während seiner Wirkungsdauer. Die Sphäre funktioniert wie eine *Energiewand*, kann aber von *Magie bannen* negiert werden. Ein Ziel im Inneren der Sphäre kann normal atmen. Die Sphäre kann weder von Kreaturen von außerhalb noch durch die Bemühungen von Kreaturen in ihrem Inneren physisch bewegt werden.

UNWILLIGER WÄCHTER 5

Schule Verzauberung (Zwang, Geistesbeeinflussung)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/Stufe)
Ziele Eine Kreatur mit einem HG, der niedriger ist als deine Stufe; siehe Text
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Deine überwältigende Präsenz dringt in den Verstand des Ziels ein und unterwirft dessen Willen. Dies verwandelt es in einen maschinenartigen Wächter, der dich um jeden Preis verteidigt. Sobald es dazu in der Lage ist, bewegt sich das Ziel geistlos auf dem direktesten Weg auf dich zu und hält an, wenn es 3 m von dir entfernt ist (seine Bewegungen provozieren wie üblich Gelegenheitsangriffe). Wenn du im Nahkampf von einer Kreatur innerhalb von 3 m angegriffen wirst, wählt das Ziel stattdessen den schnellsten Weg, um diese Kreatur von einem Feld innerhalb von 3 m von dir aus abzufangen und es um deinetwillen anzugreifen.

Solange dieser Zauber wirkt, greift das Ziel jede Kreatur an, die dich im Nahkampf angreift, auch wenn sie sich nicht weiter als 3 m von dir entfernen kann, um dies zu tun. Wenn mehrere Kreaturen dich im Nahkampf angreifen, kannst du als Teil des Kampfgeplänkels entscheiden, welche Kreatur vom Ziel um deinetwillen angegriffen werden soll. Wirst du zum Ziel von Fernkampfangriffen und dein Wächter greift nicht gerade um deinetwillen einen Nahkampfangreifer an, bewegt er sich, um Deckung gegen Fernkampfangriffe zu bieten. Wirst du zum Ziel des Zaubers oder Effekts einer feindlichen Kreatur, muss diese Kreatur auf Grund der starken momentanen Verbindung zwischen dir und deinem unwilligen Wächter einen erfolgreichen Zauberstufenwurf (SG = 6 + deine Zauberstufe) ablegen, ansonsten wird stattdessen dein Wächter zum Ziel des Zaubers oder Effekts. Dieser Zauber hat keine Wirkung auf Zauber mit Wirkungsbereich oder mehreren Zielen oder sonstige Effekte, zu deren Zielen du gehörst.

Wenn dieser Zauber endet, erhält das Ziel wieder die vollständige Kontrolle über seine geistigen Kräfte zurück und kann sich daran erinnern, dass du Magie eingesetzt hast, um es zu kontrollieren. Sobald eine Kreatur einmal zum Ziel von *Unwilliger Wächter* geworden ist, kann sie innerhalb von 24 Stunden nicht wieder zum Ziel dieses Zaubers werden, wenn er vom selben Zauberkundigen gewirkt wird.

VERBÜNDETES LICHT 1

Schule Beschwörung (Erschaffung)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt Ein ablenkender, leuchtender Diener
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du beschwörst andersweltliche Energie herauf, um ein kleines, kugelförmiges, schwebendes Licht zu erschaffen, das deine Gegner im Kampf ablenken kann. Dieses Licht kann sich pro Runde 18 m weit in eine beliebige Richtung bewegen, und du kannst es in deinem Zug als eine Bewegungsaktion lenken. Besetzt das Licht dasselbe Feld wie ein Feind, kannst du es jede Runde in deinem Zug entweder Unterstützungsfeuer oder Deckungsfeuer (siehe Seite 246-247) gegen den Gegner liefern lassen, und es folgt diesem Gegner innerhalb der Reichweite automatisch, außer du weist ihm ein anderes Ziel zu. Es besteht aus reinem Licht und Energie und kann im Kampf nicht beschädigt werden, aber es kann normal gebannt werden.

Neben seinen oben beschriebenen Funktionen verströmt es in einem Radius von 6 m Licht in einer Farbe deiner Wahl (die Entscheidung triffst du, wenn du den Zauber wirkst).

VERLANGSAMEN 3 3

Schule Verwandlung
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele Bis zu eine lebende Kreatur pro Stufe, Ziele dürfen nicht weiter als 9 m voneinander entfernt sein
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Eine betroffene Kreatur bewegt sich viel langsamer und greift viel langsamer an. Von diesem Zauber betroffene Kreaturen erleiden den Zustand Wankend (siehe Seite XXX 277 XXX) und können in jedem Zug nur eine einzelne Bewegungsaktion oder Standardaktion ausführen, aber nicht beides. Sie können keine Vollen Aktionen ausführen. Eine verlangsamte Kreatur bewegt sich mit ihrer halben normalen Bewegungsrate (runde auf das nächste Vielfache von 1,50 m ab). Mehrere Effekte von *Verlangsamen* sind nicht kumulativ. *Verlangsamen* bannt und ist der Gegenzauber zu *Hast*.

VERSTRAHLEN 3 3

Schule Beschwörung (Erschaffung, Gift, Krankheit, Strahlung)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Wirkungsbereich Ausbreitung mit einem Radius von 3 m; siehe Text
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Zähigkeit, teilweise, siehe Text; **Zauberresistenz** Nein

Dieser Zauber flutet den Wirkungsbereich mit gefährlicher Strahlung. Die Stärke der durch dich erschaffenen Strahlung hängt von deiner Zauberstufe ab, wie unten beschrieben. Der zentrale verstrahlte Bereich ist immer eine Ausbreitung mit einem Radius von 3 m, die sich gemäß der normalen Regeln für Wirkungsbereiche von Strahlung ausdehnt (siehe Seite 403). Kreaturen innerhalb des Wirkungsbereichs sind der Strahlung nur einmal ausgesetzt; die Strahlung verbleibt nicht in dem Bereich. Der Rettungswurf, um den Auswirkungen der Strahlung zu widerstehen, wird durch den Zauber bestimmt statt durch den üblichen SG für Strahlung.

STRAHLUNGSSTUFE	ZAUBERSTUFE
Niedrig	6 oder niedriger
Mittel	7–9
Hoch	10–16
Schwer	17 oder höher

VERWIRRUNG 4

Schule Verzauberung (Zwang, Geistesbeeinflussung)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Wirkungsbereich Explosionsradius von 4,50 m
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Dieser Zauber verwirrt Kreaturen im Wirkungsbereich, so dass sie nicht mehr selbst über ihr Handeln entscheiden können. Jede verwirrte Kreatur, die angegriffen wird, greift in ihrem folgenden Zug ihre Angreifer automatisch an oder versucht sie anzugreifen, solange sie zu Beginn ihres nächsten Zuges noch verwirrt ist. Beachte, dass eine verwirrte Kreatur keine Gelegenheitsangriffe gegen Feinde durchführt, die sie nicht bereits bekämpft (entweder wegen ihrer letzten Aktion oder weil sie soeben angegriffen wurde). Würfle für verwirrte Kreaturen, die noch nicht angegriffen wurden, jede Runde zu Beginn des Zuges der betroffenen Kreatur auf der folgenden Tabelle, um zu ermitteln, was sie in der entsprechenden Runde tun wird:

W%	VERHALTEN
1-25	Handelt normal.
26-50	Tut nichts, außer unverständlich zu brabbeln.
51-75	Fügt sich selbst 1W8 + Stärkemodifikator an Schaden mit einem Gegenstand zu, den sie in der Hand hält.
76-100	Greift die nächste Kreatur an.

Eine verwirrte Kreatur, der es nicht möglich ist, die angegebene Aktion auszuführen, tut nichts, außer unverständlich vor sich hin zu brabbeln. Angreifer haben keine besonderen Vorteile, wenn sie ein verwirrtes Ziel angreifen.



SCHWÄCHERE VERWIRRUNG 1

Schule Verzauberung (Zwang, Geistesbeeinflussung)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele Eine lebende Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Dieser Zauber verwirrt eine Kreatur (wie beim Zauber *Verwirrung*) 1 Runde lang.

VERZAUBERUNG BRECHEN 5 5

Schule Bannzauber
Zeitaufwand 1 Minute
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele Bis zu eine Kreatur pro Stufe, Ziele dürfen nicht weiter als 9 m voneinander entfernt sein
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Dieser Zauber befreit Opfer von Flüchen, Verzauberungen und Verwandlungen. *Verzauberung brechen* kann auch einen augenblicklichen Effekt umkehren. Für jeden derartigen Effekt führst du einen Wurf auf deine Zauberstufe (1W20 + deine Zauberstufe, maximal +15) gegen einen SG von 11 + der Zauberstufe des Effekts durch. Ein Erfolg bedeutet, dass die Kreatur von dem Zauber, Fluch oder Effekt befreit wurde. Bei einem verfluchten magischen Gegenstand entspricht der SG des Wurfs auf die Zauberstufe dem SG des Fluchs.

Handelt es sich um einen Zauber, der nicht mit *Magie bannen* gebannt werden kann, funktioniert *Verzauberung brechen* nur, falls der entsprechende Zauber vom 5. oder einem niedrigeren Grad ist. Wird der Effekt von einem permanenten magischen Gegenstand hervorgerufen, entfernt *Verzauberung brechen* den Fluch zwar nicht von dem Gegenstand, befreit das Opfer aber von den Effekten des Gegenstands.

VISION 6

Schule Erkenntnis
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Persönlich
Wirkungsdauer siehe Text

Du stellst eine Frage über eine Person, einen Ort oder einen Gegenstand, während du den Zauber wirkst. Ist die Person oder der Gegenstand in der Nähe oder bist du an dem fraglichen Ort, erhältst du eine passende Vision zu dieser Person, diesem Ort oder diesem Gegenstand, wenn dir ein Wurf auf deine Zauberstufe (1W20 + deine Zauberstufe, SG 20) gelingt. Die erhaltenen Informationen umfassen alles verfügbare Wissen über das Ziel, das man sich ansonsten im Laufe von Wochen mit engagierten Nachforschungen in herkömmlichen Nachschlagewerken von exzellenter Qualität erarbeiten könnte.

Ist die Person oder der Gegenstand nicht in der Nähe oder du befindest dich nicht an dem jeweiligen Ort, und du hast nur ausführliche Informationen über die Person, den Ort oder den Gegenstand, liegt der SG bei 25 und du erhältst nur unvollständige Informationen (auch wenn der Zauber dich oft mit genügend Informationen versorgt, um die Person, den Ort oder das Ding zu finden, was beim nächsten Mal ein besseres Ergebnis der *Vision* ermöglicht). Kennst du sogar nur Gerüchte, liegt der SG bei 30 und du erhältst nur vage Informationen (auch wenn der Zauber dich oft auf detailliertere Informationen hinweist, was beim nächsten Mal ein besseres Ergebnis der *Vision* ermöglicht). Unter den meisten Umständen kannst du mithilfe dieses Zaubers keinerlei Informationen darüber erhalten, was sich während des Intervalls ereignet hat.

Das Wirken dieses Zaubers erfordert Zugang zu einem Computer oder einem ähnlichen Gerät, das die erhaltenen Informationen anzeigt. Darüber hinaus setzt dich das Wirken dieses Zaubers erheblicher Belastung aus und erfordert, dass du 1 Reservepunkt ausgibst.

VORAHNUNG 2

Schule Erkenntnis
Zeitaufwand 1 Minute
Reichweite Persönlich
Wirkungsdauer Augenblicklich

Wenn du *Vorahnung* wirkst, kannst du sehen, ob eine bestimmte Handlung in der unmittelbaren Zukunft ein gutes oder schlechtes Ergebnis für dich bringen wird. Diesen Zauber zu wirken, benötigt intensive Fokussierung und erfordert, dass du 1 Reservepunkt ausgibst.

Die Chance, eine aussagekräftige Antwort zu erhalten, liegt bei 75 %. Dieser Wurf wird vom SL verdeckt ausgeführt. Eine Frage kann so direkt sein, dass man automatisch eine sinnvolle Antwort erhält, oder so vage, dass man keinerlei Chance auf Erfolg hat. Ist *Vorahnung* erfolgreich, erhältst du eine der folgenden Antworten:

- Wohl (wenn die Aktion wahrscheinlich zu guten Ergebnissen führt).
- Wehe (bei voraussichtlich schlechten Ergebnissen).
- Wohl und Wehe (für beides).
- Nichts (bei Aktionen, deren Ergebnisse weder wirklich gut noch schlecht sind).

Schlägt *Vorahnung* fehl, erhältst du das Ergebnis „Nichts“. Ein Zauberkundiger, der „Nichts“ als Antwort erhält, hat keine Möglichkeit, zu sagen, ob dies das Ergebnis eines erfolgreichen oder eines fehlgeschlagenen Vorahnungszaubers war.

Man kann mit *Vorahnung* nur ungefähr 30 Minuten in die Zukunft sehen, alles, was danach noch passieren kann, hat keinen Einfluss auf das Ergebnis. Langzeitfolgen könnten bei einer Handlung also nicht miteinbezogen werden. Bei jeder weiteren Anwendung von *Vorahnung*, die von derselben Person auf dieselbe Handlung bezogen gewirkt wird, wird dasselbe Würfelergebnis wie beim ersten Wirken verwendet.

WAFFE ÜBERLADEN 1

Schule Hervorrufung
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Berührung
Ziele Eine Waffe
Wirkungsdauer siehe Text
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du überlädst die als Ziel gewählte Waffe. Trifft der nächste Angriff der Waffe (vorausgesetzt, dass dieser vor dem Ende der nächsten Runde ausgeführt wird), verursacht der Angriff zusätzlich 4W6 Schaden, falls die Waffe einen Angriff gegen ein einzelnes Ziel ausführt, oder zusätzlich 2W6 Schaden, falls die Waffe einen Angriff gegen alle Kreaturen in einem Bereich ausführt. Dieser Bonusschaden ist von derselben Art wie der normale Schaden der Waffe.

WAHRER BLICK 6 6

Schule Erkenntnis
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Berührung
Ziele Eine Kreatur
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe

Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz Ja (harmlos)
Du verleihst dem Ziel die Fähigkeit, alle Dinge innerhalb von 36 m so zu sehen, wie sie wirklich sind. Das Ziel sieht in normaler und magischer Dunkelheit, bemerkt durch Magie verborgene Geheimtüren, sieht den genauen Standort von Kreaturen oder Gegenständen, die unsichtbar sind oder ihren Standort vortäuschen, es kann Illusionen durchschauen und die wahre Gestalt von verwandelten oder veränderten Dingen sehen. Das Ziel kann seinen Blick sogar so fokussieren, dass es auf die Ätherebene (nicht aber in extradimensionale Räume) schauen kann.

Wahrer Blick durchdringt jedoch keine festen Gegenstände. Er verleiht keinen Röntgenblick oder ein entsprechendes Äquivalent. Tarnung – auch solche, die durch Nebel oder Ähnliches verliehen wird – wird auf diese Weise ebenfalls nicht aufgehoben. *Wahrer Blick* hilft dem Betroffenen nicht, normale Verkleidungen zu durchschauen, Kreaturen zu entdecken, die sich einfach nur verstecken, oder Geheimtüren zu entdecken, die mit nichtmagischen Mitteln verborgen sind.

WAHRSCHEINLICHKEITSVORHERSAGE 3

Schule Erkenntnis
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Persönlich
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A); siehe Text
Du öffnest deinen Geist und liest die unterschwelligen Wahrscheinlichkeiten des Universums. Zu einem beliebigen Zeitpunkt während der Wirkungsdauer dieses Zaubers kannst du ihn entladen, um einen beliebigen W20-Wurf (Angriffswurf, Rettungswurf, Fertigkeitswurf, usw.; siehe Seite 243) zu wiederholen. Dies erfordert keine Aktion, aber du musst dich dazu entschließen, bevor du das Ergebnis des ersten Wurfs erfährst. Du musst das Ergebnis des zweiten Wurfs akzeptieren, auch dann, wenn es schlechter ist.

WÄNDE PASSIEREN 5

Schule Verwandlung
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Berührung
Effekt Öffnung von 1,50 m x 2,50 m
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe (A)
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein
Du erschaffst einen Durchgang durch Wände aus Metall, Mörtel, Plastik, Stein oder Holz, aber du kannst keine Durchgänge durch Energiefelder, Raumschiffschotts oder andere härtere Materialien erschaffen. Der Durchgang ist 9 m tief. Ist die Wand dicker als die Tiefe des erschaffenen Durchgangs, erschafft eine einzige Anwendung von *Wände passieren* nur eine Nische oder einen kurzen Tunnel. Um eine sehr dicke Wand zu durchdringen, muss *Wände passieren* mehrmals gewirkt werden. Endet *Wände passieren*, werden Kreaturen, die sich in dem Durchgang befinden, zum nächsten Ausgang hinausbefördert. Bannt jemand *Wände passieren* oder du hebst ihn auf, werden Kreaturen im Durchgang zum am weitesten entfernten Ausgang hinausbefördert, wenn es mehr als einen gibt, oder zum einzigen Ausgang, falls nur einer existiert.

WEISSAGUNG 4

Schule Erkenntnis
Zeitaufwand 10 Minuten
Reichweite Persönlich
Wirkungsdauer Augenblicklich
Dieser Zauber ähnelt *Vorahnung*, ist aber mächtiger. *Weissagung* kann dir nützliche Ratschläge bezüglich einer Frage geben, die ein bestimmtes Ziel, ein Ereignis oder eine Aktivität betrifft, das bzw. die innerhalb der nächsten Woche geschehen werden. Um diesen Zauber zu wirken, musst du 1 Reservepunkt ausgeben. Der Ratschlag kann sehr kurz sein, wie etwa ein kurzer Satz, oder er könnte auch die Form eines rätselhaften Reims oder Omens annehmen. Handelt die Gruppe nicht dem Ratschlag entsprechend, können sich die Bedingungen so ändern, dass der Ratschlag nicht mehr nützlich ist. Die Chance für eine korrekte Weissagung liegt bei 75%. Misslingt dieser Wurf, weißt du, dass der Zauber fehlgeschlagen ist, außer es ist besondere Magie am Werk, die dir falsche Informationen gibt.

Wie auch bei *Vorahnung* wird für weitere Anwendungen von *Weissagung*, die von demselben Zauberkundigen gewirkt werden und dasselbe Thema betreffen, das Würfelergebnis der ersten *Weissagung* verwendet, und auch die Antwort wird dieselbe sein.

WELLEN DER ERSCHÖPFUNG 5

Schule Nekromantie
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite 9 m
Wirkungsbereich Kegelförmige Explosion
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja
Alle lebenden Kreaturen innerhalb des Wirkungsbereichs des Zaubers werden von Wellen negativer Energie erfasst und erleiden dadurch den Zustand Erschöpft. Dieser Zauber hat keine Wirkung auf eine Kreatur, die bereits unter dem Zustand Erschöpft leidet.

WIEDERAUFLADEN 2

Schule Hervorrufung
Zeitaufwand 1 Runde
Reichweite Berührung
Ziele Ein Gegenstand
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz** Ja (Gegenstand)
Du lädst bis zu 10 Ladungen einer Batterie oder 5 Ladungen eines technischen Gegenstands auf, der in der Lage ist, von einer Batterie geladen zu werden. Da dieser Zauber dich deine persönliche Energie kostet, musst du 1 Reservepunkt ausgeben, um ihn zu wirken. Wenn du eine Batterie wieder auflädst, besteht eine Chance von 20 %, dass die Batterie bei dem Versuch zerstört wird. Wenn du mehr Ladungen wiederherstellst, als der Gegenstand aufnehmen kann, muss dem Gegenstand ein Zähigkeitswurf gelingen, andernfalls erleidet er 1W6 Elektrizitätsschaden für jede überschüssige Ladung. Dieser Zauber vermittelt keinerlei Wissen darüber, wie viele Ladungen ein Gegenstand sicher aufnehmen kann, aber du kannst entscheiden, weniger Ladungen aufzufüllen, als maximal möglich sind, um das Risiko zu senken. Du muss ansagen, wie viele Ladungen du wiederherstellst, bevor du diesen Zauber wirkst.

WIEDERGEBURT 4

Schule Verwandlung
Zeitaufwand 10 Minuten
Reichweite Berührung
Ziele Eine tote Kreatur
Wirkungsdauer Augenblicklich; siehe Text
Rettungswurf Keiner, siehe Text; **Zauberresistenz** Ja (harmlos)



Wenn du diesen Zauber wirkst, erweckst du eine tote Kreatur in einem anderen Körper zum Leben, vorausgesetzt, der Tod ist nicht länger als 1 Woche her und die Seele ist frei und möchte wieder zurückkehren. Will die Seele des Ziels nicht zurückkehren, schlägt der Zauber fehl. Dementsprechend muss ein Ziel, das ins Leben zurückkehren möchte, keinen Rettungswurf ablegen. Um diesen Zauber zu wirken, musst du ein spezielles Monument im Wert von mindestens 1.000 Credits errichten, das als Leuchtfeuer für die Seele der verstorbenen Kreatur fungiert. Dieser Gegenstand wird vernichtet, sobald du den Zauber wirkst.

Da der Tote in einen anderen Körper zurückkehrt, werden alle physischen Krankheiten und Leiden geheilt. Der Zustand der Überreste der Kreatur hat keinen Einfluss darauf. Solange noch ein kleiner Teil der sterblichen Überreste existiert, kann der Charakter wiedergeboren werden, aber der entsprechende Überrest muss Teil des Körpers des Toten gewesen sein, als dieser gestorben ist. Die Magie des Zaubers erschafft aus den natürlich vorhandenen Elementen den vollkommen neuen Körper eines jungen Erwachsenen für die Seele. Dieser Vorgang dauert 1 Stunde. Ist der Körper fertig, wird das Ziel wiedergeboren.

Eine wiedergeborene Kreatur erinnert sich an den Großteil ihres vergangenen Lebens und an ihre frühere Gestalt. Sie behält alle Klassenfähigkeiten, Talente oder Fertigkeitsränge, die sie einmal besaß. Ihre Klasse, ihr Grundangriffsbonus, ihre Rettungswurfboni und Trefferpunkte ändern sich nicht. Die Kreatur sollte mit seiner neuen Volkszugehörigkeit ihre Attributswerte von Grund auf neu ausrechnen (hierbei sollten die Attributswerterhöhungen auf Grund von Stufenaufstiegen nicht vergessen werden). Das Ziel des Zaubers erhält 2 permanente negative Stufen, sobald es wiedergeboren wird. Ist das Ziel auf der 1. Stufe, werden ihm stattdessen 2 Punkte Konstitution entzogen (würde dies seine Konstitution auf 0 oder weniger senken, kann die Kreatur nicht wiedergeboren werden). Die wiedergeborene Kreatur kann entscheiden, ob ihr neuer Körper Implantate behält, die sie in ihrem früheren Körper hatte. Eine zauberkundige Kreatur hat bei jedem ungenutzten Zauberplatz eine Chance von 50 %, dass sie diesen verliert, so als hätte sie ihn zum Wirken eines Zaubers genutzt.

Bei einer humanoiden Kreatur wird die Wiedergeburt anhand der Tabelle unten ermittelt. Bei nichthumanoiden Kreaturen sollte eine ähnliche Tabelle für Kreaturen derselben Art erstellt werden.

Elementare, Externare und untote Kreaturen können nicht wiedergeboren werden. Eine Kreatur, die nicht vom Zauber *Mystische Heilung* profitieren kann, kann nicht wiedergeboren werden. Der Zauber kann eine Kreatur wiedererwecken, die an Altersschwäche gestorben ist.

Eine wiedergeborene Kreatur erhält alle Fähigkeiten ihrer neuen Gestalt, inklusive aller entsprechenden Bewegungsarten und Bewegungsraten, natürlicher Angriffe, außergewöhnlicher Fähigkeiten und Ähnlichem. Er spricht aber nicht automatisch die Sprache seiner neuen Gestalt.

W%	WIEDERGEBORENE GESTALT
1–6	Android
7–14	Zwerg
15–22	Elf
23–30	Gnom
31–34	Halb-Elf
35–38	Halb-Ork
39–46	Halbling
47–55	Mensch
56–64	Laschunta
65–73	Kasatha
74–81	Schirren
82–90	Vesk
91–99	Ysoki
100	Andere (Entscheidung des SL)

Ein *Wunsch* oder ein *Wunder* kann einer wiedergeborenen Kreatur ihre ursprüngliche Gestalt zurückgeben.

WUNDER

Schule Hervorrufung
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite siehe Text
Wirkungsbereich, Effekt oder Ziele siehe Text
Wirkungsdauer siehe Text
Rettungswurf siehe Text; **Zauberresistenz** Ja

Wenn du *Wunder* wirkst, sagst du, was du gerne passieren lassen würdest, und bittest die Macht, mit der du verbunden bist, einzuschreiten. Eine Bitte, die nicht mit der Natur der Macht übereinstimmt, wird nicht gewährt. Ein Wunder kann die folgenden Dinge bewirken.

- Einen beliebigen Aspirantenzauber des 6. oder eines niedrigeren Grades duplizieren.
- Einen beliebigen anderen Zauber des 5. oder eines niedrigeren Grades duplizieren.
- Die schädlichen Effekte gewisser Zauber wie etwa *Schwachsinn* rückgängig machen.
- Einen anderen Effekt hervorbringen, der nicht mächtiger ist als die oben beschriebenen.

Nach Ermessen des Spielleiters kannst du versuchen, ein Wunder zu nutzen, um mächtigere Effekte hervorzubringen als diese, aber dies kann gefährlich sein oder der Zauber entfaltet nur einen Teileffekt.

Ein duplizierter Zauber lässt Rettungswürfe und Zauberresistenz ganz normal zu, aber der SG für den Rettungswurf entspricht dem eines Zauber des 7. Grades. Für die Zwecke anderer Effekte, die auf dem Zaubergrad basieren, gilt *Wunder* als ein Zauber des 9. Grades.

WUNSCH

Schule Allgemein
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite siehe Text
Wirkungsbereich, Effekt oder Ziele siehe Text
Wirkungsdauer siehe Text
Rettungswurf siehe Text; **Zauberresistenz** siehe Text

Einfach nur durch das Aussprechen einiger Worte kannst du die Realität nach deinen Wünschen verändern. Doch auch ein *Wunsch* hat seine Grenzen. Ein Wunsch kann einen der folgenden Effekte hervorrufen.

- Einen Technomagierzauber des 6. oder eines niedrigeren Grades duplizieren.
- Jeden anderen Zauber des 5. oder eines niedrigeren Grades duplizieren.
- Die schädlichen Effekte gewisser Zauber wie etwa *Schwachsinn* rückgängig machen.
- Einen anderen Effekt hervorbringen, der nicht mächtiger ist als die oben beschriebenen.

Nach Ermessen des Spielleiters kannst du versuchen, einen Wunsch zu nutzen, um mächtigere Effekte hervorzubringen als diese, aber dies kann gefährlich sein, oder der Zauber entfaltet nur einen Teileffekt.

Ein duplizierter Zauber lässt Rettungswürfe und Zauberresistenz ganz normal zu, aber der SG für den Rettungswurf entspricht dem eines Zaubers des 7. Grades. Für die Zwecke anderer Effekte, die auf dem Zaubergrad basieren, gilt *Wunsch* als ein Zauber des 9. Grades.

ZAUBERTRICK 0 0

Schule Verwandlung
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite 3 m
Wirkungsbereich, Effekt oder Ziele siehe Text
Wirkungsdauer 1 Stunde
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja

Zaubertricks sind oft die ersten kleineren Veränderungen, die Zauberkundige hervorbringen, wenn sie damit anfangen, mit Magie zu experimentieren. Sobald er einmal gewirkt wurde, ermöglicht dir *Zaubertrick*, für 1 Stunde einfache magische Effekte zu erzeugen. Die Effekte sind nur klein und unterliegen strengen Einschränkungen. Du kannst einen Gegenstand mit leichter Masse langsam anheben. Du kannst jede Runde Gegenstände in einem Würfel mit 30 cm Seitenlänge verändern, indem du sie einfärbst, säuberst, beschmutzt, kühlst, aufwärmst oder ihnen einen bestimmten Geschmack verleihst. Du kannst kleine Gegenstände erschaffen, aber sie sehen künstlich aus und sind extrem zerbrechlich (sie können also nicht als Werkzeuge oder Waffen benutzt werden). Du kannst einen Gegenstand aufleuchten lassen, um einen Radius von 9 m mit dämmrigem Licht zu erleuchten.

Zaubertrick hat nicht die Kraft, irgendwelche anderen Zaubereffekte zu duplizieren. Jede tatsächliche Veränderung an einem Gegenstand (abgesehen davon, ihn zu bewegen, zu säubern oder zu beschmutzen) hält nur 1 Runde vor.

ZERSTÖRUNGSPROTOKOLL 4

Schule Verzauberung
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Berührung
Ziele Ein nicht feindliches Konstrukt der Art Technisch; siehe Text
Wirkungsdauer Konzentration, bis zu 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja

Wellen aus aufwiegelnder Programmierung gehen von deiner Berührung aus und programmieren einem Konstrukt mörderische Absichten gegenüber deinen Feinden ein. Dieser Zauber muss ein Konstrukt zum Ziel haben, das noch nicht dazu programmiert oder damit beauftragt wurde, dir zu schaden. Der HG des anvisierten Konstrukts muss geringer sein als oder gleich hoch sein wie deine Stufe. Befindet sich das Konstrukt unter der Kontrolle einer anderen Kreatur, kann diese kontrollierende Kreatur einen Willenswurf (SG entspricht dem SG des Zaubers) durchführen, um den Effekt des Zaubers zu vereiteln.

Solange der Zauber anhält, untersteht das Konstrukt deiner Kontrolle. In deinem Zug musst du ab dem Moment, da du diesen Zauber wirkst, das Konstrukt anweisen, ein Ziel anzugreifen. Das Konstrukt verfolgt dieses Ziel und greift es an, so gut es kann. Du kannst als Teil deiner Konzentration zum Aufrechterhalten der Wirkungsdauer dieses Zaubers entscheiden, das Ziel zu ändern, welches das Konstrukt angreift. Wenn du aufhörst, dich zu konzentrieren, oder wenn die Wirkungsdauer des Zaubers auf sonstige Weise endet, hört das Konstrukt augenblicklich damit auf, deine Angriffsbefehle zu befolgen.

ZONE DER WAHRHEIT 2

Schule Verzauberung (Zwang, Geistesbeeinflussung)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Wirkungsbereich Ausstrahlung mit einem Radius von 6 m
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Kreaturen im Wirkungsbereich der Ausstrahlung können nicht absichtlich lügen. Jede potenziell betroffene Kreatur darf einen Willenswurf ablegen, wenn der Zauber gewirkt wird oder wenn sie die Zone das erste Mal betritt, um dem Effekt zu entgehen. Die Betroffenen sind sich der Wirkung des Zaubers bewusst. Dementsprechend können sie Antworten verweigern, die sie normalerweise mit einer Lüge beantworten würden, oder sie können ausweichende Antworten geben, solange sie im Rahmen der Wahrheit bleiben. Kreaturen, welche die Zone verlassen, können wieder reden, was sie wollen.

ZUNGEN 3 3

Schule Erkenntnis
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Berührung



Ziele Eine Kreatur
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe (A)
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Nein

Dieser Zauber verleiht der berührten Kreatur die Fähigkeit, die gesprochene Sprache oder Gebärdensprache jeder intelligenten Kreatur zu sprechen und zu verstehen, ganz egal ob es sich um eine Volkssprache oder einen regionalen Dialekt handelt. Das Ziel kann nur eine Sprache auf einmal sprechen, aber mehrere verstehen. *Zungen* erlaubt es dem Ziel nicht, mit Kreaturen zu sprechen, die nicht sprechen. Das Ziel kann sich so weit verständlich machen, wie seine Stimme trägt.

ZUSTAND 2

Schule Erkenntnis
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Berührung
Ziele Bis zu eine berührte lebende Kreatur pro 3 Stufen
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Wenn du den Zustand von Gefährten überwachen möchtest, die von dir getrennt werden, kannst du mithilfe von *Zustand* ihre relativen Positionen und ihren allgemeinen Zustand verfolgen. Du bist dir der Entfernung und Richtung der Ziele bewusst und weißt Bescheid, von welchen Zuständen sie betroffen sind: Betäubt, Bewusstlos, In Panik, Krank, Sterbend, Übelkeit, Unbeschadet, Vergiftet, Verletzt, Verletzt und ohne Ausdauerpunkte, Verwirrt, Wankend und ähnliche Zustände. Wurde der Zauber einmal auf die Ziele gewirkt, hat die Entfernung zwischen dem Zauberkundigen und dem Betroffenen keinen Einfluss mehr auf den Zauber, solange sie sich auf derselben Existenzebene befinden. Verlässt ein Ziel die Ebene (auch mittels Driftreisen) oder stirbt es, hört der Zauber für diese Kreatur auf zu wirken.

ZUSTAND ENTFERNEN 2

Schule Beschwörung (Heilung)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Berührung
Ziele Eine Kreatur
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Dieser Zauber funktioniert wie *Schwächeres Zustand entfernen*, außer dass du einen beliebigen der folgenden Zustände entfernst, unter denen das Ziel leidet: Verängstigt, Übelkeit, Erschüttert, Kränkelnd oder Wankend.

SCHWÄCHERES ZUSTAND ENTFERNEN 1

Schule Beschwörung (Heilung)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Berührung
Ziele Eine Kreatur
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Du entfernst einen einzelnen der folgenden Zustände, unter denen das Ziel leidet: Erschüttert, Kränkelnd oder Wankend. Ist der Zustand das Ergebnis einer Krankheit oder eines anderen anhaltenden Effekts, entfernt dieser Zauber den Zustand, heilt aber nicht die Krankheit oder den anhaltenden Effekt, und das Ziel kann den Zustand durch jenen Effekt normal wieder erleiden, möglicherweise sogar sofort. *Schwächeres Zustand entfernen* heilt auch keinen sonstigen Schaden oder entfernt Zustände, unter denen das Ziel durch eine andere Quelle leidet, auch nicht derselben Quelle wie die des entfernten Zustands. Da die Wirkungsdauer des Zaubers augenblicklich ist, verhindert er nicht, dass das Ziel denselben Zustand wieder erleidet.

Das Wirken dieses Zaubers provoziert keinen Gelegenheitsangriff.

MÄCHTIGES ZUSTAND ENTFERNEN 5

Schule Beschwörung (Heilung)
Zeitaufwand 1 Standardaktion
Reichweite Berührung
Ziele Eine Kreatur
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Dieser Zauber funktioniert wie *Schwächeres Zustand entfernen*, außer dass du alle der folgenden Zustände entfernst, unter denen das Ziel leidet: Kauernd, Benommen, Verängstigt, Übelkeit, In Panik, Gelähmt, Erschüttert, Kränkelnd, Wankend oder Betäubt.



Spielleitung



ABENTEUER UND KAMPAGNEN

Als Spielleiter bist du vieles zugleich: Geschichtenerzähler, Unterhalter, Richter, Erfinder und Spieler. Es obliegt dir, eine ganze Welt zu erschaffen, die deine Spieler erkunden können, und du schlüpfst in die Rolle jedes Nichtspielercharakters, mit dem sie interagieren. Auch wenn das viel Arbeit sein kann, kann es zugleich sehr befriedigend sein. Als Spielleiter hast du die oberste Entscheidungsgewalt über alles, was in deinem Spiel passiert – du kannst Einzelheiten der Spielwelt oder sogar grundlegende Regeln des Spiels verändern, wenn du es für angemessen hältst – aber weiter unten findest du einige Systeme und Tipps, die dir dabei helfen sollen, dein Spielleitererlebnis so unterhaltsam und reibungslos wie nur möglich zu machen.

EIN ABENTEUER ERSTELLEN

Wie viel Arbeit du auf die Vorbereitung deines Abenteuers aufwendest, liegt ganz bei dir. Am einfachsten ist es, einfach ein veröffentlichtes Abenteuer zu leiten oder abzuwandeln (siehe Kasten auf Seite 392). Auch wenn veröffentlichte Abenteuer meist recht detailliert sind und wunderschöne Karten und miteinander verwobene Erzählstränge beinhalten, lass dich davon nicht einschüchtern. Wenn du der einzige bist, der dein Abenteuer leitet, werden ein paar Notizen vollkommen ausreichen, wie etwa eine Zusammenfassung der Handlung, ein oder zwei Karten der Schauplätze des Abenteuers und ein paar Spielwerte oder Notizen zu den Kreaturen, die du als Gegner verwenden willst. Manche Leute leiten vollkommen aus dem Stegreif, andere wiederum schreiben sich alles auf. Was auch immer dich am besten unterstützt und für den meisten Spaß am Tisch sorgt, ist die richtige Entscheidung.

Solltest du dich aber dazu entschließen, alles aufzuschreiben, bedenke, dass ein Abenteuer kein Roman ist. Die anderen Spieler kontrollieren die Hauptcharaktere, und du solltest ihnen genügend Platz einräumen, damit sie die Handlung gestalten können. Wenn die Charaktere eine Raumfähre stehlen und auf den Planeten hinunter fliegen, obwohl du eigentlich geplant hattest, dass sie versuchen, die Brücke des Schiffes zu erobern, verzweifle nicht! Schnapp' dir einfach das *Starfinder Archiv der Außerirdischen*, schlag es auf und sage ihnen, auf was für seltsame Kreaturen sie treffen, sobald sie landen – vielleicht lauern sie in rätselhaften Ruinen mit mystischen Symbolen. Vielleicht kannst du die Geschichte nach dieser Nebenqueste auch wieder in Richtung deiner ursprünglichen Idee lenken. Was aber ein Gruppenerzählspiel wie Starfinder aufregend und überraschend macht, ist die Geschichte anzupassen, je nachdem, was die Spieler tun, und zwar für Spieler und Spielleiter gleichermaßen.

Die folgenden Seiten enthalten einige wichtige Punkte, die du bedenken solltest, bevor du dich daran machst, ein Spiel zu leiten, sowie einige Elemente, die dir am Tisch eine Menge Zeit und Frust ersparen können, wenn du sie vorher vorbereitest.

SPIELWERTE

Der komplizierteste Teil des Spiels sind wohl die Spielwerte. Sie sagen dir alles, was du im Kampf über eine Kreatur oder die Fähigkeiten eines Charakters wissen musst, etwa so wie ein komprimierter Charakterbogen.

Wie genau du die Spielwerte einsetzt, liegt ganz bei dir. Manche Spielleiter kreieren eigene Spielwerte für die meisten Verbündeten und Feinde, auf die man während eines Abenteuers stößt, andere erstellen sie nur für die größten und bösesten gegnerischen Charaktere, und wieder andere kommen wunderbar damit zurecht, Spielwerte aus anderen Abenteuern oder Büchern wie dem *Archiv der Außerirdischen* umzufunktionieren. Manche SL halten sich nicht einmal mit vollständigen Spielwerten auf und schreiben nur ein paar wichtige Einzelwerte auf – Rüstungsklassen, Angriffe und Schaden, Trefferpunkte und Rettungswürfe – und ignorieren den Rest, bis es wichtig wird.

All diese Herangehensweisen sind berechtigt, aber im Allgemeinen bestimmt die Art, in der deine Spielgruppe deiner Erwartung nach mit einem Charakter interagiert, darüber, was du brauchst. Wenn deine SCs sich vor ihrer nächsten Mission an einen Nichtspielercharakter (NSC) wenden, weil sie Hilfe bei der Forschung brauchen, dann wirst du vermutlich nur ein paar Fertigkeitswerte wissen müssen, während du für den Höhepunkt des Abenteuers höchstwahrscheinlich alle Kampfwerte des Piraten der Freien Kapitäne brauchen wirst. Denke auch daran, dass du vorgefertigte Charaktere und Kreaturen zum einen so verwenden kannst, wie sie abgedruckt sind, zum anderen aber auch abändern kannst. Wenn du die Spielwerte für einen Haan verwendest, aber Finnen und Düsen beschreibst statt Klauen und Ballons, einen Kältestrahl statt eines Feuerstrahls und eine Schwimmbewegungsrate statt einer Flugbewegungsrate – Glückwunsch, du hast einen brandneuen Außerirdischen erschaffen und deine Spieler werden es nicht einmal bemerken!

Auf den Seiten 420-421 findest du Beispiel-Spielwerte und die Beschreibung des Inhalts von Spielwerten.

Stufenentsprechungen für Monster und NSCs

Viele Attribute und Effekte basieren auf der Stufe einer Kreatur. Anders als Spielercharaktere haben Monster und NSCs allerdings keine Stufen. Stattdessen fungiert der HG eines Monsters oder NSCs für jedes Attribut oder jeden Effekt, der auf der Stufe basiert, als seine Stufe.

BEGEGNUNGEN ENTWERFEN

Eine Begegnung ist ein bestimmtes Ereignis, das die SC mit einem Problem konfrontiert, das sie lösen müssen. Die meisten Begegnungen bestehen aus Kämpfen mit Monstern oder feindlich gesinnten NSC, es gibt aber auch andere Arten von Begegnungen: einen Korridor voller automatisierter Fallen, angespannte Verhandlungen mit Regierungsbehörden, eine Umweltgefahr auf einem seltsamen Planeten, eine verschlüsselte Datenbank, die es zu hacken gilt, oder sonst alles Mögliche, was das Spiel dramatisch macht. Einige Begegnungen umfassen Rätsel, persönliche Interaktion, körperliche Herausforderungen oder sonstige Aufgaben, die ausschließlich mittels Rollenspiel und Fertigkeitswürfen überwunden werden können, aber die häufigsten Begegnungen sind zugleich auch die komplexesten hinsichtlich ihrer Vorbereitung – Kampfbegegnungen.

Wenn du eine Kampfbegegnung ausarbeitest, musst du dir zuerst überlegen, wie groß die Herausforderung ist, der sich deine Spieler stellen sollen, dann kannst du den Schritten folgen, die im Weiteren aufgelistet werden.

Schritt 1: Ermittle die DGS

Das Erste, was du tun musst, ist die durchschnittliche Gruppenstufe (DGS) deiner Spieler zu ermitteln; diese stellt dar, mit was für Herausforderungen die Gruppe zurechtkommen kann. Um diesen Wert zu erhalten, addiere die Stufen aller Charaktere in der Gruppe, teile die Summe durch die Anzahl der Gruppenmitglieder und runde dann



auf die nächste ganze Zahl auf (dies ist eine Ausnahme zur üblichen „Abrunden"-Regel). Ist die Gruppe kleiner als vier Charaktere, ziehe 1 von diesem Ergebnis ab; besteht die Gruppe aus sechs oder mehr Charakteren, addiere 1 auf das Gesamtergebnis. Wenn eine Gruppe beispielsweise aus sechs Charakteren besteht, zwei auf Stufe 4 und vier auf Stufe 5, dann beträgt ihre DGS 6 (28 Stufen insgesamt geteilt durch sechs Charaktere ergibt nach dem Aufrunden 5, und da sie aus sechs Charakteren besteht, wird 1 addiert).

Schritt 2: Ermittle den HG

Der Herausforderungsgrad (kurz HG) stellt ein einfaches Mittel dar, um die relative Gefahr festzuhalten, die von einem Monster, einer Falle, einer Umweltgefahr oder einer anderen Art von Begegnung ausgeht – je höher der HG, desto gefährlicher die Begegnung. Konsultiere Tabelle 11–1: Begegnungsschwierigkeit auf Seite 390, um den Herausforderungsgrad zu ermitteln, der für deine Gruppe angemessen ist – je nachdem, wie schwierig eine Aufgabe sein soll und wie hoch die DGS ist.

Schritt 3: Erstelle die Begegnung

Ermittle die Gesamtmenge an Erfahrungspunkten (EP), welche die SC für das Bestehen der Begegnung erhalten können, indem du auf Tabelle 11-3: Erfahrungspunkte-Belohnung den HG der Herausforderung nachschaust. Der Wert auf der Tabelle ist quasi das „EP-Budget", das du für die Begegnung hast. Jede Kreatur, Falle und Gefahr ist eine gewisse Menge an EP wert, die von ihrem HG abhängt, wie auf der Tabelle angegeben. Um eine Begegnung zu entwerfen, musst du einfach Kreaturen, Fallen und Gefahren miteinander kombinieren, deren EP-Werte zusammengezählt dein Gesamt-EP-Budget für die Begegnung nicht übersteigen. Am Einfachsten ist es, wenn du die Herausforderungen mit dem höchsten HG zuerst auswählst und dann den Gesamtwert auffüllst, indem du weitere Herausforderungen hinzufügst, die nicht so schwierig zu bewältigen sind.

Nehmen wir beispielsweise an, du hast eine Gruppe aus sechs SCs der 11. Stufe (DGS 12) und willst sie auf Eox in einer schwierigen Begegnung auf einen gerissenen Nekroviten (HG 13) und einige elefantenartige Ellikoths (jeweils HG 9) treffen lassen. Tabelle 11–1: Begegnungsschwierigkeit zeigt dir, dass eine schwierige Begegnung für eine Gruppe mit DGS 12 einem HG von 12 entspricht. Gemäß Tabelle 11-3: Erfahrungspunkte-Belohnung hat eine Begegnung mit HG 14 ein EP-Budget von 38.400 EP. Mit seinem HG 13 ist der Nekrovite 25.600 EP wert, was dir noch 12.800 EP übrig lässt, die du auf die Ellikoths verwenden kannst. Ellikoths sind jeweils 6.400 EP wert, daher passen noch zwei Ellikoths ins EP-Budget der Begegnung. Oder du kannst den Nekroviten außen vor lassen und dich stattdessen für drei Ellikoths entscheiden, wodurch dir noch 19.200 EP bleiben, die du für andere Kreaturen oder Gefahren ausgeben kannst (vielleicht eine Kreatur mit HG 12, die sich ihr Lager mit den Ellikoths teilt).

Zusätzliche Überlegungen

Unterhaltsame und ausbalancierte Begegnungen zu erschaffen, ist zugleich eine Kunst und eine Wissenschaft. Scheue nicht davor zurück, die Formeln Formeln sein zu lassen und Änderungen vorzunehmen – manchmal auch Ad hoc-Anpassungen genannt – welche die Begegnung deiner Meinung nach für deine Gruppe spaßiger oder leichter zu handhaben machen. Denke darüber nach, ob zusätzlich zu den Regeln oben irgendwelche der folgenden Faktoren für deine Begegnung gelten könnten.

NSC hinzufügen

Kreaturen mit Fähigkeiten, die denen einer Klasse entsprechen, wie etwa bei den SC-Völkern aus diesem Buch, funktionieren anders als Kreaturen mit umfangreichen angeborenen Fähigkeiten. Ihre Kräfte stammen eher von Ausrüstung als aus der Natur, und sie könnten über Fertigkeiten und Attribute verfügen, die denen der SC ähnlich sind. Allgemein entspricht der HG eines NSC der Stufe eines SC mit denselben Fähigkeiten – zum Beispiel besäße ein NSC mit Fähigkeiten, die denen eines Technomagier der 2. Stufe entsprechen, HG 2. Ein NSC verfügt üblicherweise über eine Rüstung und Waffe mit einer Stufe, die seinem HG entspricht, plus/minus einer Stufe, und möglicherweise ein oder zwei weitere Gegenstände derselben Stufe wie sein HG. Um mehr darüber zu erfahren, wie man Nichtspielercharaktere erstellt, siehe das *Archiv der Außerirdischen*.

HG-Entsprechungen

Die schiere Menge an Erfahrungspunkten, mit der man es beim Erstellen von Begegnungen mit einem hohen HG zu tun hat, kann etwas einschüchternd wirken, besonders wenn man versucht, eine Begegnung spontan zu erstellen. Wenn du eine große Menge identischer Kreaturen verwendest, kann Tabelle 11–2: HG-Entsprechungen das Rechnen erleichtern, indem sie zu einem einzelnen HG zusammengefasst werden. So wird es leichter, ihren Gesamt-EP-Wert zu finden. Wenn du diese Tabelle verwendest, kannst du beispielsweise sehen, dass vier Kreaturen mit HG 8 (jeweils 4.800 EP wert) einer einzelnen Kreatur mit HG 12 (19.200 XP) entsprechen. Du kannst diese Tabelle auch in entgegengesetzter Richtung verwenden und Begegnungen mit deutlich geringerem Rechenaufwand erstellen. Du brauchst eine Begegnung mit HG 7, die Kreaturen mit HG 4 enthält? Konsultiere einfach die Tabelle und du siehst, dass du drei Kreaturen mit HG 4 brauchst, um eine Begegnung mit HG 7 zu erstellen.

Geländefaktoren

Eine Begegnung gegen eine Kreatur, die sich außerhalb ihres bevorzugten Elements befindet (wie etwa ein riesiger Drache, auf den man in einer engen Höhle trifft), verleiht den SC einen Vorteil. In einer solchen Situation solltest du die Begegnung wahrscheinlich auf die normale Weise erstellen – schließlich solltest du nicht versehentlich überkompensieren und deine Gruppe umbringen – aber sobald du Erfahrungspunkte für die Begegnung vergibst, solltest du dabei so vorgehen, als wäre der HG der Begegnung um 1 niedriger als ihr tatsächlicher HG.

Das Gegenteil gilt ebenfalls, aber nur bis zum einem gewissen Grad. Die HG von Kreaturen gehen davon aus, dass die jeweilige Kreatur in ihrer bevorzugten Umgebung angetroffen wird. Einem Wasser atmenden Kalo in einem Unterwassergebiet zu begegnen, sollte die EP, die du für diese Begegnung vergibst, nicht erhöhen, auch dann nicht, wenn keiner der SC unter Wasser atmen kann. Wenn sich aber das Gelände maßgeblich auf die Begegnung auswirkt, kannst du die EP-Belohnung auch erhöhen, so als wäre ihr HG um 1 höher. Eine Begegnung gegen eine Kreatur mit Blindsicht in einem Gebiet ohne natürliches Licht erfordert keine Anpassung des HG, aber eine Begegnung gegen dieselbe Kreatur an einem Ort, der jegliches mitgebrachte Licht verschluckt, könnte als HG +1 behandelt werden.

Als allgemeine Regel gilt, dass Ad hoc-Anpassungen der EP auf Grund von Faktoren wie Gelände die SC, die sich gut schlagen, nicht dafür bestrafen sollten, sondern dafür sorgen, dass sie herausgefordert und angemessen belohnt werden.

Anpassungen der Ausrüstung

Die Macht eines NSC mit Klassenstufen kannst du erheblich einschränken oder vergrößern, indem du die Ausrüstung dieses NSC anpasst. Der HG eines NSC ohne Ausrüstung sollte um 1 gesenkt werden (natürlich nur, wenn ein Verlust der Ausrüstung diesen NSC wirklich behindert). Ein NSC, der bessere Ausrüstung mit sich führt – wie beispielsweise eine Waffe mit 2 Stufen mehr als der HG des NSC oder eine große Menge an Gegenständen mit einer Stufe in Höhe seines HG – besitzt einen um 1 erhöhten HG als sonst. Diese Ausrüstung wirkt sich auf dein Schatz-Budget aus (siehe Seite 391), also sei vorsichtig beim Erstellen von derart überdurchschnittlich ausgestatteten NSC!

Taktische Überlegungen

Genau wie ein Spieler langsam lernt, wie er die Fähigkeiten seines Charakters einzusetzen hat, so lernt auch ein SL, wie er seine Gegner am besten nutzt. Der HG kann nicht jede Situation abdecken, daher sollte ein SL sowohl die Fähigkeiten einer Kreatur als auch das Umfeld der Begegnung bedenken, um früh mögliche Schwierigkeiten zu erkennen.

Ein wichtiger Punkt dabei ist der HG des Feindes. Das HG-System funktioniert am besten, wenn der HG jedes Monsters des Spielleiters relativ nah an der Durchschnittlichen Gruppenstufe der SC liegt. Es könnte verlockend sein, der Gruppe eine einzelne Kreatur mit höherem HG entgegenzuschleudern, und manchmal funktioniert das wunderbar, aber dabei riskierst du es, die Gruppe auszulöschen, wenn ihre Rettungswürfe nicht hoch genug sind, um sich gegen die Fähigkeiten der Kreatur zu schützen. Wenn du im Gegenzug eine Horde aus Kreaturen mit HG 1 auf deine Gruppe mit einem DGS von 8 wirfst, werden diese Kreaturen wahrscheinlich weder die Rüstungsklassen der Charaktere überwinden noch mit irgendeiner ihrer Fähigkeiten Erfolg haben. Dadurch sind sie keine Herausforderung, egal wie viele du auch verwendest.

Aber genau so, wie eine Flut aus Feinden mit niedrigem HG für die Spieler zu einer unspannenden Plackerei werden kann, kann der Kampf gegen einen einzelnen Gegner ebenso langweilig sein, je nach Fähigkeiten dieses Gegners. Ein einsamer Technomagier ohne irgendwelche Leibwachen oder Verteidigungsmaßnahmen könnte rasch umzingelt werden oder außer Stande sein, seine Zauber zu wirken, sobald er sich im Ringkampf befindet, und eine Kreatur mit einem einzigen mächtigen Angriff ist mitunter trotzdem keine große Herausforderung für eine Gruppe aus fünf etwas weniger mächtigen Charakteren sein, einfach auf Grund der schieren Menge an Angriffen, die diese jede Runde haben. Allgemein bestehen die stärksten Begegnungen aus einer Handvoll Feinden, die verwundbare Kreaturen mit mächtigen Fähigkeiten schützen und ein Gegengewicht für die Menge an Aktionen der SC jede Runde darstellen.

ERFAHRUNG ERHALTEN

Beim Starfinder-Rollenspiel steigen Charaktere in ihrer Stufe auf, indem sie Herausforderungen überwinden, die von Kampfsituationen bis zu diplomatischen Begegnungen reichen. All diese werden durch Erfahrungspunkte (EP) dargestellt. Viele SL führen einfach eine Liste mit allen Begegnungen, welche die SC während einer Spielsitzung überwunden haben, zähle die Erfahrungspunkte zusammen und vergebe sie in einem großen Batzen am Ende der Sitzung. Auf diese Weise muss das Spiel nicht unterbrochen werden, wenn Charaktere genügend EP erhalten, um eine Stufe aufzusteigen, um ihre Charaktere aufzuwerten; dies kann stattdessen zwischen den Spielsitzungen stattfinden.

Jeder Gegner, jede Falle und jedes Hindernis verleiht eine feste Menge an EP, die vom HG abhängt. Rein rollenspielerische Begegnungen haben normalerweise einen HG, welcher der DGS entspricht (besonders leichte oder besonders schwierige Begegnungen können aber natürlich auch höhere oder niedrigere HG haben). Bedenke allerdings, dass Begegnungen mit einem HG, der unter dem DGS – 10 liegt, keine EP einbringen, da sie zu einfach sind. Ähnlich ist es, wenn die Waffen eines Raumschiffs gegen eine Siedlung eingesetzt werden oder ein Asteroid gegen einen Planeten geschleudert wird – Tausende sterben, aber in solchen Fällen sollte die Gruppe normalerweise weder EP noch Vermögen erhalten, da solche Massaker weder heldenhaft noch herausfordernd sind. Erfahrung, die durch einen Kampf verdient wird, entspringt nicht dem Tod des Gegners, sondern der Expertise, die im Zuge des Kampfes gesammelt wurde, und das ist bei den oberen unpersönlichen Situationen nicht der Fall.

Um EP zu vergeben, nimm deine Liste mit überwundenen Begegnungen zur Hand und konsultiere den Wert des HG jeder Begegnung in der Spalte „Gesamt-EP“ in Tabelle 11–3: Erfahrungspunkte-Belohnung. Zähle alle EP-Belohnungen zusammen und teile diese Menge durch die Anzahl der Charaktere. Jeder Charakter erhält diese Menge an EP. Bei einer etwas einfacheren Methode addierst du die EP-Belohnungen für eine Gruppe der entsprechenden Größe. In diesem Fall wurde das Dividieren bereits für dich erledigt.

Darüber hinaus brauchst du dich auch nicht zurückzuhalten, Spielern EP für das Abschließen eines wichtigen Erzählstrangs oder für das Vollbringen einer großen Leistung zu verleihen. Solche Geschichtenbelohnungen können jede Menge an XP wert sein. Auch wenn es eine gute Faustregel ist, die doppelten EP für einen HG in Höhe der DGS der Gruppe zu vergeben, kannst du den Wert deiner Geschichtenbelohnung auch anpassen, damit die Charaktere deiner Spieler eine bestimmte Stufe für dein nächstes Abenteuer erreichen können.

TABELLE 11–1: BEGEGNUNGSSCHWIERIGKEIT

SCHWIERIGKEIT	HG-ENTSPRECHUNGEN
Einfach	DGS – 1
Durchschnittlich	DGS
Herausfordernd	DGS + 1
Hart	DGS + 2
Episch	DGS + 3

TABELLE 11-2: HG-ENTSPRECHUNGEN

ANZAHL DER KREATUREN	ENTSPRICHT…
1 Kreatur	HG
2 Kreaturen	HG + 2
3 Kreaturen	HG + 3
4 Kreaturen	HG + 4
6 Kreaturen	HG + 5
8 Kreaturen	HG + 6
12 Kreaturen	HG + 7
16 Kreaturen	HG + 8

TABELLE 11-3: ERFAHRUNGSPUNKTEBELOHNUNGEN

		INDIVIDUELLE EP (NACH SPIELERANZAHL)		
HG	GE-SAMT-EP	1–3	4–5	6+
1/8	50	15	15	10
1/6	65	20	15	10
1/4	100	35	25	15
1/3	135	45	35	25
1/2	200	65	50	35
1	400	135	100	65
2	600	200	150	100
3	800	265	200	135
4	1.200	400	300	200
5	1.600	535	400	265
6	2.400	800	600	400
7	3.200	1.070	800	535
8	4.800	1.600	1.200	800
9	6.400	2.130	1.600	1.070
10	9.600	3.200	2.400	1.600
11	12.800	4.270	3.200	2.130
12	19.200	6.400	4.800	3.200
13	25.600	8.530	6.400	4.270
14	38.400	12.800	9.600	6.400
15	51.200	17.100	12.800	8.530
16	76.800	25.600	19.200	12.800
17	102.400	34.100	25.600	17.100
18	153.600	51.200	38.400	25.600
19	204.800	68.300	51.200	34.100
20	307.200	102.000	76.800	51.200
21	409.600	137.000	102.400	68.300
22	614.400	205.000	153.600	102.400
23	819.200	273.000	204.800	137.000
24	1.228.800	410.000	307.200	204.800
25	1.638.400	546.000	409.600	273.000



VERMÖGEN ERHALTEN

Wenn die SC Stufen aufsteigen, können sie mitunter Vermögen erhalten. Bei Starfinder wird davon ausgegangen, dass alle SC ungefähr das gleiche Vermögen in Form von Schätzen, magischen Gegenständen und harter Währung besitzen, abhängig von ihrer Stufe. Da die SC ihr Vermögen vor allem durch das Bestehen von Abenteuern erhalten, ist es wichtig, dass du dir überlegst, welche Mengen an Vermögen du in deine Abenteuer integrierst. Aus diesem Grund ist die Menge an Vermögen, die SC durch ihre Abenteuer erhalten, von dem HG der Begegnungen abhängig, denen sie sich stellen.

Vermögen pro Begegnung

Tabelle 11-4: Vermögen pro Begegnung führt die Menge an Vermögen auf, die jede Begegnung einbringt, abhängig von ihrem HG. Hierbei ist es wichtig zu beachten, dass diese Angaben Vermögen darstellen, das sich aus vielen verschiedenen Dingen zusammensetzt: harte Währung, erbeutete Gegenstände und verdientes oder von der Geschichte abhängiges Vermögen. Sich zu sehr auf eine dieser Quellen zu verlassen, kann die Ausgewogenheit des Spiels beeinflussen. Darüber hinaus sind die meisten Begegnungen Teil einer größeren Struktur, daher ist es nützlich, das Vermögen des gesamten Abenteuers insgesamt zu betrachten. Halte dich nicht zurück, für manche Begegnungen mehr und für andere weniger Vermögen auszugeben, solange es sich am Ende des Abenteuers ausgleicht (immerhin trägt ein gut bewaffneter NSC vermutlich mehr wertvolle Gegenstände bei sich als eine gedankenlose Bestie). Unten findest du einige wichtige Berücksichtigungen hinsichtlich jeder Art von Vermögen.

TABELLE 11-4: VERMÖGEN PRO BEGEGNUNG

HG	ERHALTENES VERMÖGEN (IN CREDITEINHEITEN)
1/3	150
1/2	230
1	460
2	775
3	1.100
4	1.400
5	3.100
6	3.900
7	4.600
8	5.400
9	10.000
10	14.700
11	25.000
12	34.000
13	50.000
14	77.000
15	113.000
16	178.000
17	260.000
18	405.000
19	555.000
20	782.000

Gegenstände

Von gefallenen Gegnern erbeutete oder auf sonstige Weise während des Abenteuers erhaltene Gegenstände können allgemein für nur 10% ihres Nennwerts verkauft werden. Dies ist wichtig für das Spielgeschehen, da es Spieler davon abhält, jeden fallengelassenen Helm oder jede niedrigstufige Waffe aufzusammeln und ihr Schiff in einen fliegenden Flohmarkt zu verwandeln, aber zugleich ist es auch entscheidend für die Überlegung, wann und wo ein bestimmter Schatz platziert wird. Ist ein Gegenstand deutlich besser als die aktuelle Ausrüstung der SC, kannst du davon ausgehen, dass sie ihn behalten und daher seinen vollen Wert einkalkulieren. Ist er nicht besser als das, was sie bereits besitzen, kannst du davon ausgehen, dass sie ihn bei nächster Gelegenheit verkaufen (die Stufe des Gegenstandes mit der Durchschnittlichen Gruppenstufe zu vergleichen, ist hierfür eine hervorragende Richtlinie). Wenn die Charaktere beispielsweise einem Gegner mit hohem HG mit einem entsprechend furchterregenden Lasergewehr gegenüberstehen, gehe davon aus, dass sie es behalten. Wenn sie acht Aionensoldaten mit Rüstungen bekämpfen, die mit ihren eigenen vergleichbar sind, gehe davon aus, dass die meisten Gruppen sie zurücklassen werden, statt acht sperrige Rüstungssätze mit sich herumzutragen. Sei im Allgemeinen vorsichtig damit, einzelne Gegenstände zu vergeben, die weit über dem DGS deiner Gruppe liegen. Vergib stattdessen mehrere Gegenstände, die entweder gleich gut wie oder etwas besser sind als die aktuelle Ausrüstung deiner Gruppe, und fülle dann den Rest mit Verbrauchsgegenständen und solchen Gegenständen auf, die sie wahrscheinlich weiterverkaufen werden.

Geschichtsbasiertes Vermögen

Da es nicht effektiv ist, ständig gegnerische Ausrüstung zu plündern und zu verkaufen, geht Starfinder davon aus, dass zumindest ein Teil des Vermögens der Spieler aus Quellen stammt, die mit der Geschichte in Verbindung stehen, üblicherweise durch Abschluss einer Mission oder eines Abenteuers. Vielleicht ist es die Bezahlung für die Queste eines Kunden, das Geschenk einer dankbaren Bevölkerung, ein Kopfgeld für einen Kriminellen, oder der Erlös aus dem Verkauf eines außerirdischen Artefakts oder exklusiver Interviewrechte am Abenteuerbericht eines SCs. Ungeachtet der Quelle solltest du einen Teil des Budgets deiner Begegnungen beiseite legen, um an passenden Stellen in der Geschichte größere Summen auf einmal ausgeben zu können.

Harte Währung

Es ist wichtig, Crediteinheiten in deine Belohnungen mit einzubinden, damit Spieler sich passende Gegenstände für ihre Charaktere kaufen können. Vermeide es aber, regelmäßig Hände voller Credsticks auszugeben, denn mit großen Summen an liquidem Kapital kann sich eine Gruppe bessere Ausrüstung kaufen als dem DGS der Gruppe eigentlich angemessen wäre.

TABELLE 11-5: CHARAKTERVERMÖGEN NACH STUFEN

SC-STUFE	VERMÖGEN (IN CREDITEINHEITEN)
1	1.000
2	2.000
3	4.000
4	6.000
5	9.000
6	15.000
7	23.000
8	33.000
9	45.000
10	66.000
11	100.000
12	150.000
13	225.000
14	333.000
15	500.000
16	750.000
17	1.125.000
18	1.700.000
19	2.550.000
20	3.775.000

Vermögen nach Stufen

Auf Tabelle 11-5 wird aufgelistet, wie viel Vermögen die SC erwartungsgemäß auf einer bestimmten Stufe haben. Abgesehen davon, dass sie dir Bezugspunkte liefert, um sicherzustellen, dass vorhandene Charaktere ausgewogen bleiben, kannst du diese Tabelle aber auch dafür nutzen, um Ausrüstung für Charaktere zu kaufen, die über der 1. Stufe sind, wie etwa bei einem neuen Charakter, der einen verstorbenen ersetzt. Höherstufige Charaktere sollten

VERÖFFENTLICHTE ABENTEUER

Veröffentlichte Abenteuer sind die besten Freunde eines schwer beschäftigten Spielleiters. Sie ermöglichen dir nicht nur, dich einfach an den Tisch zu setzen und schnell mit dem Spielen loszulegen, ohne dir vorher komplexe Geschichten oder coole Abenteuer einfallen lassen zu müssen, sondern auch deine eigenen Fertigkeiten zur Erschaffung eigener Abenteuer werden besser, wenn du studierst, wie sie aufgebaut sind. Ein veröffentlichtes Abenteuer ist das Skript, das es dir als SL ermöglicht, dich bei deiner Aufgabe auf deine Rollen als Regisseur und Schauspieler zu konzentrieren.

Allerdings solltest du immer bedenken, dass der Autor dieses Abenteuers deine Gruppe und ihre Charaktere nicht kennt. Wenn deine Spieler etwa besonders paranoid sind, dann wird ein Abenteuer um den unerwarteten Verrat eines befreundeten NSCs nicht wirklich gut funktionieren. Ähnlich ist es, wenn einer deiner Charaktere einen tiefen Hass auf nekromantische Elebrier hegt. Sein Charakter könnte dann mehr Spaß haben, wenn du den Schurken von einem Mitglied des Aspis-Konsortiums in einen Agenten der Knochengelehrten umwandelst. Abenteuer an deine Gruppe anzupassen, ist eine einfache Möglichkeit, die Einsätze in deinem Spiel zu erhöhen und dafür zu sorgen, dass sich alles persönlicher anfühlt.

Wenn du Interesse an veröffentlichen Abenteuern hast, bieten die Produkte der Starfinder Abenteuerpfade sorgfältig erstellte Abenteuer, die sich zu epischen sechsteiligen Kampagnen zusammenfügen. Um mehr zu erfahren, besuche **ulisses-spiele.de**.

jedoch auch nicht mehr als die Hälfte des ihnen zur Verfügung stehenden Vermögens für einen Gegenstand ausgeben. Um das Spielgleichgewicht zu erhalten, sollten SC über der 1. Stufe, die neu erschaffen wurden, nicht mehr als 25 % ihres Vermögens für Waffen und nicht mehr als 25 % für Rüstungen und andere schützende Gegenstände ausgeben.

Raumschiffe

Starfinder ist ein Rollenspiel über interstellare Reisen und Erforschung und geht davon aus, dass die meisten Abenteuer mit SC beginnen, die entweder bereits ein Schiff besitzen oder rasch Zugriff auf eines erhalten. Allerdings sind Raumschiffe teuer – was sollte sie also davon abhalten, ihr Raumschiff zu verkaufen und sich zur Ruhe zu setzen oder das Geld auszugeben, um sich eine Ausrüstung zu kaufen, die viel zu mächtig ist für ihre Stufe?

Die Antwort bist du, der SL. Raumschiffe gelten nicht als Teil des Charaktervermögens und sind daher nicht für den Verkauf vorgesehen (außer als Teil eines Tauschgeschäfts, um ein anderes Raumschiff zu erhalten). Wie du dies handhabst, liegt bei dir. Einige SL ziehen es vor, den Spielern einfach zu verbieten, ihr Schiff zu verkaufen, weil es das Spiel ruinieren würde. Wenn du aber Gründe innerhalb des Spiels brauchst, gibt es einige: Das Schiff könnte für die Gruppe eine Art Firmenwagen darstellen, den sie von dem Kunden oder der Fraktion erhalten haben, für den oder die SC arbeiten. Es könnte ein Familienerbstück sein, das sie vertraglich nicht verkaufen dürfen. Es könnte gestohlen und darum nicht zu verkaufen sein, ohne dass die SC festgenommen werden. Es könnte eine hyperintelligente KI besitzen, die auf ihre Mannschaft geprägt wurde und daher verhindert, einfach verkauft zu werden. Was auch immer der Grund sein mag, die tatsächliche Antwort ist, dass Raumschiffe einfach viel zu viel Spaß machen, um sich nur auf das hochstufige Spielen zu beschränken (wenn du aber eine gesamte Kampagne auf einem einzigen Planeten spielen willst oder die SC für die Überfahrt bezahlen lassen willst, wenn sie irgendwohin müssen, dann ist das auch in Ordnung!)

VOR DEM SPIEL

Jeder geht anders an das Spielleiten heran – einige bereiten sich intensiv vor, andere nur mit einem Klebezettel und einem Gebet. Unabhängig von deinem persönlichen Stil gibt es ein paar Dinge, die jeder SL vorher beachten sollte, um sich am Tisch Zeit zu ersparen.

Wenn du ein veröffentlichtes Abenteuer leitest, solltest du es vorher lesen, damit du weißt, was dich erwartet und deine Notizen angemessen vorbereiten und zukünftige Ereignisse im Voraus andeuten kannst (wenn du nur wenig Zeit hast, kannst du manchmal auch nur die ersten paar Begegnungen lesen – gerade genug, um den Spielern immer mehrere Schritte voraus zu sein). Wenn du dein eigenes Abenteuer entwirfst, solltest du genug aufgeschrieben haben, damit es sich für dich richtig anfühlt. Suche dir Hilfsmittel zusammen, die du brauchst, wie etwa Miniaturen und Handzettel, natürlich die üblichen Würfel, Stifte, taktischen Karten und so weiter. Eventuell solltest du auch deinen Spielern bei der Vorbereitung für das Spiel helfen, etwa bei der Lösung von Problemen mit der Charaktergeschichte, die nichts mit der Gruppe allgemein zu tun haben (vielleicht sogar mit Hilfe von mit einem einzelnen Spieler ausgespielten Nebenquesten), Fragen beantworten und ihnen beim Stufenaufstieg ihrer Charaktere helfen.

Es ist auch wichtig, die Logistik der echten Welt zu berücksichtigen. Außerdem solltest du darauf achten, dass alle Spieler an dem gegebenen Termin Zeit haben, und falls jemand nicht kann, ob man trotzdem spielen sollte und wenn ja, was mit dem Charakter der jeweiligen Person passiert. Übernimmst du den Charakter oder spielt ihn ein anderer Spieler? Erhält er weiterhin Vermögen und Erfahrung oder fällt er hinter dem Rest der Gruppe zurück? Bedenke auch Dinge wie Essen, Kinder, Haustiere und sonstige Faktoren und bereite einen Plan vor, um mit Problemen zurechtzukommen, zu denen es kommen könnte.

LEITEN DES SPIELS

Unten findest du einige der häufigsten Situationen und Schwierigkeiten, die dir immer wieder während des Spiels begegnen werden.

SG von Fertigkeitswürfen

Als dem SL obliegt es dir, den SG der verschiedenen Fertigkeitswürfe festzulegen, welche die Spieler im Laufe des Spiels ablegen müssen. Viele der Fertigkeitsbeschreibungen enthalten Vorschläge für typische SGs für Fertigkeitswürfe, aber es kann passieren, dass du dir selbst einen SG überlegen musst. Wenn ein Fertigkeitswurf keinen festgelegten SG besitzt oder ein Spieler etwas versuchen will, das nicht in einer Fertigkeitsbeschreibung abgedeckt wurde, verwende die folgenden Richtlinien. Ein herausfordernder SG für einen Fertigkeitswurf entspricht 15 + 1-1/2 × dem HG der Begegnung oder der durchschnittlichen Gruppenstufe (DGS) des SC. Für einen einfacheren Wurf könntest du den SG um 5 reduzieren, während eine Anhebung des SG um 5 einen schwierigeren Wurf zur Folge hat. Eine Änderung des SG um 10 oder mehr sorgt entweder für einen trivialen Wurf, der kaum scheitern kann, oder einen ungeheuer schwierigen Wurf, der kaum zu schaffen ist, also sei vorsichtig bei der Anpassung deiner SG!

Würfeln und Schummeln

Betrügende Spieler können ein Spiel ruinieren, aber als SL kommst du vielleicht manchmal in Situationen, in denen das Spiel durch Schummeln sogar bereichert werden kann. Wir nennen das zwar lieber Schummeln als Betrügen, aber du solltest es vermeiden, wenn du kannst. Zugleich bist du aber auch das Gesetz des Spiels und solltest dich nicht von den Würfeln eingeschränkt fühlen. Ein SL sollte stets unparteiisch und fair sein, und theoretisch sollten zufällige Würfelergebnisse auch dabei helfen, das zu unterstützen. Gleichzeitig versuchst du aber auch, eine spannende Geschichte zu erzählen. Wenn du dir also einen bestimmten Wurf zurechtschummelst und dadurch eine Szene für die Spieler letztendlich unterhaltsamer und befriedigender wird, dann lass dich nicht aufhalten! Immerhin bringt es auch nichts, wenn ein einziger Würfelwurf das frühzeitige Ende deiner Kampagne oder



den Tod eines Charakters bedeutet, auch wenn dieser alles richtig gemacht hat. Sieh dich aber vor, du solltest die Erfolge von Spielern nicht durch Schummeln zunichte machen. Bedenke, dass du mit der Gruppe spielst, nicht gegen sie. Vielleicht hast du nicht erwartet, dass die Spieler deinen Bösewicht so schnell niederstrecken, aber solange sie Spaß dabei hatten, wenn sollte es kümmern?

Eine einfache Möglichkeit, Schummeln vor den Spielern zu verbergen, ist, hinter einem Spielleiterschirm zu würfeln. So können die Spieler deine Ergebnisse nicht sehen. Mache dir aber nicht allzu viele Sorgen darum, „erwischt" zu werden. Als SL bist du dem Erlebnis verpflichtet, nicht den Würfeln. Solltest du aber entscheiden, Würfe offen abzulegen, solltest du trotzdem keine Ergebnisse zeigen, die einem Spieler etwas verraten könnten, das sein Charakter nicht wissen kann, wie zum Beispiel einen Rettungswurf gegen eine Krankheit, von der der Charakter nicht wusste, dass er ihr ausgesetzt war.

Ebenso, wie du nicht an Würfelwürfe gebunden bist, musst du dich nicht unbedingt an den vorbereiteten Plot einer Begegnung halten oder die Regeln genau so anwenden, wie sie da stehen. Passe die Ereignisse an und interpretiere die Regeln auf kreative Weise, erst recht wenn du als SL vorher vielleicht eine schlechte Entscheidung getroffen hast. Nehmen wir an, du hast eine Begegnung mit einer Rotte Dämonen entworfen, die durch einen Ebenenriss hindurch in eine Raumstation einfallen, stellst aber viel zu spät fest, dass keiner der SC über eine Waffe mit guter Gesinnung verfügt und sie daher nur wenig Schaden verursachen. In diesem Fall ist es völlig in Ordnung zu „schummeln" und zu sagen, dass diese speziellen Dämonen auch mit normalen Waffen verletzt werden können, oder es könnte im letzten Moment ein Kaplan der Iomedae auftauchen, der die Waffen der SC segnet. Solange du solche kurzfristigen Anpassungen auf ein Minimum beschränkst, können sie das Spiel sogar verbessern: Vielleicht fordert die Kirche der Iomedae nun einen Gefallen von den SC ein, was zu einem neuen Abenteuer führt!

SL-Fiat

Regeldebatten lassen das Spiel stocken und sollten so schnell wie möglich ausgeräumt werden. Als der SL bist du das Gesetz des Spiels und deine Interpretation der Regeln hat am meisten Gewicht. Wenn es zu Komplikationen hinsichtlich Regelinterpretationen kommt, höre auf die beteiligten Spieler und bleibe immer fair, aber habe nicht das Gefühl, sie überzeugen zu müssen. Handelt es sich um eine Regel, mit der du nicht vertraut bist, kannst du dich ruhig an die Interpretation deiner Spieler halten, aber schau dir diese Regel nach dem Spiel an und teile der Gruppe beim nächsten Mal deine offizielle Entscheidung mit, die ab dann zukünftig gilt. Andererseits kannst du aber auch entscheiden, dass etwas so funktioniert, dass es die Geschichte voranbringt.

Eine praktische Regel, der du folgen kannst, ist die Fiat-Regel: Wenn keiner am Tisch so genau weiß, wie mit einer Situation umgegangen werden soll, gib dem Spieler, den sie betrifft, einfach einen Bonus von +2 oder einen Malus von –2 auf den entsprechenden Wurf. Angenommen, ein Charakter will einen Roboter zu Fall bringen, der sich in einem Raum mit magnetischem Boden befindet. Nach deinem Ermessen könnte er einen Malus von –2 erhalten, da die magnetische Wirkung des Bodens den festen Stand des Konstrukts verbessert.

Tod eines Spielercharakters

Irgendwann wird es dazu kommen, dass ein SC stirbt, sei es, dass er Pech hat oder eine schlechte Entscheidung getroffen hat, oder er erleidet ein vergleichbar endgültiges Schicksal, indem er versteinert oder mit relativistischer Geschwindigkeit ins All befördert wird. Der Tod eines Spielercharakters muss aber keine schreckliche Erfahrung sein. Tatsächlich kann ein ruhmreicher Abtritt ein dramatischer Höhepunkt für den Spieler und die gesamte Gruppe sein!

Wenn ein Charakter stirbt, versuche den aktuellen Konflikt oder Kampf so schnell wie möglich abzuhandeln. Sobald dies erledigt ist, nimm den Spieler zur Seite und finde heraus, ob er es lieber hätte, wenn die Gruppe versucht, seinen Charakter zu retten, oder ob er einfach einen neuen erstellen möchte.

Du bist nicht dazu verpflichtet, einen toten Charakter wieder ins Leben zurückkehren zu lassen. Manchmal bedeutet tot nun einmal tot – und ein Spiel mit Horrorthema profitiert oft von einem Gefühl von Gefahr – aber es ist nett, die Gefühle eines Spielers zu berücksichtigen. Wenn es einer Gruppe möglich ist, einen Charakter wiederzubeleben oder wiedergeboren werden zu lassen, zögere dies nicht durch zusätzliche Begegnungen hinaus – umreiße einfach ihre Rückkehr in die Zivilisation, damit du den Spieler so schnell wie möglich wieder ins Spiel bringen kannst. Wenn du die Situation stattdessen als Ansatzpunkt für eine Nebenqueste nutzen möchtest, kannst du erwägen, den Spieler für den Rest der Spielsitzung einen bereits bekannten NSC spielen zu lassen, damit er sich nicht langweilt. Der Tod eines SCs ist ein großartiger Moment, um die Sitzung zu beenden, da du dich dann außerhalb des Spiels um ungelöste Angelegenheiten kümmern kannst, um den Spieler zu Beginn der nächsten Sitzung wieder mitten in die Action werfen kannst.

Wenn der Spieler des Verstorbenen lieber einen neuen Charakter spielen möchte, nutze entweder die NSC-Option oben, um ihn bis zum Ende der Sitzung zu beschäftigen oder lass ihn seinen neuen Charakter gleich am Tisch erstellen. Sobald der neue Charakter des Spielers fertig ist, leg eine 5-minütige Pause ein und besprich dich mit dem betroffenen Spieler, um seinen Charakter kennen zu lernen und dir einen Weg zu überlegen, wie du das neue Gruppenmitglied so schnell wie möglich ins Spiel integrieren kannst.

Der Tod eines SC kann aber auch dafür sorgen, dass die Schätze der überlebenden Charaktere unerwartet wachsen. Nimmt die Gruppe sich einfach die Ausrüstung des Toten und teilt sie unter sich auf oder verkauft sie diese, kann es ganz schnell sein, dass die Gruppe im Verhältnis zu ihrer Stufe viel zu gut ausgestattet sind. Daher ist es am einfachsten anzunehmen, dass die persönliche Ausrüstung des verstorbenen SCs (abgesehen von wichtigen geschichtsrelevanten Gegenständen, die der Gruppe gehören) vernichtet wird, verloren geht oder auf sonstige Weise verschwindet.

Schwierige Spieler

Wie bei allen Gruppenaktivitäten bekommt man es manchmal mit einem Störenfried zu tun. Sei nicht zu schüchtern, um den Störenfried ruhig aber bestimmt dazu aufzufordern, sein Verhalten zu ändern, wenn er unangemessen oder feindselig handelt oder auf sonstige Art stört – und lass ein „Aber ich tue doch nur, was mein Charakter tun würde!" nicht als Entschuldigung gelten. Wenn ein Spieler (oder Charakter) das Spielerlebnis der anderen Gruppenmitglieder nachteilig beeinflusst und sein Verhalten nicht ändern will, nachdem er dazu aufgefordert wurde, ist es deine Pflicht als Spielleiter, ihn dazu aufzufordern, zu gehen.

Kampagnentagebuch

Ein Protokoll über die Ereignisse jeder Spielsitzung zu führen, kann dir dabei helfen, dich an Einzelheiten zu erinnern und ein Gefühl der Kontinuität zu wahren. Du könntest dir Notizen machen oder einen Spieler, der es gerne tut, darum bitten, ein Kampagnentagebuch zu führen, in dem jedes Abenteuer zusammengefasst wird. Dies kann auch herumgereicht werden, um die Spieler daran zu erinnern, wo ihr das letzte Mal aufgehört habt.

Das Ende der Kampagne

Starfinder reicht bis zur 20. Stufe, aber das muss nicht unbedingt auch für deine Kampagne gelten. Das Wichtigste an einer Kampagne ist, an einem Punkt aufzuhören, der für die Geschichte befriedigend ist, wie etwa wenn ein wichtiger Erzählstrang endet oder nach dem Höhepunkt einer Schlacht mit einem Erzfeind. Besprecht nach jedem wichtigen Handlungsbogen eines Abenteuers als Gruppe, ob ihr lieber mit diesen Charakteren fortfahren oder aber mit etwas völlig Neuem anfangen möchtet. Manche Leute spielen lieber viele kurze Abenteuer mit verschiedenen Charakteren, während andere gerne über Jahre eine einzelne Kampagne spielen. Hierauf gibt es keine falsche Antwort!

UMGEBUNGEN

Das Universum ist ein unendlich weiter Ort voller Gelegenheiten für Abenteuer. Auf seinen Milliarden von Welten erschafft die Physik jedes mögliche geologische Phänomen, während die unendliche Kreativität des Lebens Organismen hervorbringt, die gleichsam beunruhigend wie vertraut sind und über jede Vorstellung hinausgehen. Ungeachtet ihres Aussehens ringen all diese Wesen darum, in ihren angestammten Lebensräumen zu überleben und zu florieren, von eisigen Meeren und üppigen Pilzdschungeln bis zu den wilden pyroklastischen Strömen von durch die Gezeiten aufgeheizten Monden oder den rostenden Hüllen uralter außerirdischer Megastädte.

Der folgende Abschnitt enthält Regeln, um dir als SL dabei zu helfen, das Spieluniversum zu strukturieren, einschließlich Regeln für die weite Leere des Alls, verschiedene Arten von Planeten und die unterschiedlichen Geländetypen, die auf ihnen zu finden sind, und für Umgebungseffekte und Gefahrenquellen, die in einer Vielzahl von Gebieten ins Spiel kommen können. Die Regeln für Siedlungen und Bauwerke, sowohl natürlicher als auch künstlicher Natur, werden am Ende des Kapitels vorgestellt.

WELTRAUM

Die unermessliche Leere des Raums ist die Heimat von allem, was auf der Materiellen Ebene existiert, und umfasst mehr Sterne und Planeten, als jemals verzeichnet werden könnte. Im Laufe ihres Werdegangs werden die Spielercharaktere sich zweifelsfrei ins All begeben müssen. Die Reise von einem Planeten zum anderen, das Verlassen der Atmosphäre eines Planetoiden oder der Besuch einer Orbitalstation sind allesamt Beispiele für übliche Reisen, die zumindest einen kurzen Aufenthalt im All erfordern. Viele Gefahren des Alls können abgeschwächt werden, indem man Rüstung (siehe Seite 196) oder einen herkömmlichen Raumanzug (siehe Seite 230) trägt, aber manchmal passiert es, dass raumfahrende Abenteuer nichts davon bei sich haben!

Kosmische Strahlen

„Kosmische Strahlen“ sind ein Sammelbegriff für verschiedene interstellare Strahlungseffekte. Sie verwenden dieselben Regeln wie Strahlung (siehe Seite 403). Die meisten bewohnbaren Planeten verfügen über Atmosphären, die diese Emissionen abwehren können. Solche geschützten Planeten lassen höchstens eine geringe Menge an Strahlung in unregelmäßigen Schüben zu. Planeten ohne eine schützende Atmosphäre werden ständig von Strahlung in mittlerer bis starker Intensität beschossen.

Vakuum

Die Leere des Alls ist effektiv bar jeder Materie, und ihr Vakuum ist vielleicht die größte Gefahr des Weltraums. Eine Kreatur, die in ein Vakuum gerät, beginnt sofort zu ersticken (siehe Ersticken und Ertrinken auf Seite 400) und erleidet 1W6 Wuchtschaden pro Runde (kein Rettungswurf). Da ein Vakuum effektiv keine Temperatur besitzt, stellt die Leere des Alls keine Gefahr durch kalte Temperaturen dar. Eine Kreatur behält ihre Körpertemperatur im Vakuum über mehrere Stunden. Schall überträgt sich im Vakuum nicht.

Es kommt zur Dekompression, wenn eine Kreatur plötzlich von einer Umgebung unter Druck in ein Vakuum gerät, etwa wenn sie durch eine Luftschleuse geschleudert wird oder sich in einem versiegelten Bereich befindet, der schwer beschädigt wird. Eine solche Kreatur erleidet 2W6 Wuchtschaden (kein Rettungswurf) zusätzlich zum Schaden durch Ersticken.

Die meisten Kreaturen bewegen sich in einem Raumschiff durch das Vakuum. Mehr Informationen zu Raumschiffen findest du auf Seite 292.

HIMMELSKÖRPER

Die meisten Lebewesen beginnen ihr Leben auf einem treibenden Himmelskörper. Diese Planeten, Planetoiden und Sterne sind der Schauplatz vieler Abenteuer und unterscheiden sich hinsichtlich der Komplexität ihrer Erscheinung und ihres Aufbaus. Eine kurze Zusammenfassung der unterschiedlichen Arten von Himmelskörpern wird im Folgenden vorgestellt, zusammen mit verschiedenen Regeln, die damit einhergehen.

Einteilung von Himmelskörpern

Es gibt verschiedene unterschiedliche Arten von Himmelskörpern. In der folgenden Zusammenfassung finden sich die häufigsten Arten, denen man bei interstellarer Erkundung begegnen kann.

Asteroid

Ein Asteroid ist ein zerbrochener Brocken Materie, der zu klein ist, um als richtiger Planetoid zu gelten. Asteroiden haben meistens keinerlei Ökosystem und besitzen weder Atmosphäre noch atembare Luft. Viele sehen Asteroiden als Rohstoffe an, die man ausbeuten kann, da sie oft reich an Mineralien von unterschiedlicher Seltenheit sind.

Gasriese

Wie der Name bereits andeutet, sind Gasriesen Welten, die vollständig aus Gas bestehen – häufig aus Elementen wie Wasserstoff und Helium. Sie besitzen keinerlei natürliche feste Oberflächen, auf denen man gehen könnte, und haben daher keinen richtigen Untergrund. Kreaturen, die nicht fliegen können und keine flugfähige Ausrüstung oder Magie besitzen, stürzen mit einer Sturzbewegungsrate, die der eines Planeten mit Standardgravitation entspricht, auf den dichten Kern der Welt zu. Ein solcher Sturz dauert in Anbetracht der enormen Größe solcher Welten häufig Tage. In der Nähe des Zentrums eines Gasriesen ist eine Kreatur extremer Gravitation (siehe Seite 400) ausgesetzt. Das Herz eines Gasgiganten verhält sich in vielerlei Hinsicht wie ein Stern (siehe Stern, unten), und zerstört Kreaturen, die keine vollständige Immunität gegenüber Feuer besitzen.

Irreguläre Welt

Manche Planeten existieren außerhalb der typischen Beschreibungen einer (weitgehend) kugelförmigen Masse aus Gasen oder Silikatfelsen und Metallen. Solche irregulären Welten besitzen eine Vielzahl an Formen, von denen viele noch immer nur als Theorien gelten. Manche Welten könnten auf künstlichem Wege in der Form eines Rings entworfen worden sein. Andere Welten, wie ein Planet in Form eines Würfels oder einer Welt, die vollkommen Flach ist, existiert als Folge kosmischer Abnormalitäten oder direkten göttlichen Eingreifens.

Satellit

Satelliten sind Objekte wie beispielsweise Monde, die sich in einer Umlaufbahn um eine andere Art Planetoiden befinden. „Satellit“ ist eine Bezeichnung, die auch auf andere Himmelskörper angewandt werden kann, da viele Asteroiden und irdische Welten ebenfalls Satelliten sind. Anders als andere Arten von Himmelskörpern ist ein Satellit nicht zwangsläufig ein natürliches Objekt. Außerirdische Markierungen und Raumstationen sind nur wenige Beispiele für künstliche Konstrukte, die im Anziehungsfeld von Planeten hängen. Manche Planeten haben nur einen einzelnen Mond, während andere (wie etwa Gasriesen) über Dutzende von Objekten verfügen, die in ihren Gravitationsfeldern gefangen sind.

Stern

Ein Stern – manchmal mehrere Sterne – liegen meist im Herzen eines Planetensystems. Sterne sind gewaltige Kugeln aus weißglühendem Plasma, die den umrundenden Planetoiden Hitze entgegenschleudern. Auch wenn es verschiedene Arten von Sternen gibt, von blauen Zwergsternen bis hin zu gelben Hyperriesen, produzieren



alle Sterne genügend Hitze, um eine ähnliche Gefahr für Abenteurer darzustellen. Die Oberfläche eines Sterns ist so heiß, dass nur vollständige Immunität gegenüber Feuer einer Kreatur ermöglicht, dort zu überleben. Alle Kreaturen oder Gegenstände, die nicht immun gegen Feuer sind, werden sofort und vollständig bis auf ihre molekulare Ebene verbrannt – nur Zauber wie *Wunder* oder *Wunsch* können solche Opfer zurückbringen.

- **Sonneneruptionen:** Gelegentlich stoßen Sterne Ausbrüche aus intensiver Energie aus, die auf ihren Oberflächen als Eruptionen aus strudelndem Plasma sichtbar werden. Solche Turbulenzen haben tödliche und unmittelbare Auswirkungen auf Dinge auf oder in der Nähe der Oberfläche derart unruhiger Sterne. Die periphere Gefahr solcher Eruptionen ist der vernichtende Effekt, den sie auf ungeschützte elektronische Ausrüstung und Funkkommunikation haben. Diese Verzerrungen sind noch Millionen von Kilometern vom Stern entfernt spürbar und üblicherweise sorgen sie dafür, dass Elektronik und Funkkommunikation für 6W6 × 10 Minuten ausfallen.

Irdische Welt

Die meisten Leute verwenden das Wort „Planet", um eine irdische Welt zu beschreiben. Diejenigen Welten, die dem Stern eines Sonnensystems am nächsten sind, sind die Welten, die am ehesten von Natur aus bewohnbar sind. Sie sind die Heimat verschiedener Ökosysteme, von kargen, felsigen Landschaften bis hin zu farbenfrohen Dschungeln mit üppiger Flora und rauschenden Gewässern. Solche Welten werden manchmal gemäß ihrer vorherrschenden Merkmale kategorisiert, etwa als Wüstenwelt, Eiswelt, Dschungelwelt oder Lavawelt.

ATMOSPHÄREN

Eine Atmosphäre ist eine Gasschicht, die durch die Anziehungskraft eines Planetoiden an Ort und Stelle gehalten wird. Die Gravitation und die Temperatur eines Planetoiden wirken sich auf seine Fähigkeit aus, eine Atmosphäre aufrecht zu erhalten. Die meisten Planeten und Planetoiden verfügen über irgendeine Art von Atmosphäre. Zusätzlich zu bewohnbaren Atmosphären gibt es unterschiedliche Typen von Atmosphären, die gefährlich für die meisten Lebewesen sind.

Ätzend

Wie der Name bereits andeutet, zersetzt eine ätzende Atmosphäre Materie. Die Art und Geschwindigkeit der Zersetzung ist unterschiedlich, aber am häufigsten beschreibt dieser Begriff Atmosphären, welche die meisten Arten von Materie auflösen können. Eine typische ätzende Atmosphäre verursacht bei Kreaturen und Objekten, die sich in ihr befinden, zwischen 1 Säureschaden pro Minute und bis zu 10W6 Säureschaden pro Runde. Bestimmte Metalle und behandelte Materialien können mitunter der Atmosphäre eines bestimmten Planeten gegenüber immun sein, und oft kann der Zersetzung mit sorgfältiger Vorbereitung entgegengewirkt werden.

Dicht

Eine nicht angepasste Kreatur, die in einer dichten Atmosphäre agiert, behandelt diese als einigermaßen schädlich, dank der zusätzlichen chemischen Bestandteile der Luft und des erhöhten Atmosphärendrucks. Jede Stunde muss eine solche Kreatur einen Zähigkeitswurf (SG = 15 + 1 pro vorangegangener Probe) bestehen oder wird Kränkelnd. Dieser Zustand endet, sobald die Kreatur in eine normale Atmosphäre zurückkehrt. Umgekehrt wiederum verleiht das zusätzliche Gewicht der Luft einen Situationsbonus von +4 auf Würfe auf Akrobatik, um zu fliegen, oder Würfe auf Steuern, um ein Luftfahrzeug in der Luft zu halten.

Extrem dichte Atmosphären sind weit gefährlicher. Eine Kreatur in einer solchen Atmosphäre muss einen Zähigkeitswurf (SG = 15 + 1 pro vorangegangener Probe) bestehen oder beginnt zu ersticken (siehe Ersticken und Ertrinken auf Seite 400), da ihre

AUSSERGEWÖHNLICHE ATMOSPHÄREN

Es kommt zwar nur selten vor, aber manche Himmelskörper haben Atmosphären, die den Gesetzen der Realität zu trotzen scheinen, meist durch magische Beeinflussung oder Technologie, die außer Kontrolle geraten ist. Manchmal sind die Atmosphären mit einer gewissen Art von Energie durchsetzt. Solche Atmosphären funktionieren wie ätzende Atmosphären, außer dass sie Schaden der jeweiligen Energieart (Elektrizität, Feuer, Schall usw.) verursachen.

Lungen bei dem Versuch versagen, die Sättigung der eingeatmeten Luft zu verarbeiten und die Kraft verlieren, Sauerstoff in den Blutkreislauf zu pumpen.

Dünn

Dünnere Atmosphären sorgen meist dafür, das nicht angepasste Kreaturen Schwierigkeiten haben zu atmen und rasch sehr müde werden. In einer typischen dünnen Atmosphäre muss eine solche Kreatur jede Stunde einen Zähigkeitswurf (SG = 15 + 1 pro vorangegangener Probe) bestehen oder wird Erschöpft. Die Erschöpfung endet, sobald die Kreatur in eine normale Atmosphäre zurückkehrt.

Extrem dünne Atmosphären können bei Betroffenen zu langfristigem Sauerstoffmangel führen, zusätzlich zu den Effekten einer typischen dünnen Atmosphäre. Das erste Mal, wenn einer Kreatur in einer extrem dünnen Atmosphäre ihr Zähigkeitswurf misslingt, muss ihr ein Zähigkeitswurf mit SG 25 gelingen, andernfalls erleidet sie 1 Schadenspunkt auf alle ihre Attributswerte. Eine Kreatur, die an große Höhen gewöhnt ist (siehe „Hügel- und Berggelände" auf Seite 397) erhält einen Verständnisbonus von +4 auf ihren Rettungswurf, um diesem Effekt zu widerstehen.

Keine Atmosphäre

Eine Kreatur auf einem Planeten ohne Atmosphäre (oder mit einer Atmosphäre, die so dünn ist, dass sie effektiv luftleer ist) ist dem Vakuum ausgesetzt (siehe Seite 394).

Normal

Eine normale Atmosphäre kann die Mehrzahl aller atmenden Lebensformen beherbergen. Die meisten Atmosphären dieser Art bestehen aus unterschiedlichen Kombinationen aus Sauerstoff, Stickstoff und anderen ungiftigen Gasen.

Toxisch

Toxische Atmosphären bestehen aus giftigen Verbindungen und unterscheiden sich hinsichtlich ihrer Konsistenzen radikal. Manche toxischen Atmosphären können Sauerstoff atmende Lebensformen versorgen, während andere sie sofort ersticken. Unabhängig davon, ob sie es Kreaturen erlauben zu atmen, sind toxische Atmosphären eine Gefahr für die meisten lebenden Kreaturen, da sie sich wie eingeatmetes Gift verhalten (siehe Seite 415). Auch wenn die jeweilige Art des Giftes unterschiedlich ist, verhalten sich viele toxische Atmosphären wie existierende Gifte, aber mit drastisch anderen Inkubationszeiten und SG für Rettungswürfe. Geringgradig toxische Atmosphären können Inkubationszeiten von Stunden oder Tagen haben, während hochgradig toxische Atmosphären Inkubationszeiten in der Höhe von Runden haben.

BIOME

Der folgende Abschnitt enthält Informationen zu einer Vielzahl an Biomen, die auf Planeten vorkommen. Manche Planeten könnten vollständig aus einem einzigen Biom bestehen, wie etwa Wüsten- oder Waldwelten, andere Planeten wiederum könnten eine Mischung der folgenden Geländearten umfassen.

Aquatisches Gelände

Aquatisches Gelände kann für die meisten SC eher unwirtlich sein, da sie unter Wasser nicht atmen können. Auf dem Meeresboden finden sich jedoch viele Wunder, so zum Beispiel auch unterseeische Äquivalente der meisten Geländemerkmale, die in diesem Kapitel beschrieben wurden. Finden sich Charaktere jedoch im Wasser wieder, weil sie von einem Transportschiff gestoßen wurden, sind die Seetangfelder oder Vulkanschlote Dutzende von Metern unter ihnen wohl kaum noch von belang. Die häufigsten Regelabschnitte, die beim Einsatz von aquatischem Gelände zum Tragen kommen, sind Ersticken und Ertrinken (siehe Seite 400) und Unterwasserkampf (siehe Seite 404). Die Regeln, um mit der Fertigkeit Athletik zu schwimmen (siehe Seite 137), sind ebenfalls unerlässlich für viele Kreaturen, die sich in aquatischem Gelände bewegen.

Extreme Tiefe

Ab einer bestimmten Tiefe wird der Druck des umgebenden Wassers so hoch, dass Charaktere unter denselben Auswirkungen leiten wie in dichter oder extrem dichter Atmosphäre (siehe links), auch wenn sie unter Wasser atmen können.

Tiefes Wasser

In Seen oder Meeren müssen die Charaktere einfach nur über eine Schwimmbewegungsrate verfügen oder erfolgreiche Würfe auf Schwimmen (SG 10 in ruhigen Gewässern, SG 15 in rauen Gewässern, SG 20 in stürmischen Gewässern und SG 30 in mahlstromartigen Gewässern) ablegen. Sind die Charaktere unter Wasser, müssen sie auf irgendeine Weise atmen können. Ohne diese Möglichkeit riskieren sie zu ertrinken. Unter Wasser können sich Charaktere in jede Richtung bewegen, einschließlich nach oben und nach unten.

Heimlichkeit und Entdeckung unter Wasser

Wie weit ein Charakter unter Wasser sehen kann, hängt davon ab, wie klar das Wasser ist. Als Richtlinie können Kreaturen in klarem Wasser bis zu 4W8 × 30 m weit sehen, in trübem Wasser bis zu 1W8 × 3 m weit. Fließendes Wasser ist immer trübe, außer es handelt sich um einen besonders großen, langsam fließenden Strom. Es ist recht schwer, unter Wasser Tarnung oder Deckung zu finden (außer am Meeresboden).

Feuchtgebiete

Es gibt zwei Kategorien von Feuchtgebieten: relativ trockene Moore und feuchte Sümpfe. Meistens grenzen Seen (siehe oben) an diese Gebiete, sie sind effektiv eine dritte Kategorie von Gelände, die in Feuchtgebieten vorkommt. Die häufigsten Regelabschnitte, die bei Feuchtgebieten und Sümpfen zum Tragen kommen, sind Ersticken und Ertrinken (siehe Seite 400), Unterwasserkampf (siehe Seite 404) und Wetter (siehe Seite 398).

Sümpfe

Ist ein Feld Teil eines seichten Sumpfs, bedeutet das, dass sich dort 30 cm tiefer Schlamm befindet oder Wasser in einer Höhe von 30 cm steht. Es gilt als schwieriges Gelände, und der SG für Würfe auf Akrobatik steigt in einem solchen Feld um 2.

In einem Feld mit tiefem Sumpf steht das Wasser ungefähr 1,20 m hoch. Es gilt als schwieriges Gelände, und mittelgroße oder größere Kreaturen müssen 4 Felder Bewegung aufwenden, um sich auf ein Feld mit tiefem Sumpf zu bewegen. Sie können allerdings auch schwimmen, wenn sie es wünschen. Kleine oder kleinere Kreaturen müssen in einem tiefen Sumpf schwimmen. Es ist nicht möglich, in einem tiefen Sumpf zu turnen.

Das Wasser in einem tiefen Sumpf gewährt mittelgroßen oder größeren Kreaturen Deckung. Kleinere Kreaturen erhalten verbesserte Deckung. Mittelgroße oder größere Kreaturen können sich als Bewegungsaktion ducken, um diese verbesserte Deckung zu erhalten. Eine Kreatur mit dieser verbesserten Deckung erhält einen Malus von –10 auf Angriffe gegen Kreaturen, die sich nicht unter Wasser befinden.



Felder mit tiefem Sumpf liegen normalerweise nebeneinander und sind von einem ungleichmäßigen Ring aus Feldern mit seichtem Sumpf umgeben.

Heimlichkeit und Entdeckung in einem Feuchtgebiet

In einem Moor beträgt die maximale Entfernung, auf die einer Kreatur ein Wurf auf Wahrnehmung gelingen kann, um die Anwesenheit anderer zu entdecken, 6W6 × 3 m. In einem Sumpf sinkt diese Entfernung auf 2W8 x 3 m. Vegetation und tiefe Sümpfe bieten immer reichlich Tarnung (20% Fehlschlagchance), sodass es möglich ist, Heimlichkeit einzusetzen, um sich in einem Sumpf zu verstecken.

Hügel- und Berggelände

Hügelgelände beschreibt Erhöhungen in unmittelbaren Umgebung, wobei sich oft mehrere Hügel über Kilometer erstrecken. Diese Art von Gelände kann in jedem anderen Biom vorkommen. Gebirge sind steil ansteigende Felsen, Metall oder sogar die organische Kruste des Planeten. Die häufigsten Regelabschnitte, die beim Einsatz von Hügel- und Berggelände zum Tragen kommen, sind Kältegefahren (siehe Seite 402), Stürze (siehe Seite 404) und Wetter (siehe Seite 398).

Felswand

Eine Felswand ist eine senkrechte Ebene aus Stein und es erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Athletik gegen SG 25, um sie zu erklimmen. Eine typische Felswand ist zwischen 2W4 x 3 m und 2W8 x 3 m hoch.

Gletscherspalten

Meist durch natürliche geologische Vorgänge entstanden, sind Gletscherspalten häufige Gefahren in bergigen Gebieten. Gletscherspalten sind nicht verborgen, daher werden Charaktere (üblicherweise) nicht aus Versehen hineinfallen. Eine typische Gletscherspalte ist 2W4 x 3 m tief, mindestens 6 m lang und zwischen 1,50 m und 6 m breit. Üblicherweise ist ein erfolgreicher Wurf auf Athletik gegen SG 15 erforderlich, um die Wände einer Gletscherspalte zu erklimmen. In Berggelände sind Gletscherspalten typischerweise 2W8 x 3 m tief.

Große Höhen

In besonders großer Höhe stellt die immer dünner werdende Atmosphäre eine Herausforderung für viele Kreaturen dar und besitzt dieselben Effekte wie eine dünne Atmosphäre (siehe Seite 396). Eine Kreatur, die 1 Monat in großen Höhen verbringt, passt sich an und erleidet diese Mali nicht mehr. Sie verliert diesen Vorteil jedoch wieder, wenn sie mehr als 2 Monate außerhalb großer Höhen verbringt, und muss sich bei ihrer Rückkehr erneut anpassen.

Heimlichkeit und Entdeckung in Hügeln und Bergen

In der Regel beträgt in Berggelände die maximale Entfernung, auf die einer Kreatur ein Wurf auf Wahrnehmung gelingen kann, um die Anwesenheit anderer zu entdecken, 4W10 × 3 m. In Hügelgelände beträgt die maximale Entfernung 2W10 × 3 m. In den Bergen ist es leichter, weit entfernte Geräusche wahrzunehmen. Der SG für einen Wurf auf Wahrnehmung, der sich auf das Gehör bezieht, steigt alle 6 m statt nur alle 3 m Entfernung zwischen dem Lauscher und der Geräuschquelle um 1.

Luftgelände

Auf Welten, deren Atmosphäre sich weit über die physischen Grenzen der Oberfläche hinaus ausdehnt, existiert eine Region offenen Luftraums. Vergleichbar damit bestehen Gasriesen ausschließlich aus einer gewaltigen Atmosphäre, die von einem sternartigen Kern an Ort und Stelle gehalten wird. Die häufigsten Regelabschnitte, die beim Einsatz von Luftgelände zum Tragen kommen, sind Stürze (siehe Seite 404), Gravitation (siehe Seite 400), Ersticken und Ertrinken (siehe Seite 400) und Wetter (siehe Seite 398). Die Regeln, um mit der Fertigkeit Akrobatik zu fliegen, sind ebenfalls unerlässlich für viele Kreaturen, die sich in Luftgelände bewegen.

Wolken

Die meisten Wolken sind kaum mehr als kondensiertes Gas, das die Sicht vernebelt. Behandle eine Wolke in Luftgelände auf dieselbe Weise wie *Nebelwolke*, mit der Ausnahme, dass sie ein nichtmagischer Effekt ist. Darüber hinaus gibt es auch noch andere Arten von Wolken, wie ätzende oder toxische Wolken, die auf dieselbe Weise funktionieren wie die entsprechenden Arten von Atmosphären (siehe oben).

Heimlichkeit und Entdeckung in Luftgelände

Wie weit ein Charakter in der Luft sehen kann, hängt davon ab, ob Wolken vorhanden sind oder nicht. Kreaturen können üblicherweise 5W8 × 30 Meter weit sehen, wenn der Himmel vollkommen klar ist und nur minimale Wolken (oder sonstige Luftobjekte) ihre Sicht behindern. Wolken bieten allgemein genügend Tarnung, um sich in ihnen zu verstecken (wenngleich die sich versteckende Kreatur Schwierigkeiten haben könne, aus ihrem Versteck hinauszusehen).

Stadtgelände

Stadtgelände kommt in den meisten Siedlungen vor, in denen Leute ihre umgebende Umwelt beträchtlich beeinflusst haben. Sie haben Gebäude errichtet, in denen sie bequem leben, und eindeutig abgegrenzte und meist befestigte Straßen gelegt. Diese Art von Gelände kann in nahezu jedem Biom vorkommen und ersetzt häufig dessen Umgebungseffekte. Stadtgelände kann auch Raumstationen umfassen und ist oft mit Technologie ausgestattet. Die häufigsten Regelabschnitte, die beim Einsatz von Stadtgelände zum Tragen kommen, sind Siedlungen (siehe Seite 405), Gebäude (siehe Seite 406), Fahrzeuge (siehe Seite 228), sowie Gegenstand zerbrechen (siehe Seite 408) und manchmal Strahlung (siehe Seite 403).

Heimlichkeit und Entdeckung in Stadtgelände

In einer Siedlung mit breiten, offenen Straßen beträgt die maximale Entfernung, auf die einer Kreatur ein Wurf auf Wahrnehmung gelingen kann, um die Anwesenheit anderer zu entdecken, 2W6 × 3 m. In einer Siedlung, in der die Gebäude dichter gedrängt zusammenstehen, beträgt diese Entfernung 1W6 × 3 m. Ansammlungen von Leuten können diese Entfernung weiter reduzieren.

Dank der sich windenden Straßen und Fahrzeuge, die Deckung gewähren können, ist es meist leicht für eine Kreatur, Heimlichkeit zu nutzen, um sich in einer Siedlung zu verstecken. Darüber hinaus ist es in Siedlungen häufig laut, was den SG für einen Wurf auf Wahrnehmung, der sich auf das Gehör bezieht, erschwert. Dadurch steigt der SG für solche Würfe alle 6 m um 1.

Waldgelände

Ein Wald kann aus mehr als nur Bäumen bestehen. Auf manchen Welten recken sich gewaltige Pilzgewächse in den Himmel, während sich auf anderen metallische Adern aus dem Boden erheben und zu spinnwebenartigen Überdachungen verbinden. Die häufigsten Regelabschnitte, die bei Wäldern zum Tragen kommen, sind Feuer fangen (siehe Seite 403), fallende Gegenstände (siehe Seite 404), Raucheffekte (siehe Seite 402) und Licht und Sicht (siehe Seite 261).

Bäume

Die meisten Wälder bestehen aus Bäumen oder etwas Vergleichbarem, das denjenigen teilweise Deckung gewährt, die sich auf demselben Feld befinden wie ein Baum. Ein durchschnittlicher Baum besitzt eine RK von 4, eine Härte von 5 und 150 TP (um mehr über die Regeln für das Zerbrechen eines Gegenstands zu erfahren, siehe Seite 408). Ein erfolgreicher Athletikwurf gegen SG 15 reicht aus, um die meisten Bäume hinaufzuklettern.

Unterholz
Pilzfruchtkörper, Ranken, Wurzeln und niedrige Büsche bedecken in einem Wald den Großteil des Untergrunds. Unterholz gilt als schwieriges Gelände (siehe Seite 256), gewährt Tarnung (20% Fehlschlagchance) und erhöht den SG von Würfen auf Akrobatik und Heimlichkeit um 2. Felder mit Unterholz liegen normalerweise nebeneinander. Unterholz und Bäume schließen sich nicht gegenseitig aus. Es ist üblich, dass ein Feld mit 1,5 m Seitenlänge sowohl einen Baum als auch Unterholz enthält.

Heimlichkeit und Entdeckung in einem Wald
In einem lichten Wald beträgt die maximale Entfernung, auf die einer Kreatur ein Wurf auf Wahrnehmung gelingen kann, um die Anwesenheit anderer zu entdecken, 3W6 × 3 m. In einem mitteldichten Wald beträgt diese Entfernung 2W8 × 3 m und in einem dichten Wald 2W6 × 3 m.

Da jedes Feld mit Unterholz Tarnung gewährt, kann eine Kreatur normalerweise sehr leicht ihre Fertigkeit Heimlichkeit einsetzen. Holzklötze und riesige Bäume gewähren Deckung, die es möglich macht, sich zu verstecken.

Die Hintergrundgeräusche eines Waldes machen Würfe auf Wahrnehmung, die sich auf das Gehör beziehen, schwieriger. Der SG steigt alle 3 m um 2, statt um 1.

Wüstengelände
Wüsten gibt es nicht nur in warmen Gegenden, sondern auch in gemäßigten und kalten Klimazonen, aber sie alle besitzen eine Gemeinsamkeit: es regnet dort kaum. Wüsten werden in drei Kategorien eingeteilt: Tundren (kalte Wüsten), Steinwüsten (meist gemäßigtes Klima) und Sandwüsten (meist warm). Die häufigsten Regelabschnitte, die bei Abenteuern in solchen Gebieten zum Tragen kommen, sind Hitzegefahren (siehe Seite 402), Hunger und Durst (siehe Seite 402), Kältegefahren (siehe Seite 402) und Wetter (siehe unten).

Heimlichkeit und Entdeckung in der Wüste
Allgemein beträgt die maximale Entfernung, auf die einer Kreatur in einer Wüste ein Wurf auf Wahrnehmung gelingen kann, um die Anwesenheit anderer zu entdecken, 6W6 × 6 m. Über diese Entfernung hinaus machen die Höhenveränderungen und Hitzespiegelungen in warmen Wüsten auf Sicht basierende Würfe auf Wahrnehmung unmöglich. Sanddünen beschränken die Sichtreichweite in Sandwüsten auf 6W6 × 3 m. Da Unterholz und ähnliche Gewächse, die Tarnung oder Deckung gewähren, selten sind, macht dies den Einsatz von Heimlichkeit schwieriger.

WETTER
Das Wetter kann in einem Abenteuer eine wichtige Rolle spielen. Der folgende Abschnitt beschreibt häufige Wetterlagen, wie sie auf den meisten bewohnbaren Welten vorkommen. Zusätzliche Regeln für Kälte- und Hitzegefahren finden sich in den Umgebungsregeln auf Seite 402.

Nebel
Ob in Gestalt eines niedrigen Bodennebels oder eines Dunstes, der vom Boden aufsteigt, Nebel behindert Sicht ab 1,5 Metern, einschließlich Dunkelsicht. Kreaturen, die sich 1,5 Meter entfernt befinden, besitzen Tarnung (20% Fehlschlagchance).

Regen und Schnee
Schlechtes Wetter verlangsamt Reisen oder bringt sie zum Stehen und macht es praktisch unmöglich, von einem Punkt zum nächsten zu navigieren. Sintflutartige Regenfälle und Schneestürme verdecken die Sicht ebenso effektiv wie dichter Nebel. Die häufigste Art Niederschlag ist Regen, aber unter kalten Bedingungen kann sich dieser auch als Schnee, Schneeregen oder Hagel äußern. Wenn die Temperatur auf den Gefrierpunkt von 0°C oder niedriger fällt, kann dies zu Eis führen.

Regen
Regen halbiert Sichtweiten, was einen Malus von –4 für Würfe auf Wahrnehmung bedeutet. Er hat denselben Effekt auf Flammen und Würfe auf Wahrnehmung wie heftiger Wind (siehe unten).

Schnee
Schneefall hat denselben Effekt auf Sichtweiten und Fertigkeitswürfe wie Regen. Schneebedeckte Felder gelten als schwieriges Gelände. Der Schneefall eines ganzen Tages hinterlässt 1W6 × 3 cm Schnee auf dem Boden.

Starker Schneefall
Starker Schneefall hat dieselben Effekte wie normaler Schneefall, schränkt aber zusätzlich noch die Sicht ein wie Nebel (siehe Nebel unten). Starker Schneefall eines ganzen Tages hinterlässt 1W4 × 30 cm Schnee auf dem Boden. Schnee in diesen Mengen gilt als schwieriges Gelände und man muss 4 Felder Bewegung aufwenden, um sich auf ein Feld mit starkem Schneefall zu bewegen. Starker Schneefall in Kombination mit starkem oder heftigem Wind kann zu Schneewehen führen, die 1W4 × 1,5 m tief sind, insbesondere in Objekten und um sie herum, welche groß genug sind, um den Wind abzulenken, zum Beispiel eine verstärkte Mauer oder ein großes Energiefeld. Es besteht eine Chance von 10%, dass starker Schneefall von Blitzschlag begleitet wird (siehe „Gewitter“ auf Seite 399).

Andere Arten von Niederschlag
Es gibt noch andere Arten von Niederschlag, wie etwa Eisregen, Hagel und Schneeregen. Diese funktionieren allgemein wie Regen, wenn sie fallen, aber nach Ermessen des SL können sie sich zusätzlich auf ähnlich wie Schnee die Bewegung auswirken, wenn sie sich am Boden sammeln.

Stürme
Die kombinierten Effekte von Niederschlag (oder Staub) und Wind, welche Stürme begleiten, verringern Sichtweiten auf ein Viertel, was einen Malus von –4 für Würfe auf Wahrnehmung bedeutet. Stürme erschweren das Zielen mit Fernkampfwaffen und sorgen für einen Malus von –2 auf Angriffswürfe. Archaische Fernkampfwaffen können überhaupt nicht abgefeuert werden. Stürme löschen ungeschützte Flammen automatisch. Stürme treten meist in drei Arten auf: Gewitter, Schnee oder Staub.

Gewitter
Zusätzlich zu Wind und Niederschlag wird ein Gewitter von Blitzschlag begleitet, der eine Gefahr für Charaktere (besonders für diejenigen, die Metallrüstung tragen) darstellen kann, die keinen angemessenen Unterschlupf haben.

Als Faustregel wird angenommen, dass es im Zentrum des Sturms im Zeitraum von 1 Stunde zu einem Blitz kommt (SL legt Trefferwurf ab). Jeder Blitz verursacht zwischen 4W8 und 10W8 Elektrizitätsschaden. Eines von 10 Gewittern wird von einem Tornado begleitet.

Heftiger Sturm
Sehr starke Winde und sintflutartiger Niederschlag reduzieren Sichtweiten auf Null, was Würfe auf Wahrnehmung und alle Angriffe mit Fernkampfwaffen unmöglich macht. Heftige Stürme werden in die folgenden Arten aufgeteilt.

- **Blizzard:** Die Kombination aus starken Winden, starkem Schneefall (typischerweise 1W4 × 30 cm) und extremer Kälte machen Blizzards zu einer tödlichen Gefahr für alle, die nicht auf sie vorbereitet sind.
- **Orkan:** Zusätzlich zu starken Winden und schwerem Regen, werden Orkane von Überflutungen begleitet. Die meisten Aktivitäten während eines Abenteuers unter solchen Bedingungen sind extrem schwer.
- **Tornado:** Mit unglaublich starken Winden können Tornados Kreaturen, die in ihre Windhosen gezogen werden, schwer verletzen oder sogar töten.



- **Windsturm:** Auch wenn sie nur von wenig oder gar keinem Niederschlag begleitet werden, können Windstürme beträchtlichen Schaden anrichten, einfach nur durch die Stärke ihrer Winde (siehe Winde unten).

Schneesturm

Zusätzlich zu Wind und Niederschlag, die alle Arten von Stürmen begleiten, hinterlässt ein Schneesturm 1W6 × 3 cm auf dem Boden.

Staubsturm

Solche Wüstenstürme unterscheiden sich von anderen Stürmen, da sie keinen Niederschlag umfassen. Stattdessen wehen Staubstürme feine Sandkörner durch die Luft, welche die Sicht verdecken, ungeschützte Flammen ersticken und sogar geschützte Flammen löschen können (Chance von 50%). Die meisten Staubstürme werden von heftigem Wind begleitet und hinterlassen eine 1W6 × 3 cm hohe Sandschicht. Es besteht eine Chance von 10%, dass ein Staubsturm von windsturmartigen Winden begleitet wird (siehe Tabelle 11–6: Windeffekte auf Seite 400). Dieser stärkere Staubsturm verursacht jede Runde 1W3 nichttödlichen Schaden bei jedem, der sich ohne Schutz im Offenen aufhält, und es besteht die Gefahr, zu ersticken (siehe Ersticken und Ertrinken auf Seite 400). Ein solcher stärkerer Staubsturm hinterlässt eine 2W3 x 20 cm hohe Schicht aus feinem Sand.

Winde

Wind kann stechenden Staub, Sand oder Wasser umherwirbeln, ein großes Feuer anfachen, einen Atmosphärentransporter im Flug durchschütteln und Gase oder Dämpfe fortwehen. Wenn er stark genug ist, kann er sogar einige Fernkampfangriffe stören und Charaktere von den Beinen reißen. Unten finden sich die häufigsten Windstärken, wie sie auf bewohnbaren Welten vorkommen.

Leichter Wind

Eine sanfte Brise, die kaum oder gar keinen Spieleffekt hat.

Heftiger Wind

Angriffswürfe von Nichtenergie-Fernkampfwaffen erhalten einen Malus von –4.

Mäßiger Wind

Ein stetiger Wind, der häufig kleine ungeschützte Flammen löschen kann.

Starker Wind

Böen, die automatisch alle ungeschützten Flammen löschen. Derartige Böen sorgen für einen Malus von –2 auf die Angriffswürfe von Nichtenergie-Fernkampfwaffen.

Orkanartiger Wind

Angriffswürfe von Nichtenergie-Fernkampfwaffen erhalten einen Malus von –8, und Angriffe mit archaischen Fernkampfwaffen sind unmöglich. Wahrnehmungswürfe, die sich auf das Gehör beziehen, sind unmöglich: Alles, was Charaktere hören können, ist das Brüllen des Windes. Orkanartige Winde fällen oft Bäume. Die meisten Charaktere werden durch die Stärke des Windes von den Beinen gerissen.

Tornado

Alle Flammen werden gelöscht. Alle Angriffe mit Nichtenergie-Fernkampfwaffen sind unmöglich, ebenso wie Würfe auf Wahrnehmung, die sich auf das Gehör beziehen. Eine Kreatur in unmittelbarer Nähe zu einem Tornado, der ein Wurf auf Stärke gegen SG 15 misslingt, wird in Richtung des Tornados gezogen. Alle Kreaturen, die mit der eigentlichen Windhose in Kontakt kommen, werden in die Luft gerissen und für 1W10 Runden umhergewirbelt und erleiden pro Runde 6W6 Wuchtschaden, bevor sie gewaltsam in eine zufällige

Richtung ausgeworfen werden (es könnte Sturzschaden angewandt werden, wie unten beschrieben). Während sie Rotationsgeschwindigkeit des Tornados bis zu 480 km/h betragen kann, bewegt sich die Windhose selbst durchschnittlich mit 48 km/h fort (ungefähr 76 m pro Runde). Ein Tornado entwurzelt Bäume, zerstört Gebäude und sorgt für sonstige ähnliche Arten großer Zerstörung.

Windsturm

Stark genug, um Äste abzureißen, wenn nicht sogar ganze Bäume umzureißen. Angriffswürfe von Nichtenergie-Fernkampfwaffen erhalten einen Malus von –4, und Angriffe mit archaischen Fernkampfwaffen sind unmöglich. Wahrnehmungswürfe, die sich auf das Gehör beziehen, erhalten eine Malus von –8 auf Grund des heulenden Windes. Kleine Charaktere könnten von den Beinen gerissen werden.

TABELLE 11-6: WINDEFFEKTE

WINDSTÄRKE	WINDGESCHWINDIGKEIT	FERNKAMPF-MALUS*
Leicht	0–16 km/h	–
Mäßig	17–32 km/h	–
Stark	33–48 km/h	–2
Heftig	49–80 km/h	–4
Windsturm	81–119 km/h	–4
Orkan	120–280 km/h	–8
Tornado	281–482 km/h	Unmöglich

* Dies gilt nur für Nichtenergie-Fernkampfwaffen. Größere Waffen, wie etwa Raumschiffwaffen, ignorieren diesen Malus.

UMGEBUNGSREGELN

Es folgt eine Sammlung von Regeln, die in einer Vielzahl von Umgebungen zum Tragen kommen können.

Ersticken und Ertrinken

Ein Charakter, der keine Luft zum Atmen hat, kann 2 Runden pro Konstitutionspunkt die Luft anhalten. Wenn ein Charakter eine Standardaktion oder eine Volle Aktion ausführt, verringert sich die übrig bleibende Dauer, die der Charakter die Luft anhalten kann, um 1 Runde. Nach Ablauf dieser Runden muss der Charakter einen Konstitutionswurf (SG 10 + 1 pro vorangegangenem Wurf) bestehen, um weiter die Luft anzuhalten.

Misslingt einer dieser Konstitutionswürfe, beginnt der Charakter zu ersticken. In der ersten Runde sinken seine Trefferpunkte auf 0 und er wird bewusstlos und stabil. In der folgenden Runde ist er nicht länger stabil und liegt im Sterben (siehe Seite 276). In der dritten Runde erstickt er und stirbt.

Ein bewusstloser Charakter muss sofort mit Konstitutionswürfen beginnen, sobald er keine Luft mehr bekommt (oder sobald er bewusstlos wird, falls der Charakter bei Bewusstsein war, als ihm die Luftzufuhr abgeschnitten wurde). Sobald ihm einer dieser Konstitutionswürfe misslingt, sinken seine Trefferpunkte auf 0 und er liegt im Sterben (siehe Seite 276). In der dritten Runde erstickt er und stirbt.

Langsames Ersticken

Eine mittelgroße Kreatur kann ohne Beschwerden 6 Stunden lang in einer versiegelten Kammer atmen, die 3 m x 3 m x 3 m groß ist. Danach erleidet die Kreatur alle 15 Minuten 1W6 Punkte nichttödlichen Schaden.

Jede weitere mittelgroße Kreatur oder eine ausreichend große Feuerquelle (zum Beispiel eine Fackel) reduzieren die Zeit entsprechend, über welche die Luft ausreicht (zwei mittelgroße Kreaturen haben nach 3 Stunden keine Luft mehr, und so weiter). Kleine Charaktere verbrauchen nur halb soviel Luft wie mittelgroße Charaktere. Einer Kreatur, die auf einer Raumstation gefangen ist, deren Lebenserhaltungssysteme vollständig versagt haben, wird auf die gleiche Weise die Luft ausgehen. Auch wenn solche Strukturen oft größer sind als ein Würfel mit 3 m Seitenlänge, befinden sich häufig auch mehrere Kreaturen auf ihnen. Durchschnittlich kann eine vierköpfige Mannschaft auf einem mittelgroßen Raumschiff ohne eine frische Sauerstoffquelle ohne Beschwerden für 20 Stunden atmen.

Gravitation

Unterschiede in der Gravitation von Planeten können Charaktere entweder lähmen oder aber zu Superhelden machen – und manchmal sogar beides zugleich. Die meisten Planeten, die von Humanoiden bewohnt werden können, besitzen eine als Standard definierte Gravitation, was bedeutet, dass die Unterscheide zwischen ihnen vernachlässigbar sind. Andere wiederum erfordern gesonderte Betrachtung. Für Planeten mit einer Gravitation, die nicht dem Standard entspricht, aber die nicht in die Kategorien unten fällt, könnte der SL die Effekte proportional festlegen. Ein Planet, der beispielsweise die Hälfte der Standardgravitation besitzt, erlaubt es Spielercharakteren, doppelt so hoch zu springen, während eine mit 1-1/2-facher Standardgravitation Sprunghöhen um ein Drittel verringert. In allen Fällen halten diese Effekte an, bis sich die SC an die Gravitation angepasst haben (dieser Vorgang dauert typischerweise etwa einen Monat, der unter diesen Bedingungen verbracht wird). Siehe Fliegen auf Seite 258, um mehr über das Fliegen auf Planeten mit hoher oder geringer Gravitation zu erfahren).

Extreme Gravitation

Ein Planet, auf dem die Gravitation mindestens fünfmal so stark ist wie Standardgravitation, ist für die meisten Kreaturen extrem gefährlich. Neben den Einschränkungen hoher Gravitation (siehe unten) nimmt eine Kreatur in dieser Umgebung jede Runde nichttödlichen Wuchtschaden (mindestens 1W6, möglicherweise mehr, je nach Stärke der Gravitation). Sobald ein Charakter genügend nichttödlichen Schaden genommen hat, um auf 0 TP zu fallen, ist jeder weitere Schaden durch extreme Gravitation tödlicher Wuchtschaden.

Hohe Gravitation

Auf Welten mit hoher Gravitation leiden Charaktere unter ihrem erhöhten Gewicht, und entsprechend sind ihre körperlichen Attribute betroffen. Auf einer Welt mit hoher Gravitation, auf der die Gravitation mindestens doppelt so stark ist wie Standardgravitation, wiegt ein Charakter (und seine Ausrüstung) doppelt so viel wie auf einer Welt mit Standardgravitation, seine Stärke bleibt aber unverändert. Solche Charaktere bewegen sich mit halber Bewegungsrate, können nur halb so hoch oder weit springen wie normal und können nur halb so viel heben. Wurfwaffen (außer denen der Eingeborenen) halbieren ihre Reichweite, da sie schneller wieder auf den Boden fallen. Modifikatoren aufs Rennen, Springen und Heben können durch bestimmte Magie oder Technologie negiert werden, aber Projektile sind weiterhin betroffen. Charaktere, die über lange Zeit in einer Umgebung mit hoher Gravitation bleiben (länger als einen Tag), werden Erschöpft und bleiben Erschöpft, bis sie den Planeten verlassen oder sich an die Gravitation gewöhnen.

Niedrige Gravitation

Welten mit niedriger Gravitation fühlen sich für die meisten Spezies, die an Standardgravitation gewöhnt sind, befreiend an. Die Muskeln solcher Charaktere sind viel effektiver als normal. Auf einer Welt mit niedriger Gravitation, auf der die Gravitation nicht höher ist als ein Drittel der Standardgravitation ist, können SC dreimal so hoch und so weit springen und das Dreifache heben (Bewegungsraten bleiben allerdings dieselben, da die Fortbewegung mit langen Sprüngen ungeschickt und schwer kontrollierbar ist). Wurfwaffen verdreifachen ihre Reichweite.



Schwerelosigkeit

Bewegung in Umgebungen ohne Gravitation (auch als Schwerelosigkeit bezeichnet) ist nicht dasselbe wie Fliegen. Kontrollierte Bewegung ist ohne irgendeine Art Schub schwierig, und Kreaturen ohne eine Möglichkeit, sich abzustoßen, schweben oft ziellos umher. Eine Kreatur in einer Umgebung mit Schwerelosigkeit kann keine Bewegungsaktionen ausführen, um sich mit ihrer Bewegungsrate fortzubewegen, zu kriechen oder einen Vorsichtigen Schritt auszuführen. Befindet sich eine Kreatur auf einem an ein Objekt angrenzendes Feld oder auf demselben Feld wie ein Objekt (einschließlich Wänden, Böden oder Decken) oder einer Kreatur, die eine Größenkategorie kleiner ist als sie selbst oder größer, kann sie eine Bewegungsaktion ausführen, um sich von diesem Objekt oder dieser Kreatur abzustoßen und sich mit ihrer halben Landbewegungsrate in eine Richtung ihrer Wahl (soweit möglich) bewegen. Ist das Objekt oder die Kreatur beweglich, beginnt es bzw. sie sich mit derselben Bewegungsrate in entgegengesetzter Richtung zu bewegen.

- **Bewegungen in Schwerelosigkeit:** Eine Kreatur, die sich in eine bestimmte Richtung bewegt, bewegt sich Am Anfang ihres Zuges in jeder Runde mit derselben Bewegungsrate und in dieselbe Richtung (ohne irgendeine Aktion aufzuwenden). Sie muss sich die volle Distanz bewegen, außer sie kann ihre Bewegung ändern, indem sie sich an einem Objekt oder einer Kreatur festhält und sich in eine neue Richtung abstößt oder sich irgendeine Art von Schub verschafft (all dies gilt jeweils als Bewegungsaktion). Trifft eine Kreatur während ihrer Bewegung auf ein festes Objekt, muss sie einen erfolgreichen Wurf auf Akrobatik oder Athletik (SG 20) ablegen, um ihre Bewegung sicher zu stoppen. Ein Fehlschlag bedeutet, dass die Kreatur den Zustand Haltlos (siehe Seite 276) erhält. Trifft eine Kreatur während ihrer Bewegung auf eine andere Kreatur, müssen beide Kreaturen jeweils einen Wurf auf Akrobatik oder Athletik (SG 20) ablegen, um zu verhindern, den Zustand Haltlos zu erhalten. Eine Kreatur, die an einem festen Objekt verankert ist (etwa durch Stiefelklammern, die in den meisten Rüstungen enthalten sind), erhält einen Bonus von +4 auf einen solchen Wurf. Eine haltlose Kreatur in Schwerelosigkeit kann sich ins Gleichgewicht bringen. Dafür ist eine Bewegungsaktion nötig, die entweder eine Oberfläche zum Festhalten oder irgendeine Art von Schub erfordert. Diese Kreatur kann jedoch auch einen einzelnen Gegenstand mit mindestens Masse 4 (für mittelgroße Kreaturen, Masse 2 für kleine Kreaturen) werfen, um ihre Flugbahn umzulenken und den Zustand Haltlos zu entfernen.

Sind ausreichend Haltegriffe vorhanden, kann eine Kreatur mit einer Kletterbewegungsrate sich mit voller Bewegungsrate eine Wand entlang bewegen, genau wie eine Kreatur, der ein Wurf auf Akrobatik oder Athletik (SG 20) gelingt. Kreaturen, die mittels Methoden fliegen, die eine Atmosphäre erfordern, wie Flügel oder Mantelstromtriebwerke, können ihre Flugbewegungsrate in einem Vakuum nicht einsetzen. Sobald sie wieder in eine Atmosphäre zurückkehren, können sie sich innerhalb von 1W4 Runden erholen und ihr Flugverhalten stabilisieren. Danach können sie normal fliegen. Magisches Fliegen und Flugmethoden, die für ihren eigenen Schub sorgen, wie etwa Manövrierdüsen, sind nicht betroffen. Ein Charakter in Schwerelosigkeit kann das Zehnfache seines normalen Werts heben und tragen.

- **Waffen:** Wurfwaffen multiplizieren ihre Grundreichweite in Schwerelosigkeit um 10. Darüber hinaus haben alle Fernkampfwaffen keine maximale Grundreichweite mehr – der Schütze kann einfach weitere Mali hinzufügen, je weiter das Ziel entfernt ist.

Standard

Welten mit Standardgravitation besitzen eine Gravitation, die etwa der des verlorenen Golarion entspricht, die wiederum identisch ist mit jener der Erde.

Hitzegefahren

Hitze verursacht bei einem Opfer nichttödlichen Schaden. Ein Charakter kann von diesem Schaden nicht geheilt werden, solange er nicht aus der heißen Umgebung herauskommt und sich abkühlt.

Ein Charakter, der sich in einer sehr heißen Umgebung (über 33°C) aufhält, muss jede Stunde einen Zähigkeitswurf bestehen (SG 15 + 1 pro vorangegangenem Wurf) oder 1W4 Punkte nichttödlichen Feuerschaden erleiden. Charaktere, die sehr schwere Kleidung oder Rüstungen irgendeiner Art tragen, erhalten einen Malus von –4 auf ihren Rettungswurf. Ein Charakter kann einen Fertigkeitswurf für Überlebenskunst versuchen, um möglicherweise einen Bonus auf diesen Rettungswurf zu erhalten, und könnte diesen auch an die anderen Charaktere weitergeben (siehe Seite 148).

Bei großer Hitze (über 44°C) muss ein Charakter alle 10 Minuten einen Zähigkeitswurf bestehen (SG 15 + 1 pro vorangegangenem Wurf) oder 1W4 Punkte nichttödlichen Feuerschaden erleiden. Charaktere, die sehr schwere Kleidung oder Rüstungen irgendeiner Art tragen, erhalten einen Malus von –4 auf ihren Rettungswurf. Ein Charakter kann einen Fertigkeitswurf auf Überlebenskunst versuchen, um möglicherweise einen Bonus auf diesen Rettungswurf zu erhalten, und könnte diesen auch an die anderen Charaktere weitergeben (siehe Seite 148).

Extreme Hitze (Lufttemperaturen über 60°C, Feuer, kochendes Wasser und Lava) verursacht tödlichen Feuerschaden. Das Einatmen von Luft in extremer Hitze verursacht pro Minute 1W6 Feuerschaden (kein Rettungswurf). Bei großer Hitze (über 44°C) muss ein Charakter alle 5 Minuten einen Zähigkeitswurf bestehen (SG 15 + 1 pro vorangegangenem Wurf) oder 1W4 Punkte nichttödlichen Feuerschaden erleiden. Heißere Umgebungen können nach Ermessen des SL höheren Schaden verursachen.

Ein Charakter, der Schaden durch heiße Umgebungen nimmt, erleidet einen Hitzeschlag (funktioniert wie Erschöpft, siehe Seite 275). Diese Mali enden, sobald der Charakter den nichttödlichen Schaden heilt, den er durch die Hitze erlitten hat.

Kochendes Wasser verursacht jede Runde, die das Opfer ihm ausgesetzt ist, zwischen 1W6 und 10W6 Punkte Feuerschaden, je nach Wassertemperatur und wie tief es eingetaucht ist.

Feuer fangen

Charaktere, die brennendem Öl, einem Feuer oder nicht sofort wirkendem magischem Feuer ausgesetzt sind, müssen möglicherweise feststellen, dass ihre Kleidung, ihre Haare oder ihre Ausrüstung Feuer fangen. Zauber oder technische Gegenstände, die einen augenblicklichen Effekt besitzen, lassen einen Charakter normalerweise nicht Feuer fangen, da die Hitze und das Feuer blitzschnell erzeugt werden, aber auch genauso schnell verschwinden.

Ein Charakter, der Gefahr läuft, Feuer zu fangen, muss einen erfolgreichen Reflexwurf (üblicherweise SG 15) ablegen oder den Zustand Brennend (siehe Seite 273) erleiden. Die Unglücklichen, deren Kleidung oder Ausrüstung Feuer fängt, müssen für jeden Gegenstand einen separaten Reflexwurf (mit demselben SG) ablegen. Entzündliche Gegenstände, deren Rettungswurf fehlschlägt, nehmen dieselbe Menge an Schaden wie der Charakter.

Effekte von Lava

Lava oder Magma verursachen mindestens 2W6 Feuerschaden pro Runde, in denen das Opfer ihnen ausgesetzt ist. Taucht ein Charakter jedoch vollständig ein (etwa indem er in den Krater eines aktiven Vulkans fällt), erleidet er mindestens 20W6 Feuerschaden pro Runde. Der exakte Schaden liegt im Ermessen des SL, abhängig der jeweiligen Geländegegebenheiten der Situation.

Lava verursacht noch 1W3 weitere Runden Schaden, nachdem der Kontakt aufgehoben wurde, doch dieser zusätzliche Schaden entspricht nur der Hälfte des normalerweise verursachten Schadens (also nur 1W6 oder 10W6 Feuerschaden pro Runde). Eine Immunität oder Resistenz gegen Feuer wirkt auch als Immunität oder Resistenz gegen Lava oder Magma. Eine Kreatur, die gegen Feuer immun ist oder Resistenz gegen Feuer besitzt, kann aber trotzdem in Lava ertrinken (siehe Ersticken und Ertrinken auf Seite 400).

Hunger und Durst

Es kann vorkommen, dass Charaktere sich ohne Nahrung und Wasser wiederfinden und keine Möglichkeit haben, an diese Dinge heranzukommen. In normalem Klima braucht ein mittelgroßer Charakter mindestens 4 Liter Flüssigkeit und 1 Pfund ordentliche Nahrung pro Tag, um nicht zu verhungern oder zu verdursten. Kleine Charaktere brauchen jeweils nur die halbe Menge. In sehr heißem Klima benötigen Charaktere doppelt bis drei Mal so viel Wasser, um nicht zu dehydrieren.

Ein Charakter kann 1 Tag plus eine Anzahl an Stunden in Höhe seines Konstitutionswerts ohne Wasser auskommen. Danach muss er jede Stunde einen erfolgreichen Konstitutionswurf (SG 10 + 1 pro vorangegangenem Wurf) ablegen oder 1W6 Punkte nichttödlichen Schaden erleiden.

Ein Charakter kann 3 Tage ohne Nahrung auskommen. Danach muss er jeden Tag einen erfolgreichen Konstitutionswurf (SG 10 + 1 pro vorangegangenem Wurf) ablegen oder 1W6 Punkte nichttödlichen Schaden erleiden.

Ein Charakter, der durch Wasser- oder Nahrungsmangel nichttödlichen Schaden erlitten hat, ist Erschöpft. Der Schaden, den ein Charakter durch Hunger oder Durst erlittenen hat, kann nicht geheilt werden, bis er die notwendigen Mengen an Nahrung und Wasser erhält – dieser Schaden kann nicht einmal durch Magie geheilt werden, die TP wiederherstellt.

Kältegefahren

Ein Opfer, das der Kälte ausgesetzt ist, erleidet nichttödlichen Schaden. Ein Charakter kann von diesem Schaden nicht geheilt werden, solange er nicht aus der kalten Umgebung herauskommt und sich aufwärmt.

Ein ungeschützter Charakter, der sich in der Kälte (unter 5°C) aufhält, muss jede Stunde einen Zähigkeitswurf bestehen (SG 15 + 1 pro vorangegangenem Wurf) oder 1W6 Punkte nichttödlichen Kälteschaden erleiden. Ein Charakter kann Fertigkeitswürfe auf Überlebenskunst versuchen, um möglicherweise einen Bonus auf diesen Rettungswurf zu erhalten, und könnte diesen auch an die anderen Charaktere weitergeben (siehe Seite 148).

Unter Großer Kälte (unter –18°C) muss ein ungeschützter Charakter alle 10 Minuten einen Zähigkeitswurf bestehen (SG 15 + 1 pro vorangegangenem Wurf) oder 1W6 Punkte nichttödlichen Kälteschaden erleiden. Ein Charakter kann Fertigkeitswürfe auf Überlebenskunst versuchen, um möglicherweise einen Bonus auf diesen Rettungswurf zu erhalten, und könnte diesen auch an die anderen Charaktere weitergeben.

Extreme Kälte (unter –28°C) verursacht pro Minute 1W6 Punkte tödlichen Schaden (kein Rettungswurf). Darüber hinaus muss ein ungeschützter Charakter jede Minuten einen Zähigkeitswurf bestehen (SG 15 + 1 pro vorangegangenem Wurf) oder 1W4 Punkte nichttödlichen Kälteschaden erleiden. Kältere Umgebungen können nach Ermessen des SL höheren Schaden verursachen.

Ein Charakter, der Schaden durch Kälte nimmt, erleidet Erfrierungen oder Hypothermie (funktioniert wie Erschöpft, siehe Seite 275). Diese Mali enden, sobald der Charakter den nichttödlichen Schaden heilt, den er durch die Kälte erlitten hat.

Eis

Vereiste Oberflächen gelten als schwieriges Gelände, und der SG für Würfe auf Akrobatik, die auf einer Eisfläche abgelegt werden, steigt in einem solchen Feld um 5. Charaktere, die zu lange mit Eis in Kontakt sind, riskieren Schaden durch Große Kälte zu erleiden.

Raucheffekte

Ein Charakter, der starken Rauch einatmet, muss jede Runde, die er sich innerhalb des Rauchs befindet, einen erfolgreichen Zähigkeits-



wurf (SG 15 + 1 pro vorangegangenem Wurf) ablegen oder leidet während der entsprechenden Runde an Erstickungsanfällen und hustet. Ein Charakter, dem dies in zwei aufeinander folgenden Runden passiert, erleidet 1W6 Punkte nichttödlichen Schaden. Rauch behindert die Sicht und verleiht allen Charakteren Tarnung (20 % Fehlschlagschance), die sich darin aufhalten.

Schlafentzug

Ein Charakter, der Schlaf braucht, muss jede Nacht mindestens 6 Stunden schlafen. Tut er das nicht, muss er nach jeder Nacht, die er nicht genügend Schlaf bekommen hat, einen Zähigkeitswurf (SG 15 + 1 pro vorangegangenem Wurf) ablegen. Bei einem Fehlschlag wird er Erschöpft und erhält einen Abzug von –1 auf Rettungswürfe gegen Effekte, die den Zustand Schlafend (siehe Seite 276) verursachen. Bei einem zweiten Fehlschlag wird er Entkräftet und der Abzug auf Rettungswürfe gegen Effekte, die den Zustand Schlafend verursachen, steigt auf –2.

Strahlung

Strahlung ist für Abenteurer eine sehr reale Gefahr, ob nun die Strahlung von Sternen oder der vielen technischen Wunderwerke des Universums. Strahlung ist ein Gifteffekt (siehe Seite 415), der die Konstitution einer betroffenen Kreatur schwächt und eine Kreatur auch mit einer Krankheit schlagen kann, die Strahlenkrankheit genannt wird. Strahlungsgefahren werden in vier Kategorien unterteilt: niedrig, mittel, hoch und schwer. Die Effekte dieser Kategorien von Strahlung werden in Tabelle 11–8: Strahlungsstufen beschrieben.

Wirkungsbereich

Strahlung ist ein Gift mit Ausstrahlung, was bedeutet, dass ein Opfer nur einen Bereich zu betreten braucht, der von Strahlung durchdrungen ist, um von ihr betroffen zu werden. Strahlung durchdringt einen kugelförmigen Bereich, der sich auch durch feste Objekte hindurch erstrecken kann. Je näher man dem Zentrum eines Bereichs mit Strahlung kommt, desto stärker wird der Effekt der Strahlung. Die Einträge zu Strahlung führen die maximale Strahlung in einem Bereich auf, sowie den Radius, bis zu dem die jeweilige Strahlungsstufe reicht. Die Strahlung erstreckt sich über mehrere gleich große Abschnitte über diesen Radius hinaus, wobei pro Abschnitt ihre Stärke um eine Stufe sinkt. Ein kugelförmiger Bereich hoher Strahlung mit einem Radius von 6 m erzeugt eine Zone mit mittlerer Strahlung, die sich 6 bis 12 Meter vom Zentrum in alle Richtungen erstreckt, und eine Zone mit niedriger Strahlung, die sich 12 bis 18 Meter vom Zentrum aus erstreckt.

Strahlungseffekte heilen

Eine Kreatur, die einen von Strahlung durchdrungenen Bereich verlässt, wird prinzipiell von dem Gifteffekt geheilt. Die Strahlungsquelle zu entfernen oder erfolgreich *Radioaktivität entfernen* zu wirken, hat denselben Effekt. Wie bei Gifteffekten üblich, muss eine betroffene Kreatur sich ausruhen, um sich von Strahlenvergiftung zu heilen. *Leiden entfernen* heilt eine Kreatur nicht von den Effekten von Strahlenvergiftung, aber *Radioaktivität entfernen* schon.

Wenn eine Kreatur nur genügend Strahlung ausgesetzt war, könnte sie mit der Strahlenkrankheit infiziert sein, die wie eine nichtansteckende Krankheit behandelt wird. Symptome der Strahlenkrankheit umfassen Übelkeit, Erbrechen und Haarverlust. Die Strahlenkrankheit kann wie jede andere Krankheit behandelt werden, aber sie kann nicht mit *Leiden entfernen* geheilt werden. *Radioaktivität entfernen* kann die Strahlenkrankheit heilen.

STRAHLUNG

Art Gift, Ausstrahlung (siehe oben); **Rettungswurf** Zähigkeit (siehe Tabelle)
Verlaufsübersicht Konstitution; **Frequenz** 1/Runde
Effekt In jedem Stadium ab Beeinträchtigt aufwärts muss das Opfer einen erfolgreichen Zähigkeitswurf (SG 18) durchführen oder zieht sich die Strahlenkrankheit (siehe unten) zu.
Heilung keine

STRAHLENKRANKHEIT

Art Krankheit; **Rettungswurf** Zähigkeit (derselbe SG wie die Strahlungsstufe, welche die Strahlenkrankheit ausgelöst hat)
Verlaufsübersicht Körperlich; **Frequenz** 1/Tag
Effekt Die Strahlenkrankheit ist nicht ansteckend.
Heilung 3 erfolgreiche Rettungswürfe in Folge

TABELLE 11-8: STRAHLUNGSSTUFEN

STRAHLUNGSSTUFE	ZÄH-SG
Niedrig	13
Mittel	17
Hoch	22
Schwer	30

Sturz

Ein Charakter, der fällt, erleidet pro 3 m Fall 1W6 Schadenspunkte, bis zu einem Maximum von 20W6. Ein Charakter, der durch einen Fall Schaden nimmt, landet auf dem Boden liegend.

Springt ein Charakter freiwillig, statt auszurutschen oder zu fallen, entspricht die Menge an Schaden zwar der oben genannten, die ersten 1W6 sind aber nichttödlicher Schaden. Ein erfolgreicher Wurf auf Akrobatik (SG 15) erlaubt es einem Charakter außerdem, Schaden der ersten 3 m, die er fällt, zu vermeiden. Ein Charakter, der z.B. von einem Vorsprung 9 m in die Tiefe fällt, erleidet 3W6 Schaden. Springt derselbe Charakter freiwillig, erleidet er 1W6 Punkte nichttödlichen Schaden und 2W6 Punkte tödlichen Schaden. Springt dieser Charakter mit einem erfolgreichen Wurf auf Akrobatik (SG 15) von dem Vorsprung, erleidet er durch den Sturz nur 1W6 Punkte nichttödlichen Schaden und 1W6 Punkte tödlichen Schaden.

Fällt man auf eine weiche Oberfläche (wie etwa weiche Erde oder Schlamm), wird der Schaden der ersten 3 m in nichttödlichen Schaden umgewandelt. Diese Umwandlung ist kumulativ mit dem reduzierten Schaden eines Charakters, der freiwillig springt und erfolgreiche Würfe auf Akrobatik abgelegt hat.

Ein Charakter kann während des freien Falls keinen Zauber wirken oder einen Gegenstand aktivieren, solange der Sturz nicht tiefer als 150 m reicht oder der Zauber oder Gegenstand mit einer Reaktion genutzt werden kann. Das Wirken von *Teleportieren* oder eines ähnlichen Zaubers während des Sturzes verringert die Beschleunigung eines Charakters nicht. Es ändert sich nur sein Standort, was bedeutet, dass er den Schaden durch den Fall weiterhin erleidet, auch wenn er auf einer festen Oberfläche landet.

Stürze und Gravitation

Die hier vorgestellten Regeln für Stürze gehen von Standardgravitation aus. Für Planeten mit hoher oder geringer Gravitation werden die Schadensmengen jeweils verdoppelt bzw. halbiert. In extremer Gravitation zu fallen, verursacht mindestens das Dreifache des angegebenen Schadens, möglicherweise sogar noch mehr.

Ins Wasser fallen

Stürze ins Wasser werden etwas anders behandelt. Ist das Wasser mindestens 3 m tief, nimmt ein fallender Charakter für die ersten gefallenen 6 m keinen Schaden. Die nächsten 6 m verursachen nichttödlichen Schaden (1W3 pro 3 m). Danach hinaus handelt es sich bei dem Fallschaden um tödlichen Schaden (1W6 pro zusätzliche gefallene 3 m).

Ein Charakter, der freiwillig ins Wasser springt, erleidet bei einem erfolgreichen Wurf auf Schwimmen (SG 15) oder auf Akrobatik (SG 15) keinen Schaden, solange das Wasser pro gefallenen 9 m mindestens 3 m tief ist. Der SG für diese Würfe steigt pro 15 m des Sprung um 5.

Fallende Gegenstände

So wie Charaktere Schaden nehmen, wenn sie tiefer als 3 m fallen, nehmen sie auch Schaden, wenn sie von fallenden Gegenständen getroffen werden.

Der Schaden, den ein fallender Gegenstand verursacht, hängt von seiner Größenkategorie und der Fallhöhe ab. Tabelle 11–7: Schaden durch fallende Gegenstände gibt an, wie viel Schaden ein Gegenstand abhängig von seiner Größenkategorie verursacht. Dabei wird davon ausgegangen, dass der Gegenstand aus einem dichten, schweren Material besteht, wie etwa Metall oder Stein. Gegenstände, die leichter sind, verursachen möglicherweise auch nur die Hälfte des angegebenen Schadens, nach Ermessen des SL. Ein riesiger Felsbrocken etwa, der einen Charakter trifft, würde 6W6 Punkte Wuchtschaden verursachen, während ein riesiger Holzwagen möglicherweise nur 3W6 Punkte Wuchtschaden verursacht. Außerdem verursacht ein Gegenstand nur die Hälfte des angegebenen Schadens, wenn er weniger als 9 m fällt. Fällt ein Gegenstand jedoch tiefer als 45 m, verursacht er das Doppelte des angegebenen Schadens. Beachte, dass ein fallender Gegenstand genauso viel Schaden erleidet wie er verursacht.

Einen Gegenstand auf eine Kreatur fallen zu lassen, erfordert einen Fernkampfangriff gegen dessen KRK. Solche Angriffe haben generell eine Grundreichweite von 6 m. Wenn ein Gegenstand auf einen Charakter fällt (und nicht geworfen wird), kann dieser Charakter einen Reflexwurf (SG 15) ablegen, um den Schaden zu halbieren, sofern er sich des Gegenstands bewusst ist. Fallende Gegenstände, die Teil einer Falle sind, verwenden anstelle dieser allgemeinen Regeln die Regeln für Fallen (siehe Seite 410).

TABELLE 11–7: SCHADEN DURCH FALLENDE GEGENSTÄNDE

GRÖSSENKATEGORIE DES GEGENSTANDS	SCHADEN
Sehr klein oder kleiner	1W6
Klein	2W6
Mittel	3W6
Groß	4W6
Riesig	6W6
Gigantisch	8W6
Kolossal	10W6

Unterwasserkampf

Landbewohner werden große Schwierigkeiten haben, unter Wasser zu kämpfen, denn das Wasser beeinflusst die Rüstungsklasse, Angriffswürfe, den Schaden und die Bewegung (siehe Seite 137, um mehr über Schwimmen zu erfahren). Die genauen Auswirkungen kommen zum Tragen, wann immer ein Charakter schwimmt, sich in brusthohem Wasser bewegt oder am Grund eines Gewässers entlang geht.

Angriffe vom Ufer aus

Charaktere, die in mindestens brusthohem Wasser schwimmen oder treiben, sowie Charaktere, die vollständig darin untertauchen, haben Deckung gegen Angriffe, die von der Oberfläche aus erfolgen.

Angriffe unter Wasser

Die meisten Angriffe, die unter Wasser ausgeführt werden, erhalten einen Malus von –2 und verursachen halben Schaden. Angriffe, die Feuerschaden verursachen, verursachen nur ein Viertel ihres Schadens. Angriffe, die Elektrizitätsschaden verursachen, erhalten einen Malus von –4 statt von –2. Nahkampfangriffe, die Stichschaden verursachen, verursachen vollen Schaden. Wurfwaffen sind unter Wasser ineffektiv, selbst wenn sie vom Ufer aus geworfen wurden.



Unter Wasser zaubern

Eine Kreatur, die Konstitutionswürfe ablegt, um die Luft anzuhalten, kann sich nicht genügend konzentrieren, um Zauber zu wirken. Manche Zauber funktionieren unter Wasser möglicherweise anders als normal, je nach Ermessen des Spielleiters.

SIEDLUNGEN

Jeder Ort, an dem sich empfindungsfähiges Leben versammelt, wo es lebt und regelmäßig arbeitet, wird als Siedlung bezeichnet. Siedlungen sind ebenso vielfältig wie die Arten von Lebensformen, die sie bewohnen. Auf den folgenden Seiten finden sich gestraffte Regeln, um Siedlungen im Starfinder-Rollenspiel darzustellen. Sie enthalten Spielwerte, die kurz und bündig die wichtigsten Daten einer Siedlung aufführen.

Im Falle von großen bewohnten Bereichen können mehrere Spielwerte für Siedlungen genutzt werden, um bestimmte Bezirke oder Viertel darzustellen. SL sollten nicht zögern, neue Eigenschaften hinzuzufügen, um ihre Siedlungen nach eigenen Wünschen zu gestalten.

Spielwerte von Siedlungen

Die Spielwerte einer jeweiligen Siedlung beginnen üblicherweise mit einer kurzen Beschreibung, oft mit einem Verweis auf ihren Standort. Die Spielwerte einer Siedlung sind wie folgt organisiert.

- **Name:** Der Name der Siedlung wird als erster aufgeführt.
- **Gesinnung und Art:** Die Gesinnung einer Siedlung ist die allgemeine Gesinnung ihrer Bewohner und ihrer Regierung. Einzelne Individuen, die dort leben, können aber jede beliebige Gesinnung haben. Die Art einer Siedlung ist ein Begriff, der sie allgemein klassifiziert, wie etwa eine „Raumstation“ oder einen „Handelsposten“.
- **Bevölkerung:** Diese Zahl gibt Auskunft über die durchschnittliche Bevölkerung der Siedlung. Die genaue Zahl schwankt. Zusätzlich wird dahinter die Volksaufteilung der Siedlung aufgeführt.
- **Regierung:** Dieser Eintrag zeigt, wie die Siedlung geführt und regiert wird.
- **Eigenschaften:** Dieser Eintrag führt die üblichen Eigenschaften auf, welche die Siedlung ausmachen.
- **Maximale Stufe von Gegenständen:** In der jeweiligen Siedlung sind Gegenstände dieser oder einer geringeren Stufe käuflich zu erwerben. Die maximale Stufe von Gegenständen hat nicht immer zwangsläufig etwas mit der Größe der Siedlung zu tun, da sogar eine kleine Stadt einen Schwarzmarkt oder begabte Ingenieure beherbergen kann.

Beispiele für Regierungen von Siedlungen

Die folgende Liste enthält nur einige der möglichen Regierungsformen einer Siedlung.

- **Autokratie:** Ein einzelnes Individuum hat die vollständige Kontrolle über die Gesellschaft.
- **Anarchie:** Ohne eine strukturierte Regierung oder Gesetze ist eine Siedlung ein Ort, an dem nahezu alles erlaubt ist.
- **Geheimgesellschaft:** Eine inoffizielle oder illegale Gruppierung beherrscht die Siedlung. Oft agiert eine solche Regierung hinter den Kulissen, während ein Marionettenherrscher den Anschein erweckt, er habe nominell die Kontrolle.
- **Plutokratie:** Die reichsten und einflussreichsten Individuen beherrschen die Siedlung. Oft werden dabei die Armen verspottet.
- **Magokratie:** Ein Individuum oder eine Gruppe mit großer magischer Macht herrscht über die Bürger.
- **Militärherrschaft:** Eine militärische Streitmacht kontrolliert die Siedlung. Es könnte eine ordentliche Siedlung sein, in der das Kriegsrecht ausgerufen wurde, oder eine Basis, die Soldaten beherbergt.
- **Oligarchie:** Die Siedlung wird von einer kleinen Gruppe oder einer bestimmten Klasse von Bürgern geführt.
- **Ratsherrschaft:** Eine Gruppe aus Räten führt die Siedlung, deren Mitglieder entweder gewählt werden oder selbsternannt sind.
- **Utopie:** Die Siedlung wurde auf bestimmten erhabenen Idealen gegründet, und alle Mitglieder der Gesellschaft haben üblicherweise Stimmrecht bei ihrer Regierung.

Beispiele für Eigenschaften von Siedlungen

Die folgende Liste enthält nur einige der möglichen Eigenschaften einer Siedlung.

- **Akademisch:** In dieser Siedlung ist es oft leichter, Forschung zu betreiben, da sie eine große Schule, Forschungseinrichtung oder ein umfangreiches Archiv des Wissens beherbergt.
- **Bürokratisch:** Die Siedlung ist ein albtraumhaftes, verwirrendes und frustrierendes Labyrinth aus Verwaltungsbürokratie und offiziellem Papierkrieg.
- **Finanzzentrum:** Diese Siedlung ist der Standort großer Banken, Handelshäuser, Wechselstuben und anderer mächtiger Finanz- und Handelsorganisationen.
- **Fromm:** Die Siedlung ist einer Gottheit geweiht (welche dieselbe Gesinnung haben muss wie die Gemeinschaft) oder folgt einem bestimmten Glauben.
- **Isoliert:** Die Siedlung ist isoliert, möglicherweise auf physische Weise. Ihre Bürger sind einander absolut treu, was es häufig schwer macht, Geheimnisse über sie zu erfahren.
- **Kultiviert:** Die Siedlung ist wohl bekannt als ein Ort, an dem die Kunst floriert, etwa eine Gesellschaft von Schauspielern und Musikern.
- **Technisch durchschnittlich:** Die Stufe der Technologie, welche die Siedlung verwendet, ist vergleichbar mit der Mehrheit aller anderen Siedlungen.
- **Technisch fortschrittlich:** Die Siedlung produziert und nutzt eine Stufe der Technologie, die andernorts selten ist.
- **Technisch unterentwickelt:** Die Technologie, welche in dieser Siedlung verwendet wird, ist weit rückständiger als andernorts.
- **Berüchtigt:** Die Siedlung hat den Ruf (ob verdient oder nicht), ein frevelhafter Ort zu sein. An solchen Orten ist es üblicherweise leichter, illegale Waren und Dienste zu erwerben.
- **Verschmutzt:** Die magische oder technologische Industrie der Siedlung hat den Untergrund und den Himmel abscheulich verschmutzt.

Beispiele für Siedlungen

Hier werden zwei beispielhafte Siedlungen vorgestellt, die in den Paktwelten vorkommen.

01

Einst eine geschäftige Raumstation im Orbit um Aballon, wurde 01 nach dem Intervall von den einheimischen Anaciten erbaut. Mit ihr sollte der Handel mit Lebensformen von anderen Welten erleichtert werden. Heute haben die meisten von Aballons wichtigsten Handelshäfen Bezirke, die für organische Lebensformen ausgelegt sind, sowie örtlich begrenzte Atmosphärengeneratoren. 01 hätte trotzdem ein wichtiger Handelsknoten bleiben können, wäre sie nicht mit einem merkwürdigen Virus infiziert worden. Der Virus, der die Bezeichnung Bürokratische Subroutine erhielt, scheint darauf zugeschnitten zu sein, Maschinen unglaublich ineffizient werden zu lassen und erfüllt sie mit dem Wunsch nach aufwendigen Hierarchie- und Ritualebenen. Obwohl der Verkehr zu 01 auf Grund einer vollständigen Quarantäne für mechanische Organismen drastisch zurückging, lässt die Regierung Aballons die Station weiterexistieren: In ihren Labors werden seltsame Entdeckungen gemacht, und einige tapfere Händler von anderen Welten kommen nach wie vor dorthin, um ihre fortschrittliche Technologie zu erwerben.

01

RN Raumstation

Bevölkerung 26,013 (33% Androiden, 32% Menschen, 35% andere)

Regierung Oligarchie

Eigenschaften Bürokratisch, Technisch fortschrittlich

Maximale Stufe von Gegenständen 16

Estuar

Am Rand der südlichen Polkappe Akitons gelegen, wurde diese kleine Stadt gegründet, um Schmelzwasser aus dem Eis zu gewinnen und es den Wüstenbewohnern des Planeten zu verkaufen. Estuar hat keinen nennenswerten Gesetzesvollzug, daher zieht es eine große Menge heimlicher Geschäfte an.

ESTUAR

CN Handelsposten

Bevölkerung 2,340 (48% Menschen, 19% Ysoki, 33% andere)

Regierung Geheimgesellschaft

Eigenschaften Technisch durchschnittlich, Berüchtigt

Maximale Stufe von Gegenständen 4

Technologie von Siedlungen

Die meisten städtischen Gebiete sind lebhafte Handels- und Unterhaltungszentren. Die Annehmlichkeiten des Stadtlebens werden üblicherweise durch Technologie ermöglicht, entweder durch fortschrittliche Geräte oder gerade noch funktionierende ältere Modelle. Technologie wird für beinahe jeden Zweck genutzt, von Spitzensicherheitsystemen bis hin zu einfachen Schildern und Verkaufsautomaten. Der Großteil der Technologie, die man in Siedlungen findet, kann in die folgenden vier Kategorien unterteilt werden.

Zivil

Zivile Technologie umfasst alles, was von einer Regierung eingerichtet wurde, um als Teil der Infrastruktur eines Gebiets zu dienen: Straßenbeleuchtung, öffentlicher Personentransport, Postdrohnen, automatisierte Straßenreiniger und vieles mehr Je mehr Leute täglich auf Dienste angewiesen sind, die Technologie dieser Kategorie bietet, desto besser ist sie wahrscheinlich geschützt. Der SG, um ein durchschnittliches Stück ziviler Technologie mit der Fertigkeit Computer oder Technik zu hacken oder lahmzulegen, ist 23.

Kommerziell

Kommerzielle Technologie ist oft massenproduzierte Ware und wird von privaten Bürgern und den meisten Firmen verwendet. Diese Kategorie umfasst persönliche Kommunikationsgeräte, Spielkonsolen, die meisten Sicherheitskameras und elektronischen Türkontrollen und vieles mehr. Der SG, um ein durchschnittliches Stück kommerzieller Technologie mit der Fertigkeit Computer oder Technik zu hacken oder lahmzulegen, ist 18.

Beschränkt

Ob im Besitz des Militärs oder eines gewaltigen Konzerns, beschränkte Technologie ist extrem fortschrittlich und äußerst schwer zu hacken. Diese Kategorie umfasst private Server, Waffenprototypen, teuerste Sicherheitssysteme und Alarmanlagen und vieles mehr. Der SG, um ein durchschnittliches Stück kommerzieller Technologie mit der Fertigkeit Computer oder Technik zu hacken oder lahmzulegen, ist 30.

Maßgeschneidert

Die Verbreitung von Technologie geht Hand in Hand mit der Fähigkeit, sie anzupassen und zu verändern. Ingenieure bauen individuelle Versionen von Fahrzeugen und Hacker funktionieren persönliche Kommunikationsgeräte um, damit sie Dinge tun, für die sie ihre ursprünglichen Schöpfer nie entworfen hatten. Jedes oben beschriebene technische Gerät kann maßgeschneiderte Technologie sein, mit zahlreichen Modifikationen, die es deutlich komplizierter machen, es zu hacken oder lahmzulegen. Der SG, um ein durchschnittliches Stück maßgeschneiderter Technologie mit der Fertigkeit Computer oder Überlebenskunst zu hacken oder lahmzulegen, variiert, kann aber bis zu 40 reichen.

GEBÄUDE

Die folgenden Regeln decken die grundlegenden Bestandteile von Gebäuden ab.

Beleuchtung

In den meisten künstlichen Gebäuden irgendeine Art von Beleuchtung in den Decken und Wänden verbaut. Diese Beleuchtung spendet den Bewohnern genügend Licht, um sehen zu können, und wird oft über einen einfachen Schalter, ein Berührungsfeld oder Sprache gesteuert. Beleuchtung kann üblicherweise von Raum zu Raum an- und ausgeschaltet werden, manchmal kann die Beleuchtung eines Gebäudes aber auch über einen zentralen Hauptschalter deaktiviert werden (der sich üblicherweise in einer Art Kontrollraum oder einem Wartungsbereich). Eine durchschnittliche Beleuchtungsanlage besitzt eine Zerbrechen-RK von 18, eine Härte von 3 und 10 TP (um mehr über die Regeln für das Zerbrechen eines Gegenstands zu erfahren, siehe Seite 408).

Natürliche Höhlen und Gebäude, die von und für Kreaturen mit Dunkelsicht erbaut wurden, haben oft keine künstliche Beleuchtung. Charaktere ohne Dunkelsicht müssen ihre eigene Lichtquelle mitbringen, um sich an solchen Orten zurechtzufinden.

Türen

Die Türen von Gebäuden sind viel mehr als nur Ein- und Ausgänge. Sie können sogar für sich genommen schon Begegnungen sein. Türen kommen in mehreren unterschiedlichen Arten vor. Konsultiere Tabelle 11-10: Türen, um Informationen zu häufigen Arten von Türen zu erhalten.

- **Türen aufbrechen:** Die Türen eines Gebäudes können verschlossen, mit einer Falle versehen, verstärkt, verriegelt, künstlich verschlossen oder manchmal auch einfach nur verklemmt sein. Jeder, außer vielleicht den schwächsten Charakteren, kann eine Tür schlussendlich mit einer großen Waffe wie einem Sturmhammer oder einem anderen schweren Werkzeugen aufbrechen.

  Versuche, eine Tür mit einer Hieb- oder Wuchtwaffe aufzubrechen verwenden die Härte und Trefferpunkte, die in Tabelle 11–10: Türen angegeben werden. Willst du einen SG für das Aufbrechen einer Tür festlegen, verwende die folgenden Richtlinien.

  SG 10 oder niedriger: Eine Tür, die wirklich jeder aufbrechen kann.

  SG 11-15: Eine Tür, die eine starke Person beim ersten Versuch aufbrechen könnte und für die eine durchschnittliche Person wahrscheinlich nur ein oder zwei Versuche braucht.

  SG 16-20: Eine Tür, die fast jeder mit genügend Zeit aufbrechen kann.

  SG 21-25: Eine Tür, die nur von starken oder sehr starken Personen aufgebrochen werden kann, und das wahrscheinlich nicht beim ersten Versuch.

  SG 26 oder höher: Eine Tür, die nur eine außergewöhnlich starke Person aufbrechen kann.
- **Schlösser:** Gebäudetüren sind meist verschlossen, und sie zu umgehen, erfordert dementsprechend die Fertigkeit Technik



(oder andere Mittel). Schlösser sind üblicherweise direkt in die Tür eingelassen, entweder an der den Scharnieren gegenüberliegende Seite oder in der Mitte der Tür. Eingebaute Schlösser (die üblicherweise elektronisch sind) bedienen eine Eisenstange, die aus der Tür in den Rahmen fährt, oder aber eine Eisen- oder schwere Holzstange, die hinter der eigentlichen Tür liegt. Vorhängeschlösser hingegen sind nicht fest eingebaut, sondern hängen an zwei Ringen – einer an der Tür und einer an der Wand. Kompliziertere Schlösser wie Kombinationsschlösser oder Rätselschlösser sind meist in die Tür selbst eingebaut. Eine spezielle Tür könnte über ein Schloss verfügen, das zum Öffnen eine biometrische Signatur erfordert oder dass die richtigen Symbole in der richtigen Reihenfolge über ein Tastenfeld eingegeben werden. Da solche Schlösser keinen Schlüssel benötigen und meist auch größer und komplizierter sind, findet man sie typischerweise an stabileren Türen (starken Holz-, Stein- oder Stahltüren).

Der SG für einen Wurf auf Computer, um ein elektronisches System zu hacken, das eine Tür kontrolliert, oder der Wurf auf Technik, um ein Schloss zu knacken (egal ob mechanisch oder elektronisch), liegt meist zwischen 20 und 40, es gibt aber natürlich auch Schlösser mit einem höheren oder niedrigeren SG. Eine Tür kann mit mehr als einem Schloss versehen sein. In diesem Fall muss jedes Schloss einzeln geknackt werden.

Es geht manchmal schneller, ein Schloss zu knacken, als die gesamte Tür einzureißen. Will ein SC ein Schloss mit einer Waffe zerschlagen, behandle ein durchschnittliches Schloss so, als hätte es eine Härte von 20 und 30 Trefferpunkte. Ein Schloss kann nur zerschlagen werden, wenn es separat von der Tür angegriffen werden kann – ein eingebautes Schloss ist dagegen also immun. In einem bewohnten Gebäude sollte es zu jedem Schloss auch irgendwo einen Schlüssel geben.

Wände

Die Wände von Gebäuden unterscheiden sich stark in ihrem Aufbau und Material, von unbearbeitetem solidem Stein zu verstärkten Raumschiffschotts (es gibt aber auch noch ungewöhnlichere Arten von Wänden). Auch wenn es im Allgemeinen unglaublich schwer ist, sie einzureißen oder hindurchzubrechen, kann man üblicherweise recht leicht hinaufklettern. Tabelle 11-9: Wände enthält Informationen zu den häufigsten Arten von Wänden, die in Gebäuden vorkommen.

- **Betonwände:** Solche Wände sind üblicherweise mindestens 30 cm dick. Betonwände dämmen alle bis auf die lautesten Geräusche.
- **Holzwände:** Holzwände kommen oft als jüngere Ergänzungen bereits vorhandener Bauwerke vor. Sie werden für Tierpferche, Lagerbehältnisse und temporäre Bauwerke verwendet oder um einen größeren Raum in mehrere kleinere aufzuteilen.
- **Raumschiffwände:** Ob Innenwände oder die Schotts, die die Außenwand des Schiffes bilden, diese Wände zählen zu den stärksten überhaupt. Auch wenn sie am häufigsten beim Bau von Raumschiffen verwendet werden, sind sie auch in hochmodernen planetaren Gebäuden allgegenwärtig, etwa bei Forschungsstationen und Militäranlagen.
- **Stahlwände:** Diese Wände werden häufig bei wichtigen Gebäuden verwendet, etwa Tresoren oder ältere Militärhauptquartieren.
- **Unbearbeitete Steinwände:** Behauene Wände entstehen üblicherweise, wenn eine Kammer oder ein Durchgang aus solidem Felsgestein herausgeschlagen wird. Unbearbeiteter Stein ist uneben und selten flach. Die raue Oberfläche von Steinwänden sind häufig voller kleiner Vorsprünge, auf denen Pilze wachsen und Risse, in denen Fledermäuse, unterirdischer Schlangen und Ungeziefer hausen.

TABELLE 11-9: WÄNDE

ART DER WAND	TYPISCHE DICKE	ZERBRECHEN-SG	HÄRTE	TREFFERPUNKTE*	ATHLETIK-SG (ZUM KLETTERN)
Beton	1 m	45	15	540	25
Plastik	12,5 cm	25	8	75	28
Raumschiffschott	12,5 cm	55	35	2.400	25
Raumschiffinneres	1 m	45	30	1.440	20
Stahl	7,5 cm	30	20	90	25
Unbearbeiteter Stein	12,5 cm	65	15	900	15
Holz	15 cm	20	5	60	21

* Pro 3 m x 3m großem Abschnitt.

TABELLE 11-10: TÜREN

ART DER TÜR	TYPISCHE DICKE	HÄRTE	TREFFERPUNKTE	ZERBRECHEN-SG	
				VERKLEMMT	VERSCHLOSSEN
Holz	4 cm	5	15	16	18
Plastik	5 cm	8	30	22	24
Stein	10 cm	15	60	28	28
Stahl	5 cm	20	60	28	28
Luftschleusentür	10 cm	35	160	40	40
Schloss	–	20	30	–	–

TABELLE 11-11: HÄRTE UND TREFFERPUNKTE VON MATERIALIEN

MATERIAL	HÄRTE	TREFFERPUNKTE (PRO 2,5 CM DICKE)
Glas	1	1
Stoff, Papier oder Seil	0	2
Eis	0	3
Leder oder Fell	3	5
Holz	5	10
Plastik	8	15
Keramik	10	10
Transparentes Aluminium	10	15
Stein oder Beton	15	15
Eisen oder Stahl	20	30
Adamantlegierung	30	40
Nanokarbon	35	60
Polykarbonblech	45	60
Reines Adamant	50	80

MATERIALIEN

Materialien wie Glas und Holz kommen auf terrestrischen Siedlungen häufig vor, aber andere Substanzen sind ein wenig ungewöhnlicher. Eine Liste der Härten und Trefferpunkte oft verwendeter Substanzen findet sich in Tabelle 11-11: Härte und Trefferpunkte von Materialien

- **Adamantlegierungen und reines Adamant:** Adamant ist ein wertvolles Metall, das auf Asteroiden und Planeten in der gesamten Galaxis gewonnen wird. Manchmal wird es mit anderen Metallen (wie Eisen oder Stahl) zu Legierungen verbunden, die sehr widerstandsfähig sind. Eine dieser Legierungen wird Glauzit genannt. Gegenstände, die aus reinem Adamant bestehen, sind unglaublich wertvoll, denn sie sind nur schwer zu zerstören.
- **Nanokarbon:** Nanokarbon besteht aus Kohlenstoffatomen, die zu mikroskopischen zylindrischen Nanostrukturen zusammengefügt wurden, und besitzt Eigenschaften, die auf zahlreichen Gebieten genutzt werden können. Nanokarbon kommt in Elektronik bis hin zu Textilien fast überall vor.
- **Polykarbonblech:** Polykarbonblech ist leicht zu verformen, aber zugleich extrem widerstandsfähig. Es wird aus einem Polymer hergestellt, das bei extrem hohen Temperaturen in Form gebracht wird. Es ist eine stärkere Art von Kunststoff, der auch transparent sein kann. Dadurch ist Polykarbonblech auch eine gute Wahl für die Aussichtsfenster von Raumschiffen des Militärs.
- **Transparentes Aluminium:** Diese Verbindung besteht aus Aluminium, Sauerstoff und Stickstoff. Robuster als Glas, aber trotzdem durchsichtig, wird dieses Material allgemein als Fenster von Raumschiffen und Raumstationen verwendet

GEGENSTÄNDE ZERBRECHEN

Um einen Gegenstand zu zerbrechen, gibt es zwei Vorgehensweisen: Man kann ihn mit einer Waffe zerschmettern oder mit roher Gewalt zerbrechen.

Einen Gegenstand zerschmettern

Mit einer Waffe die Waffe eines Gegners oder einen erreichbaren Gegenstand am Körper des Gegners zu zerschmettern, wird durch das Kampfmanöver Gegenstand zerschmettern (siehe Seite 246) erreicht. Einen nicht getragenen Gegenstand zu zerschmettern, funktioniert ähnlich, außer dass dieser Angriffswurf gegen die Rüstungsklasse des Gegenstands durchgeführt wird.

- **Härte:** Jeder Gegenstand besitzt eine Härte – eine Zahl, welche darstellt, wie gut er Schaden widersteht. Immer wenn ein Gegenstand Schaden nimmt, wird seine Härte von diesem Schaden subtrahiert. Nur Schaden, der über seine Härte hinausgeht, wird von den Trefferpunkten des Gegenstands abgezogen. Im Schnitt besitzt ein robustes Stück Ausrüstung (wie eine Waffe oder eine Rüstung) eine Härte von 5 + 2 × seiner Gegenstandsstufe. Jedes andere Ausrüstungsstück besitzt eine Härte von 5 + ihrer Gegenstandsstufe.



- **Rettungswürfe:** Effekte, die Schaden verursachen, fügen nicht getragenen Gegenständen allgemein normal Schaden zu, fügen allerdings Gegenständen, die gehalten oder getragen werden, keinen Schaden zu, außer der Effekt besagt ausdrücklich etwas anderes. Effekte, die etwas anderes tun als Schaden zuzufügen, betreffen Gegenstände nur dann, wenn ihre Beschreibung dies ausdrücklich besagt (was meist nur bei Zaubern der Fall ist) oder in der Beschreibung des Rettungswurfs des Effekts auf „(Gegenstand)“ verwiesen wird. Der Gesamt-Rettungswurfbonus eines Gegenstands auf Zähigkeits-, Reflex- und Willenswürfe entspricht seiner Zauberstufe oder Gegenstandsstufe. Ein Gegenstand, der gehalten oder getragen wird, verwendet den Rettungswurfbonus der Kreatur, die ihn trägt, sofern dieser Bonus besser ist als sein eigener. Gegenstände mit einer Zauberstufe oder Gegenstandsstufe von 0 erhalten keine Rettungswürfe, wenn sie nicht getragen werden.
- **Rüstungsklasse:** Nicht getragene Gegenstände sind leichter zu treffen als Kreaturen, da sie sich üblicherweise nicht bewegen, aber viele sind robust genug, um einen Teil des verursachten Schadens abzuschütteln. Die Rüstungsklasse eines Gegenstands entspricht 10 + einem Modifikator, der von seiner Größenkategorie abhängt (siehe Tabelle 11–12: Größe und Rüstungsklasse von Gegenständen) + seinem Geschicklichkeitsmodifikator. Ein unbelebter Gegenstand besitzt nicht nur eine Geschicklichkeit von 0 (Modifikator –5), sondern auch einen zusätzlichen Malus von –2 auf seine RK. Wenn eine Kreatur außerdem eine Volle Aktion ausführt, um einen gezielten Schlag anzubringen, trifft sie mit einer Nahkampfwaffe automatisch und erhält einen Bonus von +5 bei einem Angriffswurf mit einer Fernkampfwaffe.
- **Trefferpunkte:** Die Gesamtzahl der Trefferpunkte eines Gegenstands hängt von seiner Stufe ab und wird auf Grund weiterer Kriterien modifiziert. Im Schnitt besitzt ein robustes Stück Ausrüstung (wie eine Waffe oder eine Rüstung) eine Anzahl Trefferpunkte in Höhe von 15 + 3 × ihrer Gegenstandsstufe. Jedes andere Ausrüstungsstück besitzt eine Anzahl Trefferpunkte in Höhe von 5 + seiner Gegenstandsstufe. Jeder Gegenstand der 15. Stufe oder höher erhält 30 Trefferpunkte zusätzlich. Besonders große Gegenstände haben separate Gesamt-Trefferpunkte für unterschiedliche Abschnitte. Gegenstände haben keine Ausdauerpunkte.

  Beschädigte Gegenstände: Ein beschädigter Gegenstand bleibt funktional (auch wenn er den Zustand Beschädigt besitzt; siehe Seite 273), bis die Trefferpunkte des Gegenstands auf 0 reduziert wurden und er somit zerstört wird. Beschädigte (aber nicht zerstörte) Objekte können mit der Fertigkeit Technik oder einigen Zaubern repariert werden.

  Ineffektive Waffen: Bestimmte Waffen können bestimmten Gegenständen effektiv keinen Schaden zufügen. Die meisten Nahkampfwaffen niedriger Stufen haben kaum Auswirkungen auf Metallwände und -türen. Gewisse Ausrüstungsstücke wurden allerdings dazu entworfen, durch Metall zu schneiden.

  Immunitäten: Gegenstände sind immun gegenüber nichttödlichem Schaden und kritischen Treffern.

  Verwundbarkeit gegenüber bestimmten Angriffen: Bestimmte Angriffe sind besonders wirksam gegen manche Gegenstände. In diesen Fällen verursachen Angriffe das Doppelte ihres normalen Schadens und ignorieren vielleicht sogar die Härte des Gegenstands.

Gegenstände mit Kraft zerbrechen

Wenn ein Charakter versucht, einen Gegenstand mit plötzlicher Gewalt zu zerbrechen, statt Schaden zu verursachen, führt er einen Stärkewurf durch (statt Angriffs- und Schadenswürfe durchzuführen, wie beim Kampfmanöver Gegenstand zerschmettern), um zu ermitteln, ob er erfolgreich ist. Da Härte den Zerbrechen-SG eines Gegenstands nicht betrifft, hängt dieser Wert eher vom Aufbau des fraglichen Gegenstands ab als dem Material, aus dem er besteht. Konsultiere Tabelle 11–13: SG zum Zerbrechen von Gegenständen, die eine Liste häufiger Zerbrechen-SG zu erhält.

Sobald ein Gegenstand die Hälfte seiner Trefferpunkte verloren hat, erhält der Gegenstand den Zustand Beschädigt (siehe Seite 273) und der SG, um ihn zu zerbrechen, sinkt um 2.

Größere und kleinere Kreaturen erhalten Boni und Mali auf Stärkewürfe, um Gegenstände zu zerbrechen, wie folgt: Mini –16, Winzig –12, Sehr klein –8, Klein –4, Groß +4, Riesig +8, Gigantisch +12, Kolossal +16.

TABELLE 11–12: GRÖSSE UND RÜSTUNGSKLASSE VON GEGENSTÄNDEN

GRÖSSENKATEGORIE	RK-MODIFIKATOR
Kolossal	–8
Gigantisch	–4
Riesig	–2
Groß	–1
Mittel	+0
Klein	+1
Sehr klein	+2
Winzig	+4
Mini	+8

TABELLE 11-13: SG ZUM ZERBRECHEN VON GEGENSTÄNDEN

VORHABEN	STÄRKE-SG
Aufbrechen einer Holztür	16
Sprengen von Seilfesseln	20
Sprengen von Stahlfesseln	25
Aufbrechen einer Stahltür	28
Verbiegen von Nanokarbonstangen	35

FALLEN

Uralte außerirdische Ruinen und Konzernbürogebäude sind gleichermaßen mit Fallen und Verteidigungsmechanismen gespickt, die wertvolle Waren, Personal und Informationen schützen sollen. Darüber hinaus kommen Charaktere auf ihren Abenteuern manchmal in Situationen, die ebenso gefährlich sind wie Fallen, auch wenn sie nicht absichtlich als solche geplant waren: eine ungeschützte Energieleitung an einem beschädigten Schiff könnte sich für jemand Unvorsichtiges als gefährlich herausstellen, ebenso eine aus dem Gleichgewicht geratene Antigravplatte, welche einen Ahnungslosen bei hohen Geschwindigkeiten gegen eine Wand schleudern könnte. Ob solche Dinge absichtlich, zufällig oder einfach nur situationsbedingt gefährlich sind, sie alle werden durch dieselben Regeln dargestellt.

EINE FALLE ENTDECKEN

Ein Charakter kann nach Fallen suchen, indem er die Fertigkeit Wahrnehmung einsetzt. Vergleiche das Ergebnis des Wahrnehmungswurfs des suchenden Charakters mit dem Wahrnehmungs-SG der Falle. Bei einem Erfolg bemerkt der Charakter die Falle.

EINE FALLE AUSLÖSEN

Alle Fallen haben einen festgelegten Auslöser. Wenn es den Charakteren nicht gelungen ist, eine Falle zu entdecken, als sie einen Bereich erkundet haben, könnte die Falle schon allein durch ihre Bewegungen ausgelöst werden, etwa wenn sie auf eine Bodenplatte treten oder sich durch einen magischen Sensor bewegen. Manche Fallen haben wiederum Berührungsauslöser. Solche Fallen werden nur ausgelöst, wenn ein Charakter absichtlich eine Aktion aufwendet, welche direkt die Umgebung manipuliert – etwa indem er eine Tür öffnet oder an einer Kette zieht.

EINE FALLE ENTSCHÄRFEN

Charaktere können versuchen, analoge und technologische Fallen mit der Fertigkeit Technik zu entschärfen, magische Fallen mit der Fertigkeit Mystik, und die meisten Mischfallen mit einer der beiden Fertigkeiten. Einige Fallen erfordern andere Fertigkeiten, um deaktiviert zu werden. Wenn eine Falle beispielsweise vom Kontrollmodul eines Computers gesteuert wird, müssen Charaktere die Fertigkeit Computer besitzen, um das Kontrollmodul zu hacken und den Computer davon abzuhalten, die Falle auszulösen. Für manche Fallen kann auch mehr als eine Fertigkeit eingesetzt werden, um sie zu entschärfen. Oft haben diese Fertigkeitswürfe unterschiedliche SG und unterschiedliche Ergebnisse (wodurch die Falle möglicherweise nicht vollständig entschärft wird). Andere Fallen erfordern zur Entschärfung mehrere Fertigkeitswürfe. Die erforderlichen Fertigkeiten zum Entschärfen einer Falle (und die Methode, mit der sie deaktiviert werden) werden in den Spielwerten der Falle aufgeführt.

Ein Charakter muss eine Falle zuerst entdecken, um sie entschärfen zu können, denn nur wenn er bestimmte Details der Falle erkennt, kann der Charakter auch die richtigen Gegenmaßnahmen ergreifen. Sogar wenn eine Falle schon ausgelöst wurde, können Charaktere trotzdem versuchen, sie zu deaktivieren. Manche Fallen stellen keine Gefahr mehr dar, sobald sie einmal ausgelöst wurden, aber die SC könnten vielleicht die anhaltenden Effekte der Falle aufzuhalten, sofern es sie gibt. Andere Fallen könnten auch gar keine anhaltenden Effekte haben, sich aber nach einer bestimmten Zeit wieder zurücksetzen. Charaktere können während dieser Zeit trotzdem versuchen, die Falle zu entschärfen.

ERFAHRUNG ERHALTEN

Charaktere erhalten Erfahrungspunkte (EP), wenn sie eine Falle überwinden, ob sie diese nun entschärfen, entdecken und umgehen oder einfach ihre Effekte ertragen. Die EP für eine Falle entsprechen den EP für ein Monster desselben HG (siehe Tabelle 11–3: Erfahrungspunktebelohnungen auf Seite 390).

DIE ELEMENTE EINER FALLE

Fallen werden durch Spielwerte mit den folgenden Informationen vorgestellt. Einträge, die mit „optional“ versehen sind, erscheinen nur dann, wenn sie relevant sind.

- **Bezeichnung und HG:** Dies zeigt den Namen und den HG der Falle.
- **EP:** Dies zeigt die Menge an EP, die Charaktere für das Überwinden der Falle erhalten.
- **Typ:** Eine Falle kann analog, magisch, technologisch oder eine Mischung aus magisch und technologisch sein. Analoge Fallen verwenden keinerlei fortschrittliche Technologie oder elektrische Energiequellen. Magische Fallen nutzen mystische Energie, um ungewöhnliche Effekte hervorzubringen. Technologische Fallen nutzen Computer, um andere elektronische Mechanismen und Waffen gegen ihre Opfer einzusetzen. Mischfallen verbinden Magie und Technologie miteinander.
- **Wahrnehmung:** Dies ist der SG zum Entdecken der Falle mittels Wahrnehmung.
- **Entschärfen:** Dies ist der SG zum Entschärfen der Falle mittels der aufgeführten Fertigkeit oder Fertigkeiten.
- **Auslöser:** Der Auslöser einer Falle bestimmt, wann sie ausgelöst wird. Sofern nicht anders angegeben, lösen Kreaturen, die kleiner sind als Sehr klein, normalerweise keine Fallen aus. Es gibt verschiedene Arten, wie eine Falle ausgelöst werden kann.
- *Berührung:* Ein Berührungsauslöser wird aktiviert, sobald eine Kreatur einen mit der Falle versehenen Gegenstand berührt oder (wie etwa eine Computerkonsole) zu benutzen versucht.
- *Nähe:* Ein Annäherungsauslöser wird aktiviert, wenn eine Kreatur sich der Falle bis auf eine bestimmte Entfernung nähert. Annäherungszünder können Kreaturen auf unterschiedliche Weisen registrieren (wie in Klammern angegeben). Ein Auslöser mit beispielsweise Nähe (Visuell) wird aktiviert, wenn er das Ziel sehen kann, ein Auslöser mit Annäherung (Geräusch) wird aktiviert, wenn es in seiner Nähe genügend Geräusche gibt, und ein Auslöser mit Annäherung (Wärme) bemerkt die Körperwärme einer Kreatur.
- *Ort:* Ein Ortsauslöser wird aktiviert, wenn eine Kreatur einen bestimmten Bereich betritt.
- **Initiative (Optional):** Manche Fallen würfeln ihre Initiative aus, um zu bestimmen, wann sie während einer Kampfrunde aktiviert werden.
- **Wirkungsdauer (Optional):** Verfügt eine Falle über eine Wirkungsdauer, die länger anhält als Augenblicklich, wird dies hier angegeben. Eine solche Falle erzeugt ihren Effekt über mehrere Runden in ihrem Zug in der Initiativereihenfolge.
- **Rücksetzer**: Dies führt die Zeit auf, die eine Falle braucht, um sich wieder automatisch zurückzusetzen. Ein unmittelbarer Rücksetzer erfordert keine Zeit, was bedeutet, dass die Falle jede Runde ausgelöst werden kann. Manche Fallen haben einen manuellen Rücksetzer, was bedeutet, dass jemand die Falle von Hand zurücksetzen muss. Eine Falle mit dem Eintrag Rücksetzer „keiner“ ist eine Falle mit nur einer Anwendung. Sogar wenn eine Falle zurückgesetzt wird, kann die Gruppe nur einmal EP dafür erhalten, sie überwunden zu haben. SC können versuchen, eine Falle während der Zeit, die sie zum Zurücksetzen braucht, zu entschärfen. Dabei sind sie viel weniger gefährdet, da sie nicht riskieren, die Falle auszulösen. Sie können daher 20 nehmen (siehe Seite 133), solange sie genügend Zeit haben, um 20 zu nehmen, bevor die Falle wieder zurückgesetzt ist!
- **Umgehung (Optional):** Manche Fallen verfügen über einen Umgehungsmechanismus, mit dem der Hersteller oder andere Benutzer die Falle zeitweise außer Kraft setzen können. Dies kann ein Schloss sein (dessen Entschärfung einen erfolgreichen Wurf auf Technik erfordert), ein verborgener Schalter (dessen Entdeckung einen erfolgreichen Wurf auf Wahrnehmung erfordert), ein verstecktes Schloss (dessen Entdeckung einen erfolgreichen Wurf auf Wahrnehmung und dessen Ent-



schärfung einen erfolgreichen Wurf auf Technik erfordert) oder eine sonstige andere Methode (wie etwa ein Tastenfeld, das entweder den richtigen Passcode oder einen erfolgreichen Wurf auf Computer erfordert, um gehackt zu werden). Die Einzelheiten des Umgehungsmechanismus und alle erforderlichen Fertigkeitswürfe zur Aktivierung der Umgehung werden in diesem Eintrag vermerkt.

- **Effekt:** Dies beschreibt den Effekt, den die Falle auf jene hat, die sie auslösen. Dabei handelt es sich entweder um Schaden oder den Effekt eines Zaubers, auch wenn manche Fallen spezielle Effekte verursachen (wie zum Beispiel bewusstseinsverändernde Gase). Manche Fallen (besonders solche mit Wirkungsdauer) haben einen Erstern Effekt, der in der Runde auftritt, in welcher die Falle ausgelöst wird, und einen Zweiten Effekt, der in folgenden Runden auftritt. Dieser Eintrag gibt den Angriffsbonus der Falle an (sofern es einen gibt), den Schaden, den die Falle verursacht, welchen Rettungswurf das Ziel durchführen muss, um die Effekte der Falle zu vermeiden oder abzuschwächen, und sonstige notwendige Informationen.

  Mehrere Ziele: Eine Falle betrifft normalerweise nur eine einzige Kreatur (üblicherweise diejenige, die sie ausgelöst hat). Falls eine Falle mehrere Ziele betrifft, beschreibt ihr Eintrag, welche.

  Nie verfehlend: Manche Fallen können nicht umgangen werden. Eine solche Falle besitzt keinen Angriffsbonus oder Rettungswurf um sie zu vermeiden (aber möglicherweise erlauben sie einen Rettungswurf, mit dem ihr Schaden reduziert werden kann). Sie hat immer eine Verzögerung beim Auslösen.

  Verzögerung beim Auslösen: Die Effekte mancher Fallen treten nicht sofort auf. Eine Verzögerung beim Auslösen beschreibt die Zeit zwischen dem Auslösen der Falle und dem Verursachen ihres Schadens.

EINE FALLE ENTWERFEN

Um eine neue Falle zu entwerfen, entscheide zuerst, welchen HG sie haben soll und konsultiere Tabelle 11–14: Spielwerte von Fallen auf Seite 412, um einige Orientierungshilfen für die verschiedenen Werte einer Falle mit diesem HG zu erhalten. Dies sind aber nur Richtlinien. Passe die Spielwerte einer Falle ruhig an, auch wenn du es vermeiden solltest, sie zu Werten zu verändern, die einem HG entsprechen, der um 2 höher ist als der HG der Falle.

- **SGs für Würfe auf Wahrnehmung und zum Entschärfen:** Alle Fallen erfordern Würfe auf Wahrnehmung und zum Entschärfen. Erfordert das Entschärfen einer Falle mehrere Würfe, verwende den SG einer Falle mit einem HG, der um 2 geringer ist als deine Falle. Verfügt die Falle über einen Umgehungsmechanismus, verwende diesen SG auch, um die Umgehung zu entdecken und entschärfen.
- **Initiative:** Sollte es wichtig sein, wann deine Falle im Kampf agiert, verwende diesen Bonus, um die Initiative der Falle zu ermitteln.
- **ERK/KRK:** Falls die mechanischen Teile deiner Falle angegriffen werden können, helfen diese Werte dabei zu bestimmen, wie leicht sie zu treffen sind.
- **Gute und schlechte Rettungswürfe:** Sollten SC gegen die Falle spezielle Angriffe einsetzen, die Gegenstände zum Ziel haben können, können diese Werte für die Zähigkeits- und Reflexwürfe der Falle verwendet werden. Du entscheidest, welcher ein guter Rettungswurf und welcher ein schlechter Rettungswurf für deine Falle ist. Fallen brauchen normalerweise keine Willenswürfe, aber falls nötig ist der Willenswurf einer Falle ein schlechter Rettungswurf.
- **TP:** Essentielle Teile einiger Fallen können beschädigt werden und sollten die aufgeführte Anzahl an Trefferpunkten besitzen. Fallen sind immun gegen alles, gegen das ein Gegenstand immun ist, außer es ist etwas anderes vermerkt. Fallen haben auch eine Härte, je nach ihrem Material. Eine Falle, deren TP auf 0 sinken, wird zerstört. Die Zerstörung einer Falle könnte eine finale Komponente der Falle auslösen, zum Beispiel eine Explosion. Fallen haben niemals Ausdauerpunkte.
- **Angriff und Schaden:** Diese Tabelle führt den Angriffsbonus der Falle und ihren durchschnittlichen Schaden auf, sofern es einen gibt. Möglicherweise solltest du diesen Schaden verringern, wenn eine Falle mehrere Angriffe besitzt oder mehrere Ziele betrifft.
- **SG von Rettungswürfen:** Wirkt sich eine Falle mit einem Wirkungsbereich, einem Zauber einem Gift oder einer sonstigen besonderen Fähigkeit auf ihre Opfer aus, verwende die aufgeführten SG für den jeweiligen Rettungswurf.

TABELLE 11-14: SPIELWERTE VON FALLEN

HG	SG FÜR WAHRNEHMUNG	SG ZUM ENTSCHÄRFEN	INITIATIVE	ERK/KRK	GUTER RETTUNGSWURF	SCHLECHTER RETTUNGSWURF	TP	ANGRIFF	SCHADEN	SG VON RETTUNGSWÜRFEN
1/2	17	12	+4	9/13	+3	+0	12	+9	2W6	11
1	21	16	+6	10/14	+4	+1	19	+11	3W6	12
2	23	18	+7	12/16	+5	+2	25	+12	4W6	13
3	24	19	+8	13/17	+6	+3	38	+13	6W6	14
4	26	21	+9	15/19	+7	+4	50	+14	4W10+2	15
5	27	22	+10	16/20	+8	+5	69	+15	4W12+4	15
6	29	24	+11	17/21	+9	+6	88	+17	6W12	16
7	30	25	+12	18/22	+10	+7	107	+19	8W10	17
8	32	27	+14	19/23	+11	+8	125	+20	8W12	18
9	33	28	+15	21/25	+12	+9	144	+22	10W10+5	18
10	35	30	+16	22/26	+13	+10	163	+23	10W12	19
11	36	31	+17	23/27	+14	+11	181	+24	12W12	20
12	38	33	+19	25/29	+15	+12	200	+27	12W12+5	21
13	39	34	+20	26/30	+16	+13	225	+28	14W12	21
14	41	36	+21	27/31	+17	+14	250	+29	14W12+7	22
15	42	37	+22	28/32	+18	+15	275	+30	14W12+15	23
16	44	39	+23	29/33	+19	+16	300	+31	16W12+15	24
17	45	40	+24	30/34	+20	+17	338	+32	16W12+30	24
18	47	42	+26	31/35	+21	+18	375	+33	16W12+45	25
19	48	43	+27	32/36	+22	+19	413	+34	16W12+60	26
20	50	45	+28	34/38	+23	+20	463	+35	16W12+75	27

BEISPIELFALLEN

Die folgenden Beispielfallen sind nach HG sortiert.

Fallgrube (HG 1/2)

Eine 3 m x 3 m große Falltür öffnet sich, sobald sich eine Kreatur daraufbewegt, und lässt Opfer in eine 6 m tiefe Grube fallen.

FALLGRUBE **HG 1/2**

EP 200

Typ analog; **Wahrnehmung** (SG 17); **Entschärfen** Technik (SG 12, um die Falltür zu öffnen, oder SG 18, um die Falltür zu verschließen und zu verkeilen)

Auslöser Ort; **Rücksetzer** manuell

Effekt 6 m tiefe Fallgrube (2W6 Fallschaden); Reflexwurf (SG 11) keine Wirkung; mehrere Ziele (alle Ziele in einem 3 m x 3 m großen Bereich)

Laserfalle (HG 1)

Sobald die Sensoren Bewegungen in einem mit dieser Falle versehenen Raum registrieren, öffnet sich eine Wandplatte und ein verankertes Lasergewehr eröffnet das Feuer auf die auslösende Kreatur.

LASERFALLE **HG 1**

EP 400

Typ technologisch; **Wahrnehmung** (SG 21); **Entschärfen** Technik (SG 15, um die Bewegungssensoren zu deaktivieren)

Auslöser Ort; **Rücksetzer** 1 Minute

Effekt Laser +11 Fernkampf (3W6+1 Feu)

Elektroschockkonsolenfalle (HG 3)

Wenn eine ahnungslose Kreatur die mit dieser Falle versehene Konsole berührt, wird eine Ladung ausgelöst, die der auslösenden Kreatur einen elektrischen Schlag verpasst.

ELEKTROSCHOCKKONSOLENFALLE **HG 3**

EP 800

Typ technologisch; **Wahrnehmung** (SG 24); **Entschärfen** Technik (SG 19, um die Schockplatinen zu deaktivieren)

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** sofort; **Umgehung** drahtloser Schlüsselkartenleser (Computer mit SG 19 zum Hacken)

Effekt Lichtbogen (6W6 Elk); Reflex SG 14 halbiert

Müllpressenfalle (HG 5)

Diese Falle besteht aus mehreren 1,5 m x 1,5 m großen Falltüren, die sich öffnen, wenn eine Kreatur auf einer davon steht. Das Opfer fällt eine 18 m lange Rutsche hinunter und in eine 9 m x 9 m große Müllpresse geworfen, die nur einen einzigen verschlossenen Ausgang in einer Ecke besitzt. Der Raum ist voller Abfall und der Boden ist schwieriges Gelände. Eine Runde später beginnen sich zwei der Wände des Raumes in ihrem Zug in der Initiativereihenfolge aufeinander zu zu bewegen. Pro Runde verringert sich die Breite des Raums um 3 m (auf 6 m in der ersten Runde, und so weiter). In der ersten Runde verursacht dies bei allen nichtamorphen Kreaturen im Raum 2W6 Wuchtschaden. Der Schaden erhöht sich auf 8W6 in der zweiten Runde und auf 32W6 in der dritten Runde. In der vierten Runde öffnet sich der Ausgang der Müllpresse, um den gepressten Abfall herauszulassen. Eine Kreatur kann die schlüpfrige Rutsche mit einem erfolgreichen Wurf auf Athletik (SG 32) wieder hinaufklettern. Die Zahnräder, die den Pressenmechanismus bewegen, haben ERK 14, KRK 20, Härte 20 und 69 Trefferpunkte.

MÜLLPRESSENFALLE **HG 5**

EP 1.600

Typ technologisch; **Wahrnehmung** (SG 27); **Entschärfen** Technik (SG 19, um die Presse für 1 Runde außer Kraft zu setzen, oder SG 25, um die Ausgangstür zu öffnen)

Auslöser Ort; **Init** +10; **Wirkungsdauer** 7 Runden; **Rücksetzer** 1 Minute

Erster Effekt mehrere 18m lange Rutschen (3W6 Fallschaden); Reflex (SG 18) keine Wirkung; mehrere Ziele (alle Ziele in einem von mehreren 1,5 m x 1,5 m großen Bereichen); **Zweiter Effekt** Pressenwände (9 m x 9 m großer Raum verkleinert sich um 3 m pro Runde, 2W6 Wucht in der ersten Runde, 8W6 W in der zweiten Runde und 32W6 W in der dritten Runde); Reflex (SG 15) halbiert; nie verfehlend; Verzögerung beim Auslösen (1 Runde); mehrere Ziele (alle nichtamorphen Ziele im Raum)

Gedankensporenfalle (HG 6)

Sobald die Sensoren eine Bewegung registrieren, gibt eine Lüftungsöffnung eine Sporenwolke frei, die sich auf den Verstand der auslösenden Kreatur auswirkt.



GEDANKENSPORENFALLE HG 6

EP 2.400

Typ misch; **Wahrnehmung** (SG 29); **Entschärfen** Technik (SG 24, um die Lüftungsöffnung zu verschließen) oder Mystik (SG 24, um die Sporen zu neutralisieren)

Auslöser Ort; **Rücksetzer** 1 Stunde

Effekt Sporen (für 1W4 Stunden Malus von –4 auf Attributswürfe, Fertigkeitswürfe und Rettungswürfe, die auf Intelligenz, Weisheit und Charisma basieren; dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt); Willen (SG 16) keine Wirkung; mehrere Ziele (alle Ziele in einem 9 m großen Kegel)

Hackerfluchfalle (HG 7)

Sobald ein nicht autorisierter Benutzer versucht, die mit dieser Falle versehene Computerkonsole zu hacken, lädt sich ein magisches Fluchskript auf technische Geräte in der Nähe herunter, die daraufhin Fluchgehackt sind. Eine Kreatur, die einen Fluchgehackten Gegenstand nutzt, erhält einen Malus von –4 auf Angriffswürfe (wenn er eine Waffe ist), RK (wenn er eine Rüstung ist), Fertigkeitswürfe (wenn er bei Fertigkeitswürfen verwendet wird), und so weiter. Der Virus repliziert sich in anderen technischen Gegenständen, sobald sie entweder einen Fluchgehackten Gegenstand oder eine Kreatur berühren, die einen solchen bei sich trägt. Dieser Fluch hält an, bis er durch *Leiden entfernen* oder ähnliche Magie oder durch einen erfolgreichen Wurf auf Computer (SG 35), der pro Gegenstand 10 Minuten in Anspruch nimmt, entfernt wird.

HACKERFLUCHFALLE HG 7

EP 3.200

Typ misch; **Wahrnehmung** (SG 30); **Entschärfen** Computer (SG 25, um den Viruscode umzuschreiben) oder Mystik (SG 25, um den Fluch zu bannen)

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** 1 Minute

Effekt Fluch (technische Gegenstände werden Fluchgehackt; dies ist ein Flucheffekt); Willen (SG 17) keine Wirkung (nur Gegenstände der 8. Stufe oder höher; Gegenstände niedrigerer Stufen erhalten keinen Rettungswurf); mehrere Ziele (technische Gegenstände aller Kreaturen innerhalb von 18 m von der Konsole)

Explosionsfalle (HG 9)

Sobald die Falle eine lebende Kreatur innerhalb von 1,5 m registriert, explodiert sie.

EXPLOSIONSFALLE HG 9

EP 6.400

Typ technologisch; **Wahrnehmung** (SG 33); **Entschärfen** Technik (SG 28, um den Sprengstoff zu entschärfen)

Auslöser Nähe (Wärme, 1,5 m); **Rücksetzer** keiner

Effekt Explosion (8W12 F); Reflex (SG 18) halbiert; mehrere Ziele (alle Ziele in einem Radius von 6 m)

Nanoflechettewerferfalle (HG 11)

Sobald die Sensoren Bewegungen in dem mit dieser Falle versehenen Raum registrieren, verschließen sich die Türen. Fünf Wandblenden öffnen sich in ihrem Zug in der Initiativereihenfolge und feuern Nanoflechettes auf jeden im Raum ab. Die Falle verschießt ihre Nanoflechettes 10 Runden lang, außer alle Blenden wurden geschlossen oder zerstört. Eine Blende besitzt ERK 23, KRK 27, ZÄH +14, REF +11, Härte 10 und 40 Trefferpunkte. Das Verschließen oder zerstören einer Blende verringert den verursachten Schaden um 1W12.

NANOFLECHETTEWERFERFALLE HG 11

EP 12.800

Typ technologisch; **Wahrnehmung** (SG 36); **Entschärfen** Technik (SG 29, um eine Blende zu verschließen, oder SG 35, um eine Tür zu öffnen)

Auslöser Ort; **Init** +17; **Wirkungsdauer** 10 Runden; **Rücksetzer** 1 Minute

Effekt Nanoflechettes +25 Fernkampf (6W12 S); mehrere Ziele (alle Ziele im Raum)

Gehorsamkeitsimplantatfalle (HG 12)

Sobald die Falle eine Kreatur innerhalb von 3 m sieht, implantiert eine Lanzette einen magischen Mikrochip in der auslösenden Kreatur. Diese fällt daraufhin unter die telepathische Kontrolle des Schöpfers der Falle, gemäß *Person beherrschen* (wirkt sich aber auf jede Kreatur aus). Den Chip sicher zu entfernen, dauert einen 1-minütigen chirurgischen Eingriff und einen erfolgreichen Wurf auf Medizin (SG 28). Ein Fehlschlag verursacht 3W6 Hiebschaden und das Implantat bleibt, wo es ist. Ein implantierter Chip verhindert, dass der Zaubereffekt mit magischen Mitteln beendet wird. Jeder spätere erfolgreiche Rettungswurf (wie etwa beim Widerstand gegen einen Befehl) setzt den Zaubereffekt für 1 Runde aus, statt ihn zu beenden.

GEHORSAMKEITSIMPLANTATFALLE HG 12

EP 19.200

Typ misch; **Wahrnehmung** (SG 38); **Entschärfen** Technik (SG 33, um die Lanzette zu deaktivieren) oder Mystik (SG 33, um das Implantat zu neutralisieren)

Auslöser Nähe (visuell, 3 m); **Rücksetzer** manuell

Effekt Lanzette +27 Nahkampf (3W6+10 S plus *Person beherrschen*); Willen (SG 21) keine Wirkung durch Effekt *Person beherrschen*

Auflösungskammerfalle (HG 14)

Sobald organische Materie den mit dieser Falle versehenen Raum betritt, durchdringt diesen 1 Runde später ein Auflösungsstrahl, der alles in seinem Innern atomisiert.

AUFLÖSUNGSKAMMERFALLE HG 14

EP 38.400

Typ technologisch; **Wahrnehmung** (SG 41); **Entschärfen** Technik (SG 36, um den Strahl zu deaktivieren)

Auslöser Ort; **Rücksetzer** 1 Minute

Effekt Auflösungsstrahl (14W12); Zähigkeit (SG 22) verringert Schaden auf 4W12; Verzögerung beim Auslösen (1 Runde); mehrere Ziele (alle Ziele im Raum)

Seelenuploadfalle (HG 17)

Eine Minute nachdem lebende Kreaturen den mit dieser Falle versehenen Raum betreten, werden sie mit Energie beschossen, die ihre Seelen digitalisiert, entfernt und ihre Körper zu leblosen Hüllen macht. Die digitalisierten Seelen werden in Datenmodule geladen, die mit dem Computersystem des Raums verbunden sind. Das System mittels eines erfolgreichen Wurfs auf Computer zu hacken, kann die gefangenen Seelen wieder freisetzen, aber dieser hat meist auch ein Löschmodul – ein misslungener Versuch könnte die Seelen löschen. *Tote erwecken* auf einen betroffenen Körper zu wirken, erfordert einen erfolgreichen Wurf auf die Zauberstufe (SG 32) oder der Zauber misslingt.

SEELENUPLOADFALLE HG 17

EP 102.400

Typ misch; **Wahrnehmung** (SG 45); **Entschärfen** Computer (SG 45, um die Uploadfähigkeit des Systems zu stören) oder Mystik (SG 40, um die Magie zu zerstreuen)

Auslöser Ort; **Rücksetzer** sofort

Effekt Tod, Seele wird in ein Datenmodul hochgeladen; Willen (SG 24) keine Wirkung; Verzögerung beim Auslösen (1 Minute); mehrere Ziele (alle Ziele im Raum)

LEIDEN

Flüche, Krankheiten, Drogen und Gifte können allesamt Auswirkungen auf einen Charakter haben, die länger anhalten als der erste Kontakt des Charakters mit ihnen. Diese Verschlechterung der körperlichen und geistigen Gesundheit wird oft durch die sogenannte „Verlaufsübersicht" dargestellt. Krankheiten und Gifte haben vorgegebene Verlaufsübersichten, deren Schritte bestimmte regeltechnische Folgen haben. Drogen verwenden die zutreffende Verlaufsübersicht für Gifte (Drogen, die die Weisheit betreffen, verwenden beispielsweise die Verlaufsübersicht für Weisheitsgifte). Manche bestimmten Leiden haben ihre eigenen einzigartigen Verlaufsübersichten, die in ihren Spielwerten definiert werden. Flüche verwenden im Allgemeinen keine Verlaufsübersichten – ihre Effekte halten an, bis sie geheilt werden, ohne Stadien zu durchlaufen.

Bevor ein Individuum von einem Leiden betroffen ist, gilt er hinsichtlich der Verlaufsübersicht des Leidens als gesund. Wenn er zum ersten Mal zum Ziel eines Leidens wird, muss er einen erfolgreichen Rettungswurf durchführen, um seinen Effekten zu entgehen. Bei einem Fehlschlag ist er von dem Leiden betroffen. Hat das Leiden eine Verlaufsübersicht, gilt er hinsichtlich dieses Leidens nicht länger als gesund und erhält sofort die Effekte des ersten Schritt seiner Verlaufsübersicht. Bei Krankheiten ist dies typischerweise das latente Stadium. In diesem Schritt kann das Opfer die Krankheit an andere weiterreichen, wenn sie ansteckend ist, leidet aber selbst nicht unter negativen Auswirkungen. Bei Giften ist der erste Schritt auf der Verlaufsübersicht üblicherweise das Stadium Geschwächt. Ein wirklich tödliches Leiden könnte dafür sorgen, dass das Opfer an einem späteren Schritt der Verlaufsübersicht beginnt als normalerweise.

Krankheiten und Gifte führen jeweils eine Frequenz auf, die besagt, wie oft ein Opfer aufeinander folgende Rettungswürfe durchführen muss, um das Leiden davon abzuhalten, fortzuschreiten. Erfolge könnten dem Opfer dabei helfen, sich zu erholen (siehe Ein Leiden heilen, unten). Fehlschläge bedeutet, dass das Opfer auf seiner Verlaufsübersicht weiterrückt und die Effekte des nächsten Schrittes erleidet, zusätzlich zu allen vorangegangenen Effekten. Ein Charakter, der eine Droge verwendet, muss jedes Mal einen Rettungswurf durchführen, wenn er diese Droge einnimmt. Opfer versagen üblicherweise freiwillig und durchlaufen die Verlaufsübersicht der Droge im Austausch gegen deren Vorteile. Ein Entzug von der Droge äußert sich wie eine Krankheit (siehe Spielwerte von Abhängigkeit auf Seite 417).

Jede Verlaufsübersicht besitzt ein Endstadium – einen Punkt, an dem das Leiden so weit fortgeschritten ist wie nur möglich. Sobald ein Leiden ihr Endstadium erreicht hat, behält das Opfer alle aktuellen Effekte bei (erleidet aber keine weiteren Effekte) und kann keine weiteren Rettungswürfe durchführen, um sich von dem Leiden zu heilen (siehe unten). Standardmäßig haben Krankheiten, Gifte und Drogen das Endstadium Tot, aber manche Leiden haben weniger schwerwiegende Endstadien. Wieder andere haben vielleicht gar kein Endstadium, wodurch Opfer weiterhin Rettungswürfe durchführen können.

Manche Leiden verursachen dieselben Effekte wie ein Zustand (wie etwa Kränkelnd, siehe Seite 276). Effekte, die solche Zustände verändern, verhindern oder entfernen, sind hier nicht gültig. Nur Effekte und Immunitäten gegen das jeweilige Leiden sind anwendbar.

Ein Leiden heilen Krankheiten, Drogen und Gifte können geheilt werden, wenn sie behandelt werden, bevor das Opfer das Endstadium erreicht. Im Falle einer Krankheit muss das Opfer die Bedingungen im Eintrag Heilung der Krankheit erfüllen (üblicherweise müssen dafür ein oder mehrere aufeinander folgende Rettungswürfe bestanden werden). Jedes Mal, wenn er dies tut, bewegt er sich um einen Schritt in Richtung Gesund. Sobald er das Stadium Gesund erreicht, ist er geheilt. Gifte und Drogen funktionieren unterschiedlich – die Heilungsbedingung zu erfüllen (oder das Erreichen des Endes der Wirkungsdauer eines Gifts) entfernt ein Gift aus dem Organismus des Opfers, aber es bleibt auf demselben Schritt der Verlaufsübersicht und erholt sich schrittweise. Für jeden Tag Bettruhe (oder zwei Nächte normalen Ausruhens) bewegt sich ein Opfer um einen Schritt in Richtung Gesund. Diese Erholungsrate wird bei erfolgreichen Würfen auf Medizin verdoppelt (siehe Langzeitbehandlung auf Seite 143). Besonders hartnäckige Gifte erfordern aber eventuell auch eine längere Genesungszeit.

Flüche können nur geheilt werden, wenn die besonderen Heilungsbedingungen in ihren jeweiligen Spielwerten erfüllt sind, oder durch Magie.

Üblicherweise heilt der Zauber *Leiden entfernen* (siehe Seite 358) ein Opfer sofort von einem Leiden (wodurch das Opfer einer Krankheit, einer Droge oder eines Gifts ins Stadium Gesund der Verlaufsübersicht bewegt wird). Sobald aber eine Krankheit oder ein Gift ihr Endstadium erreicht haben, kann nur die mächtigste Magie oder Technologie (wie etwa *Wunder* oder *Wunsch* oder, in extremsten Fällen, *Wiedergeburt* oder eine Regenerationskammer) ihre Effekte entfernen.

FLÜCHE

Flüche sind magische Leiden und haben meist einen einzelnen Effekt. Manche andere Flüche haben aber auch Verlaufsübersichten wie Krankheiten und Gifte. Einen Fluch zu entfernen erfordert entweder den Zauber Leiden entfernen oder das Erfüllen einer besonderen Bedingung, die je nach Fluch unterschiedlich ist (und sich manchmal zwischen den jeweiligen Anwendungen desselben Fluchs unterscheidet).

GIFTE

Jedes Gift hat einen Vergiftungsmechanismus. Seite 417 erklärt die Einzelheiten der verschiedenen Vergiftungsmethoden. Ein Charakter, der vergiftet wird, führt nach der aufgeführten Inkubationszeit einen Rettungswurf durch, und danach mit der aufgeführten Frequenz. Beim ersten Kontakt verliert das Opfer eine Anzahl Trefferpunkte in Höhe des SG des Gifts –10, unabhängig davon, ob sein Rettungswurf erfolgreich war. Ist ein Opfer mehreren Dosen desselben Gifts ausgesetzt, muss es für jede Dosis einen separaten Rettungswurf durchführen und geht für jeden misslungenen Rettungswurf zum nächsten Schritt auf der Verlaufsübersicht des Giftes über.

Verlaufsübersicht für Charismagifte

Gesund—Geschwächt—Beeinträchtigt—Gefügig—Katatonisch—Tot

Geschwächt

Das Opfer erhält einen Malus von –2 auf Charisma basierende Attributswürfe und Fertigkeitswürfe und der SG seiner Zauber und besonderen Fähigkeiten sinkt um 2. Hat es 1 oder mehr Stufen in einer Zauberklasse, deren Schlüsselattribut Charisma ist, kann es Zauber der höchsten Stufe dieser Klasse nicht mehr wirken.

Beeinträchtigt

Das Opfer erhält einen zusätzlichen Malus von –2 auf alle betroffenen Würfe und SG. Hat es 1 oder mehr Stufen in einer Zauberklasse, deren Schlüsselattribut Charisma ist, kann es Zauber der 2 höchsten Stufen dieser Klasse nicht mehr wirken.

Gefügig

Das Opfer verliert jedes Selbstempfinden und befolgt fast jeden Befehl oder Vorschlag. Kreaturen, die Würfe auf Bluffen, Diplomatie oder Einschüchtern gegen es durchführen, sind automatisch erfolgreich. Würfe auf Diplomatie, die ihre Haltung verbessern sollen, haben aber den normalen SG.

Katatonisch

Das Opfer verliert seine Handlungsfähigkeit und kann mit nichts mehr interagieren.

Tot

Die vegetativen Funktionen des Opfers versagen und es stirbt.



Verlaufsübersicht für Geschicklichkeitsgifte

Gesund–Träge–Steif–Wankend–Bewegungsunfähig–Tot

Träge

Das Opfer erhält einen Malus von –2 auf Reflexwürfe und auf Geschicklichkeit basierende Attributswürfe, Angriffswürfe und Fertigkeitswürfe. Der SG seiner Zauber und besonderen Fähigkeiten sinkt um 2. Sie gilt als Auf dem Falschen Fuß erwischt.

Steif

Das Opfer verliert seinen Geschicklichkeitsbonus auf seine Rüstungsklasse und kann keine Reaktionen ausführen.

Wankend

Das Opfer ist Wankend, kann aber nur rein geistige Aktionen ausführen.

Bewegungslos

Das Opfer ist Hilflos und kann nur rein geistige Aktionen ausführen.

Tot

Das Opfer stirbt.

Verlaufsübersicht für Intelligenzgifte

Gesund–Geschwächt–Beeinträchtigt–Animalistisch–Komatös–Tot

Geschwächt

Das Opfer erhält einen Malus von –2 auf alle auf Intelligenz basierende Attributswürfe und Fertigkeitswürfe und der SG seiner Zauber und besonderen Fähigkeiten sinkt um 2. Hat es 1 oder mehr Stufen in einer Zauberklasse, deren Schlüsselattribut Intelligenz ist, kann es Zauber der höchsten Stufe dieser Klasse nicht mehr wirken.

Beeinträchtigt

Das Opfer erhält einen zusätzlichen Malus von –2 auf alle betroffenen Würfe, und der SG seiner Zauber und besonderen Fähigkeiten sinkt zusätzlich um 2. Hat es 1 oder mehr Stufen in einer Zauberklasse, deren Schlüsselattribut Intelligenz ist, kann es Zauber der 2 höchsten Stufen dieser Klasse nicht mehr wirken.

Animalistisch

Das Opfer erleidet die Effekte des Zaubers *Schwachsinn* (siehe Seite 368), mit dem Unterschied, dass sein Charisma und seine auf Charisma basierenden Fertigkeiten nicht betroffen sind.

Komatös

Das Opfer kann keine Gedanken verarbeiten und kann nicht aufgeweckt werden.

Tot

Das Gehirn des Opfers versagt seinen Dienst und es stirbt.

Verlaufsübersicht für Konstitutionsgifte

Gesund–Geschwächt–Beeinträchtigt–Ausgelaugt–Bewusstlos–Tot

Geschwächt

Das Opfer erleidet einen Malus von –2 auf Zähigkeitswürfe, Konstitutionswürfe und auf Konstitution basierende SG. Immer wenn das Opfer einen Zähigkeitswurf gegen das Gift durchführt – egal ob es ihn besteht oder nicht –, verliert es Trefferpunkte wie beim erste Kontakt.

Beeinträchtigt

Das Opfer erleidet einen zusätzlichen Malus von –2 auf alle betroffenen Würfe und der SG seiner Zauber und besonderen Fähigkeiten steigt um 2.

Ausgelaugt

Anstrengende Aktionen verursachen beim Opfer Schmerzen. Führt es eine Standardaktion aus, verliert es sofort 1 Trefferpunkt.

Bewusstlos

Das Opfer ist bewusstlos und kann auf keine Weise aufgeweckt werden.

Tot

Das Opfer stirbt.

Verlaufsübersicht für Stärkegifte

Gesund–Geschwächt–Beeinträchtigt–Wankend–Bewegungslos–Tot

Geschwächt

Das Opfer erleidet einen Malus von –2 auf Stärke basierende Attributswürfe, Angriffswürfe, Schadenswürfe und Fertigkeitswürfe. Auch der SG seiner Zauber und besonderen Fähigkeiten sinkt um 2. Die Gesamt-Traglast des Opfers sinkt um zwei Drittel (mindestens Masse 1) und es erleidet den Zustand Beladen, unabhängig davon, wie viel es trägt.

Beeinträchtigt

Das Opfer erleidet einen zusätzlichen Malus von –2 auf alle betroffenen Würfe und SG. Darüber hinaus erhält es den Zustand Überladen, unabhängig davon, wie viel es trägt.

Wankend

Das Opfer ist Wankend, mit der Ausnahme, dass er weiterhin eine rein geistige Volle Aktion ausführen kann.

Bewegungslos

Das Opfer ist Hilflos und kann nur rein geistige Aktionen ausführen.

Tot

Das Opfer stirbt.

Verlaufsübersicht für Weisheitsgifte

Gesund–Geschwächt–Beeinträchtigt–Verwirrt–Komatös–Tot

Geschwächt

Das Opfer erhält einen Malus von –2 auf Willenswürfe und auf Weisheit basierende Attributswürfe und Fertigkeitswürfe und der SG seiner Zauber und besonderen Fähigkeiten sinkt um 2. Hat es 1 oder mehr Stufen in einer Zauberklasse, deren Schlüsselattribut Weisheit ist, kann es Zauber der höchsten Stufe dieser Klasse nicht mehr wirken.

Beeinträchtigt

Das Opfer erhält einen zusätzlichen Malus von –2 auf alle betroffenen Würfe, und der SG seiner Zauber und besonderen Fähigkeiten sinkt zusätzlich um 2. Hat es 1 oder mehr Stufen in einer Zauberklasse, deren Schlüsselattribut Weisheit ist, kann es Zauber der 2 höchsten Stufen dieser Klasse nicht mehr wirken.

Verwirrt

Das Opfer erhält den Zustand Verwirrt.

Komatös

Das Opfer kann die Realität nicht wahrnehmen und kann nicht aufgeweckt werden.

Tot

Das Gehirn des Opfers versagt seinen Dienst und es stirbt.



Drogen

Drogen sind besondere Gifte, die von vornherein einen vorteilhaften Effekt verleihen, aber den Anwender trotzdem um einen einzelnen Schritt entlang der Verlaufsübersicht des jeweiligen Giftes bewegen. Der Anwender verliert aber keine Trefferpunkte, selbst wenn die Droge wie ein Konstitutionsgift wirkt. Das Einnehmen einer Droge setzt den Anwender auch einer Abhängigkeit (siehe Seite 418) aus. Der SG hierfür hängt davon ab, wie suchterzeugend die Droge ist. Wird einem Charakter gegen seinen Willen eine Drogendosis verabreicht, kann er einen Zähigkeitswurf gegen den SG der Droge durchführen. Bei Erfolg haben die vorteilhaften und negativen Effekte der Droge keine Wirkung und es besteht keine Gefahr der Abhängigkeit. Immunität gegen Gifte oder einen ähnlichen Effekt sorgt dafür, dass ein Charakter nicht von den vorteilhaften Effekten der Droge profitiert. Auch das Entfernen oder Unterdrücken der negativen Effekte der Droge mit heilenden Zaubern hebt die Vorteile auf.

KRANKHEITEN

Krankheiten sind typischerweise eingeatmete Ansteckungen (auch wenn diese meist von einem herkömmlichen Raumanzug oder einer Rüstung herausgefiltert werden) oder Ansteckungen durch Verwundungen. Seite 417 erklärt die Einzelheiten jeder Art der Ansteckung. Wenn eine Krankheit keinen Eintrag zur Heilung besitzt, könnte ihr Fortschreiten ohne mächtige Magie oder Technologie unumkehrbar sein, aber ein erfolgreiches *Leiden entfernen* verhindert üblicherweise eine weitere Verschlechterung. Körperliche und geistige Krankheiten haben unterschiedliche Verlaufsübersichten.

Verlaufsübersicht für Geisteskrankheiten

Gesund–Latent–Geschwächt–Beeinträchtigt–Verwirrt–Entrückt–Komatös–Tot

Latent

Das Opfer kann ansteckende Krankheiten weitergeben, leidet aber nicht unter Krankheitseffekten.

Geschwächt

Das Opfer ist erschüttert, und der SG seiner Zauber und besonderen Fähigkeiten sinkt um 2. Es kann seine Zauber der höchsten Stufe nicht mehr wirken (sofern es welche besitzt).

Beeinträchtigt

Das Opfer gilt als Auf dem Falschen Fuß erwischt und addiert seine Attributsmodifikatoren nicht mehr zur Berechnung der Anwendungen pro Tag von Fähigkeiten, die auf diesen Werten basieren, einschließlich der Bonuszaubern pro Tag. Der SG seiner Zauber und besonderen Fähigkeiten sinkt zusätzlich um 2. Es kann Zauber seiner höchsten 2 Stufen nicht mehr wirken (sofern es welche besitzt).

Verwirrt

Das Opfer beginnt seine Denkfähigkeit, seinen Realitätssinn und sein Selbstempfinden zu verlieren. Es hat jede Runde eine Chance von 50%, keine relevanten Aktionen auszuführen. Stattdessen stammelt es zusammenhangslos, geht ziellos umher oder spricht mit nicht vorhandenen Personen.



Entrückt
Das Opfer verliert fast vollständig den Bezug zur Realität. Sein Verstand filtert und verzerrt alle äußeren Reize auf äußerst merkwürdige Weise. Es kann nicht länger Freund von Feind unterscheiden und kann freiwillig keinerlei Hilfe (auch keine Heilung) von einer anderen Kreatur annehmen, außer er besteht einen Willenswurf gegen den SG der Krankheit.

Komatös
Ein Opfer, das durch eine Geisteskrankheit komatös wird, hat jeden Bezug zur Wirklichkeit verloren und taucht in eine Traumwelt ein. Es kann nicht aufgeweckt werden.

Tot
Das Opfer ist tot und sein Körper kann weiterhin ansteckend sein.

Verlaufsübersicht für körperliche Krankheiten
Gesund–Latent–Geschwächt–Beeinträchtigt–Ausgelaugt–Bettlägerig–Komatös–Tot

Latent
Das Opfer hat sich mit einer Krankheit angesteckt. Es leidet noch nicht unter Krankheitseffekten, aber falls die Krankheit ansteckend ist, kann es sie weitergeben.

Geschwächt
Das Opfer ist Kränkelnd und Erschöpft.

Beeinträchtigt
Das Opfer ist Entkräftet. Immer wenn es eine Standard- oder Volle Aktion ausführt, muss es einen Zähigkeitswurf gegen den SG der Krankheit bestehen. Bei einem Fehlschlag verliert es die Aktion und leidet für 1 Minute unter Übelkeit.

Ausgelaugt
Anstrengende Aktionen verursachen beim Opfer Schmerzen. Führt es eine Standardaktion aus, verliert es sofort 1 Trefferpunkt.

Bettlägerig
Das Opfer ist wach und kann sprechen, aber es kann nicht ohne Hilfe stehen und kann keine sonstigen Aktionen oder Reaktionen ausführen.

Komatös
Das Opfer ist bewusstlos und fiebrig und kann nicht aufgeweckt werden.

Tot
Das Opfer ist tot und sein Körper kann weiterhin ansteckend sein.

BEISPIELE FÜR LEIDEN
Der folgende Abschnitt enthält einige beispielhafte Leiden. Die aufgeführten Effekte sind mit den Standardeffekten der angegebenen Verlaufsübersicht kumulativ, außer der Effekt verweist auf eine andere Verlaufsübersicht. In diesem Fall hat er Vorrang vor der eigentlichen Verlaufsübersicht. Gibt eine Krankheit oder ein Gift keinen ausdrücklichen Effekt an, verursacht sie oder es die Standardeffekte der angegebenen Verlaufsübersicht.

Im Folgenden werden die einzelnen Informationszeilen in den Spielwerten von Leiden beschrieben. Diejenigen, die mit „Optional“ versehen sind, erscheinen nur, wenn sie relevant sind.

Name: Dies ist der Name des Leidens.

Art: Dies gibt die Art des Leidens an, ob es ein Fluch, eine Krankheit, eine Droge oder ein Gift ist. Sofern nötig, gibt diese Zeile auch in Klammern an, wie man sich das Leiden zuzieht, ob durch Kontakt, Einnahme, Einatmen oder Verwundung. Leiden, die man sich auf mehrere Arten zuziehen kann, geben dies an dieser Stelle an.

Ein Kontaktleiden wird durch jede Art von Kontakt mit bloßer Haut übertragen, was allgemein einen Angriff gegen die ERK erfordert, wenn das beabsichtigte Ziel sich dem Kontakt nicht freiwillig aussetzt. Ein Kontaktleiden kann auch wie ein Verwundungsleiden injiziert werden. Kontaktleiden brauchen oft 1 Minute oder länger, bis sie ihren Effekt entfalten.

Ein eingenommenes Leiden wird verabreicht, indem das Ziel dazu gebracht wird, es zu essen oder zu trinken. Ein eingenommenes Leiden braucht oft 10 Minuten oder länger, bis sie ihren Effekt entfaltet.

Ein eingeatmetes Leiden wird in dem Moment verabreicht, in dem eine atmende Kreatur (die keinen Raumanzug oder eine Rüstung trägt, der oder die solche Toxine herausfiltert) einen Wirkungsbereich betritt, der ein solches Leiden enthält. Die meisten eingeatmeten Leiden füllen pro Dosis ein Volumen von 3m x 3m. Eine gefährdete Kreatur kann versuchen, in einem Wirkungsbereich ihren Atem anzuhalten, um es zu vermeiden, das Leiden einzuatmen. Es besteht eine Chance von 50% in jeder Runde, dass eine Kreatur, die ihren Atem anhält, keinen Rettungswurf gegen das Leiden durchführen muss (siehe Ersticken und Ertrinken auf Seite 400).

Ein Verwundungsleiden wird übertragen, wenn das Ziel Schaden nimmt, üblicherweise durch einen kinetischen Hieb- oder Stichangriff, der mit dem Leiden versehen ist. Solche Leiden entfalten ihre Wirkung häufig sofort.

Rettungswurf: Hier werden Art und SG des Rettungswurfs angegeben, mit dem man das Leiden vermeiden kann. Solange nichts anderes angegeben wird, kann man mit diesem Rettungswurf auch die Effekte des Leidens vermeiden, wenn man es sich erst einmal zugezogen hat.

Abhängigkeit (Optional): Typischerweise kommt diese Zeile nur bei Drogen vor und gibt Art und SG des Rettungswurfs an, mit dem man die Abhängigkeit vermeiden kann. Siehe Seite 419 unter „Krankheiten“, um mehr darüber zu erfahren, wie Abhängigkeit funktioniert.

Verlaufsübersicht: Diese Zeile verweist auf die Verlaufsübersicht, die verwendet wird, sobald ein Charakter von diesem Leiden betroffen ist.

Inkubationszeit (Optional): Manche Leiden brauchen eine gewisse Zeit, bis ihre Wirkung einsetzt. Kreaturen, die in Kontakt mit einem Leiden kommen, das eine Inkubationszeit hat, müssen sofort einen Rettungswurf durchführen. Bei einem Fehlschlag erleiden sie den entsprechenden Effekt, sobald die Inkubationszeit vorbei ist. Die Kreatur muss dann normal weitere Rettungswürfe gegen die Effekte des Leidens durchführen.

Frequenz: Dies gibt an, in welchen Abständen Rettungswürfe durchgeführt werden müssen, nachdem man sich das Leiden zugezogen hat. Wenn ein Leiden hinter seiner Frequenz eine Zeitangabe aufführt – etwa 1/Minute für 6 Minuten –, dann bedeutet dies, dass seine Effekte nur für diese Zeitspanne wirken, unabhängig davon, ob der betroffenen Kreatur ein Rettungswurf gelingt. Ein solches Leiden kann nicht durch erfolgreiche Rettungswürfe geheilt werden. Nachdem seine Wirkungsdauer vorüber ist, bleibt das Opfer in seinem aktuellen Schritt seiner Verlaufsübersicht, bis es von *Leiden entfernen* oder einem ähnlichen Effekt profitiert.

Effekt (Optional): Diese Zeile führt die besonderen Effekte des Leidens auf, sofern es welche hat, abseits der Effekte der entsprechenden Verlaufsübersicht.

Heilung (Optional): Dies gibt an, wie das Leiden geheilt wird. Meist handelt es sich dabei um mehrere aufeinander folgende, erfolgreiche Rettungswürfe. Auch wenn ein Leiden eine beschränkte Frequenz hat, könnte es früher geheilt werden, wenn die betroffene Kreatur genügend Rettungswürfe besteht. Leiden ohne einen Eintrag für Heilung können nur durch Zauber wie *Leiden entfernen* geheilt werden.

Drogen

Preise für die im Folgenden beschriebenen üblichen Drogen befinden sich auf Seite 231.

HYPERBLATT

Art Droge (Einnahme oder Einatmen); **Rettungswurf** Zähigkeit (SG 12); **Abhängigkeit** (SG 12) (Körperlich)
Verlaufsübersicht Stärke; **Effekt** Für 1 Stunde Moralbonus von +2 für Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte.

MEGAOPIAT

Art Droge (Einnahme, Einatmen oder Verwundung); **Rettungswurf** Zähigkeit (SG 20); **Abhängigkeit** (SG 20) (Geistig und Körperlich)
Verlaufsübersicht Stärke; **Effekt** Für 1 Stunde Moralbonus von +4 für Rettungswürfe gegen Schmerzeffekte und SR 5/–.

TRANSDIMENSIONALES PESCH

Art Droge (Einnahme oder Einatmen); **Rettungswurf** Zähigkeit (SG 20); **Abhängigkeit** (SG 20) (Körperlich)
Verlaufsübersicht Geschicklichkeit und Weisheit; **Effekt** Moralbonus von +2 für Rettungswürfe gegen Furcht für 1 Stunde und 2 Ausdauerpunkte pro Stufe (Alle Ausdauerpunkte, welche das Maximum des Anwenders überschreiten, gehen zuerst verloren und können nicht geheilt werden. Alle übrigen gehen verloren, sobald der Anwender sich das nächste Mal ausruht und Ausdauer heilt).

TRAUMZITTER

Art Droge (Einnahme oder Verwundung); **Rettungswurf** Zähigkeit (SG 18); **Abhängigkeit** (SG 18) (Geistig und Körperlich)
Verlaufsübersicht Konstitution;
Effekt Chance von 50%, für 1W4 Stunden bewusstlos zu werden (entspricht dem Stadium der Verlaufsübersicht für Konstitutionsgifte) oder für 1W20 Minuten einen Moralbonus von +8 für Rettungswürfe gegen Furcht zu erhalten.

Flüche

Der Eintrag für die Heilung eines Fluchs definiert die notwendigen Aktionen, um den Fluch aufzuheben. Diese Aktionen können nach Ermessen des SL unterschiedlich sein.

FLUCH DES EIFERERS

Art Fluch; **Rettungswurf** Willen (SG 20)
Effekt In jedem Kampf ist das Opfer, sobald es seine erste feindselige Aktion ausführen würde, stattdessen für 1W4 Runden verwirrt.
Heilung Das Opfer darf auf Abenteuerfahrt 1 Monat lang keine feindselige Aktion ausführen.

FLUCH DES GEIZHALSES

Art Fluch; **Rettungswurf** Willen (SG 20)
Effekt Das Opfer verliert jede Woche 10% seines Nettovermögens durch merkwürdige Missgeschicke.
Heilung Das Opfer muss 20% oder mehr seines Nettovermögens uneigennützig spenden, nicht nur um den Fluch zu brechen.

FLUCH DER LETHARGIE

Art Fluch; **Rettungswurf** Willen (SG 20)
Effekt Im Kampf und anderen aufreibenden Situationen ist das Opfer von denselben Effekten betroffen wie dem Zauber *Verlangsamen* (siehe Seite 380) und ist immun gegen Effekte, die seine Bewegungsrate erhöhen würden.
Heilung Das Opfer muss eine Woche lang jeden Tag für 4 aufeinander folgende Stunden eilen (siehe Überlandreise auf Seite 257). Es muss diese Bewegung ausführen, um an einen bestimmten Ort zu gelangen.

FLUCH DES MAULHELDEN

Art Fluch; **Rettungswurf** Willen (SG 20)
Effekt Nachdem dem Opfer ein Angriffswurf, Attributswurf, Fertigkeitswurf oder Rettungswurf misslungen ist, erhält es für 1 Minute einen Malus von –2 auf die Würfe dieses Typs (behandle jeden einzelnen Fertigkeits-, Attributs- und Rettungswurf für sich) und kann Würfe dieses Typs kein weiteres Mal versuchen. Dies bedeutet, dass ein Opfer nicht 20 nehmen kann.
Heilung Das Opfer muss 1 Monat in bescheidener und gehorsamer Lehre im Dienst eines Meisters auf einem der Fachgebiete des Opfers verbringen.

FLUCH DES UNERSÄTTLICHEN

Art Fluch; **Rettungswurf** Willen (SG 20)
Effekt Das Opfer behandelt jede Stunde wie einen Tag bezüglich Hunger und Durst (siehe Seite 402) und ist immun gegen die Effekte, die Nahrung unnötig machen oder Hunger und Durst aufheben.
Heilung Das Opfer darf 1 Monat lang nichts au0er Wasser trinken und nichts als geschmacksneutralen Haferschleim essen.

Gifte

Preise für die im Folgenden beschriebenen üblichen Gifte befinden sich auf Seite 232 in Kapitel 7.

SCHWARZER LOTUSEXTRAKT

Art Gift (Kontakt); **Rettungswurf** Zähigkeit (SG 20)
Verlaufsübersicht Konstitution (speziell); **Inkubationszeit** 1 Minute; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden
Effekt Die Verlaufsübersicht ist Gesund–Geschwächt–Ausgelaugt–Tot
Heilung 2 erfolgreiche Rettungswürfe in Folge

BLAUER GINSTER

Art Gift (Verwundung); **Rettungswurf** Zähigkeit (SG 14)
Verlaufsübersicht Konstitution (speziell); **Frequenz** 1/Runde für 2 Runden
Effekt Die Verlaufsübersicht ist Gesund–Geschwächt–Bewusstlos. Es gibt kein Endstadium.
Heilung 1 erfolgreicher Rettungswurf

TODESKLINGE

Art Gift (Verwundung); **Rettungswurf** Zähigkeit (SG 20)
Verlaufsübersicht Konstitution; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden
Heilung 2 erfolgreiche Rettungswürfe in Folge

GRÜNER LOTUSEXTRAKT

Art Gift (Kontakt); **Rettungswurf** Zähigkeit (SG 18)
Verlaufsübersicht Charisma (speziell); **Inkubationszeit** 1 Minute; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden **Effekt** Die Verlaufsübersicht ist Gesund–Geschwächt–Beeinträchtigt–Gefügig–Gefügig. Das zweite Gefügig-Stadium ist das Endstadium.
Heilung 1 erfolgreicher Rettungswurf

GEDANKENMOOS

Art Gift (Einnahme); **Rettungswurf** Zähigkeit (SG 14)
Verlaufsübersicht Intelligenz; **Inkubationszeit** 10 Minuten; **Frequenz** 1/Minute für 6 Minuten
Heilung 1 erfolgreicher Rettungswurf



WAHNSINNSNEBEL

Art Gift (Einatmen); **Rettungswurf** Zähigkeit (SG 15)
Verlaufsübersicht Weisheit; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden
Heilung 1 erfolgreicher Rettungswurf

SCHATTENESSENZ

Art Gift (Verwundung); **Rettungswurf** Zähigkeit (SG 17)
Verlaufsübersicht Stärke; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden
Effekt Im Stadium Beeinträchtigt werden die Mali des Stadiums Geschwächt permanent, bis das Opfer vom Zauber *Genesung* (siehe Seite 350) profitiert.
Heilung 1 erfolgreicher Rettungswurf

UNGOLSTAUB

Art Gift (Einatmen); **Rettungswurf** Zähigkeit (SG 15)
Verlaufsübersicht Charisma; **Frequenz** 1/Runde für 4 Runden
Effekt Im Stadium Beeinträchtigt werden die Mali des Stadiums Geschwächt permanent, bis das Opfer vom Zauber *Genesung* (siehe Seite 350) profitiert.
Heilung 1 erfolgreicher Rettungswurf

Krankheiten

Die Gefahr durch Krankheiten ist trotz der Fortschritte in der Medizin weiterhin vorhanden.

ABHÄNGIGKEIT

Art Krankheit (Einnahme von Drogen); **Rettungswurf** siehe jeweilige Droge
Verlaufsübersicht körperlich, geistig, oder beides (siehe jeweilige Droge); **Frequenz** 1/Tag, wenn die Droge nicht eingenommen wird
Effekt Wenn eine Kreatur eine Droge einnimmt, nachdem sie in der Verlaufsübersicht der Droge über den Schritt Gesund hinausgegangen ist, erhöht sich der SG des Rettungswurfs gegen Abhängigkeit um 2. Eine Kreatur kann einen Rettungswurf gegen eine Abhängigkeit nur an einem Tag durchführen, an dem sie die Droge nicht genommen hat. Für jeden Tag, an dem die Droge nicht genommen wird, sinkt der SG der Abhängigkeit um 2, bis maximal zum Start-SG. Sobald die Droge aber wieder genommen wird, schon nach dem ersten Mal, steigt der SG wieder auf seinen höchsten Wert. Jede Drogenabhängigkeit ist eine eigene Krankheit.
Heilung 3 erfolgreiche Rettungswürfe in Folge

BEULENPEST

Art Krankheit (Einnahme oder Verwundung); **Rettungswurf** Zähigkeit (SG 17)
Verlaufsübersicht Körperlich; **Frequenz** 1/Tag
Heilung 2 erfolgreiche Rettungswürfe in Folge

DÄMONENFIEBER

Art Krankheit (Verwundung); **Rettungswurf** Zähigkeit (SG 18)
Verlaufsübersicht Körperlich; **Frequenz** 1/Tag
Effekt Im Stadium Beeinträchtigt werden die Mali des Stadiums Geschwächt permanent, bis das Opfer vom Zauber *Genesung* (siehe Seite 350) profitiert.
Heilung 2 erfolgreiche Rettungswürfe in Folge

FIEBERWAHN

Art Krankheit (Einatmen); **Rettungswurf** Zähigkeit (SG 16)
Verlaufsübersicht Geistig; **Frequenz** 1/Tag
Heilung 2 erfolgreiche Rettungswürfe in Folge

HIRNBRAND

Art Krankheit (Einatmen); **Rettungswurf** Zähigkeit (SG 12)
Verlaufsübersicht Geistig; **Frequenz** 1/Tag
Heilung 2 erfolgreiche Rettungswürfe in Folge

LEPRA

Art Krankheit (Kontakt, Einatmen oder Verwundung); **Rettungswurf** Zähigkeit (SG 12)
Verlaufsübersicht Besonders; **Frequenz** 1/Woche
Effekt Die Verlaufsübersicht ist Gesund–Latent–Träge–Steif. Träge und Steif entsprechen den Stadien der Verlaufsübersicht für Geschicklichkeitsgifte. Steif ist das Endstadium.
Heilung 2 erfolgreiche Rettungswürfe in Folge

MUMIENFÄULE

Art Krankheit (Verwundung); **Rettungswurf** Zähigkeit (SG 16)
Verlaufsübersichten Körperlich und Geistig (besonders); **Frequenz** 1/Tag
Effekt Kein Stadium Latent. Das Opfer erhält alle Mali von seinem Fortschritt auf sowohl der körperlichen als auch der geistigen Verlaufsübersicht.
Heilung Das Opfer muss von zwei erfolgreich gewirkten *Leiden entfernen* innerhalb von 1 Minute profitieren.

ROTE QUAL

Art Krankheit (Verwundung); **Rettungswurf** Zähigkeit (SG 15)
Verlaufsübersicht Körperlich; **Frequenz** 1/Tag
Heilung 2 erfolgreiche Rettungswürfe in Folge

SCHLEIMIGES VERDERBEN

Art Krankheit (Kontakt); **Rettungswurf** Zähigkeit (SG 14)
Verlaufsübersicht Körperlich; **Frequenz** 1/Tag
Effekt Im Stadium Beeinträchtigt und darüber hinaus werden die Mali des Stadiums Geschwächt permanent, bis das Opfer vom Zauber *Leiden entfernen* (siehe Seite 358) oder *Genesung* (siehe Seite 350) profitiert.
Heilung 2 erfolgreiche Rettungswürfe in Folge

SCHMUTZFIEBER

Art Krankheit (Verwundung); **Rettungswurf** Zähigkeit (SG 12)
Verlaufsübersicht Körperlich; **Frequenz** 1/Tag
Heilung 2 erfolgreiche Rettungswürfe in Folge

SCHÜTTELKRÄMPFE

Art Krankheit (Kontakt); **Rettungswurf** Zähigkeit (SG 13)
Verlaufsübersicht Körperlich; **Frequenz** 1/Tag
Heilung 2 erfolgreiche Rettungswürfe in Folge

TEUFELSZUCKUNGEN

Art Krankheit (Verwundung); **Rettungswurf** Zähigkeit (SG 14)
Verlaufsübersicht Körperlich; **Frequenz** 1/Tag
Heilung 3 erfolgreiche Rettungswürfe in Folge

TRÜBE SIECHE

Art Krankheit (Einnahme); **Rettungswurf** Zähigkeit (SG 16)
Verlaufsübersicht Körperlich; **Frequenz** 1/Tag
Effekt Im Stadium Beeinträchtigt wird das Opfer permanent blind.
Heilung 2 erfolgreiche Rettungswürfe in Folge

WIE MAN SPIELWERTE LIEST

Dieser Abschnitt stellt die beispielhaften Spielwerte einer Kreatur vor, wie sie in einem *Starfinder*-Produkt vorkommen können. Im Folgenden findet sich eine Beschreibung jeder Zeile dieser Spielwerte. Beachte, dass dieses Beispiel nicht dazu gedacht ist, genau so verwendet zu werden. Stattdessen ist es nur ein Mittel, um die verschiedenen Aspekte der Spielwerte vorzustellen. Fähigkeiten, die von den Regeln für Charaktere abweichen, sind entweder allgemeine Fähigkeiten von Kreaturen (siehe *Starfinder: Archiv der Außerirdischen*) oder werden am Ende der Spielwerte erklärt.

NAME UND HG

Der Name der Kreatur wird zusammen mit ihrem Herausforderungsgrad (HG) angegeben, einem Zahlenwert, der die relative Macht der Kreatur widerspiegelt. Herausforderungsgrade werden auf Seite 389 im Detail beschrieben.

EP

Dies ist die Gesamtmenge an Erfahrungspunkten, welche die SC erhalten, wenn sie die Kreatur bezwingen.

VOLK UND SCHABLONE

Alle Kreaturen besitzen einen Volkseintrag. Manche Kreaturen werden auch unter Verwendung von Schablonen erstellt, die ihnen mehr Fähigkeiten verleihen (siehe *Archiv der Außerirdischen*, um mehr zu erfahren).

GESINNUNG, GRÖSSE, ART UND UNTERART

Die Gesinnung einer Kreatur stellt die Norm für die meisten dieser Kreaturen dar. Sie kann je nach Kampagne angepasst werden. Die Größe einer Kreatur bestimmt ihre Angriffsfläche und Reichweite. Einige angeborenen Fähigkeiten sind von der Art und der Unterart der Kreatur abhängig.

INIT, SINNE UND WAHRNEHMUNG

Dies führt den Initiativemodifikator der Kreatur auf, gefolgt von ihren speziellen Sinnen (dieser Eintrag wird nicht abgedruckt, wenn die Kreatur nichts dergleichen besitzt). Ihr Wahrnehmungsmodifikator wird statt des Fertigkeiteneintrags (siehe unten) hier aufgeführt.

AURA

Verfügt die Kreatur über eine magische oder außergewöhnliche Aura, wird diese hier beschrieben, zusammen mit ihrem Radius (von der Kreatur ausgehend) und dem SG des Rettungswurfs, um dem Effekt der Aura zu widerstehen, sofern nötig.

TREFFERPUNKTE UND AKTIONSPUNKTE

Diese Einträge beschreiben die Trefferpunkte (TP) und Aktionspunkte (AP) der Kreatur (sofern sie diese verwendet).

ERK UND KRK

Die Energetische Rüstungsklasse und Kinetische Rüstungsklasse werden hier aufgeführt.

RETTUNGSWÜRFE

Dieser Eintrag gibt Auskunft über die Modifikatoren für Zähigkeits-, Reflex- und Willenswürfe der Kreatur, gefolgt von situationsabhängigen Modifikatoren für diese Würfe.

DEFENSIVE FÄHIGKEITEN, SR, IMMUNITÄTEN, RESISTENZEN UND ZR

Die ungewöhnlichen defensiven Fähigkeiten der Kreatur, ihre Immunitäten, Resistenzen, Schadensreduzierung (SR) und Zauberresistenz (ZR) werden hier aufgeführt (sofern die Kreatur darüber verfügt).

SCHWÄCHEN

Dieser Eintrag gibt Auskunft über die Schwächen der Kreatur, sofern sie welche besitzt.

BEWEGUNGSRATE

Dies beschreibt die Bewegungsrate der Kreatur, gefolgt von sonstigen Bewegungsraten und Arten der Bewegung, welche diese Kreatur besitzt.

NAHKAMPF

Die Nahkampfangriffe der Kreatur werden hier aufgelistet, jeder davon in seiner eigenen Zeile. Der Angriffswurfmodifikator erscheint nach dem Namen des Angriffs, gefolgt vom Schaden des Angriffs, seiner Schadensart und kritischen Effekten in Klammern.

MEHRFACHANGRIFF

Kann die Kreatur mit einer Vollen Aktion mehrere Nahkampfangriffe (üblicherweise mit unterschiedlichen Waffen) durchführen, werden die Angriffe und Angriffswurfmodifikatoren in diesem Eintrag aufgelistet, gefolgt vom Schaden des Angriffs, seiner Schadensart und kritischen Effekten in Klammern.

FERNKAMPF

Dieser Eintrag listet die Fernkampfangriffe der Kreatur auf dieselbe Weise auf wie der Eintrag für Nahkampfangriffe.

ANGRIFFSFLÄCHE UND REICHWEITE

Die Angriffsfläche und Reichweite der Kreatur sind hier aufgeführt. Entspricht die Angriffsfläche der Kreatur jeweils einem 1,5 m x 1,5 m großes Feld und ihre Reichweite 1,5 m, wird dieser Eintrag ausgelassen. Jede spezielle Reichweite (etwa von Waffen oder dergleichen) wird in Klammern aufgeführt.

OFFENSIVE FÄHIGKEITEN

Dieser Eintrag führt Fähigkeiten auf, welche die Kreatur wahrscheinlich offensiv einsetzen wird.

ZAUBERÄHNLICHE FÄHIGKEITEN

Nach der Zauberstufe der zauberähnlichen Fähigkeiten der Kreatur führt dieser Abschnitt ihre zauberähnlichen Fähigkeiten (und, sofern nötig, den dazu gehörigen SG der Rettungswürfe) auf. Diese sind nach der Anzahl an Anwendungen jeder Fähigkeit sortiert.

BEKANNTE ZAUBER

Kann die Kreatur Zauber wirken (üblicherweise durch eine Mystiker- oder Technomagier-Klassenschablone), wird in diesem Eintrag die Zauberstufe angegeben. Danach folgen die ihr bekannten Zauber (mit den dazu gehörigen SG der Rettungswürfe, sofern nötig) und wie oft pro Tag sie diese wirken kann. Oft werden hier nur die mächtigsten Zauber der Kreatur aufgeführt.

ATTRIBUTSMODIFIKATOREN

An dieser Stelle werden die Attributsmodifikatoren der Kreatur (anstelle der eigentlichen Werte) angegeben.

FERTIGKEITEN

Die Fertigkeiten der Kreatur erscheinen hier, in alphabetischer Reihenfolge und mit ihren Modifikatoren.

TALENTE

Alle Talente, die der Kreatur einen festen Bonus verleihen (wie etwa Verbesserte Initiative) wurden bereits mit ihren Werten verrechnet. Nur Talente, die situationsbezogene Boni verleihen oder spezielle Kampftaktiken erlauben, werden hier aufgeführt.

SPRACHEN
Hier werden die Sprachen, welche üblicherweise von der Kreatur gesprochen werden, aufgelistet. Du kannst die bekannten Sprachen gegen andere austauschen, wenn du es für angemessen hältst.

ANDERE FÄHIGKEITEN
Dieser Eintrag enthält Fähigkeiten und sonstige Merkmale der Kreatur, die nicht durch eine andere Zeile bereits abgedeckt wurden.

AUSRÜSTUNG
Dieser Eintrag beschreibt die Ausrüstung und den Schatz der Kreatur. Dieser kann nach deinen Bedürfnissen angepasst werden.

UMGEBUNG
Die Regionen und Klimata, in denen die Kreatur sich typischerweise aufhält, sind hier zu finden.

ORGANISATION
Dieser Eintrag beschreibt die Art des Zusammenlebens, die für diese Kreatur typisch ist, und ob solche Gruppen auch andere Arten von Kreaturen umfassen.

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Alle ungewöhnlichen Fähigkeiten der Kreatur werden in diesem Abschnitt beschrieben.

WELTRAUMGOBLIN-CHEF HG 20

EP 307.200
Weltraumgoblin-Technomagier
NB Großer Humanoide (Goblinoide)
Init +9; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +34
Aura unnatürliche Aura (9 m)

DEFENSIV **TP** 395 **AP** 7
ERK 34; **KRK** 35
ZÄH +17; **REF** +17; **WIL** +22; +4 gegen Verzauberungen
Defensive Fähigkeiten Natürliche Unsichtbarkeit; **SR** 10/Magie; **Immunitäten** Feuer; **Resistenzen** Schall 20; **ZR** 31
Schwäche Lichtempfindlichkeit

OFFENSIV
Bewegungsrate 10,5 m, Klettern 6 m, Schwimmen 9 m; Durch Erde gleiten
Nahkampf Quantenhundsschnitter +28 (13W6+22 H)
Mehrfachangriff Quantenhundsschnitter +24 (13W6+22 H), Biss +24 (9W6+22 S)
Fernkampf Schrottlaserbazooka +3 (4W12+20 Feu; kritische Verbrennung 1W8)
Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m (4,5 m mit Biss)
Offensive Fähigkeiten Odemwaffe (24 m Linie, 5W8 Sre, Reflex (SG 27) halbiert, einsetzbar alle 1W4 Runden)
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 20)
Beliebig oft–*Person bezaubern* (SG 24)
Bekannte Zauber des Technomagiers (ZS 20)
6. Stufe (7/Tag)–*Auflösung* (SG 29), *Fliegen*, *Interplanetarisches Teleportieren*, Kettenladung (SG 29), *Wahrer Blick*
5. Stufe (7/Tag)– *Energiewand, Hitzeraub* (SG 28), *Maschinen kontrollieren* (SG 28), *Synapsenüberladung* (SG 28), *Telekinese*
4. Stufe (7/Tag)–*Beruhigungsprotokoll*, *Dimensionstür*, *Feuerwand, Fleisch neu verkabeln* (SG 27)*Säureschleier* (SG 27), *Systeme überladen* (SG 27)

ATTRIBUTE
ST +2; **GE** +9; **KO** +2; **IN** +12; **WE** +2; **CH** +6
Fertigkeiten Computer +39, Heimlichkeit +39, Technik +34
Talente Beweglichkeit, Doppelschlag
Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch
Andere Fähigkeiten Wasser atmen
Ausrüstung Nanoröhrenkarbonanzug, Quantenhundsschnitter, Schrottlaserbazooka, 1.000 Crediteinheiten

ÖKOLOGIE
Umgebung beliebig
Organisation Einzelgänger oder Kult (1 plus 20–30 Weltraumgoblins mit HG 3–4)

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Odemwaffe (ÜF) Ein Weltraumgoblin-Chef kann als eine Standardaktion eine Linie ätzender Säure ausatmen.





SPIELWELT

12



SPIELWELT

Im Kern ist *Starfinder* ein Spiel über das Erforschen: neue Welten zu entdecken, auf bislang unbekannte Kulturen zu treffen und die Grenzen des Bekannten auszudehnen. Aber um wirklich erforschen zu können, muss man zuerst wissen, woher man kommt. Während die Regeln von *Starfinder* verwendet werden können, um unterschiedliche Science-Fantasy-Universen zu erkunden, stellt das folgende Kapitel eine Einführung in die speziell für das Spiel entwickelte Spielwelt dar. Allerdings kannst du dir sicher sein, dass dir bei über einhundert Billionen Sternen in der Galaxis das Unbekannte niemals ausgehen wird.

Bei *Starfinder* ist es wahrscheinlich, dass Spielercharaktere ihre Abenteuer auf den Paktwelten beginnen, einem dicht besiedelten Sonnensystem mit sowohl wirtschaftlicher als auch religiöser Bedeutung für das ganze Multiversum. Wenngleich es absolut möglich ist, eine *Starfinder*-Kampagne zu spielen, ohne jemals auch nur eine der Paktwelten zu betreten – oder die Spielwelt gänzlich zu ignorieren und einfach nur die Regeln zu verwenden, um eine eigens von dir entworfene Spielwelt darzustellen, vielleicht in einer weit entfernten Galaxis –, gehen wir grundlegend davon aus, dass die meisten SC von den Paktwelten stammen. Daher ist dieses Kapitel eine Vorstellung der Spielwelt mit ihren Planeten, Religionen, Fraktionen und Bedrohungen.

Doch warum sollte man sich in einer Galaxis voller bewohnter Planeten auf die Paktwelten konzentrieren? Um die Bedeutung dieses speziellen Sonnensystems zu verstehen, muss man zuerst die Geschichte von *Starfinder* verstehen … oder besser, das Fehlen derselben.

GESCHICHTE

Die Geschichte bei *Starfinder* hat einen Bruch. Egal wohin man geht, von den Myriaden Welten der Sterblichen, die durch den Raum schweben, bis hin zu den seltsamen Reichen der Götter, findet man immer dasselbe vor: historische Aufzeichnungen, die ein paar Jahrhunderte zurückreichen und dann plötzlich enden oder widersprüchlich werden und je nach Quelle wahllos unterschiedliche Dinge beschreiben. Erst wenn sie sich auf die dunklen und trüben Zeitalter der antiken Vergangenheit beziehen, werden sie wieder zuverlässig. Und dieses Loch in der Geschichte beschränkt sich nicht nur auf verwischte Fotografien und verstümmelte Jahrbücher. Die moderne Geschichte beginnt mit den Aufzeichnungen von Aufständen und Panik, die auf Welten überall im Multiversum ausbrachen, als jene, die in dieser Übergangszeit lebten, erkannten, dass ihre Erinnerungen plötzlich verschwunden oder unzuverlässig geworden waren. Auch wenn diese Leute all ihr Wissen, ihr Können und ihre persönlichen Beziehungen aus ihren Leben behielten, konnten sie auf bestimmte Erinnerungen gar nicht oder nur sehr schwer zugreifen – eine Frau könnte sich instinktiv an eine Million winziger Einzelheiten über ihren Ehepartner erinnern, hatte aber keine Vorstellung mehr davon, wie sie einander getroffen hatten oder wie lange sie bereits verheiratet waren. Nationen vergaßen, warum sie miteinander im Krieg lagen. Engel verloren den Überblick über die Fehltritte der Sünder. Alles, was sich bewegte, blieb in Bewegung, aber ohne Kontext oder Begründung.

Einige Kulturen brachen in Feuer und Hungersnöten zusammen, doch die meisten Gesellschaften bissen die Zähne zusammen und machten weiter, weil sie keine andere Wahl hatten. Sie versuchten entweder, aus den unzuverlässigen Fetzen der Vergangenheit ihre Traditionen wieder zusammenzufügen, oder aber nutzten ihren Gedächtnisverlust als Gelegenheit, sich neu zu erfinden, losgelöst von alledem, was sie vorher gewesen sein mochten. Diejenigen Völker, die sich überdurchschnittlich schnell vermehrten, waren im Vorteil: Kinder, die in eine Welt ohne jüngere Geschichte geboren wurden, nahmen den frischen Start als natürlich hin – neue historische Aufzeichnungen und Erinnerungen waren etwas, an das man sich festhalten konnte, und das war das Wichtigste. Stück für Stück kehrte die Ordnung wieder zurück.

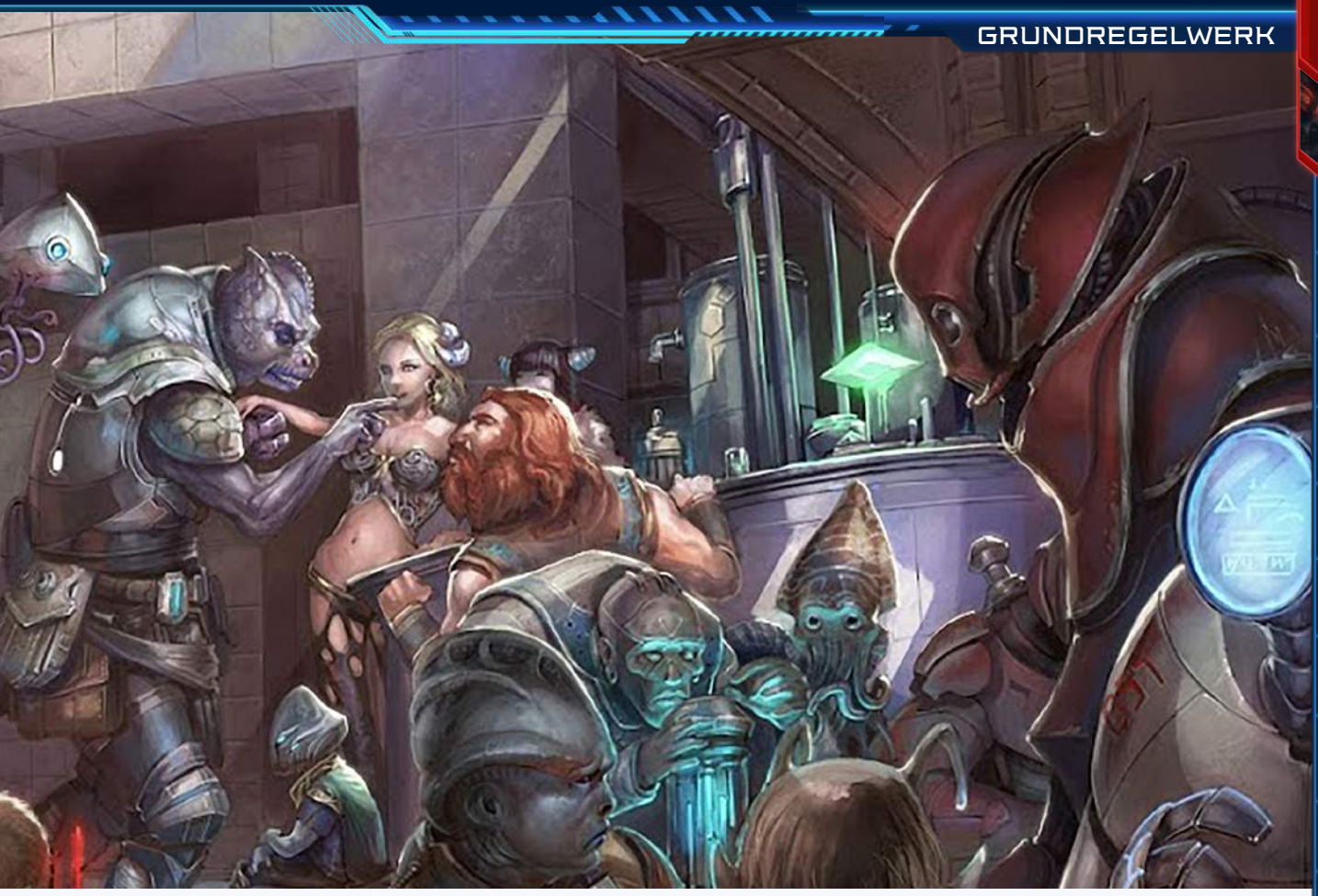
Heute, etwa drei Jahrhunderte nach dem verdunkelten Zeitraum, der heute als das Intervall bezeichnet wird, interessieren sich nur wenige Gesellschaften für die historische Katastrophe. Ausnahmen sind Kryptoarchäologen, Schrottsammler und Wissenschaftler, die versuchen, wundersame Artefakte aus dem vergangenen Zeitalter zu bergen und rückzuentwickeln. Für alle anderen liegt der Fokus darauf, eine neue Geschichte zu erschaffen, die stets nach vorne und nach oben führt.

Niemand hat je mit Sicherheit sagen können, was das Intervall verursacht hat, da sogar die Götter hinsichtlich dieser Angelegenheit in eisernem Schweigen (oder Unwissenheit) verharren. Nichtsdestotrotz gibt es unzählige Theorien, und die am weitesten verbreitete ist die, dass das Intervall ein Quantenverzerrungseffekt war, der auf die Entdeckung und den Einsatz der Drifttechnologie zurückgeht. Dies soll ein Loch in die Geschichte gerissen haben, welches sich rückwärts durch die Zeit bewegt und möglicherweise unsere Zeitlinie mit den Zeitlinien alternativer Universen vermischt haben soll. Andere behaupten, dass das Intervall durch die Magie ausgelöst wurde, die auch den Planeten Golarion verschwinden ließ (siehe Seitenbalken auf Seite 425), ein magisches Echo, das sich vorwärts und rückwärts ausbreitete und dessen Erschütterungen an Stärke zunahmen, bis sie schließlich die Grundfesten der Zeit selbst zerrütteten.

Allerdings *ist* bekannt, dass, obwohl das Intervall universell ist – und eine Kombination aus Kohlenstoffdatierung und Astrochronologie weist darauf hin, dass es mehrere Jahrtausende andauerte –, seine Enden geotemporal nicht einheitlich sind. Wo ein Sternensystem korrekte Aufzeichnungen besitzt, die bis zu 300 Jahre zurückreichen, haben Welten in anderen Teilen der Galaxis mitunter 310 Jahre Geschichte oder auch nur 275. Einige Gelehrte haben seltene „Taschen" innerhalb des Intervalls entdeckt – Orte, an denen die Aufzeichnungen für eine bestimmte Zeitspanne oder zu einem bestimmten Thema konsistent sind. Für eine Organisation wie die Sternenkundschafter könnte das Finden dieser verstreuten Brotkrumen und ihre Synchronisation mit uralten Aufzeichnungen von vor dem Intervall den Schlüssel darstellen, um das größte Geheimnis des Universums zu lüften.

INTERSTELLARREISEN

Als die Geschichte am Ende des Intervalls wieder einsetzte, bemerkten viele Welten, dass sie bereits die Raumfahrt und interplanetarischen Handel entwickelt hatten. Vercesische Ätherschiffe, eoxische Knochenkreuzer, brethedanische, durch das Vakuum schwimmende Bioschiffe und noch viele mehr reisten allesamt durch die Leere, und magische Tore und Zauber für den Wechsel zwischen den Dimensionen boten die Möglichkeit, andere Welten zu besuchen und mit Kollegen im ganzen System in Kontakt zu treten. Doch während die Raumfahrt relativ weitverbreitet war, machten die enormen Entfernungen zwischen den Sternen das Reisen über ein einzelnes Sonnensystem



hinaus weitgehend unmöglich – dies war das Reich von Zauberwirkern, die durch die Ebenen wandelten, oder langlebiger Wagehälse.

Der Aufstieg Triunes veränderte all das. Während das Sonnensystem immer schon Götter gehabt hatte, die den Maschinen zugeschrieben wurden, sogar bis in die gesicherte Antike zurück, waren sie immer weitgehend im Hintergrund geblieben. Doch genau drei Jahre nach dem Ende des Intervalls im Golarion-System offenbarte sich eine neue Gottheit: ein göttliches Netzwerk, das aus Epoch, der von Maschinen erbauten Gottheit von Aballon, Casandalee, dem Gott der Androiden, und Brigh, der Uhrwerkgöttin, bestand. Dieses neue kollektive Bewusstsein nannte sich Triune und erlangte große Bedeutung, als es den Sterblichen Zugang zu einer bis dahin unbekannten Hyperraumdimension eröffnete, die als Drift bezeichnet wurde. Sie war nur mittels Technologie zu erreichen und ermöglichte das einfache Reisen zu weit entfernten Sternen. Nun konnten Schiffe zu einem relativ geringen Preis mit einem Driftantrieb ausgestattet werden, mit dem sie rasch zwischen Sternensystemen umherspringen konnten (um mehr Informationen zu erhalten, siehe Seite 290).

In der Zeit nach dieser Offenbarung kam es zu einer wahren Expansionswelle. Die Abenteuerlustigen und die Entrechteten suchten in neuen Kolonien nach neuen Gelegenheiten. Konzerne trachteten nach Ressourcen und Regulierungsfreiheit. Regierungen strebten nach der Ausweitung ihrer Territorien. Doch so schnell er begonnen hatte, so schnell traf dieser Exodus auch auf die ersten Hürden: Viele „neue" Welten waren bereits bewohnt oder bargen seltsame, lebensfeindliche Seuchen, und räuberische Zivilisationen, die sowohl riesig als auch unbegreiflich waren, lauerten im Dunkel zwischen den Sternen. Im Gegenzug wurden neue Völker in die Paktwelten gespült, die mal in Frieden, mal mit kriegerischen Absichten kamen, und zwangen die Welten dazu, sich zum gegenseitigen Schutz und über gemeinsame Werte zusammenzuschließen. Heute sind Entdeckungsfahrten weiterhin lukrativ und unter den Bewohnern der Paktwelten weitverbreitet, aber sie sind dennoch ein romantisches Streben voller Gefahren.

DAS VERLORENE GOLARION

Das Sonnensystem, welches heute als die Paktwelten bekannt ist, ist schon seit Jahrtausenden bewohnt, was schon viele Dutzend Jahrtausende vor dem Intervall einschließt. Auch wenn alle Planeten des Systems ihre eigene Bedeutung begründen könnten, sind sich die meisten außenstehenden Beobachter darüber einig, dass der wichtigste Planet des Systems der dritte von der Sonne aus gesehen war: Golarion.

Als mutmaßliche Wiege der Menschen, Zwerge, Halblinge und zahlreicher weiterer Völker, die sich weiterhin in dem System finden, war Golarion nicht wegen seiner großen Zivilisationen, sondern vor allem wegen seiner theologischen Bedeutung bemerkenswert: Golarion hielt nicht nur in seinem Kern einen finsteren Gott der Zerstörung mit Namen Rovagug gefangen, sondern war auch der Ruheort eines als *Sternenstein* bekannten magischen Gegenstands, mit dem Sterbliche in den Götterstand erhoben werden konnten. Irgendwann während des Intervalls verschwand diese Welt jedoch. Hohepriester und himmlische Diener baten ihre Götter um Antworten, und sie alle erhielten dieselbe: Golarion existiert weiterhin, ebenso wie die Nachkommen jener, die sich auf dem Planeten befanden, als er verschwand. Sie alle befinden sich in einer sicheren Abgeschiedenheit, die weder durch Magie noch durch Wissenschaft erreicht werden kann. Abgesehen davon schweigen Götter und Dämonen eisern und geben keine weiteren Auskünfte – sofern sie überhaupt über diese verfügen. Die Existenz der Station Absalom in Golarions ehemaligem Orbit wirft sogar noch mehr Fragen auf. Wurde sie als Rettungsboot erbaut? War sie einfach nur eine von Golarion erbaute Raumstation, die nach dem Verschwinden des Planeten übrig blieb? Oder war die Station selbst dafür verantwortlich? Wie es auch immer war, das Geheimnis Golarions sorgt dafür, dass Viele sowohl innerhalb als auch außerhalb der Paktwelten das Sonnensystem als „das Golarion-System" bezeichnen.

DIE ZEITLINIE DER PAKTWELTEN

0 NI

Das Intervall endet.

Alle Daten werden in NI angegeben – Jahren seit dem Ende des Intervalls im System der Paktwelten.

3 NI

Triune offenbart sich und schenkt dem Universum das Geheimnis des Driftreisens – insbesondere den Welten des Golarion-Systems.

7 NI

Knochengelehrte von Eox beginnen den Magierfeuerangriff auf die Station Absalom.

12 NI

Der erste Kontakt zwischen dem Golarion-System und dem Veskarium, dem Imperium der Vesken.

36 NI

Schlacht von Aledra: die ersten bedeutenden Feindseligkeiten zwischen den Bewohnern des Golarion-Systems und dem Veskarium.

41 NI

Unterzeichnung des Absalom-Paktes, der alle Welten des Golarion-Systems in Verteidigung und Regierung vereint.

67 NI

Ein außerirdisches Pathogen, genannt Sternenstaubseuche, wütet auf den Paktwelten und tötet Millionen.

83 NI

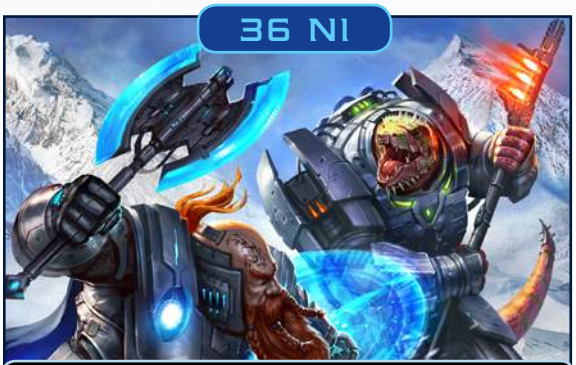
Erster Kontakt zwischen den Paktwelten und dem Volk der Schirren.

3 NI



Vercitische Ingenieure konstruieren den ersten Driftantrieb, basierend auf den Entwürfen, die sie vom Maschinengott Triune erhielten. Die *Chaoswyrm* unter dem Kommando der Androidin Aleksana Guryari unternimmt die erste bekannte Reise durch den Drift und erbringt den überzeugenden Beweis für die Reise in ein entferntes Sternensystem.

36 NI



Das Veskarium fällt im Golarion-System ein; die erste Landung erfolgt auf Triaxus und die Bergstadt Aledra wird verwüstet. Auch wenn es einem Bündnis aus mehreren Welten gelingt, die Invasoren zu vertreiben, kostet der darauf folgende „Lautlose Krieg" mit dem Veskarium zahllose Leben und führt zur Gründung des Absalom-Paktes.



154 NI

Androiden erhalten vollständige Bürgerrechte auf den Paktwelten.

223 NI

Entdeckung des Brennenden Archipels innerhalb der Sonne.

240 NI

Das kasathische Weltenschiff *Idari* erreicht den Raum der Paktwelten.

269 NI

Erster Kontakt mit dem Sternenreich der Azlanti.

287 NI

Die Laschuntas und Formianer von Castrovel unterzeichnen ein bahnbrechendes Friedensabkommen und beenden dadurch Jahrtausende des Konflikts.

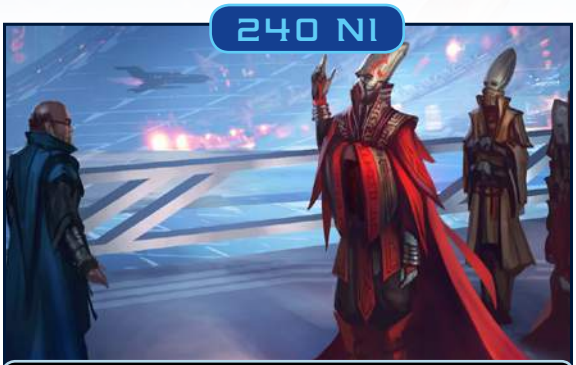
291 NI

Der Schwarm attackiert zugleich die Paktwelten und das Veskarium, was zu einem Bündnis führt.

317 NI

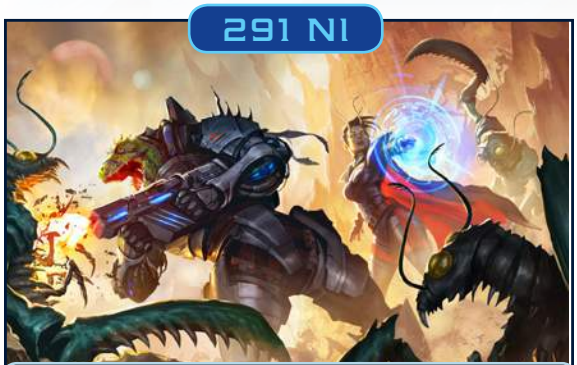
Aktuelles Jahr.

240 NI



Die *Idari* erreicht den Orbit Akitons und bereitet die Kolonisierung vor. Eine diplomatische Delegation vom Rat des Paktes – unterstützt von der gesamten Flotte der Paktwelten – stimmt die Kasathas um, und die Idari schwenkt stattdessen ein Stück hinter Verces in eine Umlaufbahn um die Sonne ein und ersucht darum, zu einer Paktwelt zu werden.

291 NI



Nach mehr als 200 Jahren des Konflikts wird der Lautlose Krieg zwischen den Paktwelten und dem Veskarium unterbrochen, als der Schwarm in beide Systeme einfällt. Um zu überleben, einigen sich die beiden Regierungen darauf, ihre Feindseligkeiten beizulegen, und arbeiten erfolgreich zusammen, um der blindwütigen Zerstörung durch den Schwarm Einhalt zu gebieten.

DIE PAKTWELTEN

So wie ein Atom nicht ohne schwerwiegende Folgen gespalten werden kann, so spalten wir auch unser System nur auf eigene Gefahr. Gegeneinander Krieg zu führen, bedeutet, die Früchte der Zusammenarbeit zu missachten und uns den Schrecken von außerhalb schutzlos auszuliefern. Wir alle sind Kinder desselben Muttergestirns. Auch wenn unsere Unterschiede uns stark machen und der Wettstreit unserer Ansichten uns in neue Höhen trägt, dürfen wir ihnen niemals gestatten, uns zu entzweien. Denn wenn wir das zulassen, werden wir mit Sicherheit untergehen.

—Aus dem Vorwort des *Absalom-Paktes*

DIE GRÜNDUNG DES PAKTES

Im bewohnten Sonnensystem, das dem unseren am nächsten liegt, stießen begeisterte Entdecker aus dem Golarion-System auf die Vesken, ein Reptilienvolk, das den Ängsten vor extrasolaren Bedrohungen Glaubwürdigkeit verlieh. Nachdem sie bereits die Gesamtheit ihres eigenen Systems erobert hatten, sehnten sich die kriegerischen Reptilien nach Expansion, hatten jedoch aus ungeklärten Gründen Triunes Geschenk des Interstellarreisens nicht erhalten. Als die ersten Entdecker mittels des Drifts eintrafen, empfingen die Vesken sie herzlich, allerdings nur gerade so lange, bis sie die Drifttechnologie entschlüsselt hatten – und begannen umgehend damit, driftfähige Kriegsflotten zusammenzustellen, um diese gegen ihre großzügigen Nachbarn einzusetzen. In der Zeit nach der verheerenden Schlacht von Aledra erkannten die unabhängigen Planeten des Golarion-Systems die große Gefahr, der sie gegenüberstanden, und schlossen sich zur gegenseitigen Verteidigung zusammen. So entstand eine einzelne, systemweite Regierung, die dazu in der Lage war, sich gegen die Vesken zur Wehr zu setzen. Diese Koalition wurde bekannt als die Paktwelten.

Über die folgenden 250 Jahre stellten die beiden Systeme die größte Bedrohung füreinander dar und fochten immer wieder Scharmützel über Planeten außerhalb ihrer direkten Kontrolle aus oder trafen in kleineren Raumgefechten entlang der Sperrzone zwischen ihren Systemen aufeinander. Allerdings waren beide einander zu ebenbürtig, um einen Großangriff zu wagen. Der sogenannte Lautlose Krieg endete 291 NI schließlich, als eine riesige, weltenverschlingende, als der Schwarm bekannte Wesenheit beide Systeme gleichzeitig angriff. Im Angesicht der Gefahr, vollständig überrannt zu werden, unterzeichneten das Veskarium – wie die Reptilien ihr Sternenreich nannten – und die Paktwelten ein formelles Bündnis. So gelang es ihnen gemeinsam, den Schwarm aus diesem Teil des Raums zurückzudrängen. Doch auch wenn das Bündnis den aktiven Auseinandersetzungen ein Ende setzte und die beiden Systeme für den Handel miteinander öffnete, wissen beide Seiten, dass dieses Bündnis vor allem zweckmäßig war und jederzeit zerbrechen konnte.

Zum Glück für die Paktwelten waren nicht alle extrasolaren Erstkontakte von Gewalt gezeichnet. Die insektenartigen Schirren trafen 83 NI ein und integrierten sich aufgrund ihrer wohlwollenden Art rasch in der Gesellschaft der Paktwelten. Die Kasathas, die 240 NI in ihrem gewaltigen Weltenschiff *Idari* erschienen, erwiesen sich als weniger gewillt, sich vollständig einzugliedern, wurden aber rasch zu wertvollen Verbündeten. Auch wenn gelegentlich andere empfindungsfähige Wesen von jenseits des Golarium-Systems eintreffen, entweder weil sie von Entdeckern der Paktwelten mitgebracht werden oder weil sie dem leistungsstarken Driftsignal der Station Absalom folgen, bedeutet die ohnehin schon unglaubliche Vielfalt im System, dass die meisten Kreaturen sich schnell integrieren und niederlassen können, sofern sie nicht für zu viel Ärger sorgen.

DIE PAKTWELTEN

Dank des magischen *Sternensteins* im Herzen der Station Absalom, der über die gesamte Galaxis hinweg als Anflugfunkfeuer fungiert, sind die Paktwelten heute ein lebhaftes System, in dem sowohl interplanetarer und interstellarer Handel blühen als auch tausend kleine Kultur- und Wirtschaftskriege ausgetragen werden. Als Absprungpunkt für Expeditionen in die Unendlichkeit mangelt es hier nie an Schiffen auf der Suche nach Entdeckern, die verwegen genug sind, um sich in der Hoffnung auf Reichtümer und Wunder in die leere Schwärze zu begeben.

Regierung

Der Pakt ist nicht eine einzelne, systemweite Regierung, sondern vielmehr ein Zusammenschluss unabhängiger Welten, die durch ein Abkommen miteinander verbunden sind, durch das sie zusammenarbeiten und die jeweilige Souveränität jeder Welt respektieren. Auch wenn sich ihre Zuständigkeiten nur auf die Erleichterung des Handels zwischen den Welten, interplanetarische Gesetzesvollstreckung und gegenseitige Verteidigung beschränken, hat die Regierung im Laufe der letzten paar Jahrhunderte den Bereich ihrer Befugnisse stückweise ausgeweitet.

Der Pakt – manchmal auch formell als der Absalom-Pakt bezeichnet – wurde zum ersten Mal 41 NI vorgeschlagen, als Antwort auf die zunehmende Aggression der Vesken, die das gesamte System bedrohte. Aufgrund der Erkenntnis, dass eine einzelne Welt unmöglich gegen die vereinte Macht des Veskariums bestehen konnte, legte eine Koalition aus Würdenträgern der Station Absalom, von Castrovel und Verces die neue Vereinbarung vor. Diese basierte zum Teil auf dem System, das Verces' Ring der Nationen als effektive Einzelweltregierung zugrunde lag. Zur Überraschung der Koalition war die erste Welt, die diesen neuen Plan unterzeichnete, nicht das logische Aballon oder das pazifistische Bretheda, sondern der lange misstrauisch beäugte Untotenplanet Eox. Mit der militärischen Stärke der Knochengelehrten auf ihrer Seite und den Kirchen von Abadar und Iomedae und deren finanzieller und religiöser Macht, die allesamt hinter der Kampagne standen, gewann die Koalition rasch an Kraft, und innerhalb nur weniger Jahre gelangte das gesamte System unter den Schutz der neuen Regierung.

Als eine Konföderation unabhängiger Staaten strebt der Pakt allgemein danach, seinen Mitgliedswelten so große Autonomie wie nur möglich zu gewähren. Neben der Durchsetzung einer kurzen Liste universeller Rechte, die allen empfindungsfähigen Kreaturen eingeräumt werden, und einer etwas längeren Liste für die Bürger der Paktwelten überlässt die Regierung rechtsprechende und gesetzgebende Angelegenheiten den lokalen Regierungen der einzelnen Welten, solange diese nicht die Autorität anderer Planeten einschränken. Die vorrangigen Vollstrecker des Pakts, die Wächter, sind gleichermaßen Diplomaten wie Polizei und tun ihr Bestes, um Konflikte mit sanfter Gewalt zu lösen und das empfindliche Gleichgewicht des Systems zu wahren. Der Pakt ist auch sehr spezifisch hinsichtlich der Grenzen seiner Befugnisse – er respektiert nicht nur



ÜBERSICHT
CHARAKTER-ERSCHAF-FUNG
VÖLKER
KLASSEN
FERTIG-KEITEN
TALENTE
AUSRÜS-TUNG
TAKTISCHE REGELN
RAUM-SCHIFFE
MAGIE UND ZAUBER
SPIEL LEITEN
HINTER-GRUND
PATHFINDER

die Souveränität seiner Mitgliedsregierungen, sondern beansprucht auch keinerlei Zuständigkeiten über Welten außerhalb seines Sonnensystems, außer sie sind Kolonien, die sich offiziell um den Status eines Protektorats beworben und ihn erhalten haben.

Regierungsentscheide innerhalb des Pakts werden vom Paktweltenrat getroffen, der in einem großen Senatsgebäude, genannt das Plenara, auf der Station Absalom tagt. Alle Paktwelten sind im Rat vertreten, jede mit mehreren Delegierten, deren Anzahl von der Größe ihrer empfindungsfähigen Bevölkerung abhängt. Obwohl viele Angelegenheiten durch direkte Abstimmung im Rat entschieden werden, werden festgefahrene Streitthemen und Belange von besonders großer Wichtigkeit an das Direktorat weitergereicht, einen Führungsrat, dessen fünf stimmberechtigte Mitglieder alle zwei Jahre durch und aus dem größeren Paktweltenrat gewählt werden. Keine Welt kann mehr als einen Vertreter im Direktorat haben, doch die Tatsache, dass dies viele systemweite Entscheidungen in die Hände von nur fünf Welten legt, bedeutet, dass das Plenara ein ständiger Nährboden für politischen Aktionismus und wechselnde Bündnisse ist, bei denen die einzelnen Welten ständig ihre Macht und ihren Einfluss einsetzen, um sicherzustellen, dass ihre Interessen vom Direktorat vertreten werden. Ein sechstes, nichtwählendes Mitglied des Direktorats, der Generaldirektor der Wächter, wird von den Wächtern unabhängig gewählt und besitzt keine festgelegte Amtszeit. Er dient lediglich als Berater für die anderen Direktoren und führt die Entscheidungen des Rates aus.

Nicht jeder Planet im System ist ein ordentliches Mitglied des Paktes. Monde werden allgemein als Teil der Rechtsprechung ihres Mutterplaneten angesehen, abgesehen von solchen wie Arx, die sich erfolgreich für eine unabhängige Vertretung eingesetzt haben. Einige Welten mit eingeschränkter Zivilisation, wie Aucturn, Liavara und die Sonne, werden als Protektorate eingestuft. Auch wenn derartige Welten keine vollständige Autonomie oder Stimmrechte besitzen, ist es ihnen Vertretern gestattet, auf Ratssitzungen zu sprechen. Obwohl sie eine Ansammlung vieler winziger Welten ist, hat sich die Diaspora zu einem einzelnen Stimmblock zusammengeschlossen, und in den vergangenen Jahren gelangte ein einzelnes Schiff – das kasathische Weltenschiff *Idari* – in den Status einer Paktwelt, wodurch viele neue Kolonien jenseits des Sonnensystems darauf hoffen, nachzuziehen. Wenngleich religiöse und unternehmerische Organisationen keine direkte Stimme bei den Entscheidungen des Rates haben, sorgt die ständige Präsenz ihrer Lobbyisten und Berater dafür, dass auch ihre Interessen vertreten werden.

Magie und Technologie

Aufzeichnungen aus der Zeit von vor dem Intervall zeigen, dass sich die meisten Welten des Systems vor langer Zeit fast ausschließlich auf Magie verließen, um komplizierte und schwierige Aufgaben zu bewältigen. Auch wenn die Magie weiterhin eine angesehene Berufung und ein Mittel zum Vollbringen großer Taten ist, bietet die Technologie oft praktischere, wirtschaftlichere Lösungen für dieselben Probleme. Warum Jahre mit einem Studium zubringen, um einen Zauber zu wirken, der Licht erschafft, wenn man sich für ein paar Credits eine Taschenlampe kaufen kann? Warum einen Kampfmagier bezahlen, damit er Blitze auf deine Feinde schleudert, wenn dieselben Geldmittel eine ganze Einheit Soldaten mit Lasergewehren ausstatten können?

Das soll aber nicht bedeuten, dass die Technologie die Magie ersetzt hat. Stattdessen haben sich beide nebeneinander entwickelt, Erfinder haben Magie und Technologie miteinander verwoben, und Konzerne entscheiden, welches Werkzeug für eine bestimmte Aufgabe am billigsten und effektivsten ist. Infolgedessen nutzt die meiste Technologie zumindest ein wenig Magie, entweder in ihrer Funktionsweise oder bei ihrer Herstellung, und es ist nicht ungewöhnlich, auf technologische Gegenstände zu stoßen, die unverhohlene magische Aufwertungen umfassen. Diese Vermengung bedeutet allerdings auch, dass Technologie, die ein Mindestmaß an Magie umfasst, über Möglichkeiten verfügt, mit denen sie funktionstüchtig bleiben kann, auch wenn sie zum Ziel von Banneffekten wird – regeltechnisch bedeutet dies, dass sofern ein Gegenstand nicht ausdrücklich als magisch oder als Hybride aus Magie und Technologie gilt, er gegenüber allen antimagischen Effekten immun ist. Auf ähnliche Weise hält das Vorhandensein von niederer Magie in einem Stück Technologie nichtmagische Klassen wie Mechaniker nicht davon ab, effektiv an solchen Gegenständen zu arbeiten, solange sie nicht über umfangreiche magische Modifikationen verfügen.

Während die Magie auf den Paktwelten in der Antike in viele unterschiedliche Traditionen aufgeteilt war, wird sie heute als eine einzelne Gruppe von physikalisch unmöglichen Phänomenen angesehen, ungeachtet dessen, woher sie kommt oder wie sie gewirkt wird. Traditionelle Unterscheidungen wie „arkane“ oder „göttliche“ Magie sind schon seit langem überholt. Auch wenn unterschiedliche Zauberwirker auf sehr unterschiedliche Weisen auf Magie zugreifen mögen – von hochtechnologischem Realitätshacking bis hin zum Studium okkulter Gegenstände oder dem Kanalisieren göttlicher Macht –, sind dies alle einfach nur verschiedene Mittel zum Erreichen derselben Ziele.

Kommunikation

Die Kommunikation in den Paktwelten fällt in drei Kategorien: planetarisch, systemweit und unbegrenzt. Auch wenn einige mächtige Regierungen und religiöse Organisationen gelegentlich teure und gefährliche übernatürliche Kommunikationsmittel nutzen, etwa indem sie Engel und Teufel als Boten einsetzen, sind die meisten Bewohner der Paktwelten für die Langstreckenkommunikation auf den Einsatz von Technologie beschränkt.

Anders als planetare Komm-Enheiten sind systemweite Kommunikatoren und solche mit unbegrenzter Reichweite viel zu groß, um tragbar zu sein, daher werden sie meist in Raumschiffe oder Anlagen von vergleichbarer Größe integriert. Individuen ohne eigene Einheiten können üblicherweise dafür bezahlen, auf gemieteten Kommunikatoren Nachrichten zu übermitteln.



Eine Nachricht über eine systemweite Einheit oder eine Einheit mit unbegrenzter Reichweite zu empfangen, erfordert einen aktiven Driftsignaltransponder, der dafür sorgt, dass der Empfänger Identifikations- und Ortungsdaten sendet. Aus diesem Grund unterhalten viele kriminelle Firmen virtuelle tote Briefkästen oder Schwarzmarktverbindungen, handeln mit gefälschten Transpondern oder schalten ihre Transponder einfach aus und gehen auf Schleichfahrt. Solche Transponder gehören zur Standardausrüstung auf allen Raumschiffen und funktionieren als primäres Mittel zur Schiffsidentifikation.

Planetare Kommunikation

Persönliche Komm-Einheiten sind weitverbreitete, günstige Geräte, die miteinander auf einem einzelnen Planeten oder zwischen Schiffen im Orbit über der jeweiligen Welt kommunizieren können. Sie sind klein genug, um in der Tasche getragen zu werden, und sind bereits automatisch in alle Rüstungen der 1. Stufe oder höher integriert. Obgleich solche Einheiten leistungsstark genug sind, um an jeden beliebigen Ort auf einem Planeten zu senden, können sie durch zielgerichtete elektromagnetische Störung lahmgelegt oder durch bestimmte Materialien oder Methoden blockiert werden, je nach Maßgabe des SL. Belange der Verschlüsselung machen es auch unmöglich, Komm-Einheiten zu verwenden, um Maschinen wie Drohnen oder Raumschiffe direkt zu kontrollieren. Auch wenn einige Individuen ihre Komm-Einheiten vernetzen, um diese als private, stets aktive Funkkanäle zu verwenden, kontaktieren die meisten einander über öffentlich registrierte Namen oder private Identifikationscodes.

Systemweite Kommunikation

Augrund der großen Entfernungen ist die interplanetarische Kommunikation beträchtlichen Zeitverzögerungen unterworfen, wodurch sie eher einem Schriftwechsel ähnelt als einer Unterhaltung. Die aktuell besten Technologien nutzen Triunes Netzwerk aus Driftsignalgebern – auch wenn das Hinundherwerfen des Signals zwischen ihnen die Zeitverzögerung auf geheimnisvolle Weise weit über das hinaus verringert, was ansonsten physikalisch möglich wäre, so wird dadurch die Verzögerung zufällig. Daher benötigen alle Nachrichten innerhalb eines Gebiets von der Größe eines Sonnensystems 1W6–1 Stunden, um ihren Bestimmungsort zu erreichen.

Unbegrenzte Kommunikation

Ebenso wie interplanetarische Kommunikation benötigt die interstellare Kommunikation Driftsignalgeber. Botschaften, die auf diesem Wege übermittelt werden, haben grundsätzlich die Form brieflicher Nachrichten, da sie dieselbe Reisezeit haben wie ein Raumschiff, das selbst zum Empfänger springt – also Tage oder Wochen (siehe Seite 291). Daher sind Kurierschiffe und Botschaftermissionen weiterhin sehr wichtig für Verhandlungen und zeitkritische Informationen. Wie auch beim Driftreisen gibt es für diese Art der Kommunikation theoretisch keine Maximalreichweite, aber noch niemand hat jemals ein Antwortsignal von jenseits des Randes der Galaxis empfangen.

Informationsnetzwerke

Planeten variieren stark hinsichtlich ihrer Entwicklung in der Telekommunikation und ihrer Integrierung, aber jede Paktwelt verfügt über eine zumindest rudimentäre Version einer Infosphäre: ein weltweites Netzwerk digitalisierter Informationen. Aufgrund der Notwendigkeit, Informationen physisch zu übermitteln, sind diese Infosphären weitgehend voneinander getrennt. Benachbarte Welten tauschen mitunter Kerninformationen aus, unterscheiden sich aber drastisch hinsichtlich nebensächlicher Informationsbelange, die den Aufwand zur Synchronisierung nicht wert waren. Auch wenn diese Infosphären oft dem Internet der Erde ähnlich sind und nahezu endlose Mengen wirtschaftlicher und kultureller Ephemera enthalten, stellen alle wichtigen Paktweltenhäfen grundlegende lexikonähnliche Datensätze zur Verfügung. Diese können von Schiffen heruntergeladen werden, um Passagieren bei ihren Nachforschungen zu helfen, wenn diese nicht in direktem Kontakt mit einer Infosphäre stehen. Mehr Informationen über netzwerkgestütztes Nachforschen findest du auf Seite 133.

Zeit

In einer Spielwelt mit nahezu unendlich vielen Welten, von denen jede ihre eigene Rotation und Umlaufperiode besitzt, kann das Messen der Zeit extrem kompliziert sein. Glücklicherweise war eine der ersten Regierungsverordnungen des Paktweltenrats die Einführung eines universellen Maßeinheitensystems, um alle Prozesse reibungslos laufen zu lassen.

Wenn die Regeln von Starfinder – oder auch die meisten Personen auf den Paktwelten – sich auf eine Stunde, einen Tag oder ein Jahr beziehen, meinen sie damit meistens die Paktstandardzeit. Gemäß diesem Schema hat ein Tag 24 Stunden zu je 60 Minuten. Durch eine astronomische Anomalie passt dies zufällig auch zu den Tag-Nacht-Zyklen auf sowohl Catrovel als auch Triaxus und ebenso zum Schichtplan auf der Station Absalom, daher die Entscheidung. Die Länge des Jahres – 365 Tage mit 52 Wochen pro Jahr – basiert auf der Länge des Orbits der Station Absalom um die Sonne. Wenn sich jemand auf die Rotation oder den Umlauf eines bestimmten Planeten beziehen möchte, verwendet man allgemein Begriffe wie „Ortstag“ oder „Ortsjahr“ (praktischerweise bedeutet dies auch, dass alle Spielregeln die Zeit nach Erdstandard verwenden).

Die moderne Geschichte verzeichnet Jahre in NI, was für „nach dem Intervall“ steht und sich auf die Anzahl an Jahren seit dem Ende des Intervalls im System der Paktwelten bezieht, als Gedächtnis und Geschichte wieder zuverlässig wurden. Ereignisse, die sich vor dem frühesten Einsetzen des Intervalls ereigneten, werden oft mit VI („vor dem Intervall“) versehen und danach bemessen, wie viele Jahre vor dem Intervall sie sich ereigneten. Das Datum 300 VI verweist demnach auf ein Ereignis, das 300 Jahre vor dem Beginn des Intervalls stattgefunden hat. Auf manchen Welten verwenden Gelehrte allerdings die bereits vorhandenen lokalen Kalender für Ereignisse vor dem Intervall. Jene, die die Kulturen Golarions erforschen, entdecken zum Beispiel gelegentlich Dokumente, die Daten mit AK oder „nach Absalomkalender“ bezeichnen. Von dieser Messung wird angenommen, dass sie fast fünftausend Jahre lang verwendet wurde, beginnend mit dem Aufstieg eines mittlerweile toten und weitgehend vergessenen Gottes der Menschheit mit dem Namen Aroden. Irgendetwas während des Intervalls zu datieren, ist immer ein höchst fragwürdiges Unterfangen, und diejenigen, die versuchen, Behauptungen zu solchen Dingen aufzustellen, zählen meistens vorwärts oder rückwärts vom am nächsten gelegenen Ende des Intervalls, wie „etwa 500 Jahre nach dem Einsetzen des Intervalls“.

Alltagsleben und Kultur

Die Paktwelten sind aufgrund ihrer Beschaffenheit ein Schmelztiegel der Kulturen mit unterschiedlichen Werten und Traditionen, was es schwer macht, übergreifende Merkmale auszumachen. Dennoch lassen sich einige Dinge über den „typischen“ Bewohner der Paktwelten sagen.

Auch wenn einige wenige Orte innerhalb des Systems – allen voran Teile von Verces und Aballon – beinahe eine Wirtschaft jenseits des Mangels erreicht haben, haben die meisten Paktweltler keine Wahl, als für ihren Lebensunterhalt zu arbeiten. Sowohl der persönliche als auch der planetare Geldwechsel wird beherrscht vom Kapitalismus (was zum Teil durch den Einfluss der Kirche von Abadar aufrechterhalten wird), und die Reichen herrschen unausweichlich über die Armen, die wiederum ihr Bes-



tes geben, um selbst reich zu werden. Die Lebensqualität derjenigen am unteren Ende der Wirtschaft schwankt drastisch – auf der Station Absalom sorgt die Regierung dafür, dass kein empfindungsfähiges Wesen Hunger leiden muss, doch unwirtliche Welten wie Apostae haben keine Schwierigkeiten mit ökonomischer Knechtschaft, die praktisch Sklaverei ist, auch wenn sie nicht so genannt wird. Auch wenn sich Starfinder als Rollenspiel auf tapfere Forscher, wagemutige Unternehmensagenten, militante Gesetzeshüter und viele weitere konzentriert, haben die meisten Leute in der Spielwelt eher alltägliche Berufe. Sie ernähren das System mit riesigen hydroponischen Farmen, transportieren Güter zwischen Welten umher, führen Läden und Restaurants oder mühen sich in tausend anderen Alltagsberufen ab. Um mehr Informationen zur Wirtschaft der Paktwelten zu erhalten, siehe Währung auf Seite 166.

Gesellschaftlich neigen die meisten Bewohner der Paktwelten zu der Haltung „leben und leben lassen" – alles andere ist nur schwer zu pflegen, wenn die eigene Regierung und sogar deine Nachbarschaft ein paar Dutzend verschiedener Völker aus 50 verschiedenen Kulturen umfasst. Vorurteile beschränken sich meist auf diejenigen, die am vertrautesten und diejenigen, die am fremdesten sind – die Leute überwachen diejenigen, die ihnen selbst ähnlich sind, und fürchten das unverständliche Fremdartige –, aber die Meisten erkennen, dass man, wenn man jemand anderem die eigenen Werte aufzwingen will, oft nur wertvolle Gelegenheiten vertreibt. Wie ein altes Sprichwort besagt: Am besten bleiben Fremde Fremde – und hoffentlich auch Kunden. Das bedeutet, dass sogar Individuen, die sich nicht gut in Kulturen einfinden können, in die sie nicht hineingeboren wurden, oft schnell akzeptiert werden können, wenn sie an einen anderen Ort ziehen, was zur ständigen Umtriebigkeit und Migration von Leuten im gesamten System beiträgt. Aber sogar innerhalb vorwiegend monokultureller Siedlungen hat der Kontakt mit einer großen Bandbreite an verschiedenen Völkern und Lebensarten gerade jenseits des Horizonts schon dafür gesorgt, dass die Bevölkerung sich weit weniger um Unterschiede wie Ethnie, Geschlecht, Sexualität und so weiter kümmert. Wer macht sich schon Gedanken um die Hautfarbe oder die Hochzeitspläne der Nachbarn in der Wohnung unten, wenn die Nachbarn über einem riesige, empfindungsfähige Quallen sind, die sich jedes Mal, wenn man sie bittet, ihre Cetaceal-Pop-Dancemixes leiser zu drehen, zu neuen Gruppenentitäten verbinden?

Einer der größten kulturellen Einiger auf den Paktwelten ist die Religion. Da jeder – nun, fast jeder – irgendwann einmal stirbt und die Verehrung eines Gottes dabei helfen kann, das Schicksal der eigenen unsterblichen Seele in den Äußeren Ebenen zu beeinflussen, ist die Wahl der Religion sowohl eine praktische als auch eine kulturelle Entscheidung. Die Paktwelten sind die Heimat einer ganzen Schar verschiedener Götter, deren Gemeinden weitgehend in Harmonie miteinander leben – um mehr Informationen zu den verbreitetsten zu erhalten, siehe Seite 482.

Kunst und Unterhaltung in den Paktwelten verändern sich ständig, und Modeerscheinungen verschwinden ebenso schnell, wie sie aufkommen. Im Augenblick werden düstere akitonische Schumkabeats und Absalom-Hexen-Rock in vielen raueren Spielorten zunehmend beliebter, während gehobenere Nachtclubs sanfte vercitische Ätherballaden oder aballonische Euphonie spielen – Musik, die mittels fortschrittlicher Computerleistung entwickelt wurde, um das akustische Lustzentrum zu stimulieren und so das perfekte Hörerlebnis zu erschaffen. Die Haute Couture wird nach wie vor beherrscht von den schlanken Stilen Kalo-Mahois, dem ewigen Punklook des trashglamourösen Stachels von Absalom und der Gothic-Schwere von Apostae. Sportarten wie Brutaris, Sternenlanze und Schiffsrennen erfreuen sich nach wie vor großer Beliebtheit, auch wenn die meisten Leute sich mittlerweile ihren Nervenkitzel bei Spielen in VR-Kammern oder Holo- und Standbildshows holen. Die beliebtesten unter den Letztgenannten sind unangefochten die blutigen Realitätsübertragungen von Eox, die von Zensoren lautstark verdammt werden, aber niemals endgültig die Grenze zum Illegalen überschreiten. Zuletzt hat das herkömmliche Buch wieder einen enormen Popularitätsaufschwung erlebt, vielleicht teilweise weil der legendäre Laschunta-Holostar Cashisa Nox eine Vorliebe für belesene Gefährten erklärt hat.

TAGE UND MONATE

Auch wenn die Wochentage einfach durch ihre Folge benannt werden, bleiben die 12 Monate des Jahres gemäß der Paktstandardzeit traditionell. Man glaubt, ihre Benennung stammt noch aus dem Zeitalter des verlorenen Golarion, benannt zu Ehren von gleichsam heutigen und antiken Göttern.

WOCHENTAGE

PAKTSTANDARDTAG	ERDENBEZEICHNUNG
Erstag	Montag
Zweitag	Dienstag
Drittag	Mittwoch
Viertag	Donnerstag
Fünftag	Freitag
Sechstag	Samstag
Siebentag	Sonntag

MONATE

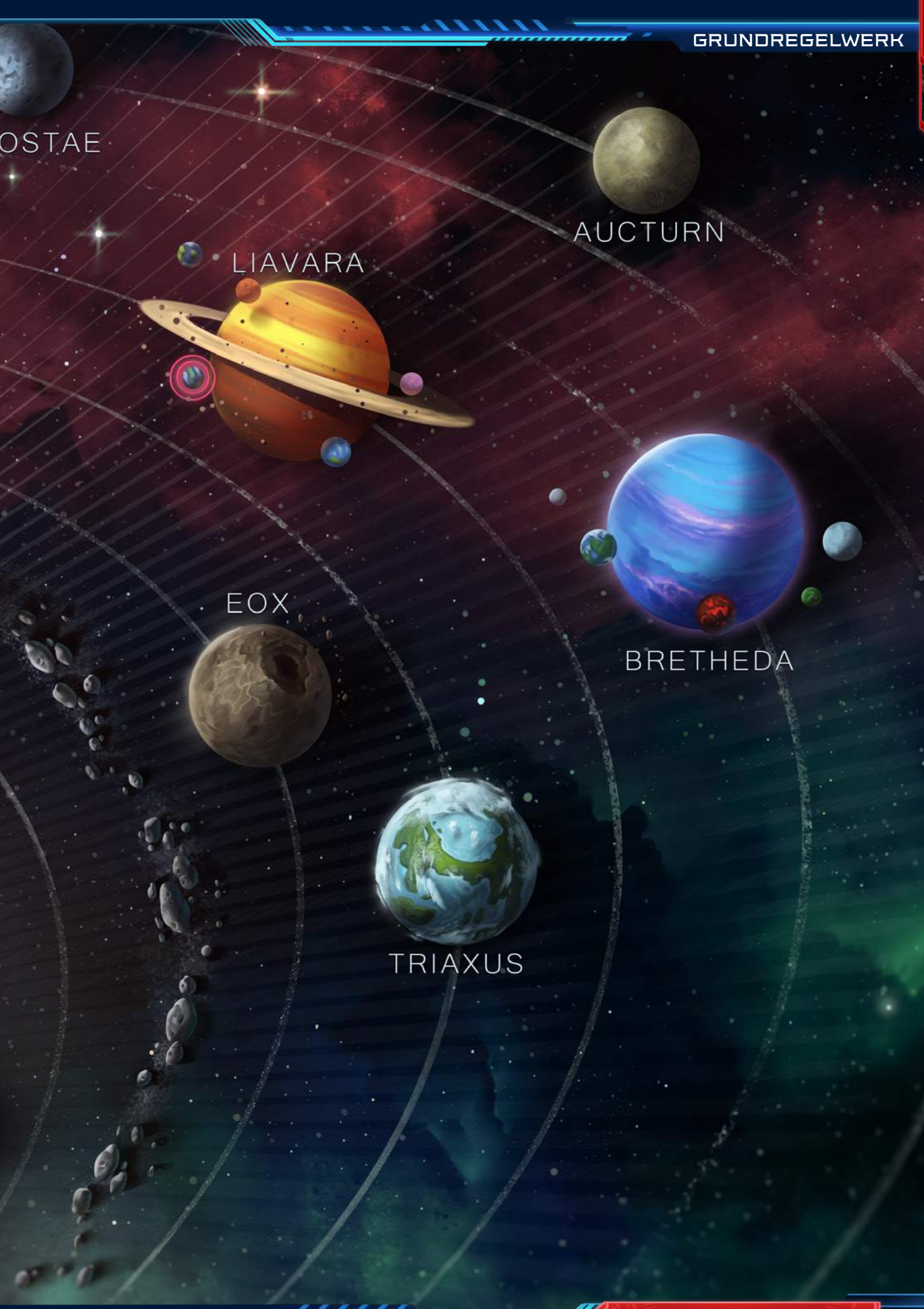
PAKTSTANDARDMONAT	ERDENBEZEICHNUNG
Abadius	Januar
Calistril	Februar
Pharast	März
Gozran	April
Desnus	Mai
Sarenith	Juni
Erastus	Juli
Arodus	August
Rova	September
Lamaschan	Oktober
Neth	November
Kuthona	Dezember

Wie man die Planeteneinträge liest

Die folgenden Seiten enthalten Übersichten über die 14 bedeutendsten Paktwelten des Systems. Auch wenn sie nicht all die verschiedenen Liegenschaften des Paktes oder sogar aller anerkannten Paktwelten darstellen, decken sie doch die wichtigsten Himmelskörper im Paktweltensystem ab. Jeder Planeteneintrag umfasst Statistiken für seinen Durchmesser, seine Masse, seine Gravitation und so weiter. Da die absoluten Zahlen den meisten Leuten nicht viel sagen, werden die physischen Statistiken und die Zusammensetzung der Atmosphäre eines Planeten mit Hilfe von Vergleichen zu jenen Golarions angegeben (die denen der Erde in jeder Hinsicht gleichen). Wenngleich es Planetengelehrten auch kompliziert erscheinen mag, alles auf Grund eines Standards zu bemessen, der nicht länger zugänglich ist, sind die Verweise auf Golarion tatsächlich vor allem ein politisch nützliches Konstrukt – es ermöglicht dem Paktweltenrat die Aussage, dass keine der existierenden Welten bevorzugt behandelt wird.

DAS PAKTWELTENSYSTEM





ÜBERSICHT
CHARAKTER-ERSCHAF-FUNG
VÖLKER
KLASSEN
FERTIG-KEITEN
TALENTE
AUSRÜS-TUNG
TAKTISCHE REGELN
RAUM-SCHIFFE
MAGIE UND ZAUBER
SPIEL LEITEN
HINTER-GRUND
PATHFINDER

DIE SONNE

Die Brennende Mutter



Durchmesser: ×100

Masse: ×280.000

Gravitation: ×28

Atmosphäre: Keine

Tag: –; **Jahr:** –



Auch wenn das Muttergestirn der Paktwelten in jeder weit entfernten Kultur, die es durch ein Teleskop beobachten kann, einen anderen Namen trägt, wird es innerhalb seines Systems üblicherweise einfach die Sonne genannt, manchmal auch Mataras (ein Laschunta-Name, der „Brennende Mutter" bedeutet). Wie die meisten Sterne ist die Sonne ein unglaublich unwirtlicher Ort. Sie ist unvorstellbar heiß und besitzt eine Gravitation, die gewöhnliche Raumschiffe wie überreife Früchte zermalmen kann. In ihrem Herzen reißen die regelmäßig freigesetzten, enormen Energien Löcher zur Positiven Energieebene und der Ebene des Feuers. Auf diese Weise werden walartige Feuerelementare und Plasmaschleime geboren, die sich in ihrer Fotosphäre winden, sowie bestimmte Ifriti, Salamander und intelligente feuerbewohnende Kreaturen mit der übernatürlichen Fähigkeit, dem gewaltigen Druck und der Hitze der Sonne zu widerstehen.

Die Paktwelten überlassen die Sonne weitgehend sich selbst, aber dennoch zieht sie einige wenige gewöhnliche humanoide Bewohner an. Unter diesen sind die Mitglieder der Kirche von Sarenrae bei weitem die zahlreichsten, passend für die Sonnengöttin. Vor ungefähr einem Jahrhundert entdeckten sarenitische Gelehrte, die den Stern aus dem Orbit beobachteten, eine Anomalie: eine Ansammlung unerklärlicher und verlassener Blasenstädte, die magisch aneinander befestigt waren und aus irgendeinem Grund in den flammenden Meeren der Sonne trieben, ohne zu verbrennen. Darüber hinaus fanden die Sareniten, als sie sich näherten, eine magische Tunnelöffnung, die sich auf wundersame Weise im Feuer der Sonne öffnete und ihnen ermöglichte, sich den Städten zu nähern, ohne zerstört zu werden. Auch wenn noch nicht bekannt ist, wer die Städte erbaute, wie sie erschaffen oder warum sie aufgegeben wurden – alles Geheimnisse, die Gelehrte und Ingenieure händeringend studieren –, wurde der Brennende Archipel rasch zur heiligsten Niederlassung der Kirche.

Heute zieht die Strahlende Kathedrale Kirchengänger und Wissenschaftler aus dem gesamten System an. Schimmernde sarenitische Sonnengleiter nutzen Sternensegel, um gefährlich nahe an die Korona der Sonne heranzufliegen, wo sie die orbitalen Kraftwerke warten, die die Sonnenenergie einfangen oder auf magischem Wege nukleares Feuer zum Verkauf speichern. In etwas sichereren Umlaufbahnen unterhalten verschiedene Konzerne robotische Tankschiffe voller gentechnisch veränderter Algen, die dieselbe Energie mittels erweiterter Fotosynthese einfangen können. Auch betreiben Konzerne solarbetriebene Roboterpflanzen und sogenannte „Dschungelkästen", in denen modifizierte Pflanzen seltene und komplexe Chemikalien ausstoßen. Diese Letztgenannten sind einigermaßen kontrovers, da die extreme Magie- und Gentechnik, die zur Mutation gewöhnlicher Pflanzen eingesetzt wird, Organismen manchmal stärker verzerrt, als die sie erschaf-



fenden Konzerne ursprünglich beabsichtigten. Zweimal im letzten Jahr machten sich mehrere von der NatuReal-Komponenten GmbH betriebene Dschungelkästen selbstständig: Empfindsame Pflanzenkreaturen streiften durch die Korridore und verschlangen die anwesende Mannschaft. Zum Glück haben die meisten Betreiber von Dschungelkästen (zumindest ein wenig) aus diesem Skandal gelernt und sie vollständig automatisiert – auch wenn sie nach wie vor im Geheimen unabhängige Operatoren anwerben müssen, die ihre Reparaturtechniker begleiten müssen, wann immer ein Kasten vom Schirm verschwindet.

Neben den Besuchern von den Paktwelten nutzen Handelsdelegationen von der Ebene des Feuers den Brennenden Archipel regelmäßig, um sich mit Kontaktleuten von der Materiellen Ebene zu treffen. Diese Würdenträger haben viel zu bieten, aber die vielleicht interessanteste Information, die sich mit sich bringen, sind die Nachrichten von seltsamen Ruinen und ganzen Imperien feuerimmuner Kreaturen – manche davon sogar humanoid –, die in den tieferen Schichten der Sonne treiben und bisher von den Völkern von außerhalb noch nicht erreicht werden können. In Verbindung mit dem enormen Alter der Blasenstädte führt diese Neuigkeit unter einigen Gelehrten zu der Frage, ob die Sonne vielleicht Hinweise auf die ersten Völker des Systems bergen mag, vielleicht sogar die legendären Allerersten von Aballon. Viele verschiedene Organisationen überwachen die Oberfläche der Sonne im Stillen, in der Hoffnung, mit diesen Sonnenbewohnern Kontakt aufzunehmen oder neue Artefakte für sich zu beanspruchen, die durch Sternenkonvektion auf ihre Oberfläche gelangt sind. Wenn diese so genannten „Tiefenkulturen“ tatsächlich die Vorfahren der Völker der Paktwelten sind, warum haben sie sich so standhaft geweigert, auf Botschaften und abgeschirmte Sonden zu reagieren, die in die Tiefen der Sonne geschickt wurden? Und warum scheinen sich die Ifriti und andere elementare Reisende so sehr davor zu fürchten, mit ihnen zu sprechen? In letzter Zeit hat eine bestimmte Theorie die Verschwörungszentren in der Infosphäre der Blasenstädte in Aufruhr versetzt: die Vorstellung, dass die Energie im Zentrum der Sonne derart gewaltig ist, dass die Zeit selbst sich dort zu verzerren beginnt; dadurch wären die Zivilisationen in den Tiefen der Sonne nicht Vertreter der Vergangenheit, sondern der Zukunft.

Während sich die Sonne offiziell im Besitz aller Paktwelten befindet, wird der Brennende Archipel als unabhängiges Protektorat angesehen, und seine Bewohner haben das Recht auf eine eigene Regierung. Auch wenn die Blasenstädte durch den starken sarenitischen Einfluss fast schon Theokratien sind, besitzt jede von ihnen ihren eigenen Charakter, von der stark religiösen zentralen Blase Morgenufer bis hin zu dem eher konzernkontrollierten Herdstein oder Stellacuna mit seinen Wissenschaftslaboren.

ABALLON

Die Schmiede



Durchmesser: ×1/3

Masse: ×1/27

Gravitation: ×1/3

Atmosphäre: Dünn

Tag: 12 Stunden; **Jahr:** 90 Tage

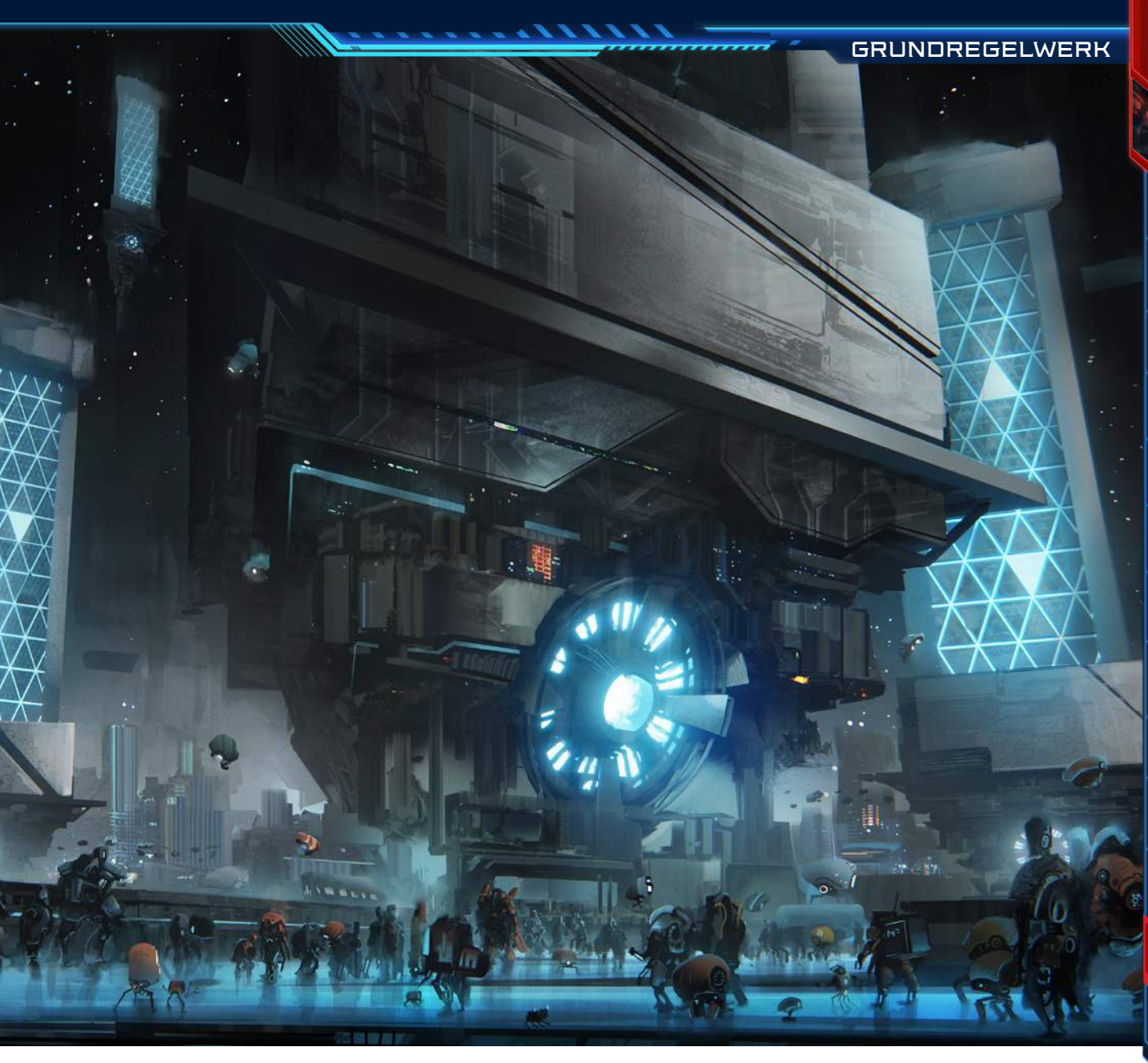


Als der Planet, der der Sonne am nächsten ist, ist Aballon eine karge Welt mit staubigen Kratern, grauen Wüsten und scharfkantigen Gebirgen. Die wenigen Fetzen Atmosphäre, an die sich die Gravitation des Planeten klammern kann, werden rasch von den Sonnenwinden fortgerissen. Was bleibt, ist eine stille Landschaft aus Felsen und Schwermetallen, die auf der Sonnenseite kochen und im Schatten von Eis bedeckt sind. Hier überlebt nur das robusteste biologische Leben.

Glücklicherweise ist das meiste Leben auf Aballon nicht biologisch. Tausende Jahre vor dem Intervall und der allgemeinen Raumfahrt landete ein geheimnisvolles Volk, genannt die Allerersten, auf Aballon. Unter Verwendung der im Überfluss vorhandenen Metalle und Sonnenenergien erschufen sie eine gewaltige Armee aus Dienermaschinen, von einfachen Drohnen bis hin zu hyperintelligenten Aufsehereinheiten, die sie die Bodenschätze des Planeten ausbeuten ließen.

Und dann gingen sie fort. In den folgenden Jahrtausenden verbesserten sich die Maschinen selbst, breiteten sich aus und entwickelten sich zu einem ganzen künstlichen Ökosystem, von einfachen Arbeiterbots und den selbsttätigen Jägerdrohnen, die ihnen nachstellen, bis hin zu vollkommen empfindungsfähigen Maschinen, die eine große Gesellschaft bilden. Diejenigen in der letzten Gruppe, die zusammengenommen die Anaciten genannt werden, nehmen eine große Vielfalt an Körperformen an, die der ihnen zugewiesenen Aufgabe entspricht. Meist neigen sie jedoch zu den silbrigen Körpern von Gliederfüßlern, und in den letzten Jahren haben viele damit begonnen, sich in unterschiedlichen Farben oder mit abstrakten, schematischen Mustern zu bemalen, um Nichtmaschinen dabei zu helfen, sie zu unterscheiden.

Kulturell betrachtet fallen die meisten aballonischen Anaciten in eine von zwei ideologischen Gruppen. Angehörige der ersten Gruppe, die Wartenden, verbessern sich weiter und lagern Reichtümer und Ressourcen ein, in der festen Überzeugung, dass die Allerersten letztendlich wieder zurückkehren werden und dass ganz Aballon dann bereit sein muss, sie zu empfangen. Die Werdenden wiederum glauben, dass es ihre Bestimmung ist, die Aufgabe der Allerersten zu übernehmen und selbst neue Welten zu kolonisieren, daher richten sie ihre robotischen Saatschiffe auf die Sterne. Beide Gruppen verfügen über beträchtliche wirtschaftliche Macht aufgrund der hohen Konzentration seltener Erze, die sie in den Mitternachtsgräben schürfen, sowie durch den Einfluss anacitischer Technologiekonzerne wie Automatrix-Robotik, die sich auf die Herstellung empfindungsloser Schiffs-KIs und Servitorbots für den Verkauf auf anderen Paktwelten. Beide Gruppen engagieren auch regelmäßig



Abenteurer von anderen Welten, um Expeditionen in die neun antiken Städte der Allerersten zu unternehmen – schimmernde, aber verfallende Ansammlungen von Türmen, die zu betreten den Anaciten nach uraltem Gesetz untersagt ist –, um vielleicht Hinweise auf die Identität und Ziele ihrer Vorfahren zu finden.

Im Laufe der Zeitalter hat sich die Zivilisation der Anaciten von einem einfachen Netzwerk automatisierter Fabriken zur Produktion von immer mehr Maschinen zu einer weltumspannenden Reihe von Städten entwickelt, die jene der Allerersten in den Schatten stellen. Auch wenn sie für biologische Wesen oft verwirrend sind, sind diese Städte doch überaus logisch und effizient aufgebaut, mit schwebenden Türmen, lichtlosen Zugangstunneln und umherkrabbelnden Wartungsbots. Viele umfassen große Atmosphärefabriken für biologische Besucher und Einwohner. Während der Planet ständig seine dünne Atmosphäre verliert, füllen diese sie wieder auf und sind häufig darauf spezialisiert, „schwere Luft“ oder künstliche Magnetosphären zu produzieren, die in den Regionen in und um ihre Städte für einen angenehmen Atmosphärendruck für den durchschnittlichen Paktwelten-Humanoiden sorgen.

Die größte Anacitensiedlung, Bestreben, ist im gesamten Sonnensystem als der Sitz des Maschinengerichts bekannt, einer unfehlbar logischen Vereinigung robotischer Richter, die Konflikte zwischen Einwohnern schlichten, das als die Erkenntnismatrix bekannte Netzwerk der regierenden KIs unterstützen und den Frieden zwischen den Fraktionen des Planeten wahren. Trotz des Widerspruchs anderer Planetenregierungen und sogar des Paktweltenrats selbst bietet das Maschinengericht Androiden und anderen mechanischen Wesen von überall aus dem System das Recht, in seinen Hallen vor Gericht gestellt zu werden, sogar für Verbrechen, die auf anderen Welten begangen wurden, und das ohne die Gefahr, ausgeliefert zu werden. Die Urteile sind stets gerecht, und die Möglichkeit, dass die Fakten gänzlich ohne Vorurteile untersucht werden, macht Bestreben weithin zu einem Zufluchtsort für alle künstlichen Wesen. Daher sind viele Androiden in den Vierteln anzutreffen, die auf die Bedürfnisse biologischer Kreaturen ausgerichtet sind.

Bestreben ist darüber hinaus eine wichtige heilige Stätte für die Kirche von Triune. An diesem Ort erschufen und warten die Anaciten das stadtgroße Neuralnetzwerk desselben Namens, das Epoch hervorbrachte, einen der drei Aspekte des Maschinengotts. Die drei einander überschneidenden geodätischen Sphären der Kathedrale der Einheit stehen auf dem Gipfel einer gewaltigen (und streng geheimen) unterirdischen Fabrik, die Driftsignalgeber herstellt, welche von Priestern überall in der Galaxis verteilt werden.

CASTROVEL

Die Wildnis



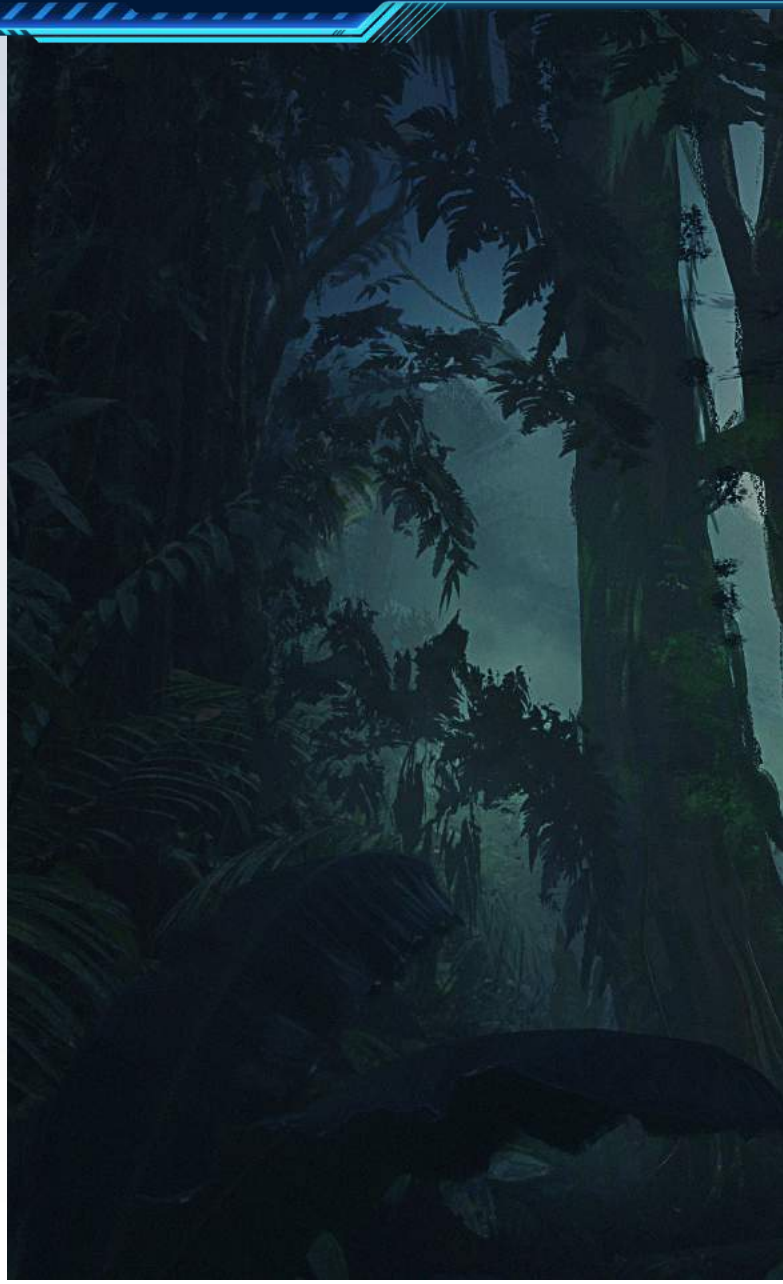
Durchmesser: ×1

Masse: ×1

Gravitation: ×1

Atmosphäre: Normal

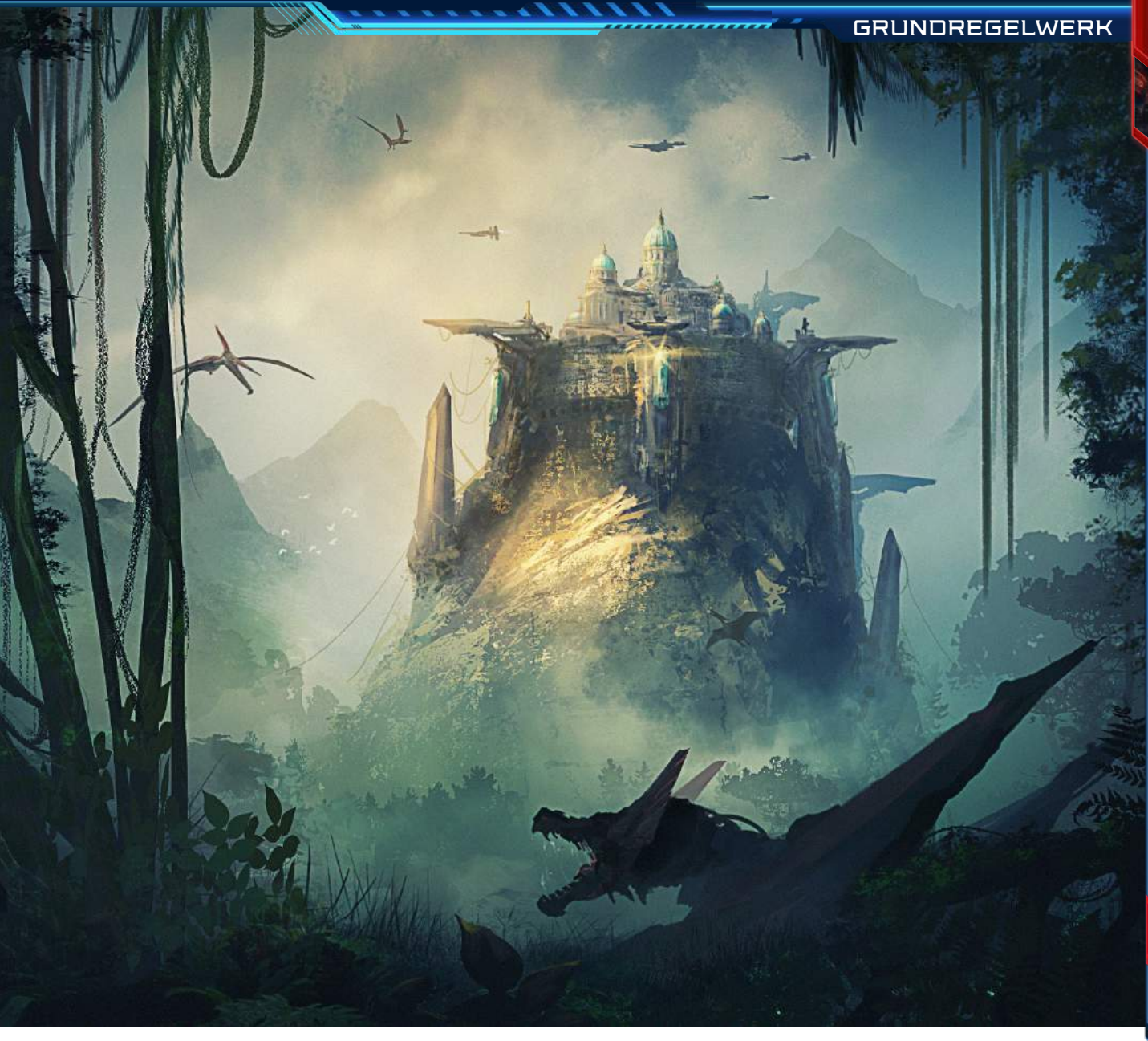
Tag: 1 Tag; **Jahr:** 1/2 Jahr



Die heißfeuchten und von starken Stürmen und Gezeiten zerwühlten Dschungel und Sümpfe von Castrovel sind erfüllt von ungewöhnlich robusten Lebensformen, von gewaltigen Saurierbestien bis hin zu tödlichen Schimmelstürmen, die ganze Siedlungen verschlingen können. Von den vielen empfindungsfähigen Völkern, die sich auf dieser fruchtbaren Welt niedergelassen haben, sind die Laschuntas die zahlreichsten, dicht gefolgt von den Elfen und Formianern. Alle drei Zivilisationen sind eng vernetzt und weltoffen, dank eines Netzwerks aus magischen Teleportationsportalen, das *Aiudara* genannt wird.

Aus Tradition sind die Laschuntas von Castrovel in unabhängigen Stadtstaaten mit einer Vielzahl von Regierungsformen organisiert, von denen gewählte Matriarchate die häufigsten sind. Heute allerdings treten die Lokalregierungen kleinerer Städte neben den größeren Konzernangelegenheiten in den Hintergrund: Regionale oder interplanetarische Firmen schmieren Beamte oder gründen ihre eigenen unabhängigen, privatisierten Siedlungen. Auch wenn diese wirtschaftlichen Verbindungen bedeuten, dass laschuntischer Nationalismus nur noch selten zu unverhohlenem Krieg führt, sorgen Industriespionage und Konzerneinmischung in die öffentliche Politik für immer größere Besorgnis unter den Bewohnern.

Von denjenigen Stadtstaaten, die sich weiterhin mit den Konzernmächten messen können, ist die wichtigste Qabarat, das Schimmernde Juwel der Westlichen See und der größte Raumhafen des Planeten. In der Stadt ziehen vom Haus der Dreifaltigkeit aus Herrin Morana Kesch und ihr Hauptgemahl Granteus in einem empfindlichen Netz die Fäden, um zu verhindern, dass der Planet in gesetzlosem Konzerngerangel versinkt. Auch die vielen Universitäten der Stadt gebieten über Macht und Einfluss und sind bekannt für ihre umfangreichen Archive aus der Zeit vor dem Intervall. Diese bilden einige der besten Entdecker, Forscher und Raumschiffnavigatoren des Systems aus. Architektonisch betrachtet ist die Stadt ein Kunstwerk, deren antike Mauern aus zerriebenen und schimmernden Muscheln nahtlos mit modernen Bauten verschmelzen. Dieses Gefühl von Zeitlosigkeit – der Verbindung mit der langen Geschichte des Planeten – ist ein Grund des Stolzes für viele Bewohner, die sich am Lärm der trainierenden Soldaten in den Kampfplätzen, der freundlich diskutierenden Gelehrten auf den Stufen der Universitäten oder dem Brüllen und Zischen der landenden Raumschiffe erfreuen, welche die Wasserfahrzeuge in Schiffers End weitgehend verdrängt haben. Auch wenn die meisten Besucher über Quabarats Hafen eintreffen, verbinden zahlreiche Portale überall in der Stadt sie eng mit anderen mächtigen Laschuntasiedlungen. Dazu gehören das abgelegene Laubu-Mesa, Komena in den Schwebenden Scherben, Jabask die Ungebrochene oder Candares mit seinen endlosen Wasserfällen



und seinen Corpsicum-Grabungen an den gefährlichen Klippen.

Nachdem die insektenartigen Formianer jahrtausendelang mit den Laschuntas im Krieg lagen, konnten der Pakt und von Schirren gewissenhaft geleitete Friedensverhandlungen vor erst 30 Jahren die Feindseligkeiten endlich beenden. Heute arbeiten die formianischen, als die Kolonien bekannten Schwarmstöcke Hand in Hand, um das Land zu bestellen und mit anderen Völkern Handel zu treiben. Dabei zollt jede einzelne Schwarmkönigin der Hochkönigin Tribut, einer rein philosophischen Entität, die im Zuge der historischen Zusammenkunft der Königinnen eingeführt wurde. Jeder der größten formianischen Schwarmstockbauten kann sich kilometerweit erstrecken, und hier und dort erheben sie sich in künstlichen, mit Waben durchzogenen Hügeln, was ihre Erkundung für Besucher sehr verwirrend macht – ein Grund, warum sie in der Geschichte nie erobert werden konnten.

Im Gegensatz zu dieser neuen Zeit des Friedens sind die Elfen von Sovyrian weitgehend fremdenfeindliche Traditionalisten, die nur mit Außenstehenden verkehren, wenn es unbedingt notwendig ist. Mitgliedern anderer Völker ist es nur selten gestattet, sich auf einem elfischen Kontinent dauerhaft niederzulassen, und sie haben im Allgemeinen keine Erlaubnis, El zu betreten, Sovyrians von Kanälen durchzogene Hauptstadt, die von den stadtviertelgroßen Großen Häusern beherrscht wird. Diese Grenzkontrolle wird jedoch regelmäßig von der eigenen beherrschenden Elite der Stadt verletzt, die Fremde für Geheim- oder Spezialaufträge anheuern.

Die Üppigkeit der scheinbar unberührten Wildnis auf Castrovel ist für Neuankömmlinge, die an hochmoderne Laschuntatechnologie gewöhnt sind, häufig verwirrend, aber für die meisten Bewohner dieser Welt sind diese ausgedehnten ökologischen Reservate ein Zeugnis ihrer erleuchteten Gesellschaft. Für sie ist die Pflege der Wildnis der Schlüssel zur Förderung des Wissens, und auf diese Weise ist gewährleistet, dass die Evolution, die sie selbst zu empfindsamen Wesen gemacht hat, auch Andere zu etwas Besserem machen kann. Zugleich müssen die reichhaltigen natürlichen Rohstoffe des Planeten zum Wohle aller nachhaltig geerntet werden. Zu diesem Zweck wurden sowohl die Hauptraumhäfen als auch die destruktivsten Schwerindustrien des Planeten auf Elindrae verbannt, seinen luftleeren, felsigen Mond. Selbstverständlich greifen die verschiedensten Spezies der gefährlichen Megafauna – von den facettenäugigen Bergaalen zu den mit Giftschnäbeln bewehrten Himmelsfischern – auch weiterhin Siedlungen auf Castrovel an. Dies führt gelegentlich zu „versehentlicher“ Rodung geschützter Naturregionen in ländlichen Gebieten, aber eine starke Präsenz von Xenohütern sorgt üblicherweise dafür, dass solche Aktivitäten nicht überhandnehmen.

STATION ABSALOM

Der Nexus



Durchmesser: 8 Kilometer

Masse: weniger als ×1/100

Gravitation: ×1 (künstlich)

Atmosphäre: Normal

Tag: 1 Tag (künstlich); **Jahr:** 1 Jahr



Die Station Absalom schwebt in dem Orbit, der vormals Golarion gehörte. Sie ist die hauptsächliche Heimat der Menschheit und das unangefochtene Zentrum des interstellaren Handels und der Regierung in den Paktwelten. Von hier aus kontrollieren der Paktweltenrat und seine Legion aus Delegierten von allen anerkannten Paktwelten die brüchige Allianz, die für Harmonie im System sorgt, und reguliert zugleich Besitzansprüche auf neu entdeckte Welten. Auch befinden sich hier das Hauptquartier der interplanetarischen Ordnungskräfte, die als die Wächter bekannt sind, der Hauptsitz der AbadarCorp (zumindest auf der Materiellen Ebene), die Archive der galaxiserforschenden Sternenkundschafter und viele mehr. Das allerwichtigste Merkmal der Raumstation sind allerdings nicht ihre großartige und geheimnisvolle Architektur oder ihre unzähligen Bewohner, sondern das seltsame Artefakt, das tief im schwer bewachten Kern der Station eingeschlossen liegt: der sagenumwobene *Sternenstein*. Aus Gründen, die sogar den Priestern Triunes unbekannt sind, versorgt der *Sternenstein* nicht nur die Station mit Energie, sondern fungiert zugleich auch als ein mächtiges Hyperraumleuchtfeuer. Dank ihm ist es Schiffen möglich, rasch in den umliegenden Raum zu springen, egal wie weit sie entfernt sind, was Station Absalom zu einer natürlichen Zwischenstation auf Reisen von jenseits des Sonnensystems macht.

Niemand weiß, wer die enorme Raumstation erbaut hat oder wann sie in Golarions Orbit einschwenkte, wenngleich ihr Name auf die Vorintervallgeschichte dieser Welt zurückgeht. Künstliche Schwerkraft erschafft ein einheitliches „Unten“ in den meisten Speichenarmen und hohen Türmen der Station, und abgesehen von einzelnen Vierteln, die umgebaut wurden, um den Umweltbedürfnissen der sie bewohnenden Fremden zu entsprechen, scheint der Großteil der Station zur menschlichen Bequemlichkeit entworfen worden zu sein. Abgesehen davon haben benachbarte Abschnitte oft drastisch unterschiedliche Kulturen und Lebensbedingungen, von den ärmlichen Technikbuchten von Funkenflug und den gefluteten Tankgewirren des Pfuhls bis hin zu den ungehobelten Raumfahrerbars von Herumtreibers End und den eleganten, selbstversorgenden Konzernenklaven des Blaustiegturms. Allgemein fließen Geld und Macht von den zahlreichen geschäftigen Docks nach innen in Richtung der großen parkähnlichen Kuppel, die als das Auge bekannt ist, während sich die geknechteten Massen unten in den beengten Zugangstunneln des Stachels drängen. Banden beherrschen die Gegenden der Unterschicht, wie Botschrott, Unterstadt und Röhrenstadt, doch ihre provisorischen Bündnisse reichen bis hinauf in die oberen Führungsebenen. Dafür sorgt der Regierungsrat, die gesetzgebenden Körperschaft, die jedem Stationsteil eine Stimme in der Stationspolitik einräumt und den herrschenden Hauptgeschäftsleiter (oder HaGe) wählt.



Zusätzlich zu der Plattform selbst ist Station Absalom von einem sich ständig verändernden Schwarm nicht angedockter Schiffe umgeben, manche davon auf der Durchreise, andere ansässig. Letztere werden etwas spöttisch die Armada genannnt, aber die meisten davon gehören nicht zum Militär – die Station verfügt nur über eine bescheidene Sicherheitsflotte und verlässt sich bei ihrer Sicherheit stattdessen auf die Wächter und robuste stationsgestützte Verteidigungsanlagen. Die Armada besteht vielmehr aus denjenigen Raumschiffen, deren Besitzer von den Vorteilen des Lebens in der Nähe von Station Absalom profitieren, aber lediglich an die grundlegendsten Gesetze der Station gebunden sein wollen. Dies geschieht mit Zustimmung von Station Absaloms allgemein toleranter Regierung, da der Umfang des Handels, der durch die Station fließt, bedeutet, dass selbst die niedrigsten Steuern ausreichen, um den Stationsbetrieb am Laufen zu halten.

Das bedeutet allerdings nicht, dass auf der Station immer nur alles harmonisch abläuft. Durch so viele verschiedene Interessen auf und um die Plattform ist Station Absalom nie mehr als einen Schritt vom Chaos entfernt. Private Sicherheitsunternehmen liefern sich Schattenkriege mit Straßenbanden und militanten Kulten, Botschafter fremder Völker schließen angespannte Handelsabkommen ab und Entdecker schießen sich über Besitzansprüche auf neu entdeckten Welten gegenseitig über den Haufen. Eine der gefährlichsten Fraktionen, die vor kurzem auf der Bildfläche erschien, ist die Bewegung Starkes Absalom. Diese Gruppe glaubt, dass der *Sternenstein* ausschließlich den Flüchtlingsvölkern Golarions zusteht, als Kompensation für ihre verlorene Welt, und dass andere Völker entweder exorbitant hoch besteuert werden oder überhaupt keinen Zugang mehr zur Station als Wegpunkt erhalten sollten. Auch wenn der politische Arm dieser Bewegung offiziell den xenophoben Terrorismus seiner Randgruppen verurteilt, stellt ihre zunehmende Stärke eine ernstliche Bedrohung für eine Regierung dar, die auf planetarischer Zusammenarbeit fußt.

Während Handel, Politik und eine weltoffene Atmosphäre die Hauptgründe für die Anziehungskraft von Station Absalom sind, sind sie doch nicht die einzigen. Das Arkanamirium bildet einige der besten Technomagier im Sonnensystem aus, während der berühmte Kosmokonvent den Pfad des Solariers lehrt. Religiöse Organisationen werben um Konvertiten, die Wacher-Blick-Agentur wirbt Mentalermittler an, die Gesellschaft der Sternenkundschafter startet Expeditionen ins Unbekannte und vieles mehr. Diese endlose Betriebsamkeit macht Station Absalom zu einem Land der Möglichkeiten – eine Chance für alle Arten von Leuten, die von vorne beginnen wollen.

AKITON

Das Schlachtfeld



Durchmesser: ×1/2

Masse: ×1/12

Gravitation: ×1/3

Atmosphäre: Dünn

Tag: 24 Stunden, 40 Minuten; **Jahr:** 2 Jahre



Trotz seiner Nähe zu Station Absalom und seiner vorteilhaften Position als der vierte Planet von der Sonne ausgehend (einschließlich des fehlenden Golarion), ist Akiton eine sterbende Welt. Seitdem sich das System gebildet hat, hat der sogenannte Rote Planet aufgrund des Langsamerwerdens seines flüssigen Eisenkerns und der daraus folgenden Schwächung seiner Magnetosphäre einen Großteil der Atmosphäre und des flüssigen Wassers verloren, die er einst besessen hat. Auch wenn sich dieser langsame Niedergang in einer geologischen Größenordnung ereignet und Akiton weiterhin als Heimat für humanoides Leben dient – und tatsächlich sind seine sich langsam ausbreitenden Wüsten und Felsgräben alles, was seine Bewohner je kennenlernen –, ist er doch wie eine traurige Metapher für die sterbende Wirtschaft des Planeten.

Vor der Entdeckung des Hyperraums war Akiton das Zentrum des Abbaus und der Produktion von und des Handels mit Thasteron, eines Erzes, das unerlässlich ist für die Herstellung von Treibstoffen für interplanetarische Unterlichtreisen. Seit dem Aufkommen des Driftreisens und dem verringerten Bedarf an langen Realraumflügen ist die Nachfrage allerdings zurückgegangen, und die wirtschaftlichen Folgen des Zusammenbruchs zeigen sich in Form von politischen Streitereien und Konflikten in der Zivilbevölkerung. Gewaltige Raumfrachter, die einst Erz zwischen allen Paktwelten umherschifften, liegen nun als rostende Wracks inmitten der Wüsten, und in ihrem Inneren finden sich nur noch Landbesetzer und Schrottsammler, ob humanoide oder nicht. Bewohner, deren Vorfahren Magnaten und Debütanten aus gehobenen Kreisen waren, jagen nun in den leeren Hüllen verlassener Städte abfallfressende Khefaks und verbergen sich vor hornbewehrten Norkasa, schuften als Arbeiter in den wenigen verbliebenen Minen und Industrieanlagen oder schließen sich den anarchischen Banden an, die auf den weiten Ebenen mit den traditionelleren nomadischen Völkern um Territorium kämpfen.

Das heutige Akiton hat keine zentrale Regierung, und seine kalten Wüsten, trockenen Meeresbecken und klirrenden Polareiskappen sind Schauplätze nie endender Scharmützel und Stellvertreterkriege zwischen verschiedenen Städten, Klans, Konzernen, Stämmen und Fraktionen von anderen Welten. Es ist eine Welt, in der skrupellose Unternehmensinteressen zu unregulierter und moralisch fragwürdiger Forschung und Ausbeutung führen und auf die sich Kriminelle, Flüchtlinge und Verlorene begeben, um sich der Justiz zu entziehen, sich vor ihren Feinden zu verbergen oder einen Neubeginn zu versuchen.

Die bekanntesten urbanen Zentren des Planeten sind uralte Städte wie Arl mit seiner Leidenschaft für Blutsport, Daza, die halbverstrahlte Stadt der Fusion, und Maro mit seinen sagenumwobenen Tausend Lich-



tern, eine Grabenstadt, die sich bis hinauf zu den Wänden des Edaiograbens erstreckt. In diesen staubigen und flackernden Metropolen leben Akitons Träume von Zivilisation und Kultur weiter – zumindest für die Reichen. Sie stützen sich auf ihren verbliebenen Reichtum und ihre Kontrolle über die wenigen letzten rentablen Thasteronminen sowie auf lukrative Verträge mit Konzernen von jenseits der Welt und Fabriken, die sich auf Waffen, Rüstungen und Schiffskomponenten spezialisieren. Im Gegensatz dazu sind die meisten geringeren Siedlungen Firmenstädte, verwahrloste Slums oder Außenposten von Siedlern des Grenzgebiets, wo ein Leben billig, hart und kurz ist.

Angehörige nahezu aller verbreiteten Völker der Paktwelten können irgendwo auf Akiton angetroffen werden – einschließlich einer scheinbar einheimischen, purpurhäutigen Menschenethnie –, aber die bekanntesten Eingeborenen sind die Ysokis. Anders als viele ihrer Miteinwohner gedeihen die Ysokis von Akiton unter den aktuellen verschlechterten Bedingungen des Planeten. Sie sind übermütig und opportunistisch und hausen in ihren unterirdischen Höhlenbauten unter den Städten oder in motorisierten, umherziehenden Karawanen. Auch wenn sie weitgehend abseits des Rasters operieren, kehren diese letzteren nomadischen Bevölkerungsgruppen unausweichlich zum Schwarmmarkt zurück, der großen Basarstadt am Fuße von Ka, der Himmelssäule, wo man alles für den richtigen Preis finden kann und wo geisterhafte, Khulan genannte Kreaturen den Frieden wahren. Man kann die Ysokis häufig dabei beobachten, wie sie auf ihren maroden Schwebetankern zu den Winterlanden an den Polen und wieder zurück pendeln und von den Bergleuten der Polkappen gefördertes Eis transportieren. Dabei halten sie sich sorgsam von den verbotenen Zonen mit ihren unheimlichen außerirdischen Ruinen fern.

Neben den Ysokis beherbergt Akiton einige weitere wichtige eingeborene Völker. Durch Konzerninteressen nahezu an den Rand der Auslöschung gebracht, haben die vierarmigen humanoiden Riesen, die als Schobhads bekannt sind, in den letzten Jahren ein dramatisches Wiederaufleben erfahren, da ihre tradtionelle Wüstenlebensweise den wirtschaftlichen Zusammenbruch überdauert hat. Die ständigen Ehrenkämpfe zwischen ihren Klans machen sie sogar zu gefragten Söldnern und Kundschaftern. Das genaue Gegenteil der Schobhads sind die Kontemplativen von Ashok, telekinetische Wesen, deren physische Körper fast ganz verkümmert sind, zugunsten des großen Verstandes, die in ihren pulsierenden Gehirnsäcken liegen. Sie brillieren in den übernatürlichen Künsten und entschlüsseln esoterische Wahrheiten in ihren legendären Hallen der Vernunft. Etwas weniger bekannt sind die rothäutigen Ikeschti-Echsenmenschen, die wahre Vorzeigebürger sind, bis ihr Reproduktionszyklus sie in gewalttätigen Wahnsinn treibt.

VERCES

Die Linie



Durchmesser: ×1

Masse: ×1

Gravitation: ×1

Atmosphäre: Normal

Tag: –; **Jahr:** 3 Jahre



Als Welt mit gebundener Rotation besitzt Verces weder Tag noch Nacht, nur eine helle und eine dunkle Seite, und eine Atmosphäre, die nur teilweise dazu in der Lage ist, die Energie der Sonne zu verteilen. Auf der sonnenbeschienenen Seite, Hellstrahl genannt, sind verbrannte Wüsten die Heimat eisenharter Pflanzen und von Tieren mit Fotosynthesehaut, während die teils gefrorenen Meere von Finsterseit Raubtiere wie Frostfledermäuse und die berüchtigten Blutsbrüder beherbergen, die ihre Beute im Innern ihrer eigenen Körper einschließen, um deren Kreislaufsystem in ihres einzubinden. Zwischen diesen beiden Extremen liegt der Ring der Nationen, eine gemäßigte Zone entlang des dämmrigen Terminators voller glänzender Wolkenkratzer, geschäftiger Raumhäfen, umwerfend gepflegter (und schwindelerregend vertikaler) Parkfarmen und geschossschneller Hochgeschwindigkeitszüge.

Die eingeborenen Verthani, die Menschen nicht unähnlich sind, wenngleich größer und mit farbwechselnder Haut und maushaften, schwarzen Augen, sind schon seit Langem Vorreiter auf dem Gebiet der Kybernetik, zum Teil dank ihres traditionellen Kastensystems. Innerhalb dieses uralten Systems wählen junge Erwachsene die Mitgliedschaft in einer von drei Gruppen: den Verbesserten, Krieger und Abenteurer, die ihre Körper durch Technologie modifizierten; den Wahrhaft Reinen, die alle persönlichen Verbesserungen ablehnten und sich der Nahrungsproduktion, Führung und anderen häuslichen Pflichten verschrieben; und den vernarbten Gottesgefäßen, die als lebende Avatare ihrer Gottheiten dienten und als Andachtszeichen bekannte heilige Symbole in ihre Brust brannten. Um sicherzustellen, dass keine Gruppe zu mächtig wurde, war es Verbesserten und Gottesgefäßen ausschließlich gestattet, Wahrhaft Reine zu ehelichen. Auch wenn dieses Kastensystem heute als archaisch betrachtet wird und die meisten Verthani sich bis zu einem gewissen Grad kybernetisch verbessern und den alten Bräuchen (bestenfalls) nur noch mit einem Lippenbekenntnis folgen, halten viele das Kastensystem nach wie vor für den Grund, dass Verces ein Wegbereiter der Implantationstechnologie ist.

Die Verthani sind nicht nur Pioniere der Kybernetik, sondern zählten auch zu den ersten Völkern, die das All zu erforschen begannen und in ihren luftschiffartigen Ätherschiffen von Welt zu Welt reisten. Zwar konnten andere Welten durch die Drifttechnologie und den zunehmenden interplanetarischen Handel unter dem Pakt aufholen, doch die Piloten und Sternenentdecker der Verthani gelten weiterhin als legendär, und ihre gewaltigen Schiffswerften bei Himmelshafen – einem uralten geosynchronen Satelliten, der über einen Raumaufzug zu erreichen ist – sind ohnegleichen. Zu Vergnügungsjachten umgerüstete Ätherschiffe, die schon lange von moderneren Schiffstypen



ersetzt wurden, gelten unter den Eliten der Paktwelten weiterhin ebenso als Statussymbole und Zeichen des guten Geschmacks wie ihre hochwertigen, am Terminator hergestellten Rennskiffs.

Schon seit der Zeit vor dem Intervall beherrscht der Ring der Nationen Verces' gemäßigte Zone. Auch wenn alle dazugehörigen Staaten theoretisch unabhängig sind, bildet die Koalition in der Praxis eine einzelne, weltweite Regierung aus Vertretern jedes Landes, die gemeinsam den planetarischen Großen Rat bilden. Der Erfolg dieses Modells veranlasste die Paktwelten dazu, seine Struktur und die friedenssichernden Wächter zu übernehmen, und bis zum heutigen Tag ist Verces ein entschiedener Befürworter des Vertrags und Station Absaloms engster Verbündeter. Die Bürger des Rings der Nationen reisen uneingeschränkt zwischen den Staaten umher, und stellenweise bildet der Ring eine einzige, riesige Stadt, deren Wolkenkratzer in der Sonne glänzen, während ihre pulsierenden unteren Ebenen in Neon und Magie erstrahlen.

Natürlich erkennt nicht ganz Verces die Autorität des Großen Rats an. Jenseits der Terminatorzone leben verstreute Rebellengruppen, von nomadischen Stämmen und Überlebenskünstlerkulten bis hin zu Verbrecherorganisationen und politischen Exilanten. Unter dem Begriff der Geächteten Königreiche zusammengefasst, werden diese Randgesellschaften allgemein missachtet, außer wenn sie Ringbürger oder Außenposten im Besitz des Rings überfallen, wie etwa die großen Solarplantagen der Sonnenfarm in Hellstrahl oder Finsterseits Schelynium-Eisminen. Manche Gruppen, wie die von Eis besessenen Asketen von Nar in dem gefrorenen Kloster, das als die Feste des Geordneten Geistes bekannt ist, treiben regelmäßigen Handel mit Ringbürgern, aber die meisten angesehenen Verciten halten sich von Bewohnern der dunklen und der hellen Seite gleichermaßen fern – zumindest offiziell.

Für einen so urbanen Planeten, der entlang seines Terminators so dicht besiedelt ist, verfügt Verces über einen erstaunlich großen Anteil unerforschter Wildnis. Sogar jene in den Geächteten Königreichen, die in ihren sonnenverdorrten Hütten hausen oder sich tief in das Eis eingegraben haben, um die fruchtbaren Meere darunter zu erreichen, bewohnen nur einen winzigen Teil ihres Territoriums. Überall sonst erstrecken sich große Gebiete voll unerforschter Wildnis und seltsamer Ruinen aus vergessenen Zeitaltern. Eine der seltsamsten davon ist Qidel, Horst der Sonne, ein merkwürdiger Röhrenturm, der weit aus der Mitte Hellstrahls herausragt und tief in die Kruste des Planeten hinabreicht. Bisher ist keine der Expeditionen in das Bauwerk wieder zurückgekehrt, und abgesehen von Übertragungen mit seltsamem, irrem Gerede über geflügelte Kreaturen in den Tiefen hat man nie wieder etwas von ihnen gehört.

IDARI

Die Erneuerung



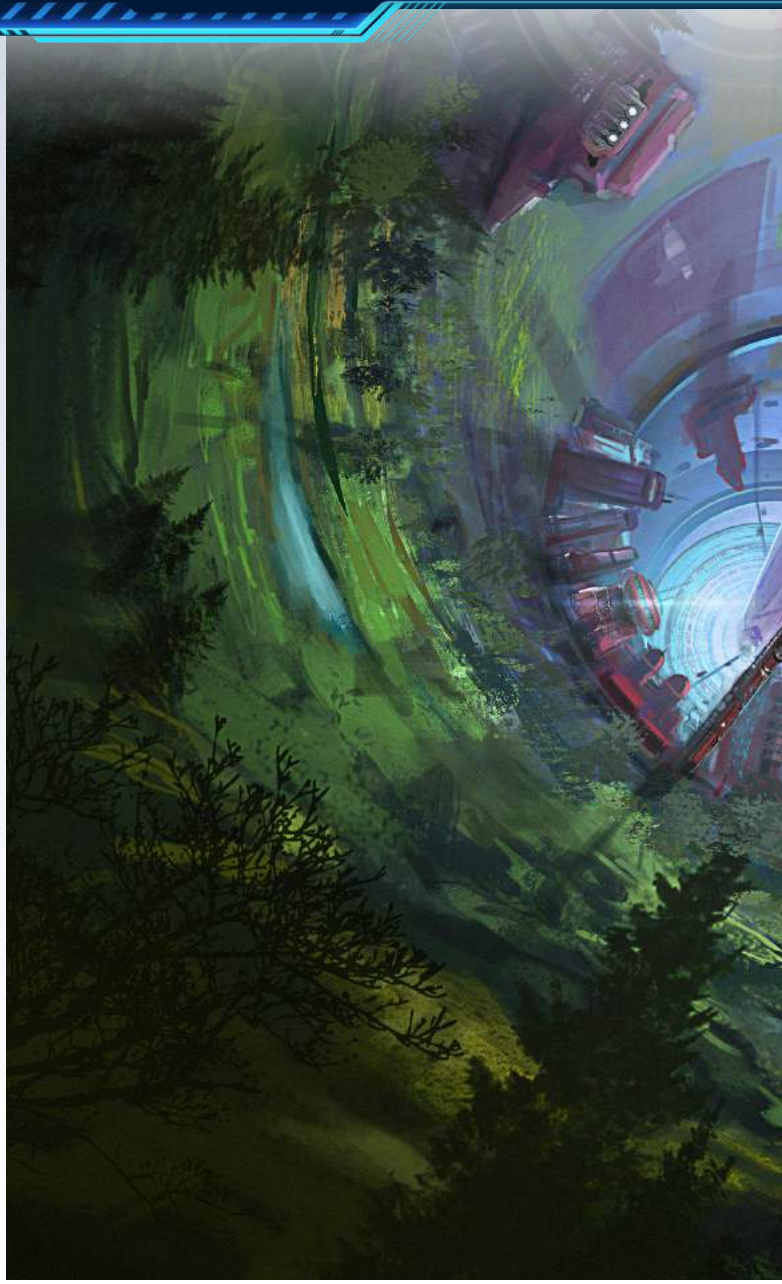
Länge: 4,5 Kilometer

Masse: weniger als ×1/100

Gravitation: ×1-1/2 (künstlich)

Atmosphäre: Normal

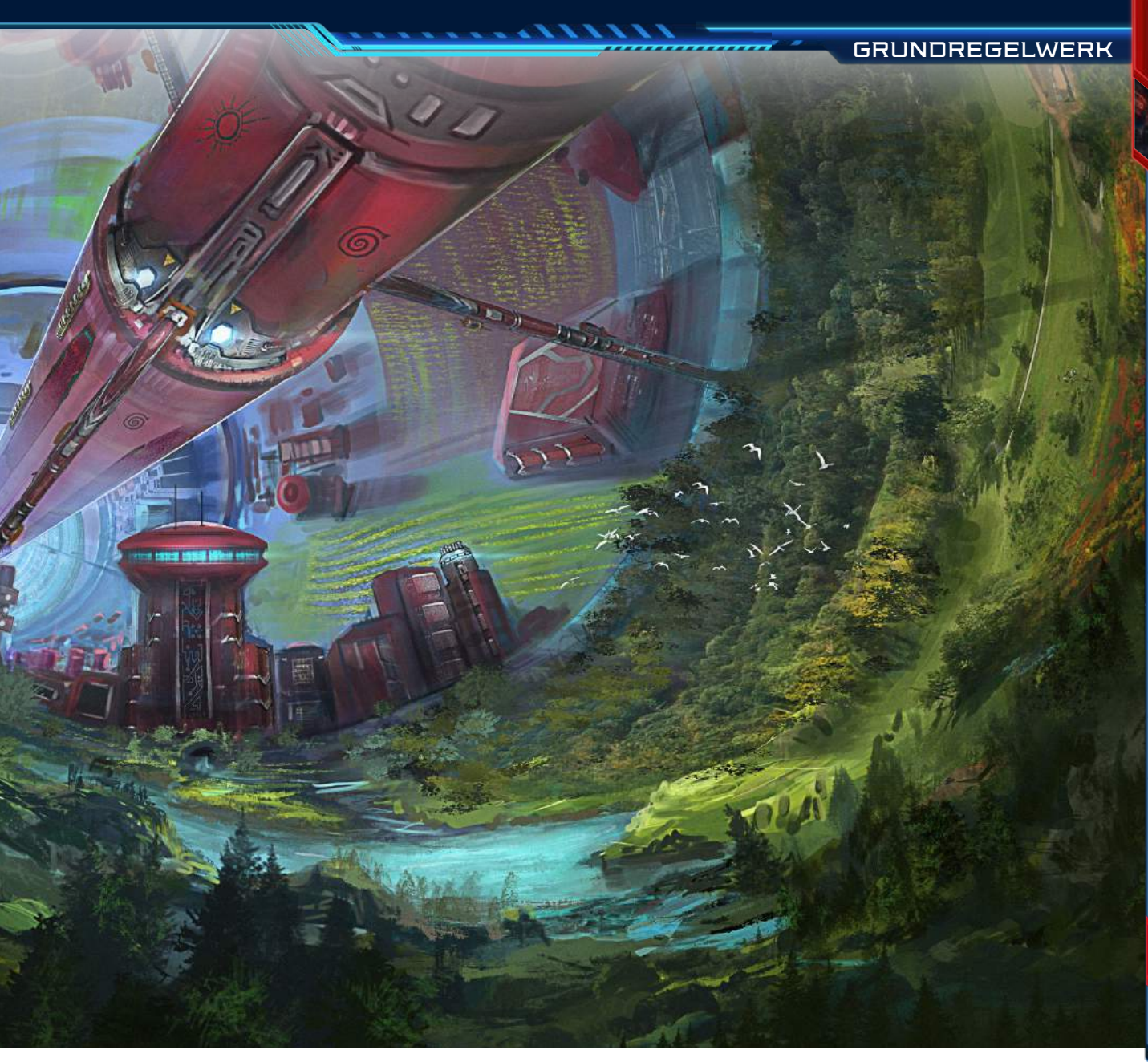
Tag: 27 Stunden; **Jahr:** 4 Jahre



Die *Idari* war das größte Schiff, das jemals von Kasath hergestellt wurde, ein Kolonieschiff, dessen Zweck der Transport ganzer Generationen mit einem Bruchteil der Lichtgeschwindigkeit war. Als es seinen Bestimmungsort Akiton erreichte und erkannte, dass die Welt zu dicht bevölkert – und zu gut verteidigt – war, schwenkte das Schiff in einen Orbit ein Stück hinter dem von Verces ein und erklärte sich selbst zu einer eigenen Paktwelt. Anders als Station Absalom wurde die *Idari* allerdings nicht zu einem Schmelztiegel und wird hauptsächlich von Kasathas bewohnt und gemäß traditionellen kasathischen Werten regiert.

Auch wenn die *Idari* weiterhin über ihre gewaltigen Reaktionsantriebe verfügt, wurden diese Maschinen schon seit Jahrzehnten nicht mehr gezündet, und ihre Energie wurde zur Unterstützung der Schmelzen umgeleitet, dem eindrucksvollen, staatlich geführten Produktionssektor des Schiffes. Die auf dem Schiff herrschende Gravitation entstammt dem großen rotierenden Zylinder, die Trommel genannt, die den Großteil des Rumpfes einnimmt. Diese gebogene Landschaft ist die Heimat schimmernder Städte, sich drehender Parks und glasverkleideter hydroponischer Farmtürme. In den Korridoren des Schiffs herrscht ständiges Tageslicht, das von den Sonnenkollektoren auf den der Sonne zugewandten Seiten der Hülle ins Innere geleitet wird, aber man kann einen 27-stündigen Tag beobachten, der in neunstündige Arbeitsschichten unterteilt wird. Entlang der Mitte der Trommel verläuft die Nabe, eine schwerelose Transportröhre mit einem verzweigten Aufzugssystem, das hinunter auf den „Boden“ führt und es Reisenden ermöglicht, rasch an jeden Ort innerhalb der Trommel sowie zur Brücke, den Kampfstationen, dem Maschinenraum und an weitere Orte zu gelangen.

Die Regierung auf dem Schiff wird von dem traditionellen kasathischen Doyenat geführt, einem Vertreterrat, der sich aus den angesehensten Mitgliedern vieler unterschiedlicher Betätigungsfelder und Berufe zusammensetzt. Auch wenn die Doyens und ihre engsten Verwandten unter den Kasathas die Stellung einer Art Aristokratie einnehmen und diese Familien für ihre Leistungen auf gewissen Gebieten bekannt sind, wird der Status eines Doyens niemals geerbt, sondern stattdessen vom Volk anerkannt – manchmal sogar gegen den Willen des angehenden Doyens (der Doyen der Erforschung zum Beispiel schätzt es nur selten, wieder nach Hause an einen Schreibtisch gezerrt zu werden). Alle Doyens haben ein Mitspracherecht an den Regierungsentscheidungen, aber ihre Stellung sowohl innerhalb des Rates als auch in der allgemeinen Gesellschaft hängt von der Wichtigkeit ihrer jeweiligen Rolle ab – eine Tatsache, die in den letzten Jahrzehnten zu Schwierigkeiten geführt hat, da Rollen wie etwa die des Kapitäns, die während des Fluges der *Idari* so wichtig waren, nun immer mehr an Bedeutung verlieren.



Idarische Bürger sind unabhängig und können ohne Einschränkungen umher- oder ausreisen, doch das Schiff am Laufen zu halten, erfordert eine beträchtliche Mannschaftsstärke, und viele derer, die auf der *Idari* leben, arbeiten auch auf irgendeine Weise für die Regierung. Idarier, die länger als ein Jahr auf dem Schiff wohnen und das Recht anstreben, sich an der Regierung des Schiffes zu beteiligen, müssen eine bestimmte Rolle in der Reservemannschaft annehmen und sich in dieser ausbilden lassen. Diese Rollen werden allgemein als Formalität angesehen, die nur im Falle eines extremen Notfalls ausgeübt werden muss, und genügend Idarier gehen Berufen nach, die gar nichts mit ihrem Reservistenrang und der entsprechenden Ausbildung zu tun haben. Sowohl die professionellen Mannschaftsmitglieder als auch gewöhnliche Zivilisten leben Seite an Seite in den stadtähnlichen Sektoren innerhalb der Trommel – dicht besiedelte, aber kunstvoll gegliederte Siedlungen mit unterschiedlichen thematischen Gewichtungen. Für Reisende, die die Nabe entlangfahren, sind die Unterschiede zwischen den Sektoren leicht zu erkennen, wenn sie vom von Flüssen durchzogenen Almolar nach Brispex mit seinen vielen Tempeln und scharfen und schimmernden Giebeln oder vom urbanen Khovi zu Mesacands Reagenzfarmen und so weiter reisen.

Eines der auffälligsten Merkmale innerhalb der Trommel ist der Scholar Adat, eine kathedralenartige Turmnadel in Brispex, die fast bis an die Nabe reicht und als eine Mischung aus Friedhof, Bibliothek und Ahnentempel dient. Während viele Kasathas dieses Bauwerk nutzen, um ihre Memoiren aufzuzeichnen und zu archivieren oder ihre verstorbenen Liebsten zu würdigen, verdankt der Tempel seine Berühmtheit vor allem dem Vorgang, den man Adat nennt.

Wenn ein Kasatha an Bord der *Idari* stirbt, wird sein Körper den Wiederverwertern des Schiffes übergeben, wo er in nützliche Komponenten zerlegt wird. Bevor dies jedoch geschieht, wird der Leichnam zum Scholar Adat gebracht. Dort entnehmen in Roben gekleidete Tempeldiener – die Adata – ein haardünnes Stück des Gehirns des Verstorbenen, das dann konserviert und den Archiven des Tempels hinzugefügt wird. Durch die komplexe technomagische Maschinerie des Gebäudes können diese Proben genutzt werden, um kurze Blicke in die Erinnerungen des Verstorbenen auszulösen und manchmal sogar Fragen an die entwichene Seele zu richten. Auch wenn die Befragung einer Seele nicht billig ist und der Zugriff auf eine Seele, die vor weniger als einhundert Jahren verstarb, einen Beschluss erfordert, verbringen viele Adata ihre Zeit in Stasisbetten, die mit dem Sensorium des Schiffes verbunden sind. Dort entwirren sie den Sturm aus uralten Erinnerungen, mit dem Ziel, die kasathische Gesellschaft durch die Weisheit der Ahnen zu bereichern.

DIE DIASPORA

Die Verlorenen



Durchmesser: Millionen von Asteroiden, jeweils bis zu 900 km im Durchmesser

Masse: ×2 insgesamt (weniger als ×1/100 für einen einzelnen Asteroiden); **Gravitation:** Unterschiedlich

Atmosphäre: Speziell

Tag: Unterschiedlich; **Jahr:** Unterschiedlich



Die Diaspora ist ein ausgedehnter Asteroidengürtel, der sich bildete, als die Zwillingsplaneten Damiar und Iovo vor Jahrtausenden durch eine unbekannte Katastrophe zerstört wurden, sogar noch lange vor dem Intervall. Die fragmentierten Überreste dieser beiden Welten treiben träge auf ihren neuen Orbits entlang, und auch wenn es mehr als eine MIllion Himmelskörper mit Durchmessern von mehr als 2 Kilometern innerhalb der Diaspora gibt, sind sie alle weit genug voneinander entfernt, dass sie nur selten kollidieren. Die meisten dieser Planetoiden bestehen aus formlosem Gestein oder Eis, wenngleich einige wenige Spuren der Zivilisationen von Damiar und Iovo aufweisen. Manche haben gerade genug Schwerkraft – oder technische Hilfsmittel –, um einer dünnen Atmosphäre Halt zu bieten, während andere über keinerlei atembare Gase verfügen. Staub und winzige Stein- und Metallsplitter treiben zwischen den Asteroiden umher und stellen gelegentlich eine Gefahr für Schiffe dar, die mit hoher Geschwindigkeit hindurchfliegen.

Die eigentlichen Bedrohungen der Diaspora sind allerdings die Wesen, die in den Asteroiden hausen. Schmuggler und Weltraumpiraten – besonders die Freien Kapitäne des Gebrochenen Felsens – lagern ihre widerrechtlich beschafften Güter auf verschiedenen Felsen. Manche schützen ihre Verstecke mit hochtechnologischen Sicherheitsmaßnahmen, während andere ihre Lager im Offenen auf ansonsten unscheinbar wirkenden Steinbrocken verbergen. Viele Planetoiden, die reich an Mineralien und anderen Rohstoffen sind, wurden von unterschiedlichen Bergbaufirmen beansprucht – von denen mehrere zwergische Sternenzitadellen die bekanntesten sind –, die oft allzu bereit für einen Kampf sind, um ihre Interessen zu schützen. Darüber hinaus haben Androiden, die sich selbst die Flüchtlingsfront nennen, vor kurzem mit dem Bau ihrer eigenen Heimatwelt begonnen, indem sie Asteroiden mittels Traktorstrahlen und Gravitationsstrahlern zusammenziehen. Ob ihnen dieses Unterfangen gelingen wird oder nicht, wird sich noch zeigen, aber Gerüchten zufolge gehen sie dieser Arbeit mit fast schon religiösem Eifer und wenig Geduld gegenüber Störungen nach.

All dies hat natürlich noch nichts über die eingeborenen Bewohner der Diaspora ausgesagt. Diese Humanoiden werden Sarkesianer genannt und sind vermutlich die Nachfahren der Ureinwohner der verlorenen Zwillingsplaneten, die sich entwickelt und an ein Leben im kalten Vakuum angepasst haben. Sie sind dazu in der Lage, ihre Atmung für unbegrenzte Dauer auszusetzen, und segeln zwischen einsamen Asteroiden auf Schwingen aus purer Energie umher, die sich zu unmöglichen Größen erstrecken, um den Sonnenwind einzufangen. Manchmal werden sie „Engel“ genannt – sowohl spöttisch als auch bewundernd – und unterhalten einige sorgsam terrageformte „Krippenwelten“ innerhalb des Gürtels, auf denen sie sich



erholen und ihre Kinder aufziehen können. Auch wenn sie zumeist friedlich sind, haben die Sarkesianer ihre uralte Fehde mit Eox nie vergessen, das sie für die Vernichtung ihrer Welten verantwortlich machen. Wie viele ihrer Nachbarn schicken auch die Sarkesianer Vertreter zum Paktweltenrat, um ihren Ansichten eine Stimme zu verleihen, aber sie haben keine übergreifende Regierung, die sie zu mehr als einem Paktweltenprotektorat machen könnte. Stattdessen folgen sie der freiheitsliebenden Philosophie, sich an das zu halten, was sie haben, und anderen zu gestatten, dasselbe zu tun.

Mit einem Durchmesser von knapp 900 Kilometern ist Nisis der größte Himmelskörper in der Diaspora. Unter seiner Eiskruste besteht dieser Planetoid hauptsächlich aus Süßwasser. Diese enorme Menge an Flüssigkeit ist die Heimat von Wasserraubtieren, die bereits die Leben zahlloser Möchtegernkolonisten gefordert haben. Nur kleine sarkesische Enklaven leben in umgekehrten Kuppeldörfern, die sich an die Unterseite der Eiskruste des Planeten klammern, und die Siedler sind ständig gefasst auf Bedrohungen aus der Tiefe, jederzeit bereit, ihre Häuser zu verlassen und sich in Festungen auf der Oberfläche des Planetoiden zurückzuziehen. Das Wasser von Nisis dient auch dem Bindungsstrom als Quelle – einer seltsamen Wasserstraße, umgeben von Atmospäre in einem zylindrischen Eindämmungsfeld –, der durch die Diaspora fließt und viele der Asteroiden und Krippenwelten miteinander verbindet. Der Bindungsstrom war einst ein hochfrequentiertes Fortbewegungsmittel durch den Asteroidengürtel, aber in letzter Zeit ist das Wasser dunkel geworden, und Matrosen berichten immer häufiger von bösartigen Angriffen durch ungesehene Kreaturen. Der Verkehr auf dem Fluss kam seit dem Auftauchen dieser „Diasporawyrmer“ jäh zum Erliegen, und einige Wissenschaftler haben darauf hingewiesen, dass sowohl die Angriffe als auch die Veränderungen des Wassers mit einem anderen unerklärlichen Ereignis zusammenfielen: Nisis hat langsam zu wachsen begonnen.

Einer der vielen berühmten diasporischen Orte ist das Haus der Leere, ein geheimnisvolles Kloster, dessen schwarzberobte Mönche eisern über ihre Absichten schweigen. Auf der anderen Seite des Gürtels befindet sich der nunmehr leere, ausgehöhlte Asteroid, der als der Klagende Stein bekannt ist. Vor langer Zeit wurden kilometerlange, stille Korridore in den Felsen gebohrt und zur Quarantäne für Opfer eines schrecklichen Wahnisnns genutzt, und später dienten sie als Sträflingskolonie – bevor die Bewohner irgendwann während des Intervalls allesamt verschwanden. Versuche, den Stein zu rekolonisieren, schlugen bislang fehl, da alle, die sich dort länger als ein paar Tage aufhalten, von verstörenden Albträumen und flüchtigen Blicken auf verdrehte Gestalten in gelben Lumpen berichten.

EOX

Die Tote



Durchmesser: ×2/3

Masse: ×4/9

Gravitation: ×1

Atmosphäre: Toxisch und dünn

Tag: 30 Tage; **Jahr:** 5 Jahre



Lange vor dem Intervall oder dem Aufkommen der Raumfahrt verfolgten die Bewohner anderer Planeten der Paktwelten die rückläufige Umlaufbahn von Eox entlang ihrer Himmel und empfanden Grauen – eine Furcht, die sich als prophetisch erweisen würde.

Einst vor langer Zeit war Eox eine üppige Welt mit einer dominierenden Spezies, Elebrier genannt, die den Menschen sehr ähnlich waren. Diese ursprünglichen Bewohner erwiesen sich als in den magischen und technologischen Künsten gleichermaßen begabt und wurden so anmaßend in ihrer Macht, dass sie danach trachteten, benachbarte Planeten, die sich weigerten, ihre Überlegenheit anzuerkennen, zu zerstören. Nach einer weitverbreiteten Legende war ihr ihr erster Versuch – ein Angriff auf die als Zwillinge bekannten Welten – erfolgreich und zerschmetterte sie in das, was heute als die Diaspora bekannt ist. Doch die Rückkopplung der Waffe, die sie abfeuerten, riss ein Loch in Eox' Kruste und setzte die gesamte Atmosphäre in Brand. Dadurch wurde das Ökosystem des Planeten zerstört und seine Städte in einem feurigen Massaker verheert. Nur wenige tausend Individuen überlebten in magischen Bunkern und versiegelten Lebenswelten tief unter der Erde. Durch die winzige Population an Überlebenden und weitverbreitete Unfruchtbarkeit auf Grund der intensiven Strahlung schien der Wiederaufbau ihrer Gesellschaft auf herkömmlichem Wege unmöglich. Daher wandten sich Eox' mächtigste Zauberkundige der Nekromantie zu, denn sie sahen den Untod als eine Chance an, ihre Herrschaft über eine Welt fortzusetzen, die normalem Leben gegenüber feindlich war. Dies waren die ersten Knochengelehrten, und einige von ihnen regieren bis heute.

Das heutige Eox ist weiterhin für die meisten Lebewesen unbewohnbar, seine Atmosphäre giftig und dünn, und überall gibt es Gebiete voll wilder Strahlung und unkontrollierter Magie, die nirgendwo verzeichnet sind. Einige wenige einheimische Pflanzen klammern sich noch in der Wildnis des Planeten an ihre Existenz, wo sie sich von der Strahlung oder der Hitze und den Chemikalien aus der Vulkanaktivität des verwundeten Planeten ernähren. Bizarre und doch natürliche Kreaturen streifen durch die verdorrte Landschaft, wie etwa seelentrinkende Ellicoths, durchsichtige Glasschlangen oder die halbintelligenten Larvenschwärme, die sich in den dampfenden Schwefelquellen suhlen. Der Großteil aller Kreaturen, die man auf Eox antrifft, ist jedoch untot. Während die Knochengelehrten die funktionierenden Städte des Planeten und ihre eigenen persönlichen Festungen mit eisernem Griff umklammern, betrachten die meisten das Gelände zwischen ihnen vor allem als nützliche Verteidigungszonen, und Horden hungriger Untoter, von ghulischen Humanoiden bis hin zu skelettierten Bes-



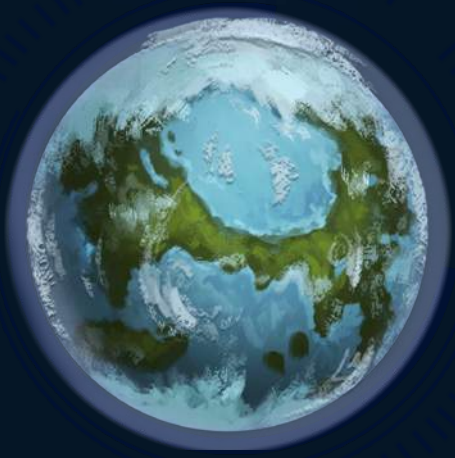
tien, kommen in den weglosen Wüsten häufig vor. Intelligentere Untote – Eox' gemeine Bevölkerung – finden sich in den wenigen modernen Städten des Planeten, von denen die größten auf Kreuzungen zwischen Ländereien stehen, die von verschiedenen Knochengelehrten beansprucht werden.

Politisch ist Eox in mehrere Lehen unterteilt, und in jedem von ihnen herrscht ein Knochengelehrter – ein Titel, den nur die politisch und magisch mächtigsten Elebrier erhalten – absolut über möglicherweise tausende Vasallen, intelligente wie monströse. Auch wenn sie ständig untereinander streiten und Kriege führen, sind alle Knochengelehrten zusammen eine mächtige vereinte Front gegenüber den Paktwelten. Diese Front ist entgegen den weitbverbreiteten Gerüchten nicht unbedingt böse, sondern vielmehr kaltblütig unmoralisch und utilitaristisch. Zum Beispiel war Eox nach Generationen der Ausbeutung anderer Welten einer der ersten Planeten, die die Gründung des Paktes unterstützten, trotz der Tatsache, dass es die Welt viel ihrer militärischen Macht kostete (Diese Haltungsänderung führte dazu, dass ein beträchtlicher Anteil des eoxischen Militärs abtrünnig wurde und die sogenannte Leichenflotte schuf. Während der Planet sich offiziell von dieser distanziert, vermuten viele andere Welten, dass Eox geheime Verbindungen zu dieser räuberischen Legion unterhält; siehe Seite 472, um mehr Informationen zu erhalten). Heute verlässt sich Eox vor allem auf den Schutz durch den uralten Kampfsatelliten, der als der Schildwächter bekannt ist: eine orbitale Verteidigungsplattform, die jedes beliebige Kampfschiff in der Nähe der Umlaufbahn des Planeten zu vernichten vermag.

Ein Besuch auf Eox ist für die Lebenden nur selten angenehm, aber trotzdem kommen genügend Reisende auf den Planeten. Einige kommen auf der Suche nach Nekrotransplantaten – untoten Prothesen, die oft billiger sind als Kybernetik. Andere sind Bittsteller, die zu Untoten werden wollen, um ihre Existenz zu verlängern – sie bieten Jahrhunderte der Knechtschaft als Gegenleistung für zeitlose untote Körper an – oder Körperhändler, die den Knochengelehrten dabei helfen, den Planeten wieder zu bevölkern, indem sie Leichen importieren, die sich zur Reanimation eignen. Wieder andere sind die üblichen Scharen an Unternehmensberatern, Ingenieuren, Magiegelehrten und anderen interplanetarischen Fachleuten. Eine kleine Menge Glücksritter hoffen darauf, sich den tödlichen Spielen in den Hallen der Lebenden anzuschließen, einer unterirdischen Stadt, die speziell für lebende Bewohner entworfen wurde und in der grausame Realityshows und Wettkämpfe zur Unterhaltung und Übertragung in die Paktwelten abgehalten werden.

TRIAXUS

Der Wanderer



Durchmesser: ×1

Masse: ×1

Gravitation: ×1

Atmosphäre: Normal

Tag: 1 Tag; **Jahr:** 317 Jahre



Triaxus' exzentrischer, mysteriös langsamer Orbit führt ihn während seines Sommers sogar noch näher an die Sonne heran als Castrovel. Dies hat ein tropisches Klima zur Folge, das wiederum harsch und eiskalt wird, sobald die Welt in ihrem Winter bis über die Gasriesen hinausgetragen wird. Dieser Zyklus dauert 317 Paktstandardjahre. Ganze Generationen leben und sterben während nur einer einzigen Jahreszeit, und pflanzliches und tierisches Leben bildet zwei nahezu voneinander getrennte Ökologien, die jeweils in ihrer Gegensaison inaktiv werden. Von den Kreaturen, die sich an beide Zyklen angepasst haben, sind die humanoiden Ryphorier die bekanntesten. Sie bilden dichtes weißes Fell und verengte Augen aus, um sich im Winter vor Schneeblindheit zu schützen, und entwickeln im Sommer eine glatte, dunkle Haut. Auch wenn das Aufkommen der Raumfahrt solche Anpassungen weniger überlebenswichtig gemacht hat, scheint die ryphorische Biologie auf unerklärliche Weise weiterhin an den Planeten gebunden zu sein, der sich aktuell in seinem Winter befindet. Diejenigen Ryphorier, die abseits ihrer Welt geboren werden, behalten im Allgemeinen ihre Winterform, aber auch ohne den Mechanismus genau zu kennen, haben einige damit begonnen, Magie und Genmanipulation zu verwenden, um die Veränderung früher einzuläuten.

Ein Großteil der traditionellen triaxischen Kultur beschäftigt sich mit dem angespannten Verhältnis zwischen Humanoiden und Drachen. Seit Jahrtausenden führen die humanoiden Nationen der Verbündeten Lande Krieg gegen die von Drachen beherrschten Nationen der Drakalande geführt. Die strategisch wichtige Landbrücke zwischen den beiden verfeindeten Kontinenten war das Himmelsfeuermandat, das auf Seiten der Verbündeten von einer Legion der Ryphorier verteidigt wurde, die sich an intelligente drakonische Reittiere gebunden hatten. Mit der Gründung des Paktes erkannten die vornehmlich bösen Drachen der Drakalande allerdings die Vorteile einer Mitgliedschaft und des Handels mit anderen Paktwelten, und die aktiven Feindseligkeiten endeten. Heute sind Humanoide weiterhin Bürger zweiter Klasse in den Drakalanden, aber ihre Meister haben sich auf subtilere Machtspiele verlegt, und viele Drachen agieren sich als schattenhafte Investoren in großen Konzernen. Die Verbündeten Lande haben unterdessen den Grund für ihren Zusammenhalt verloren, und heute ringen Nationen miteinander um Bedeutung: etwa das militante Kamora, in dem jeder Bürger Waffen trägt, und Länder wie Zo, wo die Unterstützung der Raumfahrt praktisch einer Staatsreligion gleichkommt, oder Preita, das Gelehrtenparadies, in dem Technomagier sich auf Hochschulgeländen um hochbezahlte Konzernaufträge duellieren. Auch wenn die meisten der Nationen von dem neuen interplanetarischen Abkommen profitiert haben, haben sich einige wenige geweigert, gänzlich mit der Zeit zu gehen, und klammern sich weiterhin an alte Bräuche. Von diesen ist



Aylok die bekannteste, die kampflustige und von Wällen umgebene Stadt, die jedes Raumschiff abschießt, das in ihren Luftraum eindringt. Stattdessen verlangt sie, dass jeder, der Handel zu treiben oder sich mit den herrschenden Imperatoren zu treffen wünscht, über Land einzureisen hat. Dieser Weg führt durch Ebenen voller Fallen, zerklüftetem Eis und Horden von felltragenden insektenartigen Schrecken, die zur Verteidigung gezüchtet werden. Solche Richtlinien haben die Gesundheit und Wirtschaft der Stadt stark beeinträchtigt, aber bisher behauptet die herrschende Elite weiterhin, dass dies der einzige Weg sei, um die vollständige kulturelle Assimilation durch die herandrängenden Paktwelten abzuwenden.

Aber sogar mit Ausreißern wie Aylok hat die Einführung des Paktes nirgendwo größere Auswirkungen gehabt als im Himmelsfeuermandat. Mit dem Frieden – egal wie angespannt – zwischen Drachen und Humanoiden und der Raumfahrt, deren Wichtigkeit den Konflikt auf dem Planeten verblassen ließ, verlor die berühmte Drachenlegion ihren Daseinszweck. Als Antwort wandten sich ihre Anführer den Sternen zu, und heute bildet die umbenannte Himmelsfeuerlegion eine elitäre und äußerst prinzipientreue Söldnerorganisation, die ihren Schutz an wohlmeinende Kolonisten und Konzerne verkauft, die jenseits des Sonnensystems operieren (und daher außerhalb des Schutzes durch die Wächter). Nun wird das Drachenvolk selbst nur noch selten in der Atmosphäre geritten. Viele raumfahrende Familien des Drachenvolks haben sich der Gentechnik bedient, um ihre Größe zu verringern, um besser in enge Korridore von Raumstationen und -schiffen zu passen, und dank ihrer fast telepathischen Verbindung zu ihren Partnern würde kein Humanoide der Legion auch nur daran denken, einen Raumjäger ohne seinen drakonischen Kopiloten zu fliegen.

Außerhalb der Verbündeten Lande ist der Kontinent Ning eine bemerkenswerte Ausnahme zur vorherrschenden triaxianischen Kultur, da er lange von den anderen Nationen durch die ausgedehnte Sephorische See abgeschnitten war. Wie das rückwärts gerichtete Aylok hat auch Ning sich geweigert, die Autorität des Paktes anzuerkennen, aber es hat die Modernisierung willkommen geheißen und sich zu einem Zufluchtsort für Konzerne, Kriminelle und alle anderen entwickelt, die sich der Kontrolle durch den Pakt entziehen wollen. Ning ist jedoch alles andere als eine gesetzlose Gesellschaft, sondern besessen von Ehre und Prestige – Eigenschaften, die eine ganze Menge kasathischer und veskischer Einwanderer anzieht – und seine Oberschicht, angeführt von den Unsterblichen Fürsten, sorgt für den Schutz ihrer Bürger vor inneren und äußeren Gefahren. Kulturell ist Ning vor allem bekannt für die *Ukara*, oder auch „Kampfläufer“: schlanke, geschlechtslose Krieger – meist Solarier –, die sich in öffentlich ausgestrahlten rituellen Kämpfen messen, um systemweite Berühmtheit zu erlangen.

LIAVARA

Die Träumerin



Durchmesser: ×10

Masse: ×100

Gravitation: ×1 (auf der „Oberfläche“)

Atmosphäre: Speziell

Tag: 10 Stunden; **Jahr:** 12 Jahre



Neben mehreren großen, bewohnten Monden besitzt dieser pfirsichfarbene Gasriese auch ausgedehnte Staubringe und zahllose winzige Schäfermonde. Durch diese Ringe schwimmen riesenhafte Omah-Raumwale, die mit ihren Energiebarten Nährstoffe und winzige Elementare aus dem Staub filtern, während unten in den Wolkenschichten des Planeten ein komplexes Ökosystem schwebt. Dieses reicht von Luftpflanzen und Riesenbakterien bis hin zu Spitzenprädatoren wie den tödlichen Keji-Schwärmen oder den berüchtigten Tarenaki, die nur durch das von ihnen verdrängte Gas sichtbar sind. Je weiter man durch die dichteren Wolkenschichten des Planeten absinkt, desto größer und fischartiger werden die Raubtiere, und sie fangen ihre Beute mit blutsaugenden Tentakeln, magischen Feldern oder säurebedeckten Netzen. Viele Kreaturen der oberen Schichten lassen ihre gasgefüllten Eier durch diese Schichten hindurch in noch tiefere Ebenen fallen, wo die Eier letztendlich einen neutralen Schwebezustand erreichen und in in größerer Hitze und Druck reifen, weit weg von den üblichen Räubern.

Durch diese gasgefüllte Wildnis schweben die Träumer, Liavaras bekanntestes – und verwirrendstes – intelligentes Volk. Sie sind mit den gallertartigen Barathus des benachbarten Bretheda fast identisch, doch den Träumern von Liavara mangelt es an der kollektivistischen Kultur ihrer Vettern oder deren Fähigkeit, ihren Verstand miteinander zu verschmelzen. Stattdessen schießen sie in komplexen sozialen Interaktionen über den Himmel, die für Außenstehende meist unergründlich sind. Die Legenden der Barathus besagen, dass die Träumer ursprünglich Kolonisten von Bretheda waren, die zu der damals noch unbewohnten Welt flogen, nur um sich rasch in diesen Zustand zurückzuentwickeln – oder aber aufzusteigen –, der gleichermaßen als wild wie als erleuchtet bezeichnet wird. Die Träumer haben kaum Interesse an fremden Kulturen und überhaupt keines an Wirtschaft oder Regierungen, sondern sie sind vor allem für ihre prophetischen Gesänge bekannt, in denen sie ein bevorstehendes großartiges oder schreckliches Ereignis vorhersagen – die Träumer selbst machen dazwischen keinen Unterschied.

Angesichts dieser praktisch nicht vorhandenen Zivilisation wäre Liavara schon vor langer Zeit von anderen Völkern übernommen worden, würden die Barathus nicht derart eisern darauf bestehen, dass er diesen pseudoheiligen Wesenheiten weiterhin als Zuflucht dienen soll. Liavara ist kein offizielles Mitglied des Paktes – auch wenn es viele seiner Monde sind –, sondern technisch gesehen ein Protektorat, das ausschließlich von Bretheda verwaltet wird. Bretheda überwacht sorgfältig die Gasförderungsprojekte und schwebenden Stadtplattformen der Humanoiden, die die Erlaubnis haben, dort zu operieren. Während die Gase, aus denen der Planet größtenteils be-



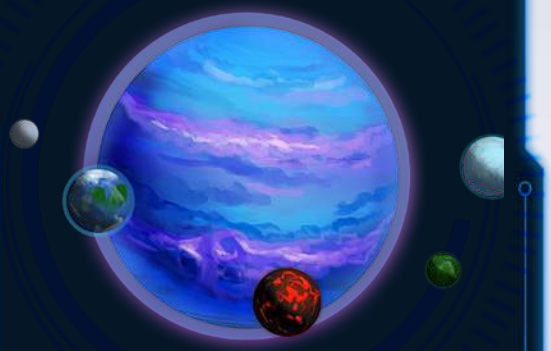
steht, gewöhnliche Elemente wie Wasserstoff und Helium sind, birgt der Planet auch viele seltene Gase wie Metasterium (nützlich für verschiedene Prozesse der Gentechnik und Mutation) und das magieverstärkende Thaumogen, das sowohl als magischer Handwerkswirkstoff als auch als leistungssteigernde Droge für Technomagier beliebt (aber aufgrund seiner geistig schädlichen Nebeneffekte auch äußerst illegal) ist. Viele Spekulanten glauben, dass es noch weit mehr einzigartige, wertvolle Verbindungen und Organismen gibt, die in den tiefen Schichten des Planeten umherschweben, und trotz der gefährlichen Bedingungen und strengen Verbote brethedanischer Aufseher vergeben viele Konzerne trotzdem Aufträge über Tieftaucherkundungen an Dritte, die dadurch nur noch gefährlicher werden, dass sie absolut geheim gehalten werden müssen.

Liavaras unabhängige Monde sind weit einladender als Liavara selbst. Der hervorstechendste unter ihnen ist der dicht bevölkerte Arx, der seine Atmosphäre stetig abgibt, nur um sie jedes Jahr wieder zu erneuern, wenn ihn sein exzentrischer Orbit durch Liavaras eigene obere Atmosphäre führt. Extrem gefährliche Stürme brauen sich zusammen, während gewaltige Blitze zwischen den beiden Welten hin und her springen. Diese wiederum machen sich ortsansässige Wissenschaftler und Zauberwirker zunutze. Diese Umlaufbahn sollte gemäß normalen physikalischen Modellen eigentlich unmöglich sein, was viele zu der Annahme verleitet, dass der Mond speziell als Energiequelle erschaffen wurde. Was genau es ist, für das dieser arkane Dynamo als Antrieb geschaffen wurde, ist allerdings unbekannt.

Der am stärksten zivilisierte Mond nach Arx ist Osoro, eine Welt voller Gebirgssiedlungen, hoch über den Meeren aus giftigem Gas gelegen, die von den Dschungeln des Mondes ausgeatmet werden. Hier segeln solarbetriebene Gleiter zwischen bewohnten Gebieten, während korrosionsresistente Fahrzeuge in die Wolkenstrudel hinuntertauchen, um die Ruinen eines verlorenen Zeitalters zu studieren. Kurz danach folgt der dicht besiedelte N'schak. Er ist eine Welt der Gliederfüßler, die von pulsierenden Philosophenwürmern und der sterblichen Inkarnation von Hylax beherrscht werden, und hat sich zu einem religiösen und touristischen Wallfahrtsort für viele Schirren entwickelt. Weniger oft besucht wird Melos, eine geheimnisvolle Welt, deren gesamte Bevölkerung plötzlich verschwand, entweder durch einen glückseligen religiösen Aufstieg oder ein doch deutlich finstereres Ereignis. Dennoch ist er eine wahre Fundgrube für Archäologen und Schrottsammler. Der isolierte Hallas ist schon seit vor dem Intervall streng abgeschottet, damit der unvorbereitete Kontakt mit den dort lebenden hyperentwickelten Energiewesen nicht die Gehirne von Fremden durch Reizüberflutung zum Explodieren bringt.

BRETHEDA

Die Wiege



Durchmesser: ×11

Masse: ×320

Gravitation: ×2-1/2 (auf der „Oberfläche“)

Atmosphäre: Speziell

Tag: 6 Tage; **Jahr:** 30 Jahre



Bretheda ist der größte Gasriese des Systems, eine ständig wirbelnde Masse aus blauen und violetten Sturmwolken. Durch diese Stürme und Schwärme aus niederen Lebensformen schweben die blasenförmigen Barathus, manchmal abwertend Treibende genannt – oder auch einfach nur Brethedaner, aufgrund ihrer Stellung als das fortschrittlichste eingeborene Volk des Planeten. Obwohl ihre transparenten Körper langgezogenen Quallen oder Luftschiffen ähneln und ihr Getriller und ihre Tauchkunststücke eher den Eindruck erwecken, sie seien seltsame Vögel oder Delfine, sind Barathus in Wahrheit hochintelligente, neugierige Wesen mit einer ungewöhnlich gemeinschaftlichen Überlebensstrategie. Wenn er sich einer Herausforderung gegenüber sieht, die von ihm allein nicht überwunden werden kann, verschmilzt ein Barathu mit anderen Barathus, um eine temporäre, einzigartige Kollektivkreatur zu erschaffen, die weit stärker und schlauer ist als ihre Einzelwesen. Sobald die Notwendigkeit nicht mehr gegeben ist, trennen sie sich wieder voneinander.

Wie zu erwarten bei Kreaturen auf einem Planeten, der nur wenige Metalle besitzt, ist die Barathutechnologie ausschließlich biologisch. Neben ihrer Fähigkeit, sich zu verformen und neue Anpassungen in Sekundenschnelle auszubilden, indem sie ihre Körper härten oder sich zusätzliche Gliedmaßen wachsen lassen, erlauben ihre genverändernden Fähigkeiten den Barathus auch, allein mit Hilfe ihrer Körper lebende Werkzeuge zu entwerfen und zu gebären, von maßgeschneiderten Viren bis hin zu semi-intelligenten Dienervölkern. Einige der besten Biotechnologien des Systems stammen von Bretheda. Diese wurden entweder in den zahlreichen, schwebenden Arkologiestädten erschaffen, die von Mitarbeitern von anderen Welten geführt werden, oder in einheimischen brethedanischen Konzernen wie der unberechenbaren Sopeth-Gesellschaft – ein Unternehmen, das tatsächlich ein einzelnes empfindsames Wesen ist, das aus Tausenden von miteinander verschmolzenen Barathus besteht.

Auch wenn die friedfertige, unbekümmerte Natur der Gesellschaft der Barathus eine lokale Regierung überflüssig macht, haben die Barathus gelernt, dass Fremde etwas mehr Struktur brauchen, um Katastrophen zu vermeiden. Aus diesem Grund hat die Konfluenz – eine Wesenheit von immenser Intelligenz, die aus all denjenigen Barathus besteht, die den fast schon religiösen Wunsch verspüren, sich am öffentlichen Dienst zu beteiligen – Regularien für Weltenfremde festgelegt und setzt diese durch. Die Wesenheit löst speziell angepasste Delegierte und Vollstrecker von sich ab und versieht sie mit selbstentwickelter Biotechnologie, die Kommunikation mit der Konfluenz in Echtzeit ermöglicht, ungeachtet der Entfernung. Jedes nur erdenkliche Unternehmen würde dafür morden, diese Technologie studieren zu können – und schon viele haben es getan –, aber bisher haben die Selbstzerstörungssequenzen, die in diese sogenannten Konfluenzvertreter codiert wurden, und die



Furcht vor Vergeltungsmaßnahmen durch Brethedas Regierungswesenheit gierige Forscher weitgehend in Schach gehalten.

Brethedas Spitzname „die Wiege“ geht auf seine mehrere dutzend Monde zurück, von denen manche fast groß genug sind, um eigene Planeten zu sein. Wenngleich viele davon bewohnt sind, sind nur wenige davon sehr bekannt, und andere sind bislang kaum erforscht.

Kalo-Mahoi ist eine Wasserwelt unter einem Eispanzer, der industrialisierteste unter Brethedas Monden, und seine Bewohner, wie etwa die wasserlebenden Kalos, haben ihre eigenen unabhängigen Vertreter im Paktweltenrat. Auch wenn luftatmende Wesen es oft als beunruhigend empfinden, tief unter die eiskalten Meere des Monds hinabzutauchen, und obwohl die Eiskruste der Welt über zahlreiche Raumhäfen und Begegnungszentren verfügt, haben die Kalos große Mühen auf sich genommen, um ihre Welt einladend zu gestalten, und sie beherrschen die Kunst- und Modeszenen des Systems aus ihren organischen Luftblasenstädten.

Die ausgedörrten Wälder von Marata sind im Gegensatz dazu Gegenstand so mancher anthropologischer Debatte, da ihre siebengeschlechtlichen Maraquoi-Stämme innerhalb weniger Generationen den Sprung von der Altsteinzeit zur Raumfahrt vollführt haben. Während einige Traditionalisten innerhalb der Regierung der Maraquoi, mit Unterstützung von Aktivisten anderer Völker, argumentieren, dass die pelzigen Humanoiden ihre Kultur und ihr fundamentales Recht auf eine Entwicklung in ihrer eigenen Geschwindigkeit verlieren, lehnt die Mehrheit der Maraquoi die Vorstellung ab, sich den Zugang zu den Paktwelten einschränken zu lassen, und hat einen Massenexodus in den Rest des Sonnensystems begonnen.

Die siliziumbasierten Lebensformen des kristallinen Dykon, allen voran die brillanten, mathematikbesessenen Urogs, sind weniger sozial als diese anderen Völker. Sie sind büffelgroße Kreaturen aus Kristall, die auf Flimmerhärchen und elektromagnetischen Feldern über die Oberfläche gleiten und das Licht der Sonne über ihre Hautpanzer absorbieren. Urogs übernehmen manchmal Arbeitsstellen als Raumschiffnavigatoren, Technomagier und Ärzte.

Nur die Verzweifelten oder Verurteilten nehmen Arbeit auf Brethedas berüchtigten „Todesmonden“ an. Auf dem radioaktiven Thyst zum Beispiel schmilzt ungeschütztes Fleisch in krebsartigen Flüssen einfach vom Knochen, und doch werden weiterhin Mannschaften benötigt, um Mineralien abzubauen, die einzigartige Fauna zu studieren oder den magischen Rüstungen nachzujagen, die mysteriöserweise von den selten beobachteten, lichtabsorbierenden Humanoiden des Mondes zurückgelassen werden. Währenddessen nutzen Elementfeuerwerker inmitten der wirbelnden, heißen Höllenlandschaft von Varos rohe vulkanische Energie, um nach den einzigartigen Edelsteinen zu schürfen, die ausschließlich im Mantel des Monds entstehen.

APOSTAE

Der Bote



Durchmesser: ×1/5

Masse: ×1/250

Gravitation: ×1/10

Atmosphäre: Normal oder keine

Tag: 7 Tage; **Jahr:** 243 Jahre



Apostae ist ein felsiger Planetoid, der viel kleiner ist als die meisten Welten im Paktweltensystem. Sein Orbit verläuft sehr schräg zur Ekliptik, fast schon senkrecht zur Umlaufbahn der Station Absalom. Diese verräterischen Indizien führen zu der allgemein anerkannten Theorie, dass der Planetoid irgendwo jenseits des Systems entstand und sich Tausende von Jahren vor dem Intervall im Orbit der Sonne verfing. Darüber, ob die Welt absichtlich in das System gelenkt wurde oder durch irgendeine Art von Unfall dorthin geriet, kann nur spekuliert werden.

Die wenigen Aufzeichnungen von Besuchen auf dem Planetoiden in den Jahrhunderten vor dem Intervall beschreiben eine öde, luftlose Oberfläche und ein Gewirr aus atmosphäregefüllten Höhlen und Tunneln, das bis zu seinem Kern reicht. Viele der Kammern waren leer, aber andere bargen uralte Maschinen, die noch immer summten, unzerstörbare Türen, permanent komatöse und konservierte Kreaturen in einer Vielzahl fremdartiger Formen und Gewölbe mit fortschrittlicher Technologie und Waffen. Obgleich einige wenige Forscherteams Apostae vor dem Intervall untersuchten und mit einem mittlerweile ausgestorbenen Volk interagierten, das als die Ilee bekannt war und in den Tunneln hauste, hat keine Gruppierung von jenseits der Welt jemals dauerhaft Fuß auf dem Planetoiden gefasst. Es wird angenommen, dass dieser eine Art uraltes Generationenschiff oder eine anderweitige in sich geschlossene Umwelt sein könnte. Seltsamerweise weist nichts in den Aufzeichnungen darauf hin, dass die Ilee selbst irgendeine Kenntnis über ihren Ursprung hatten, was zu der Theorie führte, dass sie möglicherweise im Laufe von Jahrtausenden zwischen den Sternen degenerierten oder aber irgendeine Art von gefangenem oder Dienervolk waren, das ihre Herren überlebte.

Niemand weiß genau, was zum Aussterben der Ilee geführt hat, aber seit dem Ende des Intervalls hat sich Apostae vornehmlich in den Händen mehrerer mächtiger Häuser der Drow befinden – violetthäutiger Elfen, die ihre Verwandten auf Castrovel ablehnen und mächtige Dämonen anbeten. Wie und wann die Drow zum ersten Mal auf die Welt gelangten, ist ebenfalls ein Geheimnis, das im Intervall verloren ging, aber die meisten glauben, dass sie kurz vor dem Verschwinden Golarions dorthin flohen, geführt von ihren dämonischen Schutzherren, wie in einer verdrehten Parodie der ursprünglichen Flucht der Elfen. Trotz jahrhundertelanger Bemühungen, ihre Besitztümer zu vergrößern und ihre geringe Population zu vergrößern, haben die Drow bis heute nur eine unvollständige Kontrolle über das Innere des Planetenschiffes, und ihr Einfluss auf der öden Oberfläche beschränkt sich weitestgehend auf eine einzelne große Stadt in der Nähe eines der gewaltigen Tore, die in den Fels hinab führen. Dies – zusammen mit ihrer beträchtlichen



Wirtschaftsmacht – hat ihnen jedoch vollkommen ausgereicht, um Apostae als ihre Heimatwelt zu beanspruchen und Unterzeichner des Paktes zu werden, trotz des lauten Widerspruchs seitens der Elfen von Castrovel.

Ganz ähnlich wie die Knochengelehrten von Eox arbeiten die Häuser der Drow nicht als eine zusammenhängende Regierung zusammen und treten nur zusammen, um Botschafter zu wählen, wie es der Pakt verlangt. Jedes Drowhaus handelt unabhängig von den anderen, und die meisten von ihnen betreiben Familienunternehmen, die vornehmlich im Waffengeschäft tätig sind, besonders unter Verwendung von Technologien, die entweder entdeckt oder aus außerirdischen Gegenständen rückentwickelt wurden, die ihre Archäobergungsmannschaften in Apostaes Innerem fanden. Die Orks, Halb-Orks und anderen Völker, die in den von Drow kontrollierten Siedlungen leben, sind bestenfalls Bürger zweiter Klasse, die keinerlei Mitsprache in politischen Angelegenheiten haben. Sie werden hauptsächlich als Arbeiter oder unterirdisches Kanonenfutter eingesetzt, wenn Mannschaften auf ihrer Suche nach der sagenumwobenen Rüstkammer oder der Kammer des Lebens in bislang versiegelte Kammern eindringen.

Das mächtigste Haus auf Apostae ist Haus Zeizerer, das auch über das größte und erfolgreichste Netzwerk im Waffenhandel verfügt. Haus Zeizerer kontrolliert Nachtbogen, die größte Stadt auf der Oberfläche des Planeten und der einzige Zugangspunkt ins Innere Apostaes, da alle anderen großen Tore in der Oberfläche des Planeten verschlossen sind und sich als unüberwindbar erwiesen haben. Als wichtiger Raumhafen verfügt die Stadt über geschäftige Märkte für Personen- und Raumschiffwaffen, Söldnertrupps aus Ork- und Halb-Ork-Kriegern, fleischverformende Verbesserungen und maßgeschneiderte Waffendesigns.

Neben der Suche nach außerirdischer Technologie innerhalb der Gewölbe des Planeten – entweder über einen offiziellen Vertrag oder geschicktes Umgehen der Verteidigungsmaßnahmen der Drow – ist ein weiterer Beweggrund für Besucher dieses Planeten das Studium des namensgebenden Bogens im Zentrum der Stadt. Dieser Bogen ähnelt denen, die viele der Welten des Systems miteinander verbinden – und ein funktionierender Ring solcher Portale innerhalb der Stadt bietet Zugang zu den meisten anderen Paktwelten –, doch dieser spezielle Bogen ist von Markierungen bedeckt, die bislang jeder Analyse getrotzt haben. Wenn er sich aktiviert, spontan und nur in seltenen und zufälligen Abständen, erschafft er ein Tor zu unbekannten Landschaften. Bislang ist noch keine Gruppe, die durch diese kurzlebigen Portale getreten ist, je wieder zurückgekehrt.

AUCTURN

Der Fremde



Durchmesser: Unterschiedlich

Masse: ×2

Gravitation: ×2

Atmosphäre: Toxisch

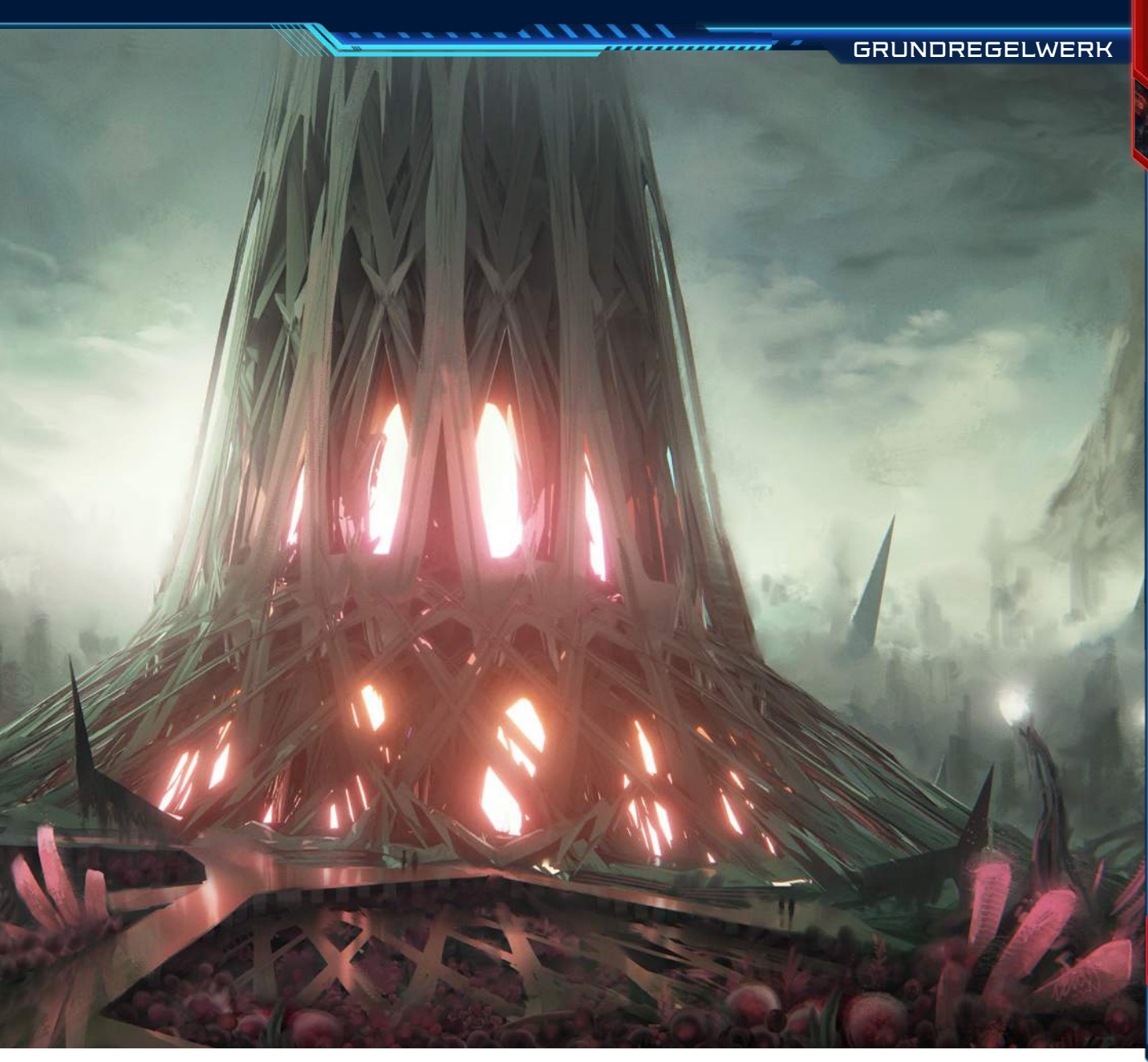
Tag: variiert; **Jahr:** 500 Jahre



Die unheilvolle Welt Aucturn, der Fremde, ist auch nach Jahrhunderten der Raumfahrt noch immer ein Rätsel. Visuelle Beobachtungen des Planeten unterscheiden sich beträchtlich von Betrachter zu Betrachter, und sowohl sein Durchmesser als auch seine Rotationsperiode schwanken stark und scheinbar unvorhersehbar. Allerdings neigen die meisten Paktwelten zu einer bestimmten Hypothese: nämlich, dass Aucturn gar kein Planet ist, sondern ein lebendes Wesen – ein enormer Embryo oder ein Ei, das eines Tages vielleicht zu einer fast göttlichen Wesenheit von unbeschreiblicher kosmischer Macht heranreift: einem der Großen Alten.

Als der am weitesten von der Sonne entfernte Planet ist Aucturn kein Unterzeichner des Paktes und wird von den Paktwelten nur aufgrund seiner Nähe und aus Notwendigkeit beansprucht. Der in dichte Giftwolken gehüllte Fremde ist eine bizarre und kränkliche Welt, die die Realität durch ihre reine Anwesenheit verzerrt und eine Gefahr für jedes Lebewesen ist, das sich ihm nähert oder ihn betritt. Doch Aucturn ist alles andere als unbewohnt, und der lebende Planet ist derzeit Schauplatz eines Kampfes zwischen den Kulten des Mythos, die danach trachten, einen neuen Gott zu hegen, und den Streitkräften des Reichs der Schwärze, die den entstehenden Großen Alten für ihre eigenen finsteren Zwecke unterjochen und manipulieren wollen.

Die hervorstechendste Siedlung auf Aucturn ist die Zitadelle der Schwärze, der Sitz der Pyramide des Schwarzen Pharaos, des größten Tempels des Nyarlathotep in den Paktwelten. Einstmals war die Zitadelle offenbar neutraler Boden zwischen den Mythoskulten und dem Reich, aber irgendwann während des Intervalls wurde diese angespannte Détente zu einem offenen Konflikt, und heute ist die Zitadelle das Zentrum der Kriegsanstrengungen des Mythos. Die Zitadelle der Schwärze ist auch die Heimat der mysteriösen Wesenheit, die als Cassai der König bekannt ist, diejenige Persönlichkeit, die auf diesem Planeten einem Staatsoberhaupt am nächsten kommt. Seine wahre Gestalt und sein Charakter sind jedoch unbekannt. Cassai ist ein mächtiger Anführer innerhalb der Kulte des Mythos und beherrscht die Zitadelle der Schwärze bereit seit Jahrtausenden, was viele zu der Annahme bringt, dass er ein Avatar oder Herold Nyarlathoteps selbst sein könnte. Cassais Verteidigung Aucturns – und dadurch auch der Paktwelten – vor den Übergriffen durch das Reich der Schwärze und die Tatsache, dass er eine relativ zugängliche und vernünftige Figur auf einem ansonsten unbegreiflichen Planeten ist, ist der Hauptgrund dafür, dass der Paktweltenrat die Welt als Protektorat in sein Abkommen aufgenommen hat, wenn auch zögerlich. Interessanterweise hat die Darstellung Cassais als Antiheld in einigen beliebten Medien – ein tückisch attraktiver und rebellischer minderer Gott, der die Paktwelten vor undenkbaren



Schrecken schützt – die Anbetung Nyarlathoteps und der Äußeren Götter in den Paktwelten beträchtlich ansteigen lassen.

Der Raum um Aucturn herum ist übersät mit alten Schiffen, die vermeintlich während des Intervalls von den inneren Welten des Systems geschickt wurden, um den Planeten zu neutralisieren. Auch wenn die Raumschiffe von Besuchern manchmal die Erlaubnis erhalten, unversehrt zu landen, treiben diese verdorbenen, Wahnsinn hervorrufenden Wracks als Warnung für all jene umher, die danach trachten, Aucturns atmende Gestade zu reinigen oder zu kolonisieren. Da es den Paktwelten nicht möglich ist, diesen benachbarten Teil des Weltraums von diesen Gefahren zu befreien, haben sich damit abgefunden, stattdessen eine nominelle Verbindung mit ihm zu unterhalten.

Aucturns Oberfläche ist ein kränklicher, organischer Ort mit fleischartigem Untergrund und Bergen, die Geschwulsten ähneln, durch die dicke Venen mit einem schwarzem Sekret verlaufen, das als psychotrope Droge für viele der einheimischen Kreaturen dient, allen voran die krabbelnden und mit Stachelzungen ausgestatteten Orokarane. Ganze Landschaften können sich innerhalb eines Wimpernschlags verändern, was Besuchern das Gefühl vermittelt, als würden sie sich in einer Art Traum befinden – in einem Moment gehen sie noch durch einen Pilzwald oder entlang des Randes einer ringmuskelartigen Schlucht und im nächsten in ein Kloster irgendeines Sekretfürsten oder am Fuß glühender Türme, die mit verlassener, halborganischer Technologie pulsieren. Die toxische, gelbgrüne Atmosphäre der Welt einzuatmen, verschlimmert die Lage noch, denn sie enthält eine scheinbar endlose Vielfalt an Rauschmitteln, Mutagenen und Giften.

Siedlungen auf Aucturn sind selten. Meist sind es abgeschiedene Gemeinden einheimischer Kreaturen oder Kultisten der Äußeren Götter, die sich hinter dicken Befestigungen oder in den bröckelnden Ruinen heimgesuchter Fleischblock-Gebäude aus einem vergessenen Zeitalter zusammendrängen. Angriffe durch das Reich der Schwärze sind häufig. Seine gehirnfressenden, zwitschernden Horden bombardieren die Oberfläche mit Einweglandekapseln oder graben sich aus dem Fleisch des Planeten heraus wie Fliegenlarven, um selbstmörderische Guerillaangriffe auf jede Kreatur zu verüben, der sie begegnen. Nach der Zitadelle der Schwärze ist Amniek die bevölkerungsreichste Siedlung, eine runde Turmstadt am Fuße eines polypenartigen Berges mit Namen Schwangerer Hügel. Den Worten der Hebammen zufolge, den 13 kapuzentragenden Zauberinnen, die die Stadt beherrschen, ist Aucturn bereits trächtig, auch wenn er selbst noch gar nicht geboren wurde, und eines Tages wird ihr eiförmiger Berg bersten und Aucturns Kind ins Universum speien – und sobald das passiert, werden sie zur Stelle sein, um seine dunklen Gaben zu empfangen.

JENSEITS DER PAKTWELTEN

Auch wenn die Paktwelten groß und ausgedehnt wirken mögen, sind sie nur ein winziger Faden im Bildteppich der Galaxis. Die Regierungsbefugnis der Paktwelten endet im Allgemeinen an der Heliopause entlang des Randes des Sonnensystems. Jenseits davon, um entfernte Sterne und durch hauchdünne Nebel, von der rätselhaften Singularität im galaktischen Zentrum zu den weit ausgestreckten Fingern der Spiralarme, schweben zahllose andere Welten und Kulturen, die nur darauf warten, entdeckt zu werden. Das All jenseits der Paktwelten ist oft gefährlich, unerforscht oder beides – und die Gelegenheiten für Abenteuer sind endlos.

Für die Bewohner der Paktwelten stellen die Planeten und Systeme, die durch das Driftreisen plötzlich zugänglich wurden, ein unermessliches und wildes Grenzland dar. Sie sind erstaunlich vielfältig, in gleichermaßen biologischer, ökologischer, geopolitischer und historischer Weise. All diese Welten reichen von kriegerischen Imperien zu zerstörten Ödlanden und Planeten, die von den seltsamen Kreaturen der Äußeren Ebenen ausgebeutet werden. Auch wenn Bündnisse und Eroberungen interstellare Gebilde wie das Sternenreich der Azlanti oder das Veskarium hervorbringen können, sind solche Hegemonien weiterhin recht selten und vereinzelt inmitten des großen Ganzen.

Die meisten planetaren Zivilisationen funktionieren gemäß ihren eigenen Grundsätzen und unterhalten vielleicht nur begrenzten Handel mit anderen Welten – oder wissen sogar gar nichts von solchen. Die Gründe für diese Isolation sind unterschiedlich. Manche Planeten haben das Geschenk des Driftreisens niemals entschlüsselt oder genutzt, während andere die Raumfahrt erst noch entwickeln müssen oder zu reserviert oder kriegerisch sind, um Kontakt mit ihren interstellaren Nachbarn herzustellen. Viele Planeten sind bar jeglichen intelligenten Lebens oder jeglicher Zivilisation, doch fast jede Welt hat etwas zu bieten: von natürlich vorkommenden Mineralien über merkwürdige Flora und Fauna bis hin zu den Relikten uralter und rätselhafter Kulturen, die von der Geschichte vergessen wurden. Diese Gelegenheiten reizen Kolonisten, Konzerne, Verstoßene und Gelehrte, aber am allermeisten reizen sie die Abenteurer. Jene, die mutig genug sind, die Paktwelten zu verlassen, merken, dass die aufregendste und befriedigendste Zeit ihres Lebens in dieser geheimnisvollen Unendlichkeit auf sie wartet – sofern sie überleben.

Wie auch die Einträge zu den Paktwelten enthält dieses Kapitel Wissenswertes zum Durchmesser, der Masse und der Gravitation jeder Welt, sowie die Dauer ihrer Tages und Jahre, alle in Relation zum verlorenen Golarion und den Standardmaßen des Paktes (wenn sich die Einträge auf Systeme mit mehreren Planeten beziehen, wie etwa das Sternenreich der Azlanti, spiegeln die angegebenen Werte die wichtigste Welt des Systems wider). Die Einträge geben auch Auskunft darüber, wie lange es dauert, um durch den Drift zu der jeweiligen Welt zu reisen, indem sie angeben, ob die Welt als Teil des Nahen Weltalls oder der Weite gilt (eine Erklärung dieser Konzepte findest du auf Seite 291). Schließlich enthält jeder Eintrag eine Beschreibung der Atmosphäre der Welt, unter Verwendung der Begriffe, wie sie ab Seite 395 beschrieben wurden.

Alle hier aufgeführten Welten wurden bereits von Entdeckern aus den Paktwelten entdeckt oder kontaktiert, aber diese Liste ist nur eine kleine Auswahl: Die Galaxis enthält mehr als einhundert Milliarden Sterne, und viele davon verfügen über Planeten. Noch viel mehr Welten als die hier vorgestellten haben in den Jahrhunderten seit dem Intervall Kontakt mit den Paktwelten (und miteinander) aufgenommen, aber eine unbeschreibliche Menge wartet noch immer auf ihren ersten Kontakt mit Entdeckern. Für die Paktwelten ist die Ära der Interstellarreisen gerade erst angebrochen und ist der Auftakt für ein neues Zeitalter der Erforschung für jene, die tapfer oder verzweifelt genug sind, um dem Ruf zu folgen.

ANDERE WELTEN

Nachstehend folgt eine Handvoll weniger bekannter Orte, die nur darauf warten, erforscht zu werden.

Cynosure

Als einstiger Polarstern des verlorenen Golarion ist Cynosure der vermeintliche Standort des Palastes der Göttin Desna. Darüber hinaus ist er von mystischen Sternenwesen bewohnt, welche die Kugeln genannt werden.

Eisenstern

Der Eisenstern ist die größte der Sternenzitadellen der Zwerge, eine gewaltige, mit einem Driftantrieb ausgestattete Raumstation, regiert von einem Rat aus den Anführern ihrer wichtigsten Kirchen, Klans und Gilden. Auf seiner jahrhundertelangen Zweiten Himmelsqueste reist er durch die Leere, auf der Suche nach einem mythologischen gelobten Land für seine zwergischen Bewohner.

Kasath

Die angestammte Heimatwelt der Kasathas ist ein gewaltiger, felsiger Wüstenplanet, bombardiert von der Strahlung einer Sonne in den letzten Phasen ihres Todes als roter Riese. Diese Welt, die regelmäßig von katastrophalen Sonneneruptionen getroffen wird, besitzt kaum noch ein natürliches Ökosystem, und diejenigen Kasathas, die noch dort verweilen, sind meist die mächtigsten und arrogantesten der Großen Familien. Sie sind fest entschlossen, bis zum Letzten auf ihrer sterbenden Welt zu verbleiben, während sie in den halberinnerten Errungenschaften vergangener Zeitalter schwelgen.

Lausill

Das von Wasser bedeckte Lausill ist die Heimat mehrerer zivilisierter aquatischer Zivilisationen, von denen allesamt unglaubliche körperverbessernde Technologien einsetzen, aber aufgrund von Legenden über einen antiken Unfall kaum Interesse an der Raumfahrt oder dem Driftreisen haben.

Taru Seco

Das Binärsystem Taru Seco ist das zweithellste Licht an den Himmeln der Paktwelten nach Cynosure und die Heimat bizarrer Großstadtruinen, die auf ein fortschrittliches, aber vor langer Zeit verschwundenes Volk hindeuten.

Xio

Diese planetengroße Raumstation schwebt ankerlos durch das tiefen Weltall. Sie hat keine Funktion oder Besiedlung, aber Entdecker und Zivilisationen in ihrer Nähe berichten davon, Notrufe in einer seltsamen, verstümmelten Sprache zu empfangen. Merkwürdigerweise ist jeder, der sich der Station zu nähern versuchte, spurlos verschwunden.



ARQUAND
Das lebendig gewordene Unbewusste

Durchmesser: ×1
Masse: ×1
Gravitation: ×1
Position: Die Weite
Atmosphäre: Normal
Tag: 26 Stunden; **Jahr:** 1 Jahr

Als Entdecker das erste Mal auf Arquand stießen, waren sie begeistert: eine idyllische, rohstoffreiche Welt ohne empfindungsfähiges Leben, reif für die Besiedelung. Innerhalb weniger Monate veränderte sich der Ton ihrer Berichte jedoch. Sie sprachen davon, lange verstorbene Geliebte in den Schatten lauern zu sehen, von Technologie, die willkürliche Fehlfunktionen hatte, und davon, dass die einheimische Fauna eine gespenstisch organisierte Feindseligkeit zeigte. Nach einem Desaster, bei dem eine gesamte Siedlung verschwand, zogen sich die übrigen Entdecker auf ihre Schiffe im Orbit zurück.

Weitere Forschung legte eine ungewöhnliche Erklärung nahe: Auch wenn Arquand kein empfindungsfähiges Leben beherbergt, besitzt der Planet selbst ein Bewusstsein und reagiert auf die Wünsche und Ängste anderer Lebensformen. Für weniger intelligente Kreaturen könnte er Nahrung hervorbringen, wenn sie hungrig sind, oder seine Gestalt verändern, um Wanderungen zu erleichtern. Dadurch floriert das einfache Leben auf dem Planeten, von Herden aus langhalsigen, sechsbeinigen Gazellen bis hin zu bunten, vierflügligen Vögeln in stadtgroßen Scharen.

Bei intelligentem Leben allerdings macht diese mysteriöse Macht Jagd auf die Psychen ihrer Besucher und ernährt sich von ihren Emotionen, was der Macht eine Gestalt verleiht. Ein Besucher könnte aus einem Albtraum erwachen und sehen, dass das räuberische Monster, das ihn in seinen Träumen verfolgt hat, geifernd am Fuße seines Bettes lauert. Sogar die Manifestationen positiver Gefühle haben gefährliche Auswirkungen, denn sie führen zu Besessenheit und entziehen ihren Schöpfern die geistige Gesundheit. Trotz dieser hinlänglich bekannten Gefahren kommen weiterhin Scharen von Siedlern und Erforschern zu diesem falschen Paradies, in der Hoffnung, dass sie sich als diszipliniert genug erweisen, um sich das wunscherfüllende Potenzial des Planeten zunutze zu machen.



STERNENREICH DER AZLANTI
Tyrannische Sternenexpansionisten

Durchmesser: ×2/3
Masse: ×1/3
Gravitation: ×3/4
Position: Die Weite
Atmosphäre: Normal
Tag: 18-1/2 Stunden; **Jahr:** 1 1/3 Jahre

Vor Tausenden von Jahren begannen Abenteurer und Gelehrte aus Azlant, dem ersten großen Reich der Menschheit auf Golarion, zaghaft mit der Erkundung von Planeten jenseits ihres eigenen. Die meisten dieser Unternehmungen endeten in Katastrophen, und Azlant selbst wurde durch einen welterschütternden Kataklysmus zerstört. Allerdings überlebte ein einzelner Außenposten auf einer weit entfernten Welt namens Neu-Thespera. Durch das Versagen ihrer magischen Portale von ihrer ursprünglichen Heimat abgeschnitten, nutzten die Kolonisten der Azlanti ihre Meisterschaft über Magie und Hochtechnologie, um im Laufe von Jahrtausenden ihren neuen Planeten und dessen Nachbarn zu besiedeln. Danach ermöglichte ihnen die Entdeckung des Drift, nahe gelegene Sternensysteme und deren Bewohner zu erobern, was schließlich das Sternenreich der Azlanti hervorbrachte.

Das Sternenreich der Azlanti beansprucht mittlerweile ein Dutzend Sternensysteme unter seiner Hegemonie, von den üppigen bewohnten Welten von Thenekral bis hin zu den leblosen, aber rohstoffreichen Planetoiden von Irdinang. Sie alle unterliegen den Gesetzen und der Herrschaft des Sternenimperiums, und sie alle müssen dem Äonenthron Tribut zollen – Tribut, den das Imperium gierig verschlingt, während es sich weiter ausbreitet. Gleichermaßen ist jede der 17 offiziell als „empfindungsfähige außerirdische Spezies“ bezeichnete Lebensformen – von den baumartigen Neskinit von Gjor III zu den trilateralen Vilderaro von der Ozeanwelt Oyojii – Bürger zweiter Klasse. Sie sind den reinblütigen Menschen untertan, die von den den ursprünglichen Pionieren der Azlanti abstammen und den Adel des Imperiums bilden. Die Sklaverei ist im Sternenimperium eine ehrwürdige und etablierte Institution, und Androiden, die weder als besonders zivilisiert noch wirklich empfindungsfähig betrachtet werden, bilden den Großteil der unermesslichen versklavten Unterschicht.

Die Thronwelt des Sternenreichs ist die ursprüngliche Azlanti-Kolonie Neu-Thespera im Orbit um den Stern Aristia. Sie ist der Sitz des Sternenkaisers – ein Titel, den sich aktuell die beiden Zwillingsnachkommen der Ixomander-Dynastie teilen, von der es heißt, sie beherrsche das Sternenreich schon seit fast 2.000 Jahren. Die Städte von Neu-Thespera sind leuchtende Beispiele für die hohe Architektur, Kultur und Bildung der Azlanti, zugleich aber auch Symbole für die Unterdrückung durch das Reich, denn die geplünderten Relikte der Welten und Kulturen, die es annektiert hat, werden überall zur Schau gestellt.

DAEGOX 4
Ausbruchsicheres Konzerngefängnis

Durchmesser: ×2/3
Masse: ×4/9
Gravitation: ×1
Position: Nahes Weltall
Atmosphäre: Normal
Tag: 20 Stunden; **Jahr:** 2 Jahre

Daegox 4 gehört keiner einzelnen Regierung oder Konföderation an, sondern dient als ein planetenweites Gefängnis für hunderte oder tausende Kriminelle der Galaxis. Wuchernde Gebäude aus Zellen unterschiedlicher Größe und Einrichtung je nach den Verbrechen ihrer Insassen bedecken einen der beiden Kontinente des Planeten, und die schlimmsten Staftäter bewohnen einen Hochsicherheitskomplex in seinem Zentrum. Die andere Landmasse des Planeten ist voller üppiger Wälder und fruchtbarer Prärien. Hier dürfen sich als geringeres Risiko eingestufte Gefangene frei bewegen. Im Zentrum des üppigen Kontinents, in der Nähe eines breiten Flusses, liegt der Berg. Die eindrucksvolle Anlage bedeckt hunderte Morgen Land und ist der Verwaltungsknotenpunkt dieses Ortes.

Die wahre Macht hinter dem Gefängnisplaneten ist jedoch die Daegox-Gesellschaft unter der Führung eines rätselhaften humanoiden Volks, das sich bislang geweigert hat, seine Heimatwelt zu offenbaren. Die Anführer der Gesellschaft befinden sich in der Umlaufbahn auf dem Raumschiff Himmelswächter, und sie übernehmen Gefangene von jeder Regierung, die sie als legitim erachten – gegen eine Gebühr, versteht sich. Manche spekulieren, dass die Gesellschaft die Gesamtheit dieses Volks darstellt und dass der Planet selbst ihre Heimatwelt ist, aber dies ist bislang unbestätigt.

Es sind nicht nur die Zellen und das Nichtvorhandensein fortschrittlicher Transportmittel, die Gefangene auf Daegox 4 festhalten. Eine unsichtbare Blase umgibt den Planeten wie eine Einwegmembran. Die einzige zuverlässige Methode, um den Planeten zu verlassen, liegt tief innerhalb des Berges, von wo ein Magitech-Tor auf ein Dutzend verbundener Welten führt. Das Daegox-Personal, das den Berg kontrolliert, behauptet, noch niemals sei ein Gefangener entkommen, aber es gibt Legenden über jemanden, der als der Wren bekannt ist und von dem es heißt, er habe einen Weg gefunden.

Der Planet ist weitgehend selbsterhaltend, und die Daegox-Gesellschaft erhält einen Großteil ihres Geldes durch Gebühren für die Übernahme von Gefangenen. Ein gewisser Teil der finanziellen Mittel der Gesellschaft stammt allerdings von Gefangenen, die mit ihren Wärtern handeln. Sie bieten raffinierte planetare Rohstoffe – und sogar erfahrene Assassinen und Selbstmordsoldaten, wenn man geflüsterten Gerüchten Glauben schenkt – im Austausch für Gegenstände und Informationen von außerhalb.

Zum Glück für die Daegox-Wachen enthält die Atmosphäre des Planeten eine hohe Konzentration an Sporen – möglicherweise von der Gesellschaft entwickelt –, die eine beruhigende Wirkung entfaltet und Nicht-Daegox-Wesen fügsam und umgänglich macht. Gemäß den Berichten der Gesellschaft sind große Konfrontationen und Gefangenenaufstände praktisch nie dagewesen.



DAIMALKO
Ruinen und randalierende Kolosse

Durchmesser: ×1/4
Masse: ×1/16
Gravitation: ×1
Position: Nahes Weltall
Atmosphäre: Normal
Tag: 48 Stunden; **Jahr:** 3 Jahre

Daimalko ist eine trockene Welt felsiger Gebirge und steiler Becken. Hier wimmelt es vor Monstrositäten, die durch die Ruinen einer einst großen Zivilisation streifen, während die wenigen Nachkommen jener Gesellschaften unter der Oberfläche ums Überleben kämpfen.

Vor langer Zeit blühte die Zivilisation auf Daimalko. Die Geschichten über riesenhafte Bestien waren nichts weiter als Legenden. In jenen Tagen drehte sich das tägliche Leben um den Konflikt zwischen der psionischen Konföderation von Volkaria und dem Heiligen Königinnenreich von Ykarth, einem Staat, der behauptete, im göttlichen Auftrag der Himmlischen Herrscherin Duellona, der Kriegsmaid, zu handeln. Vor etwa 200 Jahren brachte jedoch ein monatelanger, planetenweiter Kataklysmus den Krieg zum Stillstand.

Die grauhäutigen Daimalkaner nennen dieses Ereignis heute das Erwachen. Während Erdbeben nachhallten, verdampften die Ozeane des Planeten und seine Pflanzen verdorrten. Und was noch schlimmer war, der Kataklysmus erweckte die Bestien im Herzen der uralten Erzählungen der Daimalkaner. Diese Titanen werden als Kolosse, Kaiju und noch auf andere Weise bezeichnet. Sie sind gigantische Bestien, die keiner anderen zuvor entdeckten Kreatur ähneln, und ihre Köpfe bestehen aus Zungen, Zähnen, Augen und anderen Schrecken. Diese Kreaturen machten sich sofort daran, die verfeindeten Gesellschaften zu zerstören.

Die meisten Bewohner des Planeten starben während des Erwachens oder kurz danach durch die Hand der Kolosse. Die Überlebenden flüchteten sich in unterirdische Höhlen, die sie nun die Zuflucht nennen. Auch wenn die Spannungen zunächst groß waren, verblasste Nationalität neben dem Überleben. Schließlich wuchsen die unterirdischen Flüchtlingssiedlungen und Anführer erhoben sich: die Beschützer. Sie behaupten, die noch immer tobenden Kolosse mittels mysteriöser magischer Kugeln zu steuern, und führen nun seit 50 Jahren kleine Kolonien an der Oberfläche an.

Der Planet birgt trotzdem enorme Gefahren. Nester des volkarianischen und ykarthischen Widerstands drohen, die Zuflucht zu destabilisieren. Hinzu kommt, dass Kommunikationsfetzen, die von Schiffen in der Umlaufbahn empfangen wurden, auf notleidende volkarianische und ykarthische Nachkommen in den zerstörten Metropolen hinweisen. Allerdings ist nicht klar, warum die Notrufe von ortsansässigen Stellen unbeantwortet bleiben. Aufgrund der jüngsten Angriffe durch Kolosse auf die Kolonien und der Berichte von unterirdischen Siedlungen über koordinierte Angriffe durch haut- und augenlose Kreaturen protestieren einige Daimalkaner aktiv gegen jeden Kontakt mit den Paktwelten, da sie glauben, die Ankunft von Fremden würde ein zweites Erwachen auslösen.



EMBROI
Der eiserne Knecht der Hölle

Durchmesser: ×3/4
Masse: ×9/16
Gravitation: ×1
Position: Nahes Weltall
Atmosphäre: Normal
Tag: 18 Stunden; **Jahr:** 1 Jahr

Wie eine Geode schimmert der Planet Embroi inmitten der Leere, ein Ort der stillen Komplexität und der Effizienz. Sechs Kontinente unterteilen die amethystfarbenen Meere des Planeten und sind die Heimat zahlloser Spezies gewaltiger, majestätischer Mollusken. Diese von Inselgruppen umgebenen Landmassen werden Antikawara, die Baskar-Weite, Chapru Von, Demagallo, Irralo Kellad und Kanfrei genannt. Die Baskar-Weite ist die größte, wenn auch am wenigsten besiedelte, ein Land voller Ruinen, Aschestürme und Seuchen – allesamt Überreste der fast vergessenen aber viel geschmähten Baskar-Staaten. Der größte Teil der Bevölkerung der Welt lebt entweder auf Demagallo, dem Hauptkontinent, oder Irralo Kellad, einem Land der Eisenberge und der Bohrlöcher großer Fabriken.

Die maskengesichtigen Embri sind das vorherrschende Volk, die sich mit fast religiösem Eifer an ihre gesellschaftlichen Stellungen und täglichen Abläufe klammern. Persönliches Verlangen ist ein Störfaktor, der durch Jahrhunderte kultureller Unterdrückung und gesellschaftlicher Vereinheitlichung ausgemerzt wurde. Es gibt nur wenige freidenkende Embri auf dem Planeten und keinerlei Rebellion oder auch nur stummen Widerstand. Jeder Embri hat eine Rolle und erfüllt sie entweder gut oder wird ersetzt. Sie handeln immer genau nach Anweisungen und werden mit dürftigen Bequemlichkeiten und leeren Versprechungen belohnt, was Embroi zu einer besonders wertvollen Sklavenwelt im Reich der Hölle auf der Materiellen Ebene macht.

Nur wenigen Bewohnern und sogar noch weniger Besuchern aus den Paktwelten ist klar, dass Embroi ein Lehen der Hölle ist. Die teuflische Bevölkerung existiert nur in den Schatten des Planeten, und offene infernalische Einflüsse bleiben weitestgehend verborgen. Das Wissen um das ausgedehnte Netzwerk aus unterirdischen Verkehrstunneln wurde aus der Weltgeschichte Embrois getilgt. Diese Unterwelt ist nun die Domäne stiller Levaloch-Armeen, brennender Portale nach Malebolge, dem sechsten Kreis der Hölle, und schorfverkrusteter Opferungsmaschinen. Über all dies wacht die siegreiche Malebranche Occhiorasoi, die Embroi vor dem Einsetzen des Intervalls eroberte. Nun wartet sie, wie sie es seit Äonen getan hat, stets bereit, mit ihrer Welt einen Beitrag zu Asmodeus' unergründlichen unsterblichen Absichten zu leisten.

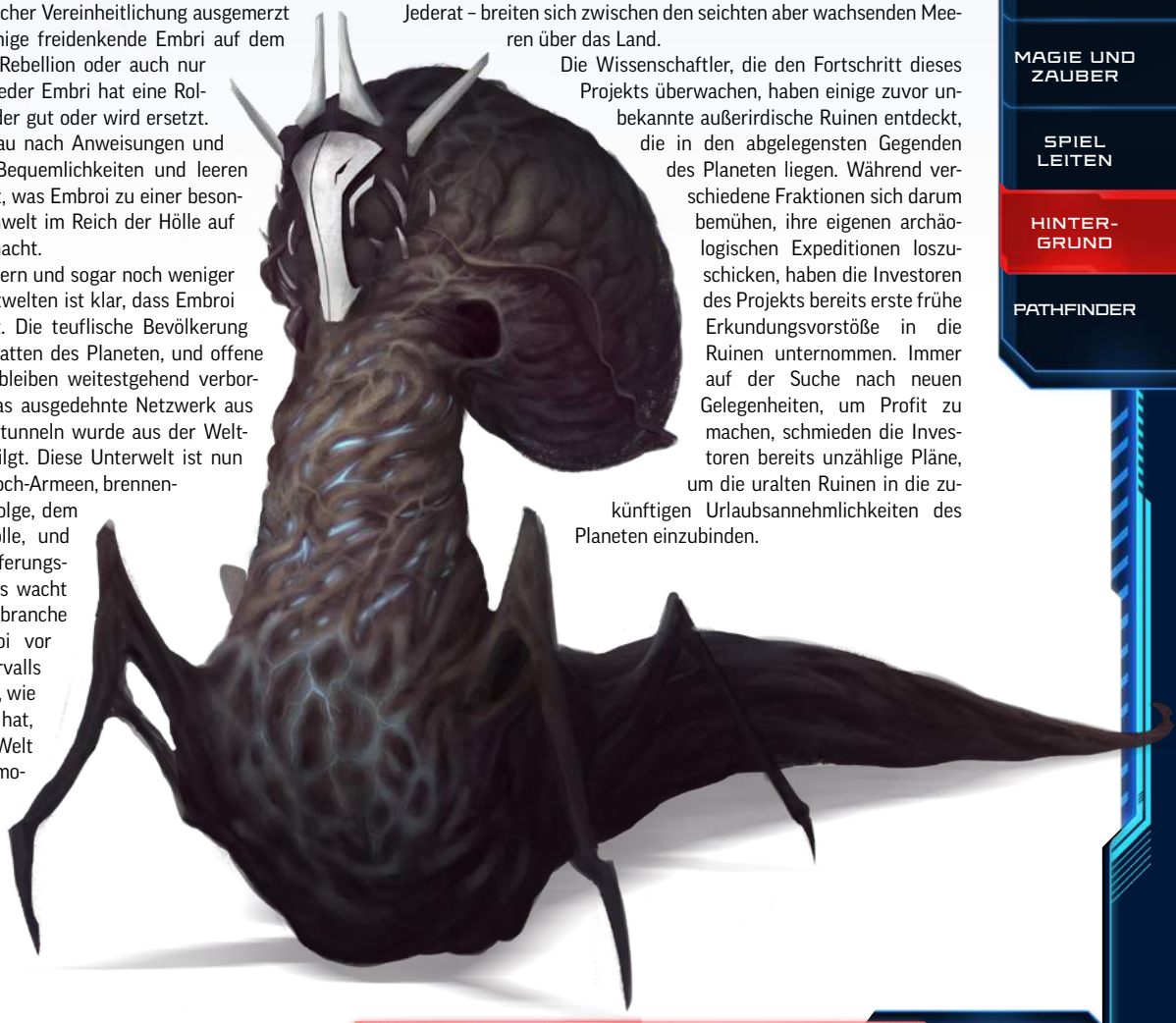
JEDARAT
Aufkeimende Reiseziele inmitten außerirdischer Trümmer

Durchmesser: ×1/2
Masse: ×3/8
Gravitation: ×1-1/2
Position: Die Weite
Atmosphäre: Dünn
Tag: 15 Stunden; **Jahr:** 257 Tage

Jedarat ist eine leblose, felsige Welt im Orbit um einen gelben Hauptreihenzwergstern namens Vose 303 und Schauplatz eines gemeinschaftlichen Umweltprojekts, gefördert von der AbadarCorp, den Xenohütern und einem jungen Unternehmen namens Luxusziele Neue Horizonte. In seinem natürlichen Zustand ist Jedarat klirrend kalt, verfügt über eine Atmosphäre, die zu dünn für die meisten Humanoiden ist, und scheint unbewohnt. Mit geringem wissenschaftlichem Aufwand eignet sich der Planet jedoch dazu, zu einer makellosen, schneegekrönten Ferienanlagenwelt zu werden, von der die Investoren hoffen, dass sie gleichsam Touristen und Siedler anlocken wird.

Aktuell arbeiten die auf dem Planeten stationierten Wissenschaftler und Xenodruiden auf genau dieses Ziel hin. An Jedarats Polen verwandeln stadtgroße Atmosphärenwandlermodule die polaren Eiskappen in Gase und pumpen sie in den Himmel. Auf diese Weise wird die Atmosphäre dichter und wärmt den Planeten. Riesige Mikrobenmatten – die Ursuppe einheimischen Lebens auf Jederat – breiten sich zwischen den seichten aber wachsenden Meeren über das Land.

Die Wissenschaftler, die den Fortschritt dieses Projekts überwachen, haben einige zuvor unbekannte außerirdische Ruinen entdeckt, die in den abgelegensten Gegenden des Planeten liegen. Während verschiedene Fraktionen sich darum bemühen, ihre eigenen archäologischen Expeditionen loszuschicken, haben die Investoren des Projekts bereits erste frühe Erkundungsvorstöße in die Ruinen unternommen. Immer auf der Suche nach neuen Gelegenheiten, um Profit zu machen, schmieden die Investoren bereits unzählige Pläne, um die uralten Ruinen in die zukünftigen Urlaubsannehmlichkeiten des Planeten einzubinden.



LOTHUN
Das Fehlgeschlagene Terraformingprojekt

Durchmesser: ×1
Masse: ×2
Gravitation: ×2
Position: Die Weite
Atmosphäre: Speziell
Tag: 20 Stunden; **Jahr:** 2 Jahre

Vor nur einem Jahrzehnt war Lothun kaum mehr als ein primitiver Metallbrocken ohne empfindungsfähiges Leben, bar eines nennenswerten Ökosystems, und litt unter einer toxischen Atmosphäre. Allerdings erkannte ein Konsortium aus Bergbauunternehmern, das sich die Prospektoren nannte, dass Lothun leicht ein Terraformingexperiment aufnehmen könnte, das, sollte es erfolgreich sein, seine Kosten tausendfach vergelten würde, sobald man die Rohstoffe des Planeten ausbeuten könnte.

Die Prospektoren errichteten rasch gewaltige Nanoschmieden und Laboratorien an Schlüsselpunkten rund um den Planeten und postierten dort auf unbestimmte Zeit Wissenschaftler. Die Prospektoren schirmten jede Einrichtung vor der unwirtlichen Umgebung ab und verbanden sie miteinander, um synchronisierte Terraforming-"Impulse" zu generieren. Mit diesen sollte Lothun gemäß den zuvor festgelegten Umweltentwürfen umgestaltet werden.

Doch die Technik verselbstständigte sich, und die Terraformingimpulse wurden zu Nanoschmiedestürmen, die über Lothuns Oberfläche wüteten und die Welt scheinbar willkürlich umgestalteten. Die ursprünglichen Basen sind noch vorhanden, durch ihre Schilde vor der Zerstörung geschützt, und stoßen weiterhin Terraformingenergien aus, aber alle Kommunikation mit den Wissenschaftlern der Prospektoren ist abgerissen. Die Technik funktioniert bis zu einem gewissen Grad, denn umherziehende Inseln mit atembarer Luft verteilen sich über ganz Lothun. Wenn er gerettet werden könnte, könnte sich der Planet als Segen für zukünftige Kolonien in großen Teilen des unbesiedelten Raums erweisen – oder als zivilisationsgefährdende Waffe, sollten die Einrichtungen der Prospektoren in die falschen Hände fallen.



ORIKOLAI
Das ringförmige Makrolaboratorium

Durchmesser: ×2
Masse: ×1-1/2
Gravitation: Besonders
Position: Die Weite
Atmosphäre: Normal
Tag: 2-1/2 Stunden; **Jahr:** 5 Jahre

Die Umstände, die nötig sind, um eine ringförmige Welt zu bilden, scheinen jenseits der Möglichkeiten der Natur zu sein, doch der toroidale Planet Orikolai – auch bekannt als der Schmelztiegel – behält seine Form weitgehend stabil bei, ohne zu einer kugelförmigen Masse zusammenzustürzen.

Diese Form hat auch Orikolais bizarre Oberflächenbedingungen zur Folge. Die Gravitation auf dem Planeten ist unregelmäßig. Am stärksten ist die Oberflächengravitation entlang des inneren und äußeren Äquators, am schwächsten entlang der Nabe und des Kranzes. Aus diesem Grund fluktuiert die Gravitation des Planten zwischen niedrig und normal. Da er seine Sonne in einem Winkel ausgerichtet umkreist, ist Orikolai dramatischen Jahreszeiten unterworfen, die zu Sommern mit 10.000 Stunden Tageslicht und entsprechend dunklen Wintern führen. Der Planet bleibt weiterhin tektonisch aktiv, wobei die nabenseitigen Platten sich zu turmhohen Gebirgen mit vor der Sonne abgeschirmten Gletschern zusammenpressen und die kranzgerichteten Platten zu vulkanisch aktiven Ebenen auseinanderstreben.

Orikolais Flora und Fauna haben sich angepasst, um unter diesen Bedingungen bestehen zu können. Manche, wie die Herden der Hashukayaks und hochfliegenden Nabengänse, leben in einem jahrelangen Zyklus der Wanderung, bei dem sie Sonnenlicht und Nahrung über den gesamten Planeten folgen. Andere halten Winterschlaf, um den langen Wintern zu widerstehen. Wieder andere legen jahreszeitlich bedingte Verformungsfähigkeit an den Tag und bilden sogar blasenartige Organe aus, um sich damit an eine Vielzahl an Oberflächengravitationen anpassen zu können.

Die allgemeine Ursachenforschung geht davon aus, dass Wissenschaftler eines lange vergangenen Zeitalters Orikolai als Laboratorium erbauten, bevor sie vor Jahrtausenden fortgingen. Vielleicht versahen sie sogar die Oberfläche mit der Saat des Lebens, das sich seitdem an das dynamische Klima der Welt angepasst hat. Fremde Völker haben Versuche unternommen, Orikolai zu kolonisieren, aber mit nur wenig Erfolg. Xenoarchäologen haben großen Gefallen daran, die Welt zu erforschen, denn in abgelegenen Regionen sind Ruinen des Erschaffervolkes des Planeten erhalten geblieben. Am faszinierendsten ist der mondartige Himmelskörper in der Leere inmitten des Ringplaneten. Forscher vermuten, dass dieser Mond einst als Kontrollzentrum für den gesamten Planeten gedient haben könnte.

Die Zeit zur Erforschung Orikolais neigt sich jedoch ihrem Ende zu, denn die künstlichen Stabilisierungsprozesse, die verhindern, dass der Torus in sich zusammenstürzt, werden zunehmend schwächer. Wissenschaftler prognostizieren, dass die Welt in einigen Jahrhunderten in sich zusammenbrechen wird. Dies macht es zu einem Wettlauf gegen die Zeit, herauszufinden, wer seine Schöpfer waren, wohin sie gegangen sind, was sie in ihren Experimenten erfahren haben und warum sie spurlos verschwanden.



ORRY

Eine zersprengte Ansammlung schwebender Inseln

Durchmesser: ×1/2
Masse: ×1/4
Gravitation: ×1
Position: Nahes Weltall
Atmosphäre: Dünn
Tag: 28 Stunden; **Jahr:** 2 Jahre

Vor Jahrtausenden war Orry ein technomagisches Utopia, in dem Wissenschaftler und Zauberer zusammenarbeiteten, um Wunder zu wirken. Doch als ein Projekt zur Nutzung der Gravitation für das Wunder der Raumfahrt auf schreckliche Weise fehlschlug, entstand eine Anomalie im Kern des Planeten. Die Kruste des Planeten barst und der größte Teil der Masse des Planeten trieb hinaus ins All. Der Großteil der Bevölkerung kam um, doch bemerkenswerterweise blieben große Stücke Land verschont. Die mystischen Gravitationskräfte hielten auch die Atmosphäre intakt, wenn auch nur dünn. Orry umfasst nun 10 enorme Landmassen und mehrere Dutzend kleinerer Formationen, die in regelmäßigen Umlaufbahnen um einen zentralen Punkt schweben. Einige davon brauchen ein volles Paktstandardjahr, um einen vollen Umlauf abzuschließen. Diese Landmassen kollidieren niemals und rotieren langsam, sodass ihre Unterseiten stets der Anomalie zugewandt sind.

Im Laufe der Jahrhunderte vergaßen die humanoiden Ureinwohner Orrys ihre Hochtechnologie und Magie. Sie überlebten in ihrem fragmentierten Ökosystem und entwickelten sich schließlich zu einer einfachen, relativ niedertechnologischen Agrargesellschaft. Die größeren Städte Orrys treiben Handel miteinander, sogar über die Abgründe des Raums zwischen Inseln und Nationen hinweg. Auf Grund ihrer langsamen Umlaufzeiten sind sie einander immer nahe genug, dass es möglich ist, von einer zur anderen überzuwechseln. Mutige Gruppen aus Draufgängern, die als Brückenbauer bezeichnet werden, nutzen todesverachtende Akrobatik, um sich über die Lücken hinwegzuschwingen, und errichten Strukturen aus Seil und Holz, die es Reisenden ermöglichen, von einer Insel zur anderen zu reisen.

Was den wenigsten Orrianern nicht bekannt ist: Artefakte aus ihrem goldenen Zeitalter existieren noch, und manche von ihnen stören Flug- und Teleportationsmagie oder -technologie.



PRELURIA

Orbitalringe aus unendlich vielen Welten

Durchmesser: ×100
Masse: ×100
Gravitation: Unterschiedlich
Position: Nahes Weltall
Atmosphäre: Normal
Tag: 12 Stunden; **Jahr:** 25 Jahre

Preluria ist ein gewaltiger, grüner Gasriese, der nur von einer unnahbaren Spezies psionischer Gasschleime bewohnt wird, die den ätzenden Gasen des Planeten gegenüber immun sind, da sie aus nichts anderem bestehen. Was Preluria an Zivilisation auf der Oberfläche fehlt, gleicht es durch die zahlreichen Siedlungen auf seinen weiten Orbitalringen wieder mehr als aus. Diese Ringe bestehen aus Millionen von Eis- und Mineralienbrocken in allen möglichen Größen und bergen zahllose versteckte Schmugglerbasen, Söldnerausbildungslager und Rückzugsorte für wohlhabende, einflussreiche oder misanthropische Individuen aus der ganzen Galaxis. Es gibt keine zentralisierte Regierung in dieser sich stetig verändernden Landschaft aus politischen Bündnissen, Rivalitäten und angespannten Neutralitäten, die sich über die immense Scheibe verteilen.

Die größten Siedlungen in Prelurias Ringen befinden sich auf den 23 Himmelskörpern, die groß genug sind, um natürliche Schwerkraft unterschiedlicher Stärke zu erzeugen, und von denen die meisten natürliche Atmosphären besitzen. Von diesen Himmelskörpern aus führen die stärksten Fraktionen der Ringe Krieg gegeneinander. Unter den Mächtigsten dieser Fraktionen befinden sich die käuflichen Vorlath, deren Treue stets dem Höchstbietenden gilt, die aber auch ihre eigenen, unabhängigen Ambitionen haben, und die scheinbar friedfertige Xystrianische Bruderschaft, deren Agenten sich als Pazifisten ausgeben, während sie ihre Feinde sabotieren. Hinzu zählen auch die Prelurianische Patrouille, die mit stark schwankendem Erfolg versucht, die kriminellen Elemente des Systems zu eliminieren, um die Ordnung zu halten, die Freuganische Bergungsgesellschaft, die alle Dinge von Wert beansprucht, die auf den Partikeln des Rings gefunden werden, und das Reivolanische Institut, das fragwürdige Experimente und Forschungen betreibt und Wissenschaftler aufnimmt, die auf anderen Welten nicht praktizieren dürfen.

Kleinere Himmelskörper beherbergen viele unterschiedliche Gebäude, sowohl auf der Oberfläche als auch unterirdisch, entweder als Teil von Konglomeraten oder im Besitz von Einzelpersonen ohne irgendwelche Verbindungen zu ihren Nachbarn. Einige davon verfügen über künstliche Atmosphären, doch die meisten sind abgesehen von den auf ihnen erbauten künstlichen Strukturen öde.

DER ZERRISSENE SCHLEIER

Ein solarbetriebener Raumschiffsfriedhof

Durchmesser: ×2
Masse: ×2
Gravitation: ×1
Position: Nahes Weltall
Atmosphäre: Keine
Tag: –; **Jahr:** –

In einem abgelegenen Teil eines galaktischen Arms befindet sich eine immense kugelförmige Megastruktur, die um ihre Sonne herum gebaut wurde. Dies ist der Zerrissene Schleier, eine Dyson-Sphäre: ein filigranes Gitter aus kontinentgroßen Modulen fremdartiger Bauart, verbunden durch gewaltige Solarsegel – aber durch eine unbekannte Katastrophe aufgerissen. Ihre Schöpfer verschwanden vor Jahrtausenden, und große Teile davon sind weiterhin verlassen. Die zerstörten Regionen in der Nähe des Risses sind dem Vakuum ausgesetzt. Der größte Teil des Rests wirkt weitgehend intakt und ist die Heimat isolierter Gemeinschaften aus Forschern, Plünderern und Landbesetzern. Mehrere davon, darunter die Aatevak, Qotraua und Xixinnt, beanspruchen für sich, die Nachkommen der Erschaffer des Schleiers zu sein, aber die Diskrepanz zwischen ihrer Biologie und der Architektur der Struktur macht diesen Anspruch unwahrscheinlich.

Das Lebenserhaltungssystem des Schleiers funktioniert nur teilweise, und einige Gebiete haben nicht atembare Atmosphären oder fluktuierende Schwerkraft. Ihre verbliebenen Verteidigungssysteme schlagen immer wieder grundlos an. Der Raum um den Schleier und der in seinem Inneren sind ebenfalls voller Gefahren, denn sie bergen gewaltige Spukerscheinungen, von denen es heißt, sie seien die Überreste der Welten, die für die Erschaffung des Schleiers zerstört wurden. Die Struktur ist darüber hinaus das Ziel regelmäßiger Übergriffe durch Organisationen, die ihre Geheimnisse zu ergründen versuchen.

Auf gespenstische Weise scheint der Zerrissene Schleier diese Übergriffe auszunutzen, um sich selbst zu reparieren. An seinen Rändern befinden sich unregelmäßige Ansammlungen von Schiffswracks und Abschnitte mit neueren Segeln. Die größten und ältesten aus dieser toten Armada ähneln in ihrer merkwürdigen Bauweise dem Schleier. Andere Schiffe sind spätere Ankömmlinge, die Möchtegern-Plünderer oder -siedler transportierten. Die meisten davon fielen Kämpfen mit rivalisierenden Fraktionen oder den automatisierten Verteidigungsanlagen der Sphäre zum Opfer – doch einige sind einfach nur verlassen, und es gibt keinen einzigen Hinweis auf das Schicksal ihrer Mannschaften.



SCHADARI

Eine verschleierte Konföderation

Durchmesser: ×1
Masse: ×1
Gravitation: ×1
Position: Die Weite
Atmosphäre: Normal
Tag: 40 Stunden; **Jahr:** 2 Jahre

Das Großartige Schadar ist die größte von sieben vereinigten Welten, die einen trüben Stern im Kurzach-Nebel umkreisen, am Rande des vom Sternenreich der Azlanti beanspruchten Territoriums. Weite Bänke aus Staub und ionisiertem Gas verbergen die Welten der Schadari-Konföderation in grauen, senfgelben und kränklich-grünen Schleiern, die für Anonymität und Schutz vor den Scannern und Patrouillen des Azlanti-Reiches dienen – ein Schutz, der sie zu einem Zufluchtshafen für Kriminelle, Vagabunden und alle anderen macht, die vor dem langen Arm des imperialen Gesetzes flüchten.

Schadaris sieben Welten und ihre jeweiligen Monde sind die Heimat zahlreicher unterschiedlicher Spezies und Kulturen, die zwar in ihrer Gestalt, ihren Ansichten und emotionaler Zusammensetzung einzigartig sind, doch vereinigt in ihrer Treue gegenüber den unbekümmerten und gesetzlosen Idealen der Konföderation. Die Draeliks, die hauptsächlichen Bewohner der Heimatwelt Großartiges Schadar (dem zweiten Planeten vom dämmrigen Stern des Systems aus gesehen), stehen an der Spitze dieses Vielvölkerbündnisses. Die verkümmerten Nackenkiemen und Schwimmhäute der schlanken und glatthäutigen Draeliks weisen auf einen ozeanischen Ursprung hin, aber dem Großartigen Schadar mangelt es an entsprechenden Gewässern, um solche Bewohner zu versorgen, geschweige denn als ihre ursprüngliche aquatische Heimat zu dienen. Wie alle Völker der Konföderation tragen Draeliks das mystische dritte Auge der Erleuchtung symbolisch für ihre entropische Religion, die sich mit bizarren interdimensionalen Kreaturen namens Sceaduinar beschäftigt. Andere Schadari-Spezies, die ebenfalls das mystische dritte Auge tragen, sind die Skrell – knollige, mental aktive Kreaturen mit hängenden Tentakeln, die durch die strudelnden Nebel des Fünften Schadar treiben, einem trostlosen Gasriesen, der wie der Querschnitt einer zerquetschten Frucht aussieht. Sogar die künstlichen Balrodds – breitbrüstige Automaten, die vor Jahrtausenden der azlantischen Knechtschaft entflohen – tragen das Auge der Erleuchtung, was sie als treue Mitglieder der Schadari-Kabale ausweist.

Die letzten Gerüchte im Sternenreich der Azlanti erwähnen ein Geheimnis, das die Sceaduinar dem Souverän der Draeliks und seinem Kleinkonzil anvertraut haben soll – eine Waffe von unvorstellbarer Macht, die als der Beseitiger bekannt ist. Der Erzählung nach ist die Waffe eine schwer verwundete Wesenheit, die als Aion bezeichnet wird, ein Überbleibsel der Erschaffung des Universums. Die Schadari haben jahrzehntelang daran gearbeitet, die Energien des Aions zu pervertieren, um die Schöpfung zu „beseitigen“, eine schreckliche Vorstellung, wenn man bedenkt, dass er sich im Grunde in den Händen einer Konföderation aus Weltraumpiraten und Gesetzlosen befindet.



DIE TABORI-BALLUNG
Der Grenznebel

Durchmesser: –
Masse: –
Gravitation: Besonders
Position: Die Weite
Atmosphäre: Normal
Tag: –; **Jahr:** –

Das Tabori-System – zahlreiche Sterne und ihre Planeten, die den roten Überriesen Bori umkreisen – veränderte sich vor 6.000 Jahren auf radikale Weise, als Bori kollabierte. Dabei spie er große Teile seiner Masse aus, was zur Bildung eines wunderschönen Nebels führte, der weiterhin elektrisch aktiv ist und starke Interferenzen produziert, die Kommunikation, Navigation und Reisen beeinträchtigen. Die Detonation des Überriesen bombardierte die überlebenden Welten auch mit reichen Vorkommen des ansonsten seltenen Metalls Siccatit, was einen Rausch nach möglichem Reichtum in dieser gefährlichen Gegend auslöste.

Die Tabori-Ballung, wie die Region heute genannt wird, beheimatet fünf bekannte Sterne: Dunkelwasser, Ixo, Jordans Welt, Veran und Vodorae, jeder mit einer Handvoll ihn umkreisender Welten. Antike Städte ausgestorbener Völker sprenkeln sowohl das von Flüssen durchzogene Dunkelwasser-Primus und Ixos einzigen Planeten Pan, während zahllose Boomtowns und verlassene Bergbauoperationen über die bewohnbaren Gebiete jedes Systems verteilt sind. Trotz dieser Streuung birgt keine einzelne Welt und kein einzelnes System eine Bevölkerung, die groß oder geschlossen genug wäre, um sie als eine politische Entität bezeichnen zu können. Schrottwellenkolonien – Überlebende, die strandeten, nachdem Interferenzen die Antriebe ihrer Schiffe zerstörten – ringen miteinander um Rohstoffe. Einige wenige Seelen siedeln sich sogar innerhalb des Nebels an, da sie das Leben ohne fortschrittliche Technologie oder Kontakt mit dem restlichen Universum vorziehen.

DAS VESKARIUM
Wiege einer mächtigen interstellaren Kriegsmaschinerie

Durchmesser: ×5
Masse: ×5
Gravitation: ×1
Position: Nahes Weltall
Atmosphäre: Normal
Tag: 28 Stunden; **Jahr:** 3 Jahre

Der Begriff Veskarium bezeichnet das Sonnensystem mit acht Planeten, das von den kriegerischen Vesken beherrscht wird. Dieses geschuppte Volk entwickelte sich auf dem Planeten, der der Sonne am nächsten ist, und von Anfang an unterwarfen sie mit Leichtigkeit die Banden höhlenbewohnender Schlangenwesen, schakalgesichtiger Gliederfüßler und sogar noch seltsamerer dortiger Wesen. Dieser Planet bot natürliche Rohstoffe in großem Maße, Festland im Überfluss und Kriegsbestien. Doch sein Volk hungerte nach noch mehr Macht.

Schließlich erhoben sich die Vesken ins All. Sie nannten ihre Heimat Vesk-I und benannten die darauffolgenden, weiter von der Sonne entfernten Planeten um und nummerierten sie, während sie sie überrannten. Das Ergebnis ist das Veskarium, ein riesiges Imperium mit einer großen Bandbreite an Untertanen. Dies umfasst die steingesichtigen Tintenfischwesen von Vesk-2, die ameisenartigen Wesen von Vesk-5, die felin-humanoiden Barbaren von Vesk-6 und die pazifistischen Frostbehemoths von Vesk-7 und Vesk-8.



Die Vesken herrschen von riesigen Militärbasen aus, die zugleich auch als Regierungshauptquartiere dienen und die sich auf jedem Planeten an Schlüsselpositionen befinden. Ein Hochdespot beherrscht jeden Planeten, und gemeinsam bilden sie einen Rat, der Entscheidungen für das Veskarium als Ganzes trifft. Auch wenn ihre Gesetze autokratisch sind, sehen die Vesken sowohl sich selbst als auch ihre Gesellschaft als zutiefst ehrenhaft an. Sie trachten danach, ihren Bürgern einen hohen Lebensstandard zu bieten, auch wenn ihre gesellschaftlichen Strukturen gnadenlos sind und sie Nichtvesken grundsätzlich als minderwertig ansehen.

DAS GROSSE JENSEITS

Der Großteil aller Reisen bei Starfinder findet entweder zwischen den Paktwelten statt oder zwischen von Paktwelten kontrollierten Gebieten und den vielen unerforschten Welten der umgebenden Galaxis. Mit seinen Milliarden von Planeten und sonstigen Himmelskörpern, die erkundet werden können, bietet der „Realraum" bereits nahezu endlose Gelegenheiten für aufregende Abenteuer, wenn man nur tapfer und zäh genug ist, sich ihnen zu stellen. Doch die Spielwelt von Starfinder bietet mehr als nur Binärsterne, neue Lebensformen mit fremdartiger Biologie und Asteroiden voller Ressourcen, die nur darauf warten, ausgebeutet zu werden – viel mehr.

Alles, was die meisten Sterblichen als Realität bezeichnen, einschließlich der gesamten Galaxis, in der sich die Paktwelten befinden, ist Teil eines Reichs der Existenz, das die Materielle Ebene genannt wird. Doch dies ist nur ein winziger Teil des Multiversums, das eigentlich eine unüberschaubare Ansammlung von Ebenen und Dimensionen ist, die manchmal als das Große Jenseits bezeichnet wird. Es ist ein Ort der Seelen der Verstorbenen, der Götter und der seltsamen Kreaturen jenseits des Verständnisses der Sterblichen. Die Gelehrten unterteilen diese Ebenen üblicherweise in die Innere Sphäre und die Äußere Sphäre, auch wenn diese Bezeichnungen und der Versuch, ihre Beziehungen zueinander zu kartografieren, nicht einmal im Ansatz die unverständliche Geometrie einander überschneidender Unendlichkeiten beschreiben könnte.

DIE INNERE SPHÄRE

Die Ebenen der Inneren Sphäre könnte man sich wie eine Frucht vorstellen, deren Schale schichtweise durch die Elementaren Ebenen gebildet wird. In ihrem Inneren – im Fruchtfleisch – befindet sich die Materielle Ebene, und die Zwillingspole, die Positive Energieebene und die Negative Energieebene, stellen den Kern der Frucht dar. Doch als wäre dies nicht schon komplex genug, haben die Anziehungskräfte der Positiven und Negativen Energieebenen auch dazu geführt, dass sich die Schichten der Materiellen Ebene voneinander lösen und trennen, wodurch sich merkwürdige Reflexionen ihrer selbst gebildet haben: die Schattenebene und die Erste Welt. Die Ätherebene wiederum verbindet und durchdringt all diese Reiche.

Der Drift

Der Drift ist nur mittels Technologie erreichbar und ermöglicht Raumschiffen, schnell große Entfernungen zurückzulegen. Als relativ neue Ebene wird der Drift üblicherweise der Inneren Sphäre zugeordnet. Allerdings debattieren Gelehrte aufgrund seiner merkwürdigen Eigenschaften noch, auf welche Weise er sich in das große Ganze einfügt. Mehr Informationen über den Drift findest du auf Seite 290.

Elementarebenen

Die Ebenen der Luft, der Erde, des Feuers und des Wassers sind die Heimat von Kreaturen und Landschaften, die aus ihren jeweiligen Elementen bestehen und für Sterbliche oft unbewohnbar sind. Auf diesen Ebenen ringen viele unterschiedliche Fraktionen um die Kontrolle, von Elementargeistern bis hin zu den Lakaien der Elementarherrscher.

Ätherebene

Die Ätherebene existiert angrenzend zu vielen anderen Ebenen der Inneren Sphäre und fungiert als ein Mittel, um zwischen den Ebenen zu reisen. Allerdings ist sie kein so leerer Ort, wie sie auf den ersten Blick zu sein scheint, und viele rätselhafte Wesen hausen dort.

Die Erste Welt

Zuerst als grober Entwurf für die Materielle Ebene erschaffen, wurde die Erste Welt vor langer Zeit von den Göttern aufgegeben. Am ehesten könnte man sie sich als Palimpsest vorstellen – die Skizze hinter dem letztendlichen Gemälde der Materiellen Ebene. Die Erste Welt ist weitgehend von den anderen Ebenen getrennt und aufgrund ihrer Nähe zur Positiven Energieebene voller pulsierender Energie. Sie ist eine sich ständig neu erfindende Landschaft, wo fantastische Wesenheiten, bekannt als die Ältesten, die Wirklichkeit verzerren und über die einheimischen Feenwesen herrschen.

Negative und Positive Energieebenen

Die Positive Energieebene und ihr dunkler Zwilling, die Negative Energieebene, existieren, um jeweils Leben zu erschaffen und zu zerstören. Während die Negative Energieebene Leben entzieht und seltsame Parodien von ihm erzeugt (und für das Beleben untoter Kreaturen verantwortlich ist), ist die Positive Energieebene nicht sicherer, denn ihre reine Lebenskraft überwältigt und verschlingt sterbliche Körper.

Schattenebene

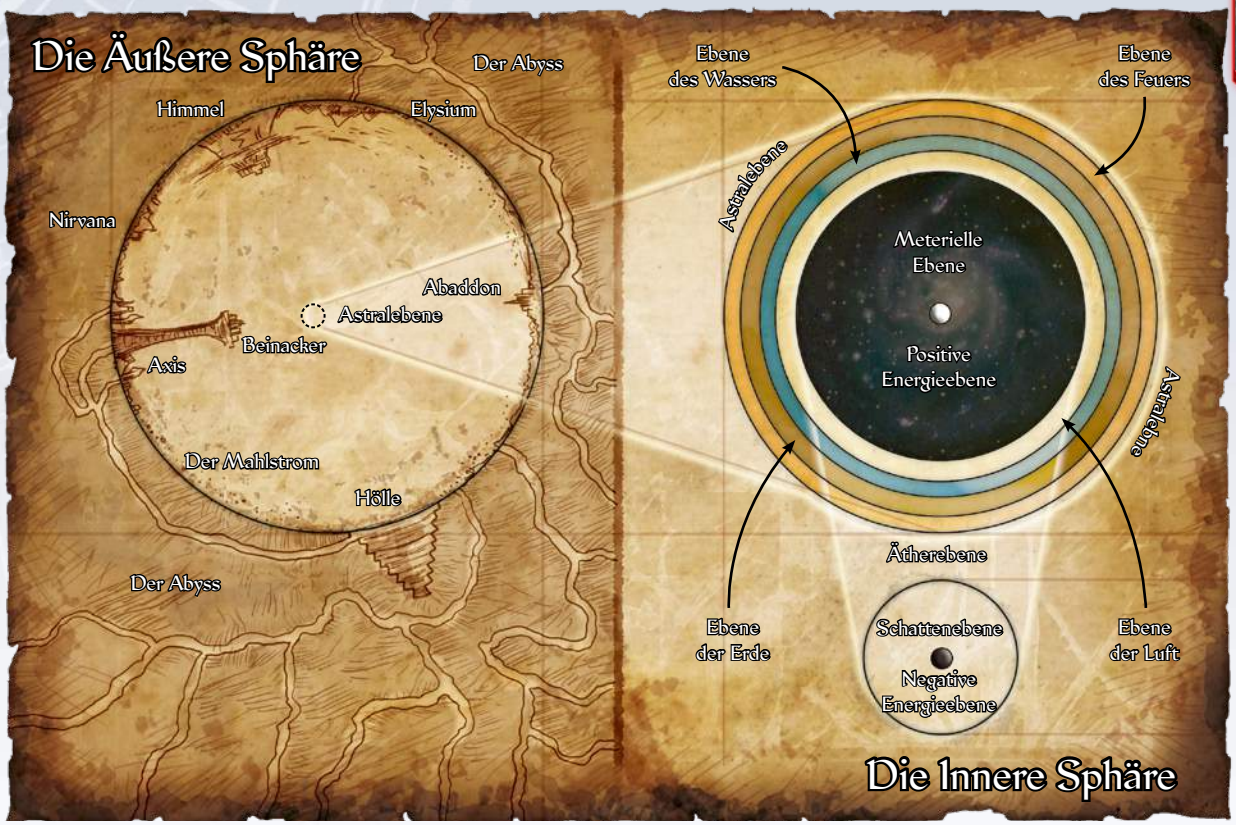
Wie ihr Name verheißt, ist diese Ebene ein schattenhaftes Spiegelbild der Materiellen Ebene, auch wenn die heimischen Wesen und Orte, die sich dort befinden, oft bis zur Unkenntlichkeit verzerrt sind. Entfernungen sind hier merkwürdig variabel, ebenso wie die Sterblichkeit der Bewohner der Ebene.

DIE ASTRALEBENE

Die Leere der Astralebene fungiert als ein Puffer zwischen der Inneren und der Äußeren Sphäre und besteht aus wirbelndem, silbergrauem Nebel. Die Geister toter Sterblicher passieren diese Ebene als Teil des Flusses der Seelen auf ihrem Weg zur endgültigen Beurteilung auf dem Beinacker.

DIE ÄUSSERE SPHÄRE

Wenn die Innere Sphäre der Kern eines Atoms ist, dann ist die Äußere Sphäre die äußerste Schale seiner Elektronen und die Astralebene der Raum zwischen ihnen. Entlang der Innenseite dieser unendlichen, hohlen „Kugel" liegen all die Reiche, die sich die Sterblichen als das Leben nach dem Tod vorstellen. Seelenenergie entsteht in der Positiven Energieebene, nimmt auf der Materiellen Ebene als sterbliches Leben Gestalt und Empfindsamkeit an und durchläuft dann nach dem Tod den Fluss der Seelen. An dessen Ende empfängt sie Pharasmas Urteil und endet auf einer der Äußeren Ebenen, oftmals im Dienste einer Gottheit oder in einen Engel, Dämon oder einen sonstigen, derartigen „Externar" verwandelt. Jede Ebene stellt eine der neun metaphysischen Gesinnungen dar, auch wenn der Grund dafür, ebenso wie das, was jenseits der Äußeren Sphäre liegt, unbekannt bleibt.



Abaddon (NB)

Das Ödland von Abaddon ist die Heimat der nihilistischen Daimonen und wird von den Vier Reitern der Apokalypse beherrscht, die nach der Vernichtung aller lebenden Wesen trachten.

Der Abyss (CB)

Zahllose Schrecken bewohnen die wahnsinnigen Schichten des Abyss, von fremdartigen Qlippoth bis zu den abstoßenden Dämonen und den regierenden Dämonenherrschern.

Axis (RN)

Axis ist eine einzelne gigantische Metropole und die Heimat der mechanischen Unvermeidbaren und ihrer Schöpfer, den Axiomiten. Beide arbeiten daran, die Gesetze des Multiversums zu studieren und es vor dem herandrängenden Chaos des Mahlstroms zu beschützen.

Der Beinacker (N)

Auf der Spitze einer kolossalen Turmnadel dient dieser Ort als das Ende des Flusses der Seelen, wo die Toten von der Göttin Pharasma und ihrem Hofstaat aus Seelenbegleitern beurteilt werden, bevor sie in das ihnen zustehende Nachleben entsendet werden.

Elysium (CG)

Die üppige Wildnis dieser Ebene verzichtet auf den physischen Schmuck der Zivilisation und steht denjenigen wohlmeinenden Seelen offen, die sich nach einem Nachleben uneingeschränkter Freiheit und kreativer Leidenschaft sehnen.

Himmel (RG)

Der Berg des Himmels – eine Bastion der gütigen Ordnung – ist in sieben Schichten unterteilt, die von Göttern und Archonten behütet werden, die die Gerechten belohnen und die Armeen der Rechtschaffenen versammeln.

Hölle (RB)

Asmodeus, der Erste Teufel, erschuf die Hölle als seine persönliche Domäne. Danach unterteilte er sie in neun Kreise und unterstellte acht davon der Kontrolle schrecklicher Erzteufel, wodurch ein Reich der perfekten, grausamen Ordnung entstand.

Der Mahlstrom (CN)

Das sich ständig verändernde und verwandelnde Chaos des Mahlstroms wird von den schlangenartigen Proteanern bewohnt, die in seiner bizarren Umgebung schwelgen.

Nirvana (NG)

Das Nirvana ist eine perfekte pastorale Landschaft, die sich in alle Richtungen ausdehnt, und ihre Felder, Wälder und Hügel sind die Zuflucht jener erleuchteter und tugendhafter Seelen, die sich ein idyllisches Reich zur Selbstbeobachtung wünschen.

INTERAKTION MIT DEM GROSSEN JENSEITS

Das Große Jenseits ist die Heimstatt von Engeln, Gottheiten, Scheusalen und anderen unergründlichen Wesen, die über große Macht und großes Wissen gebieten. Daher ist es verständlich, dass manche danach trachten, mit diesen in Kontakt zu treten, um ihre Geheimnisse zu erfahren oder sie für niederträchtige Zwecke einzufangen.

Aspiranten, die zu Göttern und Göttinen beten, glauben, dass ihre Erkenntniszauber wie *Vorahnung* und *Vision* direkt von ihren Schutzpatronen beantwortet werden. Aspiranten und Technomagier haben auch Zugang zu dem Zauber *Kontakt zu anderen Ebenen*, der direkten Kontakt mit extraplanaren Mächten ermöglicht, wenn auch mit großen Risiken. Alternativ dazu können Zauberkundige versuchen, solche Kreaturen mit dem Zauber *Bindender Ruf* gefangen zu setzen, um sie dazu zu zwingen, eine Aufgabe zu erfüllen.

Reisen zwischen der Materiellen Ebene und anderen Reichen der Existenz ist mit Hilfe von Zaubern wie *Ätherischer Ausflug*, *Ebenenwechsel* und *Schattenreise* möglich.

FRAKTIONEN UND ORGANISATIONEN

Die Paktwelten sind ein randalierender Haufen aus rivalisierenden Interessen, von Planetenregierungen und Kirchen bis hin zum Großkapital und dem organisierten Verbrechen. Unterschiedliche Kulturen, Organisationen und Spezies arbeiten ständig zusammen oder konkurrieren gewaltsam miteinander, manchmal auch in einer Mischung aus beidem, und wen man kennt, entscheidet oft über den Unterschied zwischen Ruhm und Reichtum oder der Zucht von Proteinraupen auf irgendeiner rückständigen Koloniewelt. Die folgenden Seiten stellen eine Auswahl der einflussreichsten Triebkräfte und Erneuerer in den Paktwelten vor, aber diese sind nur einige der vielen Fraktionen des Systems.

WEITERE FRAKTIONEN

Neben den ausführlicheren Beschreibungen auf den folgenden Seiten finden sich im Folgenden Notizen zu einigen Fraktionen, die, auch wenn sie kleiner sind, sich über die Grenzen einer einzelnen Welt, Kultur oder eines Volks hinaus auf die Paktwelten auswirken.

Konzerne

Das Geschäft floriert überall auf den Paktwelten, und Konzerne – insbesondere diejenigen, die in einer systemweiten oder interplanetaren Größenordnung operieren – sind die Triebfedern, die Gewerbe und Handel zwischen zivilisierten Welten vorantreiben. Tausende Unternehmen unterschiedlicher Größe sind auf den Paktwelten aktiv. Einige der bedeutendsten sind die Arabani-Rüstungswerke GmbH, ein Waffenschwarzhandelsunternehmen der Drow mit Sitz auf Apostae; Exemplar-23, der größte Androidenhersteller in den Paktwelten, gelegen auf Aballon; Lebensqualität, eine brethedanische Biotech-Forschungsfirma; Sanjaval-Raumflugsysteme, ein akitonisches Luft- und Raumfahrtunternehmen und der führende Hersteller kommerzieller Raumschiffgitterrahmen; die Tetrade, eine intergalaktische und interplanetarische Handelsgesellschaft der vierarmigen Seltsamen; und Ulrikka-Klanbesitzungen, ein Konsortium zwergischer Bergbauinteressen in der Diaspora.

Leichenflotte

Nicht alle Elebrier unterstützten die Entscheidung ihres Planeten, sich dem Absalom-Pakt anzuschließen. Anstatt sich möglicherweise von den Wächtern entwaffnen zu lassen, verließen viele untote Admirale und Kapitäne der Eoxischen Raumflotte die Paktwelten und steuerten ihre Schiffe tief ins All. Die grausigen Schiffe dieser sogenannten „Leichenflotte“, geschmiedet aus Stahl und Knochen und bemannt von Untoten, benötigen keine Atmosphäre, Nahrung oder sonstige Vorräte. Auf diese Weise können sie mit Leichtigkeit Jagd auf die Schiffe und Crews der Lebenden machen. Offiziell hat Eox alle Bande mit der Leichenflotte gekappt und behauptet, dass sie ein abtrünniger Überrest des „alten Regimes“ seien, doch viele in den Paktwelten argwöhnen, dass die Knochengelehrten weiterhin mit dieser grauenhaften Armada Kontakt halten und die Leichenflotte und ihre Aktivitäten im Geheimen unterstützen.

Kulte des Mythos

Viele Welten erzählen sich Legenden von furchterregenden, fremdartigen Wesenheiten, die schon vor Beginn des Universums existierten – noch bevor es Zeit, Geburt, Tod und sogar die ältesten Götter gab. Diese Äußeren Götter sind ebenso mächtig wie andere Gottheiten und werden von sterblichen, wenngleich oft wahnsinnigen, Verehrern angebetet. Doch während die Äußeren Götter selbst üblicherweise nur geringes Interesse an sterblichen Belangen hegen, lässt sich dies nicht unbedingt über ihre Kultisten sagen. Diese trachten danach, die Umstände herbeizuführen, die ein neues Zeitalter für das Universum einläuten, in dem die wiedererwachten Großen Alten und die Äußeren Götter ihre rechtmäßigen Rollen als die wahren Herrscher der Existenz einnehmen.

Die Goldene Liga

Auch wenn es auf den Paktwelten ebenso viele kriminelle Unternehmungen gibt wie Sterne am Himmel, von Banden aus nur ein paar Schlägern bis hin zu planetenumspannenden Kabalen, beherbergen die meisten wichtigen Raumstationen und Städte der Paktwelten Mitglieder der Goldenen Liga, einem uralten Bund mächtiger Verbrecher-„Familien“, der seinen Ursprung auf dem Kontinent Tian Xia auf Golarion vor dem Intervall hat. Die Goldene Liga schlägt durch Bestechung, Drohungen, Attentate und unverhohlene Manipulation der Währungen und Märkte Kapital aus dem Handelsverkehr, und ihr einziges Ziel ist es, den Reichtum ihrer Mitglieder zu mehren. Die kriminellen Aktivitäten auf einer einzelnen Raumstation oder einem bewohnten Asteroiden fallen üblicherweise in den Bereich einer einzelnen Familie, während sich mehrere Familien auf den meisten Planeten und größeren Monden die Macht teilen. Jede Familie beschäftigt eine Seilschaft aus tätowierten und oft technisch verbesserten Soldaten und Assassinen, die Xun genannt und in den von der Goldenen Liga kontrollierten Territorien gefürchtet und respektiert werden. Die Liga wird nicht nur von einer einzelnen Familie geführt, wodurch die Organisation selbst überleben kann, sollten eine oder mehrere Familien von Polizeitruppen ausgeschaltet oder von Rivalen ausgelöscht werden. Allerdings dominiert aktuell die bekannte Ichihara-Hong-Familie, die einen beträchtlichen Teil von Akitons Unterwelt kontrolliert, viele der Aktivitäten der Goldenen Liga.

Himmelsfeuerlegion

Die Himmelsfeuerlegion mit Sitz auf Triaxus ist eine außergewöhnlich prinzipientreue Söldnergruppe, die Schutzdienste an Kolonisten und andere Gruppen verkauft, die außerhalb der Paktwelten operieren, wo die Wächter ihnen nicht direkt helfen können. Wie ihre berühmten Vorfahren, die Drachenreiter von Triaxus’ antiker Drachenlegion, gehen viele Himmelsfeuerlegionäre eine nahezu mystische Bindung mit dem triaxischen Drachenvolk ein, und die besten Himmelsfeuer-Angriffsschiffe werden von einem Paar Legionäre gesteuert: einem humanoiden Piloten und seinem verbundenen drakonischen Kopiloten. Wenn auch die Mehrzahl der Himmelsfeuerlegionäre geborene Ryphorier sind, steht die Mitgliedschaft allen Volkszugehörigkeiten offen, und mittlerweile haben sich Androiden, Menschen, Laschuntas und Vesken den Reihen der Himmelsfeuerlegion angeschlossen.



ABADARCORP

Gigantischer, auf Glaube gegründeter Konzern

Anführer: Geschäftsführer und Leitender Erzdirektor Gevrant Iseki-Okaibo

Hauptquartier: Goldene Schatzkammer, Station Absalom

Die AbadarCorp ist zweiffellos der größte, wohlhabendste und einflussreichste Konzern der Paktwelten – nicht zuletzt weil sie zugleich auch die Kirche von Abadar ist, des Gottes der Zivilisation, des Handels und Reichtums. Zusätzlich zur Herstellung, dem Transport und Verkauf einer großen Bandbreite an Waren sowohl magischer als auch technologischer Art bietet die AbadarCorp auch eine Vielzahl weiterer Dienste an, einschließlich Bank-, Finanz-, Arbeits-, Rechts-, Transport- und Versorgungsdienstleistungen. Auf jeder der Paktwelten und fast jedem zivilisierten Planeten, der Handelsbeziehungen mit dem System unterhält, unterhält die AbadarCorp Konzernbüros, Fabriken, Ladengeschäfte und Handelsaußenposten (die allesamt auch als Tempel des Abadar dienen). Praktisch jedes nur vorstellbare käufliche Produkt auf den Paktwelten oder befreundeten Systemen wird durch die AbadarCorp oder eine ihrer Tochtergesellschaften verkauft (und oft auch produziert). Dies heißt jedoch nicht, dass die Produkte der AbadarCorp immer die besten sind oder dass es keine harte Konkurrenz gäbe. Man könnte sich darüber streiten, ob ein Lasergewehr der Arabani-Rüstungswerke einen kohärenteren Strahl als eine Waffe der AbadarCorp erzeugt, aber jeder weiß, dass die Chancen gut stehen, dass der örtliche AbadarCorp-Hypermarkt wahrscheinlich beide vorrätig hat.

AbadarCorps Ziele sind die der Kirche von Abadar: die Verbreitung von Zivilisation und Gesetz, die Förderung des freien Handels und das Erwirtschaften von Profit. Auch wenn sie selbst keine Vollzugsbehörde ist, bietet sie doch Ausrüstung, Finanzierung und Ausbildung für die Wächter und kleinere planetare Polizeitruppen an. Der Konzern ist auch ein eifriger Sponsor der Planetenkolonisierung und bietet alles von finanzieller Unterstützung bis zu Kolonieschiffen, Baugeräten, Vorräten und sogar vorgefertigten Gebäuden (natürlich einschließlich eines voll ausgestatteten AbadarCorp-Gemischtwarenladens mit dazugehöriger Verkaufskonzession) an. Die Hilfe der AbadarCorp war auch entscheidend bei der Festlegung des Creditstandards, und ihre Rolle bei der Regulierung der Währung und der Erleichterung des interplanetaren Geldmitteltransfers macht sie de facto zu einem Zweig des Schatzamts der Regierung – was nicht alle Bürger als beruhigend empfinden.

Die AbadarCorp folgt einer traditionellen Konzernorganisationsstruktur, erfüllt jedoch auch eine religiöse Funktion. Alle Führungskräfte und leitenden Angestellten der AbadarCorp sind Priester des Abadar. Ihr Geschäftsführer dient zugleich auch als der Hohepriester der Kirche, welcher als der Leitende Erzdirektor bezeichnet wird. Die Operationen der AbadarCorp auf jedem beliebigen Planeten (oder sonstigem wichtigen Ort, wie Station Absalom), werden jeweils von einem Erzdirektor geleitet, von denen jeder einen Sitz im Vorstand des Konzerns besetzt. Direktoren in geringeren Positionen beaufsichtigen größere Unternehmensposten, während Manager und Administratoren für kleinere Besitztümer und Büros zuständig sind. Zusätzlich zu ihren Managerpriestern beschäftigt die AbadarCorp zahllose weltliche Arbeiter in vielen unterschiedlichen Bereichen, darunter Erkundung zum Erschließen neuer Märkte und Ressourcen, Flugsteuerung, Forschung, Sicherheit, Transportwesen und vieles mehr. Und während sie über viele treue Vollzeitangestellte verfügt, scheut die Organisation nicht davor zurück, Auftragsentdecker für Aufträge anzuwerben, die spezialisierte Fertigkeiten oder Entbehrlichkeit erfordern.





ANDROIDISCHE ABOLITIONISTENFRONT

Synthetische Freiheitskämpfer

Anführer: Ex Novo

Hauptquartier: Unbekannter Standort, wahrscheinlich in der Diaspora

Androiden sind seit über einem Jahrhundert als freie Bürger anerkannt, aber das bedeutet nicht, dass ihre Ausbeutung gänzlich der Vergangenheit angehört. Auch wenn die Wächter ein Auge nach illegalen Androidenfertigungsanlagen aufhalten, ist ihre Reichweite auch nur begrenzt. Der Schwarzmarkthandel mit Androidensklaven existiert auf Forschungsstationen geheimer Unternehmensoperationen, Tiefenraum-Plündererschiffen und neu entdeckten Welten mit skrupellosen Kolonisten, wo Androiden durch Drohungen oder andere Formen der Nötigung dazu gezwungen werden, die Anweisungen anderer zu befolgen.

Hier kommt die Androidische Abolitionistenfront ins Spiel. Ihre Agenten reichen von Informanten bis zu Elite-Infiltrationstrupps, mit denen die AAF gegen die Androidensklaverei kämpft, wo immer sie sie findet. Ursprünglich ausschließlich aus Androiden bestehend, hat die AAF mittlerweile ihre Mitgliederschaft auf Angehörige anderer Völker ausgeweitet, zum Teil weil Missionen zur Sprengung des illegalen Androidenhandels oft auch andere unterdrückte Humanoide befreien. Während die sorgfältige Zellenstruktur der AAF bedeutet, dass Mitglieder selten die Identitäten von mehr als nur einer Handvoll anderer kennen, glauben viele, dass der Führungsrat der Gruppierung, Ex Novo, von einer geheimen Asteroidenbasis in der Diaspora aus operiert – einem Felsen, der auf keiner Karte verzeichnet und mit höhlenartigen Habitaten und hochwertigsten Tarnvorrichtungen versehen ist. Vollwertige Agenten identifizieren sich meistens über magische Verschlüsselungstätowierungen, die unsichtbar sind, bis sie durch ein Codewort aktiviert werden, und authentifizieren einander dann mithilfe einer anonymen Agentendatenbank. Die geheimnistuerische Natur der Organisation macht es schwer, ein öffentliches Gesicht zu präsentieren, doch gelegentliche Piratensendungen bekennen sich zu Großtaten oder verlesen das Manifest der Gruppe. Viele glauben, dass die AAF eine stille Arbeitsbeziehung mit den Wächtern unterhält, vielleicht sogar mit einem Mitglied des Paktweltenrats.

Was das Verhältnis der AAF mit der etablierten Gesellschaft verkompliziert, ist die Tatsache, dass ihre Mitglieder, abgesehen von dem Ziel, Androidensklaverei zu verhindern, kein besonderes Credo haben. Manche von ihnen versuchen, ihre Ziele gewaltlos zu erreichen, während sich andere nicht darum kümmern, wer dabei umkommt. Manche sorgen sich nur um wirkliche Sklaverei, andere wiederum trachten danach, alle Vorurteile gegen künstlich geschaffene Völker auszumerzen. Am polarisierendsten ist aber die radikale Minderheit der Perzeptionisten. Während die meisten Bewohner der Paktwelten die Ansicht vertreten, dass Seelen den Unterschied zwischen Individuen und Besitztümern darstellen – da sowohl Androiden als auch empfindungsfähige Maschinen wie die Anaciten im Augenblick ihres Erwachens Seelen erhalten – argumentieren die Perzeptionisten, dass, wenn man nicht persönlich erkennen kann, ob eine fortschrittliche Maschine empfindungsfähig ist oder nur einer Programmierung folgt, man ihr dieselben Rechte zugestehen muss wie einem empfindsamen Wesen. Auch wenn sie nur klein ist, besteht diese Splittergruppe darauf, Roboter und Schiffs-KIs, die rechtlich gesehen Besitz sind, zu „befreien", oftmals mit Gewalt, was dem Leumund der AAF in den letzten Jahren schweren Schaden zugefügt hat.





VERBESSERTE
Kybernetische Aktivisten

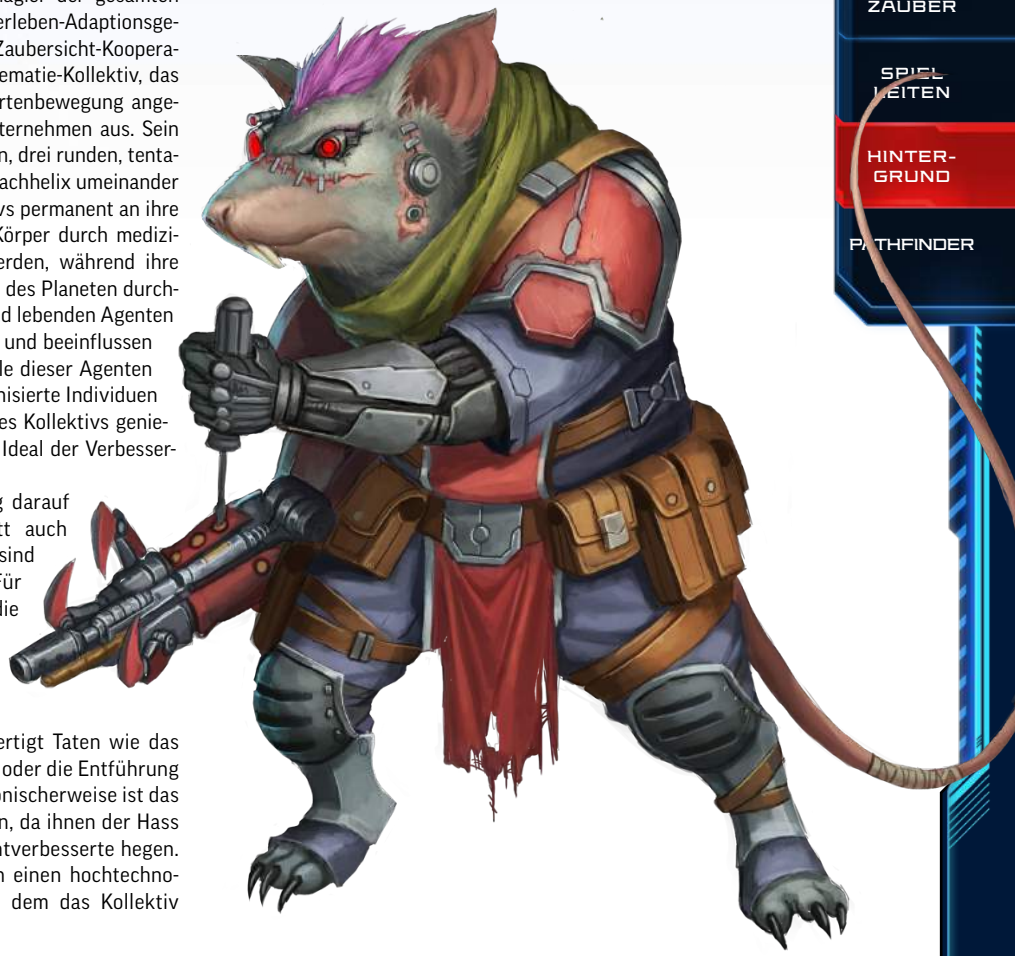
Anführer: Kyprematie-Kollektiv
Hauptquartier: Geflochtene Türme, Kashak, Verces

Die Verbesserten sind eher eine soziale Bewegung als eine organisierte Fraktion, die ihren Anfang in Form einer Kaste auf Verces nahmen. Sie verschrieben sich der Verbesserung ihrer Körper durch mechanische Modifikationen und implantierte Technologie. Als die kybernetische Technologie fortschrittlicher und die Kommunikation zwischen den Welten häufiger wurde, verbreitete sich diese Philosophie sowohl auf Verces als auch andernorts rasch, da Angehörige aller Völker nach technologischer Selbstverbesserung strebten. Heute ist die Verwendung einfacher Kybernetik auf den Paktwelten weitgehend unproblematisch, aber die Verbesserten haben sich zum Sprachrohr für diejenigen entwickelt, deren Modifikationen extrem genug sind, um sie von der Massengesellschaft abzuheben, und die glauben, dass derartige Verbesserung die Zukunft der Evolution darstellt.

Verces ist auch weiterhin das Herz der Verbessertengesellschaft; dies gilt insbesondere für die Nation Kashak, die historisch die erste war, die sich gegen die traditionelle vercesische Kastenunterteilung aussprach und technologische Modifizierungen für alle Bewohner förderte. Während Verces allgemein an der Spitze der Entwicklung der Kybernetik steht, sind die privaten Labors und Universitäten in Kashaks Hauptstadt Nabokon ohnegleichen. So zieht es die fortschrittlichsten Technomagier der gesamten Paktwelten zu Organisationen wie der Immerleben-Adaptionsgesellschaft, Haruspex Interplanetar und der Zaubersicht-Kooperative. Von hier aus übt das herrschende Kyprematie-Kollektiv, das von vielen als das Sprachrohr der Verbessertenbewegung angesehen wird, Druck auf Regierungen und Unternehmen aus. Sein Sitz befindet sich in den Geflochtenen Türmen, drei runden, tentakelartigen Turmnadeln, die sich in einer Dreifachhelix umeinander winden. Während die Mitglieder des Kollektivs permanent an ihre Gebäude angeschlossen sind – wobei ihre Körper durch medizinische Maschinen praktisch unsterblich werden, während ihre Gehirne ständig die gigantische Datensphäre des Planeten durchforsten – reisen ihre käferartigen Drohnen und lebenden Agenten durch die Galaxis, realisieren ihre Richtlinien und beeinflussen Politiker in höchsten Regierungsebenen. Viele dieser Agenten und Kuriere sind Androiden, da derartig technisierte Individuen nahezu religiösen Respekt von Anhängern des Kollektivs genießen, die deren künstlichen Zustand als dem Ideal der Verbesserten sehr nahe ansehen.

Aber auch wenn das Kollektiv sorgfältig darauf achtet, neben technologischem Fortschritt auch Akzeptanz und Verständnis zu predigen, sind nicht alle Verbesserten so aufgeschlossen. Für technoterroristische Gruppierungen wie die die Erneuerer und NächsterSchritt sind alle „Stangenwaren“ – womit rein biologische Wesen gemeint sind – eine aktive Behinderung des Fortschritts, und das Motto „Evolution braucht kein Einverständnis“ rechtfertigt Taten wie das Kontaminieren von Trinkwasser mit Naniten oder die Entführung und Modifizierung öffentlicher Personen. Ironischerweise ist das Kollektiv der größte Gegner solcher Gruppen, da ihnen der Hass bekannt ist, den solche Gruppen gegen Nichtverbesserte hegen. Die beiden Seiten führen seit Generationen einen hochtechnologischen Schattenkrieg gegeneinander, in dem das Kollektiv immer wieder unbeteiligte Auftragnehmer anwirbt, um bei der Jagd und Eliminierung derjenigen zu helfen, die im Namen des Fortschritts wahllos töten würden.

Auch wenn die Verbesserten traditionell computerisierte und mechanische Anpassungen vorziehen, sind die meisten Mitglieder eher an dem Endziel der Weiterentwicklung und Selbstverbesserung interessiert als an irgendeinem bestimmten Mechanismus. Daher sind in den letzten Jahren die Zahlen derjeniger mit biotechnischen Implantaten oder rein magischen Verbesserungen angestiegen, die sich trotzdem als Verbesserte bezeichnen und sich an der Führung der Gruppierung beteiligen. Insbesondere die Xenohüter haben ihre Beziehungen gestärkt und unterstützen die Ansicht, dass Verbesserung den ökologischen Fußabdruck verkleinern kann, während Barathus von Bretheda aus unbekannten Gründen plötzlich begonnen haben, in die Versammlungen strömen. Auch wenn viele Verbesserte die Sichtweisen dieser neuen Mitglieder schätzen, machen einige sich Sorgen, dass der Zustrom den Fokus der Gruppe in unbequeme neue Richtungen führen könnte.





FREIE KAPITÄNE

Koalition der Gesetzlosen

Anführer: Rat der Piraten
Hauptquartier: Zerbrochener Fels, die Diaspora

Für einen Handelskapitän, dessen Fracht geplündert oder dessen Schiff gekapert wurde, mögen die Piraten der Paktwelten wie eine unorganisierte Landplage wirken. In Wahrheit sind viele der Freibeuter, die die Schiffsrouten heimsuchen, durch so etwas wie einen Ehrenkodex gebunden, oder zumindest durch die Vorstellung, dass sie mehr miteinander gemeinsam haben als mit den Schiffen und Mannschaften, auf die sie Jagd machen. Dies sind die Freien Kapitäne, und auch wenn nicht jeder Räuber, der in der gesetzlosen Leere zwischen den Planeten ein ziviles Schiff angreift, einer von ihnen ist, behaupten die erfolgreichsten und berüchtigtsten Piraten der Paktwelten, Mitglieder dieser vielfältigen Organisation zu sein.

Angeblich von einem Rat gewählter Piratenfürsten angeführt, sind die Freien Kapitäne ein Zusammenschluss unabhängiger Raumschiffkapitäne, deren vornehmliche Beschäftigungen Freibeuterei, Piraterie, Raub, Schmuggel und andere Unternehmungen sind, die eindeutig abseits des Gesetzes liegen. Was diese verschiedenen Individuen verbindet, ist der Kodex, dem sie folgen und der bestimmt, wer überfallen werden kann, welche Schiffe gekapert oder zerstört werden können und, was vielleicht am wichtigsten ist, wer Immunität gegenüber solchen Taten genießt. Während die Regeln, die diesem Kodex zugrunde liegen, beliebig oder willkürlich wirken mögen, ist es unerlässlich, einfach eine Struktur zu haben, um die Zusammenarbeit der Gruppe aufrechtzuerhalten. Das unkoordinierte Gerangel, in das man sonst übergehen würde, könnte sonst leicht von den Wächtern aufgelöst werden. Diese Regeln werden von Zeit zu Zeit je nach Laune der herrschenden Kapitäne angepasst, aber einige Grundsätze bleiben bestehen:

- Kein Freier Kapitän wird einen anderen angreifen, außer bei einem vom Rat genehmigten Duell.
- Klienten, die die stolzen Gebühren bezahlen, die der Rat der Piraten für seinen „Schutz“ erhebt, müssen vollständige Unantastbarkeit gegenüber ungerechtfertigten Angriffen genießen.
- Vertrag ist Vertrag, und sobald ein einzelner Freier Kapitän ein Geschäft abgeschlossen hat, muss er sich daran halten (dies ist besonders nützlich dabei, Opfern die Gewissheit zu geben, dass ein Pirat, der ihnen ihr Leben im Austausch gegen ihre Fracht anbietet, sie danach nicht einfach kurzerhand umbringt).
- Allen Mannschaftsmitgliedern steht es frei, das Schiff im Hafen zu verlassen, aber sobald sie in Raum gestochen sind, müssen sie bis zum Tode kämpfen, wenn ihr Kapitän es befiehlt.



Während die Freien Kapitäne in den Paktwelten und darüber hinaus umherstreifen, liegt ihr Machtzentrum in der Diaspora, deren verstreute Ansammlung aus Asteroiden, Raumgesteinsbrocken und Planetesimalen zahllose Andockstationen, Häfen und Zufluchten für Flüchtige, Ausgestoßene und Piraten bieten, die sich abseits des Gesetzes durchschlagen. Der Piratenrat der Freien Kapitäne tritt auf einem dieser Asteroiden zusammen, dem sogenannten Zerbrochenen Felsen, dessen genauer Standort ein streng gehütetes Geheimnis ist. Er ist äußerst gut verteidigt, damit es den Wächtern oder einer planetaren Polizeitruppe nicht in den Sinn kommt, die außerrechtlichen Aktivitäten der Freien Kapitäne einzudämmen. Die Freien Kapitäne haben kein besonderes einheitliches Ziel, das über die Piraterie ihrer einzelnen Mitglieder hinaus geht, aber Geheimdienstberichte in den höchsten Ebenen planetarer Regierungen weisen darauf hin, dass sich aufgrund der steigenden Macht und des Einflusses der Freien Kapitäne die Entstehung eines „Piraten-Königreichs“ in der Diaspora abzeichnet.



HÖLLENRITTER

Gnadenlose Vollstrecker der Interstellaren Ordnung

Anführer: Je nach Orden
Hauptquartier: Sieben gewaltige Zitadellenschiffe

Chaos regiert zwischen den Sternen. Im Kampf für Vernunft und Überleben sind die fanatischen Höllenritter fest entschlossen, Ordnung in die Galaxis zu bringen, und wenn eine Milliarde Welten dafür brennen müssen.

Für die Höllenritter ist das Gesetz die einzige Tugend. Durch Gewalt und Einschüchterung setzt diese Legion ihre gnadenlose Gerechtigkeit durch. Ohne sich um Grenzen zu scheren, gehen sie, wohin sie gerufen werden, und merzen Piraterie aus, befrieden primitive Völker, schlagen Rebellionen nieder und zähmen die Wildnis des Weltraums. Die Höllenritter sind in zahllose Konflikte verstrickt und tolerieren nichts außer der absoluten Ordnung – doch sie selbst haben kein Verlangen danach, zu herrschen. Die Höllenritter sind nicht einfach gewöhnliche Eroberer, denen es nach Reichtum oder Macht verlangt. Stattdessen sind sie Eiferer, die sich voll und ganz der Herrschaft des Gesetzes und der Durchsetzung stabiler Systeme verschrieben haben. Wer diese Gesetze festlegt oder auf dem jeweiligen Thron sitzt, ist nicht von Belang. Aus diesem Grund sie sind sie bei Klienten, die ein legitimes Mandat geltend machen können oder danach trachten, bürgerliche Unruhen zu beenden, auch so beliebte Söldner. Sogar nach dem Ende ihrer Schlachten sind die Höllenritter nicht leicht zu vertreiben – nicht bevor sie damit zufrieden sind, dass dauerhafte Ordnung hergestellt wurde.

Hinsichtlich ihrer Philosophien und Ästhetik orientieren sich die Höllenritter an der Hölle selbst, und nirgendwo wird dies so offensichtlich wie bei der diabolischen Gestaltung ihrer eindrucksvollen, schwarzen Rüstung. Fragen nach Gut und Böse sind unbedeutend neben der Notwendigkeit der Ordnung, und dafür sind Asmodeus und seine Legionen ein vorzügliches Beispiel, denn die Hölle duldet keinen Ungehorsam. Dies bedeutet nicht, dass Höllenritter selbst böse sind oder sich am Gemetzel ergötzen, sondern nur, dass sie unnachgiebig sind in der Ausführung ihrer Befehle und moralische Belange hinter Stabilität anstellen. Ein Höllenritter würde niemals aus einer Laune heraus einem Unschuldigen Leid zufügen – und viele trachten aktiv danach, Unschuldige zu beschützen – aber sie würden nichtsdestotrotz eine Stadt mitsamt ihrer Einwohner niederbrennen, wenn es ihrer Sache dienlich wäre. Um sicherzustellen, dass nur die Würdigsten in ihre Reihen gelangen, werden alle Höllenritter trainiert und geprüft, und der letzte Schritt ist der Zweikampf gegen einen Bewohner der Hölle. Nur jene, die sich einem solchen Schrecken entgegenstellen und ihn überwinden, können sich Höllenritter nennen.

Auch wenn sie in ihren Absichten vereint sind, bestehen die Höllenritter aus mehreren unabhängigen Orden, von denen sich jeder auf einen anderen Aspekt ihres Kreuzzuges konzentriert, jeder mit seiner eigenen Expertise. Manche davon – wie der Orden des Nagels, der gewaltsam weniger entwickelte Völker „erhebt und zivilisiert“, oder der kopfgeldjagende Orden der Kette – können ihre Geschichte bis nach Golarion zurückverfolgen, wo ihre Vorfahren die bevorstehende Katastrophe vorhergesagt hatten und sich in den tiefen Raum oder auf extraplanare Orte zurückzogen. Andere erhoben sich auf weit entfernten Welten und Ebenen, nur um in die Paktwelten zurückgerufen zu werden.

Sieben bedeutende Orden der Höllenritter kämpfen in den Paktwelten, und niedere Orden operieren in ihrem Schatten. Diese sind der Orden der Kette, der Orden der Finsternis, der Orden des Hochofens, der Orden des Tors, der Orden des Nagels, der Orden der Pike und der Orden der Geißel. Jeder von ihnen ist an seiner charakteristischen Rüstung, seinen typischen Waffen oder Kampftechniken und seinen alles verdunkelnden Höllenritter-Schlachtkreuzern zu erkennen. Doch die wahren Symbole der Einschüchterung durch die Höllenritter sind ihre Zitadellen – die gewaltigen mobilen Kampfstationen, die jedem Orden als Hauptquartier dienen.



RITTER GOLARIONS

Armee der Kreuzritter

Anführer: Rittergeneralin Halaina Lymikin
Hauptquartier: Flaggschiff *Schwert der Tapferkeit*

Die Ritter Golarions sind eine Militärorganisation mit engen Verbindungen zu den Paktwelten, der Kirche von Iomedae und den Kindern des vermissten Planeten Golarion. Obwohl die Anbetung Iomedaes keine Bedingung für die Mitgliedschaft ist und einige Mitglieder sogar zu anderen Göttern beten, legen alle Ritter heilige Eide ab, den Kodex der Erbin zu ehren, einen zehnteiligen Schwur, der Tapferkeit, die gerechte Behandlung von Gefangenen, Ehre und besonnenes Handeln fordert. Auch wird von ihnen erwartet, regelmäßig *Die Taten Iomedaes* zu studieren, die heilige Schrift der Göttin.

Die Ritter Golarions verschreiben sich der Förderung von Gerechtigkeit und Rechtschaffenheit in allen Formen und verbreiten ihr göttingegebenes Verständnis der Tugendhaftigkeit auf den Paktwelten, Grenzsiedlungen und gesetzlosen Territorien. Für viele macht dies die Ritter zu klassischen Helden, die ihre Leben geben, um die Unschuldigen zu schützen – ob vor tobenden Ungeheuern oder den Übergriffen durch Kriminelle und Tyrannen –, und die die Ideale militärischer Kameradschaft und Tod vor Unehre verkörpern. Doch anders als die Wächter fühlen sich die Ritter nicht dazu verpflichtet, örtliche Gesetze zu befolgen, die sie für ungerecht halten – sie folgen dem Gesetz des Himmels, und sterbliche Strukturen, die es verletzen, verdienen es, gebrochen zu werden. Sie schätzen Recht und Ordnung hoch, aber sie dulden es nicht, wenn jemand sie verzerrt, um andere zu schikanieren, oder sich mit grundsätzlich bösen Kreaturen wie Teufeln oder Untoten einlässt. Die dadurch entstehenden Reibungen führen dazu, dass, obgleich die Ritter immer wieder entscheidend bei der Verteidigung der Paktwelten waren, die Wächter sich darum bemühen, sie auf unpolitische Konflikte wie Angriffe durch die Leichenflotte, Dämonenüberfälle oder Probleme auf Welten außerhalb des Systems anzusetzen. Die Ritter Golarions nutzen ihre Flotte aus mächtigen Kathedralenschiffen der Vergelter-Klasse als Operationsbasis, statt auf einer bestimmten Paktwelt stationiert zu sein.

Die Ritter Golarions arbeiten eng mit der Kirche von Iomedae zusammen, aber anders als die AbadarCorp achten sie sorgfältig darauf, eine Trennung zwischen ihrem Orden und der Kirche selbst zu wahren. Auf diese Weise haben die Ritter weiterhin die Freiheit, sich rasch um entstehende Bedrohungen zu kümmern, und zwar auf die Weise, die sie für angemessen erachten, ohne die Hierarchie der Kirche in jeder einzelnen Entscheidung berücksichtigen zu müssen. Obgleich ihre Ehre sie verpflichtet, alle Unschuldigen gleichermaßen zu schützen, sehen die Ritter ihre Göttin als Schutzpatronin der Flüchtlingsvölker von Golarion, insbesondere der Menschheit, an. Die finanzielle Unterstützung der Gruppe stammt aus dem Zehnt von Kolonien, Unternehmen und anderen Organisationen, welche in der Vergangenheit von den Rittern verteidigt wurden, aber in Wahrheit sind dies Geschenke, kein Honorar für Dienste – die Ritter Golarions sind niemandes Sicherheitsdienst.

Die Ritter Golarions vermischen militärische Strukturen und Ränge mit alten Vorstellungen von fahrenden Rittern und Feudalherren. Gemeine Soldaten operieren unter dem Kommando von Ritteroffizieren, aber solche im Rang eines Ritterleutnants und höher werden manchmal zum „Fahrenden Ritter" beordert. Dann werden sie damit betraut, Ungerechtigkeit aufzudecken und sie zu beenden, wobei sie sich aller Verbündeter bedienen können, die sie selbst um ihr Banner scharen können.





GESELLSCHAFT DER STERNENKUNDSCHAFTER

Gelehrte auf Abenteuerfahrt

Anführer: Der Erste Sucher Luwazi Elsebo
Hauptquartier: Der Wissensturm, Station Absalom

Die Suche nach Wissen und das Verlangen nach der Erkundung und dem Lüften der Geheimnisse des Universums sind Kennzeichen jeder großen Unternehmung. Für die Mitglieder der Gesellschaft der Sternenkundschafter ist diese Neugierde mehr als nur ein Antrieb – sie ist eine Lebenseinstellung.

Die Gesellschaft mit Sitz im Wissensturm auf Station Absalom ist ein loser Bund aus Gelehrten und Abenteurern, die für die Mehrung des Wissens durch die Galaxis reisen. Kurz nach dem Ende des Intervalls gegründet und inspiriert von unvollständigen Geschichten einer ähnlichen Gruppierung namens Gesellschaft der Kundschafter aus der Zeit vor dem Intervall, machten sich die Sternenkundschafter ursprünglich daran, die zeitlichen Grenzen des Intervalls zu kartieren und die verborgene Geschichte dessen zusammenzutragen, was sich währenddessen ereignete, das verlorene Golarion wiederzufinden und das sich ausbreitende Netzwerk aus Driftsignalgebern zu nutzen, um neue Welten zu entdecken und zu kartografieren.

Heute sind die Sternenkundschafter Gelehrte aller Arten, von Biologen und Computerwissenschaftlern bis zu Archäologen und Militärhistorikern, die sich von den Forschungsgruppen der Konzerne durch einen vereinenden Grundsatz unterscheiden: Die vermehrte Verbreitung von Informationen kann Wachstum, Fortschritt und letztendlich Frieden fördern. Auch wenn sowohl die Organisation als auch einzelne Sternenkundschafter mit dem Verkauf von Sternenkarten, Studiendaten über neue Welten und sogar außerirdischen Artefakten gutes Geld verdienen – nachdem sie fachgerecht studiert wurden, versteht sich –, werden Sternenkundschafter vor allem von ihrem Verlangen danach getrieben, ihre Funde zu veröffentlichen, gleichsam für das Gemeinwohl und das eigene Ansehen. Die besten dieser revolutionären Entdeckungen werden in regelmäßigen öffentlichen Übertragungen publiziert, die *Chroniken der Sternenkundschafter* genannt. Die Art und Weise, wie diese Entdeckungen gemacht werden, ist weitgehend den jeweiligen Mitgliedern überlassen, aber die Verwaltung der Organisation missbilligt Diebstahl, Angriffskrieg und allen voran die Ausbeutung zuvor nicht kontaktierter Kulturen.

Alle Anführer der Gesellschaft steigen im Rang auf, indem sie sich durch Tapferkeit und Forschung den Respekt ihrer Fachkollegen verdienen. Die Führung in der Organisation nimmt dreierlei Gestalt an: das Forum, der Erste Sucher und die Leitung.

Das Forum ist ein gewähltes Gremium aus erfahrenen Entdeckern, Managern und Gelehrten, deren Arbeit es ist, die Expeditionen zu koordinieren und bei der Versorgung weit entfernter Basiscamps zu helfen.

Als nominelles Oberhaupt der Organisation ist der Erste Sucher ein einzelnes Mitglied der Gesellschaft der Sternenkundschafter, der aufgrund sowohl seiner Verdienste als reisender Gelehrter als auch seines persönlichen Spezialgebiets ausgewählt wird. Jeder Erste Sucher verwendet die wenigen Jahre seiner Ernennung, um die Forschung der Organisation auf ein bestimmtes Themenfeld zu richten. Dabei nutzt er seine Position üblicherweise für einen mutigen, kompromisslosen Versuch, eine persönliche wissenschaftliche Mission voranzutreiben. Sobald die Amtszeit eines Ersten Suchers vorüber ist, kann dieses Individuum nie wieder in einer Führungsposition innerhalb der Organisation dienen, und viele nutzen dies als Krönung ihrer Karriere, bevor sie sich zurückziehen oder auf eine Reise in die Weite begeben. Auch wenn Sternenkundschafter nicht dazu verpflichtet sind, dem Ersten Sucher behilflich zu sein, tun es die meisten aus Respekt gegenüber dieser lebenden Verkörperung der Gelehrsamkeit.



Das letzte Element der Machtstruktur der Gesellschaft ist die Führung, ein Netzwerk aus den hochgeladenen Persönlichkeiten vorbildlicher Sternenkundschafter, die jeden gewählten Ersten Sucher bestätigen und als spiritueller Anker der Gesellschaft dienen. Wenn die Amtszeit des Ersten Suchers endet, berät er sich mit der Führung und verdient sich oft das Recht, eine Kopie seines eigenen Bewusstseins hochzuladen, um bei der Führung zukünftiger Generationen zu helfen.

Durch ihre aktive Rekrutierung vielversprechender Kandidaten aller Art, auch aus Kulturen außerhalb der Paktwelten, ist die Gesellschaft der Sternenkundschafter eine der weltoffensten und egalitärsten Organisationen im System. Auch wenn Entdeckungen der Sternenkundschafter manchmal mit Konzern- oder Regierungsinteressen kollidieren und zu einem gewissen Maß an bewaffneten Auseinandersetzungen führen, wird die Organisation allgemein als führend bei der Entdeckung neuer Planeten und dem ersten Kontakt angesehen. Dies liegt an ihrer Bereitschaft, ohne Erwartungen auf Ertrag Vorstöße in den fernen Raum zu unternehmen. Viele verschiedene Arten von Gönnern, von Regierungen bis hin zu Privatinvestoren, fördern bereitwillig Expeditionen der Sternenkundschafter oder nehmen sie als unabhängige Vertragsarbeiter in ihre eigenen Teams auf, und sogar auf den am dichtesten besiedelten Paktwelten graben Sternenkundschafter nach antiken Ruinen und verborgenen Historien.

WÄCHTER

Diplomatische Friedenshüter

Anführer: Generaldirektorin Lin Camulan
Hauptquartier: Bastion, Station Absalom

Die vor Jahrtausenden auf Verces gegründeten Wächter waren ursprünglich eine nicht-regierungsverbundene Organisation zur Friedenssicherung. Sie hatten sich der Verteidigung des vereinten Rings der Nationen dieses Planeten verschrieben und sollten dafür sorgen, dass die einzelnen Staaten dem Bündnis treu bleiben. Mit der Gründung des Absalom-Paktes, der die Welten ihres Sonnensystems verbündete, fanden die Wächter eine höhere Berufung, verpflichteten sich dieser neuen Mission und verlegten ihr Hauptquartier auf Station Absalom.

Die Wächter operieren als Elite-Kriegerdiplomaten, betraut mit der Wahrung der unsicheren Allianz, welche die Paktwelten miteinander verbindet. Wenn neue Wächter eingeschworen werden, entsagen sie allen Verpflichtungen gegenüber ihren vorigen Organisationen oder Heimatwelten und widmen ihr Leben dem Schutz des Paktes und seiner Bürger. Welcher Art dieser Schutz ist, entscheiden der Generaldirektor und die Legatenversammlung, aber er reicht von Polizeidienst entlang neutraler Raumrouten über die Vermittlung von Handelsverhandlungen bis hin zum Beenden aufkeimender Kriege mit überwältigender Stärke (und, wie manche munkeln, verstohlenen Attentaten). Auch wenn nicht jede Gruppierung die Einmischung der Wächter gutheißt, wird ihre edelgesinnte Neutralität allgemein als heldenhaft angesehen, und sogar die gewöhnlichen Wächter werden für ihr Können und ihren Verhaltenskodex bewundert. Obwohl sich ihr Hauptquartier, die schlichte Zitadelle namens die Bastion, auf Station Absalom befindet, ist die Organisation vollkommen unabhängig von der Regierung der Station selbst und streng genommen sogar unabhängig vom Regierungsrat der Paktwelten. In der Praxis fügen sich die Wächter in den allermeisten Fällen dem Rat, aber sollten die gewählten Beamten jemals den Worten oder dem Geist des Paktes zuwiderhandeln, hätten die Anführer der Wächter die Freiheit, ihren Dienst zu verweigern.

Die Ränge innerhalb der Wächter sind militärähnlich, aber einzelne Wächter operieren oft allein oder in kleinen Gruppen. Aus demselben Gedanken unterhält die Organisation eine beachtliche Flotte, aber verhältnismäßig kleine Garnisonen in ihren Einrichtungen auf verschiedenen Planeten. Der vermeintliche Grund dafür ist sowohl das Können der einzelnen Wächter als auch ihr Status als Berater statt Besatzer; die meisten Militäraktionen werden von den souveränen Regierungen ausgeführt, die für das jeweilige Territorium zuständig sind, in dem die Probleme aufkommen. Ein konkreterer Grund ist das Netzwerk, eine Reihe von miteinander verbundenen Wurmlochtoren in jeder Einrichtung der Wächter, deren streng geheime Technologie Bodentruppen gestattet, ohne Zeitverlust an genau den Ort transferiert zu werden, an dem sie am dringendsten gebraucht werden. Allerdings ist Gewalt für die Wächter immer erst das letzte Mittel, denn Frieden durch Eroberung widerspricht allen Prinzipien, für die sie einstehen. Diese Weigerung, über ihr Mandat hinaus zu handeln, ist zugleich der Stolz und die Schwäche der Wächter, denn Kriminelle können sich ihrem Zugriff rasch entziehen, indem sie aus dem System springen oder die Grenze zum Territorium einer Planetenregierung überschreiten, was die Wächter dazu zwingt, mit unabhängigen Kopfgeldjägern und Gruppen wie den Rittern Golarions und der Himmelsfeuerlegion zusammenzuarbeiten. Glücklicherweise sind sie sich auch nicht zu schade, die Grenzen der Regeln zu dehnen oder aufwendige Schwindel zu inszenieren, um die Kriminellen wieder in Paktweltenraum zurückzulocken. Wie die Ausbilder der Bastion neue Rekruten oft ermahnen, müssen die Wächter in ihrer Hingabe zum Pakt zwar eisenhart sein, aber das soll nicht bedeuten, dass sie sich dabei dumm anstellen müssen.





XENOHÜTER
Ökologiebeschützer

Anführer: Grünsprecher Alca Gabrio
Hauptquartier: Archenschiff *Equilibrium*

Mit dem Aufkommen bezahlbaren interstellaren Reisens stehen nun wortwörtlich Milliarden von Welten Erforschung und Kolonisierung offen. Doch nicht für jeden ist das etwas Gutes.

Für die Xenohüter ist jede Welt, die den Funken des Lebens trägt, einzigartig: ein wissenschaftliches Mysterium, das es zu ergründen, und ein heiliges Wunder, das es zu verehren gilt. In ihren Augen ist der unkontrollierte Sturm in die Galaxis im Namen schneller Credits oder der urbanen Ausbreitung eine tragische Ketzerei – und dieser muss entgegengetreten werden.

Man nimmt an, dass die Xenohüter in der Frühzeit der Raumfahrt von einem Druidenorden auf Castrovel gegründet wurde. Sie sind eine seltsame Mischung aus Leuten, die alle unter einem gemeinsamen Ziel vereint sind. Viele sind Aspiranten – Spiritualisten, die die Magie der Natur kanalisieren, um die Unantastbarkeit der Wildnis zu schützen. Andere sind Wissenschaftler, die im Studium außerirdischer Lebensformen die Gelegenheit auf eine Vergrößerung des Wissens und neue medizinische Entdeckungen sehen und die ökologischen Folgen skrupelloser Bergbau- und Bioernteoperationen fürchten. Wieder andere sind Berufssoldaten – Krieger des Umweltschutzes, die bereit sind, ihr Leben zu geben, um die Zivilisation dazu zu zwingen, harmonisch mit zerbrechlichen Ökosystemen zusammenzuleben. Angeführt vom vermummten Zirkel der Bewahrer patrouillieren die Xenohüter die Leere in lebenden Archenschiffen, die gezüchtet statt gebaut werden. Sie sind biotechnologisch, um sich nicht auf nicht-erneuerbare Technologien verlassen zu müssen, und erhalten sogar bis zu einem gewissen Grad ein eigenes Bewusstsein, damit sie den Aufgaben zustimmen können, die die Piloten ihnen abverlangen.

Auch wenn die Xenohüter nicht über bewaffneten Konflikt erhaben sind, wenn er nötig ist – und tatsächlich sind Eliteeinheiten wie die Grünwachen und die Wildnisritter mit ihren symbiotischen Raumjägern und biologischen Exo-Rüstungen legendär tödlich –, begreifen sie doch, dass die Zivilisation ein natürlicher evolutionärer Schritt und Teil des natürlichen Gleichgewichts ist. Daher ist ein großer Teil ihrer politischen Macht wirtschaftlicher Art. Ihrer Forschung auf dem Gebiet von Biotechnologie und erneuerbarer Energie, von maßgeschneiderten Bakterien bis hin zu Algenkraftwerken, ist nur die der Brethedaner ebenbürtig, und die medizinischen Durchbrüche und sonstigen wissenschaftlichen Fortschritte, die sie durch ihre Erforschung der Biologie fremder Welten erreicht haben, kommen allen Paktwelten zugute.

Auch wenn sie nicht jedes Schiff verfolgen können, das durch den Drift springt, nutzen die Xenohüter oft ihre politische Macht, um ihre Mitglieder als ökologische Berater und Beobachter in Konzernprojekten zu platzieren. Darüber hinaus entsenden sie Patrouillen auf neu entdeckte Welten, um deren Entwicklung zu beobachten und sicherzustellen, dass die Kolonisten die örtlichen Ökosysteme angemessen behandeln. Die meisten Xenohüter arbeiten eigenständig, beheben Missstände im Stillen und tun ihr Bestes, um Ungläubigen die Vorzüge eines Lebens in Harmonie mit anderen Organismen nahezubringen. Bedauerlicherweise teilt nicht jeder, der an die Ideale der Xenohüter glaubt, auch die Besonnenheit ihres führenden Rates, und eine populäre Verschwörungstheorie macht abtrünnige Xenohüter für die Sternenstaubseuche verantwortlich – ein tödliches Pathogen, das von frühen interstellaren Entdeckern eingeschleppt wurde, angeblich als Teil eines Komplotts, um die interstellare Kolonisierung zu unterbinden.



Als Organisation sind die Xenohüter extrem egalitär und sogar die neuesten Mitglieder werden dazu ermutigt, ihre Meinung zu sagen. Ihr Anführer, der Grünsprecher, wird durch Anerkennung unter Kapitänen der Archenschiffe ausgewählt, dann jedoch ohne Ausrüstung auf einem unbewohnten, aber vollständig wilden und zuvor unerforschten Planeten ausgesetzt. Sollte er ein volles Jahr überleben, ohne dem lokalen Ökosystem ernstlich zu schaden, übernimmt er als neuer Grünsprecher die Führungsposition.

Der Grünsprecher wird in seiner Rolle nicht nur von seinen Kollegen beraten, sondern auch von einer Ansammlung von schwach psionischen, mausgroßen Kreaturen, die Ihoras genannt werden. Diese sind kaum intelligenter als Hunde, verfügen aber über das Geschenk oder den Fluch, Fragen über die Zukunft mit verständnisloser Ehrlichkeit zu beantworten. Von welchem Planeten die Ihoras stammen, ist ein streng gehütetes Geheimnis, damit sie niemals von anderen Gruppierungen ausgenutzt werden können.

GLAUBE UND RELIGION

Religion ist ein wichtiger Bestandteil des täglichen Lebens der meisten Paktweltler. Die Götter sind unleugbare Wesenheiten von unvorstellbarer Macht, und keine Menge an Reichtum oder technologischem Fortschritt kann die Tatsache ändern, dass die Seelen lebender Kreaturen nach ihrem Tod von der Göttin Pharasma gerichtet und in ein Nachleben geschickt werden, das ihrem Wesen entspricht. Die Religion bietet ein gewisses Maß an Sicherheit, im Leben nach dem Tod versorgt zu sein, und auch wenn die Götter nur selten aktiv in die Welt der Sterblichen eingreifen, ist die Macht ihrer Kirchen und Anhänger überall zu spüren.

Bei Starfinder ist die Rolle eines Priesters eine Bezeichnung für diejenigen, deren Berufung und Beruf es ist, ihr Leben dem Dienst einer Gottheit zu widmen; sie ist nicht auf eine bestimmte Klasse oder eine Reihe von Fähigkeiten beschränkt. Auch wenn viele Aspiranten ihre magischen Fähigkeiten aus einer Verbindung zu einer Gottheit schöpfen und die meisten Gläubigen damit zufrieden sind, als Laien zu beten, kann jeder Charakter ein Priester sein.

Die folgenden Seiten beschreiben die 20 Göttinnen und Götter, die auf den Paktwelten vorrangig verehrt und oft als die „Hauptgötter" der Starfinder-Spielwelt bezeichnet werden. Diese sind nicht die einzigen Gottheiten mit einer Anhängerschaft; die in der Galaxis angebeteten Götter sind ebenso vielseitig wie ihre Kulturen, und sogar die Paktwelten haben Dutzende anderer Götter, die in diversen Gemeinden repräsentiert sind. Diese anderen Götter haben schlicht kleinere oder auf bestimmte Spezies beschränkte Glaubensgemeinschaften oder spezialisierte Zuständigkeiten. Auch wenn viele der Hauptgottheiten häufig mit bestimmten Kulturen in Verbindung gebracht werden (wie beispielsweise Iomedae, die ihr Leben als Mensch begann, oder Talavet, die in den Paktwelten unbekannt war, bis Kasathas ihre Lehren bekannt machten), sind sie verbreitet genug, um in jedem wichtigen Volk eine Gefolgschaft zu haben. Darüber hinaus wird das grundlegende Wesen eines Gottes, trotz des Protests mancher Priester, nicht durch eine bestimmte Kultur definiert, und viele Götter entscheiden sich dazu, Angehörigen unterschiedlicher Völker in verschiedenen Gestalten oder unter unterschiedlichen Namen zu erscheinen. Gottheiten sind letztendlich rätselhafte Gestalten, und auch wenn sie ihren mächtigsten Anhängern ein gewisses Maß an direkten Erkenntnissen gewähren, kümmern sich die meisten um größere Belange als die Überwachung einzelner Sterblicher, und sogar Mitglieder derselben Kirche haben mitunter voneinander abweichende Interpretationen des Wesens oder der Lehren einer Gottheit.

PHILOSOPHIEN

Einige Wesen beten überhaupt nicht zu irgendwelchen Gottheiten und folgen stattdessen einer bestimmten Philosophie, um zu Erkenntnis und Wahrheit zu gelangen. Im Laufe der Jahrhunderte haben die empfindsamen Spezies der Paktwelten ein ganzes Sammelsurium an Überzeugungen entwickelt, von Agnostizismus bis hin zu Dystheismus, Pantheismus und noch viele weitere. Die im Folgenden beschriebenen Philosophien sind einige der verbreitetsten und bekanntesten, die es zur Zeit in den Paktwelten gibt.

Der Grüne Glaube: Die Philosophie der druidischen Religion und der Grüne Glaube sind vielleicht die ältesten in den Paktwelten. Die Hitze einer Sonne, die Kraft des Windes und die Schönheit eines wilden Planeten sind allesamt Beweise für die Komplexität und Macht der Natur. Der Grüne Glaube lehrt den Respekt vor der Natur und das Leben im Gleichgewicht mit der Umwelt.

Das Lied der Stille: Anhänger des Lieds der Stille glauben an die Perfektion des Untodes. Die Knochengelehrten von Eox glauben voller Ehrfurcht, dass das Lied der Stille die Rettung ihres Volkes war, indem es ihnen die Formeln beibrachte, mit denen sie zu unsterblichen Leichnamen werden konnten.

Die Prophezeihungen von Kalistrade: Basierend auf den Traumberichten eines exzentrischen Aspiranten verheißen die Prophezeihungen von Kalistrade großen Reichtum und Erfolg für Anhänger, die strengen sexuellen und ernährungstechnischen Verboten folgen, sich ausschließlich in Weiß kleiden und den körperlichen Kontakt zu jedem meiden, der diesem Weg nicht folgt.

Sangpotschi: Auch bekannt als der Fluss des Lebens, lehrt Sangpotschi, dass man durch Reinkarnation und die Ergründung der eigenen früheren Leben Erleuchtung erlangen kann.

Singularitismus: Am stärksten unter den Anaciten von Aballon verbreitet, besagt diese Überzeugung, dass alles Leben sich letztendlich als Teil einer gewaltigen, dezentralisierten Intelligenz zusammenschließen wird und dass technologische Weiterentwicklung der Schlüssel ist, um die Ankunft dieser Göttlichkeit zu beschleunigen.

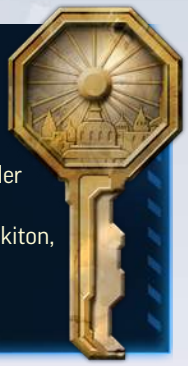
Der Zyklus: Von den Kasathas auf die Paktwelten gebracht, lehrt die Philosophie der Solarier, dass die Existenz ein endloser Zyklus ist. Sterne werden geboren, sterben und werden wiedergeboren, wodurch sie dem Universum abwechselnd Leben spenden und es zerstören. Das Gleichgewicht des Kosmos beruht auf dem Zyklus, und er verbindet alles im Universum.

12-1: HAUPTGÖTTER VON STARFINDER

GOTTHEIT	GESINNUNG	PORTFOLIOS
Hylax	RG	Diplomatie, Erstkontakt, Freundschaft, Frieden
Iomedae	RG	Ehrenhafter Kampf, Menschheit, Gerechtigkeit, Tapferkeit
Sarenrae	NG	Heilung, Erlösung, die Sonne
Yaraesa	NG	Wissen, geistige Perfektion, Gelehrsamkeit, Wissenschaft
Desna	CG	Träume, Glück, Sterne, Reisende
Weydan	CG	Entdeckung, Gleichheit, Erkundung, Freiheit
Abadar	RN	Zivilisation, Handel, Gesetze, Reichtum
Talavet	RN	Gemeinschaft, Selbstständigkeit, Tradition
Eloritu	N	Geschichte, Magie, Geheimnisse
Ibra	N	Himmelskörper, der Kosmos, Geheimnisse des Universums
Pharasma	N	Geburt, Tod, Schicksal, Prophezeihung
Triune	N	Künstliche Intelligenz, Computer, der Drift
Besmara	CN	Piraterie, Weltraummonster, Zwietracht
Oras	CN	Anpassung, Evolution, natürliche Selektion
Damoritosch	RB	Eroberung, Pflicht, Krieg
Zon-Kuthon	RB	Dunkelheit, Neid, Verlust, Schmerz
Lao Schu Po	NB	Assassinen, Ratten, Spione, Diebe
Urgathoa	NB	Krankheit, Völlerei, Untote
Der Verschlinger	CB	Schwarze Löcher, Zerstörung, Supernovas
Nyarlathotep	CB	Verschwörungen, gefährliche Geheimnisse, verbotene Magie



ABADAR
Herr der Ersten Schatzkammer



RN Gott der Zivilisation, des Handels, der Gesetze und des Reichtums

Anbetungszentren: Station Absalom, Akiton, Verces

Symbol: Ein goldener Schlüssel

Abadar ist eine geduldige, gerissene und weitsichtige Gottheit, die sich der Verbreitung der Zivilisation über die Materielle Ebene und dem Verbinden von Planeten durch den Handel widmet und all jenen Reichtum bringen will, die den freien Handel und die Herrschaft des Gesetzes unterstützen. Er ist der Herr und Hüter der Ersten Schatzkammer, einer riesigen Lagerhalle in seinem extraplanaren Reich, die eine ideale Version jedes Wesens und jedes Objekts enthält, das jemals gemacht wurde – den perfekten Androiden, die perfekte Währung, die perfekte Laserpistole, den perfekten Zauber und sogar das perfekte Gesetz.

Abadar belohnt Umsicht und Planung, und er lehnt Impulsivität ab. Er ist keine hastige Gottheit, denn er weiß, dass die Ausbreitung der Zivilisation und des Gesetzes langsam, aber unaufhaltsam ist. Nur durch Disziplin, harte Arbeit und präzise Beurteilung kann man Zufriedenheit und Reichtum erlangen. Das Eingehen von Risiken ist gelegentlich angebracht und kann zu lukrativen Belohnungen führen, aber erst nach sorgfältiger Planung und nachdem alle bekannten Faktoren bedacht wurden. Abadar bevorzugt weder Gut noch Böse, denn beide Seiten haben ihre Vorteile, doch er zieht Erwerbsarbeit der Sklaverei vor, denn bezahlte Arbeiter können ihre eigenen angesammelten Löhne in die Märkte einbringen und dadurch zur Wirtschaftlichkeit der Zivilisation als Ganzes beitragen.

Abadars glühendste Verehrer sind üblicherweise Aristokraten, Kolonisten, Unternehmer, Juristen, Politiker und Händler, aber auch viele Arme beten den Herrn der Ersten Schatzkammer an, in der Hoffnung, seine Aufmerksamkeit zu erlangen und ihre Geschicke wieder zum Besseren zu wenden. Vereinzelte Künstler oder Handwerker, die sich Abadar verschrieben haben, streben danach, mit ihren Werken die perfekten Formen der Objekte zu duplizieren, die sich im Reich des Gottes finden. Anhänger Abadars glauben, dass er dafür verantwortlich war, die empfindungsfähigen Völker der Galaxis von primitiven Stämmen zu technologischen Zivilisationen zu erheben, und viele wollen seinem Beispiel nacheifern, wenn sie auf neu entdeckten Planeten weniger weit entwickelte Zivilisationen antreffen oder wenn sie neue Siedlungen und Handelsnetzwerke gründen.

Abadars Kirche, die AbadarCorp (siehe Seite 473) ist zugleich eine religiöse Institution und einer der erfolgreichsten und mächtigsten Konzerne der Paktwelten. Ihre Manager und Führungskräfte dienen als Priester der Kirche, und die vielen Büros, Geschäfte, Handelsaußenposten und Warenhäuser sind zugleich auch Tempel und finden sich auf nahezu jeder besiedelten Welt. Diese Gebäude folgen einem unverkennbaren und scheinbar widersprüchlichen Stil: Sie sind von solider, praktischer Bauweise (als Schutz vor Dieben) mit üppigen Verzierungen (um den Wohlstand zu zeigen, den sie meist bergen). Viele Gebäude der AbadarCorp verfügen auch über robuste Fenster aus durchsichtiger Keramik, gefärbt in leuchtendem Gelb, um das Innere in goldenes Licht zu tauchen.

BESMARA
Die Piratenkönigin



CN Göttin der Piraterie, der Weltraummonster und der Zwietracht

Anbetungszentren: Station Absalom, Akiton, Apostae, die Diaspora, das Veskarium

Symbol: Ein Schädel und gekreuzte Knochen

Als der Handel zwischen den Planeten der Paktwelten aufblühte, folgten ihm die Piraten nach, die sich von diesen Geschäften ernährten, und sie brachten Besmara mit sich. Einst eine geringere Meeresgottheit, die auf Golarion verehrt wurde, wird Besmara nun als mächtige Göttin der Piraten, des Konflikts und der Leviathane angebetet, die durch die Leere schwimmen. Manche ihrer Priester behaupten, dass Besmara ihre gegenwärtige Macht und Stellung erbeutete, als sie eine andere Gottheit in einem gewagten Überfall stürzte, doch da sich diese Dinge während des Intervalls ereigneten, lassen sie sich unmöglich belegen. Besmaras Schiff, die *Sternengeist*, segelt durch das All und über die Ebenen. Bemannt von gerissenen und furchtlosen Piraten und Raumfahrern zahlloser Welten, teilt sich die *Sternengeist* ihren Namen mit einer Konstellation am Himmel der Paktwelten, und viele glauben, dass die beiden in Wirklichkeit ein und dasselbe sind.

Besmara ist dreist, launisch, gierig und lüstern, doch folgt sie ihrem eigenen Ehrenkodex und steht treu zu ihrer Mannschaft und ihren Verbündeten, solange sie nützlich sind und ihren Interessen dienen. Sie lehnt Gesetze und die Zivilisation zugunsten der Freiheit und des Glücks des weiten Weltalls ab und genießt nur den Kampf, das Plündern und den Rausch der Jagd. Besmara sorgt sich nicht um Gut oder Böse, aber sie verachtet Akte wie sinnlosen Mord, der weder Profit noch Lohn erbringt. Sie schwelgt in Zwietracht und Schwindel, und sie glaubt, dass wenn sie etwas will, das jemand anderem gehört, es nur gut und gerecht ist, wenn sie es sich nimmt.

Viele Vesken-Söldner beten Besmara in ihrer Rolle als Göttin der Zwietracht an, aber Piraten, Schmuggler, Kriegsgewinnler und andere Kriminelle, die vom Konflikt profitieren, machen den größten Teil von Besmaras Anhängern aus. Sogar die Piraten, die Religion normalerweise meiden, beten mitunter trotzdem zu Besmara, um sich vor ihrem Zorn zu schützen, oder werfen manchmal einen Teil ihres Plünderguts aus der Luftschleuse, als Tribut für die Piratenkönigin, um ihre Gunst zu erlangen. Solche Leute sind jedoch eher abergläubisch als religiös, daher hat Besmara nur wenige Tempel und kaum so etwas wie eine organisierte Kirche. Nichtsdestotrotz gibt es auf Raumstationen und Häfen, die regelmäßig von Piraten aufgesucht werden, oftmals kleine Schreine der Göttin, und ähnliche Altare sind auch auf abgelegenen Asteroiden, auf treibenden Raumwracks und auf Raumschiffsfriedhöfen zu finden.

Die meisten Freien Kapitäne (siehe Seite 476) legen zumindest ein Lippenbekenntnis zu Besmara ab, und viele von ihnen tragen ständig ein kleines, wertvolles Schmuckstück bei sich (wie ein Stück eines seltenen Minerals oder eine antike Laserpistole, die einem wichtigen Raumschiffkapitän gestohlen wurde), und erachten es als ein schlechtes Omen, sollten sie es jemals verlegen. Manche dieser Kleinodien werden bereits seit Jahrzehnten von Freiem Kapitän zu Freiem Kapitän weitergegeben.

DAMORITOSCH
Der Eroberer



RB Gott der Eroberung, der Pflicht und des Krieges
Anbetungszentren: Akiton, Castrovel, *Idari*, das Veskarium
Symbol: Rote Doschko-Energieklingen auf schwarzem Feld

Die Vesken waren schon immer ein Volk von Kriegern und Eroberern, aber auch wenn sie vorübergehend mit den Paktwelten Frieden geschlossen haben, bleibt Damoritosch eine Stütze der veskischen Gesellschaft. Für sie sind Krieg und Eroberung mit dem Geflecht des Universums verwoben, von den grundlegensten Konflikten der Pflanzen und Tiere bis hin zu den großen Kriegen der Ideologien. Man kann sich dazu entschließen, diese Wahrheit zu akzeptieren und sich mit seinen Triumphen einen Platz in der Geschichte zu sichern, oder man kann sie leugnen und als Feigling sterben, verachtet und vergessen. Der Krieg fordert jedoch Opfer, und es ist die Pflicht jedes Mitglieds der Gesellschaft, jedwedes Opfer zu bringen, das notwendig ist, um der eigenen Spezies – oder Kultur, Königreich oder Welt – zum Sieg zu verhelfen.

Damoritosch ist eine strenge Gottheit, die kein Interesse an Freiheit oder Bequemlichkeit hat. Manchmal auch der Grimmige Feldherr genannt, fordert er soldatischen Gehorsam von allen, die seine Gunst suchen, und treibt seine Anhänger an, um jeden Preis nach dem Sieg zu streben. Mut, ein militaristisches Ehrgefühl und die Verpflichtung einem Schwur gegenüber sind bewundernswerte Eigenschaften, aber der Kampfeswille und der Drang zu siegen sind für seine Gefolgsleute weit wichtiger als noble Ideale wie Tapferkeit oder Heldenmut. In ihren Augen werden die Starken immer die Schwachen knechten, und so ist es die beste Strategie, Stärke zu zeigen und mögliche Feinde zu besiegen, bevor sie zu einer Bedrohung werden. Damoritosch schert sich nicht um Diplomatie, da Gewalt und militärisches Können weit größeren Ertrag in kürzerer Zeit erringen können, aber er ermutigt zur Annahme der ehrenhaften Kapitulation eines Gegners, um zu verhindern, dass Leben ohne zusätzlichen Nutzen verschwendet werden.

Damoritosch ist die vorrangige Schutzgottheit der Vesken, aber der Glaube des Eroberers hat sich über die Paktwelten auch unter Söldnern, Soldaten und Kriegern aller Spezies verbreitet, besonders unter Kasathas und Laschuntas. Viele Priester des Damoritosch dienen als Söldnerbefehlshaber, Militärberater oder Kaplane in planetaren Verteidigungsstreitkräften, doch andere streben wiederum nach einem Leben, das seinen Lehren so nahe kommt wie nur möglich. Als unbedeutende Kriegsherren erobern sie sich kleinere Herrschaftsgebiete, sowohl innerhalb der Paktwelten als auch auf neuen Welten überall in der Galaxis. Die Tempel des Damoritosch werden oft in den traditionellen veskischen Architekturstilen erbaut und sind bunkerartige Bauwerke, die leicht von nur wenigen Kriegern befestigt und verteidigt werden können. Ausgestattet mit einem Waffen- und Vorratslager können die meisten Kirchen einer langen Belagerung standhalten oder als sichere Basis für Militäroperationen dienen, falls nötig.

Auch wenn viele andere Völker Damoritosch als zerstörerisch ansehen, glaubt seine Gemeinde, dass Eroberung eine stets nach vorn gerichtete Wellenbewegung ist und dass es keinen Grund gibt, zurückzugehen und diejenigen zu misshandeln, die man bereits bezwungen hat, sofern sie sich unterwerfen. Seine heilige Waffe, das Doschko mit den Energieklingen, ist eng mit seiner Kirche und veskischen Kriegern im Allgemeinen verbunden.

DESNA
Sphärenlied



CG Göttin der Träume, des Glücks, der Sterne und der Reisenden
Anbetungszentren: Station Absalom, Castrovel, *Idari*, Triaxus
Symbol: Ein Schmetterling mit Sternen, Sonnen und Monden auf seinen Flügeln

Die distanzierte und impulsive Desna erfreut sich an Wagemut, Geheimnissen und Spontaneität, insbesondere im Reisen um des Reisens willen. Ihre Entrücktheit hat nichts mit Arroganz zu tun, sondern mit dem Vertrauen auf ihre eigenen Fähigkeiten und ihrem Wunsch nach Sorgenfreiheit. Sie ist eine Mischung aus Kontrasten – eine Reisende, die kein Interesse an ihrem Ziel hat, ein sorgloses, instinktbeherrschtes Wesen, geplagt von einer Vergangenheit, die Äonen zurückreicht, und eine friedfertige Gottheit, die zum Kampf gegen alte Feinde gezwungen ist, ewig jung trotz der Last von Zeitaltern und Sternen auf ihren Schultern. Einige glauben, Desna sei unbeständig, frivol und leicht abzulenken, aber sie hat auch eine kalte Seite, geboren aus Kampf, Verlust und Tragik.

Desna kommuniziert mit ihren Anhängern über Träume, in denen sie sie dazu ermuntert, an sich selbst zu glauben, ihrem Verlangen nachzugeben, so viele Erfahrungen zu machen, wie sie nur können, ihren inneren Stärken Ausdruck zu verleihen und ihrem Instinkt zu vertrauen. Als die Göttin des Glücks glaubt sie daran, dass die Welt den Mutigen gehört. Sie weiß, dass es immer eine Chance auf Erfolg gibt, aber ebenso, dass Träume zu Albträumen werden können. Desna wacht über Träumer und Reisende aller Art und lehrt, dass es besser ist, um Vergebung zu bitten als um Erlaubnis, und dass eine spontane Entscheidung oft nötig ist, um eine einzigartige Gelegenheit zu ergreifen.

Jene, die Desna anbeten, fordern keine Kämpfe heraus und gehen der Gefahr körperlicher Auseinandersetzungen bevorzugt aus dem Weg. Wenn ihnen allerdings keine Wahl bleibt oder ihr Fortgehen das Leid Unschuldiger bedeutet, versuchen sie, den Kampf so schnell wie möglich zu beenden. Dabei setzen sie nicht tödliche Mittel ein, wenn dies angemessen ist, halten sich andernfalls aber nicht zurück.

Auch wenn sie bereits seit Äonen existiert, haben sich Desna und ihre Religion seit der Zeit vor dem Intervall kaum verändert. Sie hat einen Palast innerhalb des Sterns Cynosure, einem Ort, von dem es heißt, er sei von allen Systemen, die das Sphärenlied verehren, gleich weit entfernt. Viele Gläubige Desnas tragen ein Sternmesser, dessen Form schon seit langer Zeit mit der Göttin in Verbindung gebracht wird. Abenteurer, Entdecker, Navigatoren, Raumfahrer und viele Mitglieder der Gesellschaft der Sternenkundschafter (siehe Seite 479) beten Desna an, ebenso wie Aspiranten, Seher und Solarier. Glücksspieler und Diebe bitten Desna um Glück, und wenige Reisende betreten Schiffe auf dem Weg zu weit entfernten Sternen ohne ein letztes geflüstertes Gebet an das Sphärenlied. Die Kirche Desnas ist nicht allzu straff organisiert, und auch wenn sich Schreine der Desna an fast jedem Ort finden, der von Raumreisenden besucht wird, gibt es nur wenige größere mit einem Klerus besetzte Tempel. Die meisten kommerziellen Raumschiffe bergen eine kleine Kapelle oder einen Schrein zu Desnas Ehren, die von ihren Passagieren besucht werden können, und viele private Schiffe tragen ein kleines Götterbild Desnas oder ihr Symbol.



DER VERSCHLINGER
Der Sternenfresser



CB Gott der Schwarzen Löcher, der Zerstörung und der Supernovas
Anbetungszentren: Akiton, Apostae, die Diaspora, Eox, Verces
Symbol: Ein Schwarzes Loch, oft mit Rot durchsetzt

ELORITU
Die Verborgene Wahrheit



N Gott der Geschichte, der Magie und der Geheimnisse
Anbetungszentren: Aucturn, Castrovel, Eox, *Idari*
Symbol: Ein leuchtender Ring aus magischen Runen

Vor Äonen entstand die Materielle Ebene innerhalb eines Sekundenbruchteils, und eines Tages wird sie ebenso plötzlich wieder enden, wenn die gesamte Schöpfung aufhört zu existieren. Manche glauben, der Verschlinger sei in demselben Augenblick der Schöpfung entstanden, oder auch, dass er vielleicht der Geist irgendeiner Wesenheit aus einem früheren Zyklus der Existenz ist. So oder so trachtet er danach, dieses unausweichliche Ende zu beschleunigen und die gesamte Ebene zunichte zu machen, alle Materie und alle Energie auszulöschen, bis nichts mehr übrig ist, nicht einmal der Verschlinger selbst. Jede Maschine, die kaputtgeht, jedes Lebewesen, das stirbt, jeder Stern, der zu einer Supernova wird, jedes Photon, das von einem Schwarzen Loch verschluckt wird, jede Galaxis, die erlischt – all dies und noch mehr wird dem Werk des Verschlingers zugeschrieben.

Der Verschlinger hat keinen Namen, keine Gestalt, kein Wesen. Er ist weniger ein Gott als vielmehr eine Urgewalt des Universums – eine Verkörperung böswilliger Entropie, die nichts weiter kümmert als die Tilgung der gesamten Realität. Er ist sich des bedeutungslosen Daseins des Lebens in all seinen unzähligen Formen nicht bewusst, man kann nicht mit ihm diskutieren, ihn verzögern oder aufhalten, und er ignoriert weitgehend das Flehen und die Gebete sogar seiner hingebungsvollsten Anbeter. Einige Kosmologen und Theologen postulieren, dass der Verschlinger, sobald er alles verschlungen hat und die sterbliche Welt endet, ein neues Universum anstelle des alten gebären wird. Doch die wahnsinnigen Kultisten, die den Sternenfresser als Gott verehren, erkennen dies als die albern hoffnungsvolle Lüge, die es ist. Es wird keine Wiedergeburt geben, keine zweite Schöpfung – nur die unermessliche Leere des Nichts.

Die Kirche des Verschlingers ist kaum organisiert und besitzt keine nennenswerte Führung, sondern besteht nur aus verstreuten, chaotischen Kulten, die aus Berserkern, Kannibalen, nihilistischen Intriganten, verdorbenen Plünderern und skrupellosen Solariern bestehen. Während viele der Gläubigen Jagd auf nahezu jedes empfindungsfähige Wesen machen, dem sie begegnen, und sich in Zerstörung und Chaos ergehen, sind manche Anhänger gerissene Planeschmiede, die sorgfältig Katastrophen herbeiführen und Unglücke auslösen, um die Menge an verlorenem Leben und an zerstörten Besitztümern und Ressourcen zu maximieren. Verschlingerkulte sind auf nahezu jeder zivilisierten Welt geächtet, aber verborgene Schreine finden sich auf abgelegenen Asteroiden und verlassenen Monden. Viele Kulte schließen sich zu zusammengewürfelten Schiffsflotillen zusammen, die alle angreifen und abschlachten, auf die sie in den Tiefen des Alls stoßen.

Auch wenn der Verschlinger durch einen einfachen schwarzen Punkt oder Wirbel dargestellt werden kann – die Darstellungen des letztendlichen Zusammenbruchs der Raumzeit – ist das häufigste Symbol die Blutakkretion: ein Schwarzes Loch mit einem roten Wirbel in seiner Akkretionsscheibe. Wenn das Ende der Welt letztendlich kommt, so glauben Verschlingerkultisten, wird die Raumzeit selbst das Blut der Götter weinen, bevor sie schließlich zu Nichts wird.

Mehr Informationen über die Religion findest du auf Seite 496.

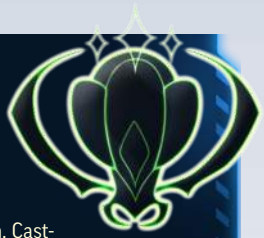
Eloritu ist eine geheimnisvolle Gottheit, die schon seit Jahrtausenden auf vielen unterschiedlichen Welten verehrt wird. Als sich die Spezies der Paktwelten zum ersten Mal ins All aufmachten, war Eloritus Verehrung schon weitverbreitet, und frühe Entdecker trafen in mehreren unterschiedlichen voneinander unabhängigen Kulturen gleichzeitig auf seine Religion. Eloritus Kirche lehrt, dass er von einem Ort namens Gemmenad stammt, aber ob dies ein Planet, ein Sternensystem oder irgendeine Art extraplanares Reich im Großen Jenseits ist, ist unbekannt. Manche glauben, dass Eloritu mit dem Intervall und dem Schicksal Golarions etwas zu tun gehabt haben muss, da beide zu den größten Geheimnissen des Universums zählen. Wenn das jedoch der Fall sein sollte, ist es nur ein weiteres Geheimnis, dass der Gott sorgfältig verborgen hält.

Eloritus Lehren besagen, dass Wissenschaft und Technologie zwar wundersame Dinge zu tun vermögen, sie aber durch die Grenzen der Physik doch beschränkt sind. Nur Magie kann diese Einschränkungen überwinden, und jene, die Magie einsetzen, um die Naturgesetze des Universums zu beugen und auszunutzen, besitzen eine Macht, von der andere nur träumen können. Dies bedeutet aber nicht, dass Eloritu der Technologie feindlich gesonnen wäre. Im Gegenteil, Magie und Technologie sind gleichermaßen Werkzeuge, die von sterblichen Völkern genutzt werden können, um die Mysterien des Universums zu ergründen. Aber während Technologie im Allgemeinen dazu entworfen wurde, so intuitiv und benutzerfreundlich zu sein wie nur möglich, sind magische Praktiken oftmals vorsätzlich obskur und erfordern Einsatz, Ausbildung und Meisterschaft über Geheimnisse, die über zahllose Generationen weitergegeben wurden. Eloritu glaubt, dass die Geschichte zugleich die Erzählung der Vergangenheit und ein Ratgeber für die Zukunft ist, und er lehrt, dass jene, die die Geschichte missachten, dazu verdammt sind, sie zu wiederholen.

Daher ist es wenig überraschend, dass viele Aspiranten und Technomagier Eloritu als den Gott der Magie verehren, gemeinsam mit Historikern, Kasathas und Xenoarchäologen, die danach streben, die Vergangenheit zu verstehen. Viele Priester und Anhänger Eloritus sind Sternenkundschafter, da ihre Arbeit immer das Versprechen birgt, neue Geheimnisse zu entdecken. Eloritus Tempel beherbergen Akademien für magische Studien und Forschung, aber sie sind oft auf irgendeine Weise getarnt oder verborgen. Dadurch müssen diejenigen, die die Wege der Verborgenen Wahrheit zu studieren suchen, sich anstrengen, um das Wissen zu finden, nach dem sie streben.

Eines von Eloritus offensichtlichsten Mysterien ist das seines heiligen Symbols: ein Ring aus sechs seltsamen magischen Runen. Die Laschuntas hatten eine dieser Runen bereits seit Jahrtausenden bei ihrer Magie verwendet, aber erst als die Kasathas mit Kenntnis einer weiteren Rune erschienen, wurde es offensichtlich, dass es hier um etwas Größeres ging. Heute ist es den Paktwelten gelungen, vier von Eloritus sechs heiligen Runen zu identifizieren, und alle stehen in Verbindung mit magischen Traditionen verschiedener Völker. Welche seltsamen Kulturen die verbliebenen zwei verstehen könnten – oder welche Geheimnisse sich offenbaren mögen, wenn alle sechs miteinander vereint werden – ist reine Spekulation.

HYLAX
Die Ewige Königin



RG Göttin der Diplomatie, des Erstkontakts, der Freundschaft und des Friedens
Anbetungszentren: Station Absalom, Castrovel, N'schak (Liavara), Verces
Symbol: Ein mit Sternen gekrönter Schirrenkopf

IBRA
Das Unergründliche



N Gott der Himmelskörper, des Kosmos und der Geheimnisse des Universums
Anbetungszentren: *Idari*, Liavara, Verces
Symbol: Ein Kreis und Pfeil, die eine Sternenkonstellation enthalten

Bevor der Schwarm zu dem monolithischen Schwarmbewusstsein der Zerstörung wurde, das er heute ist, folgten seine Mitglieder einer Göttin namens Hylax. Die Schirren glauben, dass Hylax die erste ihrer Spezies war – eine sterbliche Königin, die in den Götterstand aufstieg, um für alle Zeit über ihre Nachkommen zu wachen. Doch als der Schwarm Individualität durch die Kollektivität des Schwarmstocks ersetzte, gab er auch Hylax auf. Hylax respektierte die Entscheidung des Schwarms und entschloss, sich nicht in seine Entwicklung einzumischen, sondern wandte ihre Aufmerksamkeit anderen empfindsamen insektoiden Spezies in der Galaxis zu. Sie hoffte jedoch immer, dass ihre Kinder dereinst wieder zu ihr zurückkehren würden. Schließlich wurde die Geduld der Ewigen Königin belohnt, als die Schirren mit dem Schwarmbewusstsein brachen, wieder zu Individuen wurden und ihre ursprüngliche Schutzgöttin wiederentdeckten.

Hylax weiß, dass Frieden ein besserer Zustand ist als Krieg, und dass Freundschaft lohnenswerter ist als Feindschaft. Sie lehrt ihre Anhänger, stets Diplomatie anzuwenden, wenn sie mit anderen verkehren, immer nach Gemeinschaft und Harmonie zu streben und jederzeit nach Verbündeten statt nach Eroberung zu suchen. Allerdings erkennt Hylax auch, dass Diplomatie manchmal versagt und dass die Friedfertigen manchmal die Unschuldigen verteidigen müssen. Es ist nichts Falsches daran, beim Streben nach Frieden zu scheitern – das moralische Gebot ist lediglich, den Versuch zu unternehmen, egal wie schwer oder geschmacklos es auch wirken mag.

Die intelligenten Gliederfüßler des Liavara-Mondes N'schak beten Hylax schon seit der Zeit vor dem Intervall an. Sie glauben, dass ihre Anführer die sterblichen Verkörperungen der Ewigen Königin sind, und streben danach, ihre Zivilisation gemäß ihren Lehren aufzubauen. Seit der Ankunft der Schirren hat sich ihr Glaube jedoch über die gesamten Paktwelten verbreitet. Schirren stellen die Mehrheit unter den Anhängern Hylax' dicht gefolgt von den Formianern, den Haan und anderen insektoiden Völkern, aber Diplomaten, Gesandte, Schlichter, Vermittler und Friedenshüter aller Spezies verehren Hylax ebenfalls. Priester der Hylax dienen oft auf Raumschiffen auf interstellaren Erkundungsmissionen, wo sie als Erstkontaktspezialisten dienen, sollten ihre Mannschaften auf neue außerirdische Spezies treffen. Hylax' bienenstockartige Tempel können überall dort gefunden werden, wo Spezies verschiedener Welten aufeinandertreffen, und sie alle sind dort unter dem Schirm der Freundschaft und Harmonie willkommen.

Hylax ist zwar traditionell eine Göttin der Insektenwesen, doch sie ist paradoxerweise von Individualismus angetan und ermutigt ihre Anhänger dazu, einerseits die Stärke der Gemeinschaft zu suchen, aber zugleich ihren individuellen Wert zu erkennen und zu akzeptieren. Unterschiede hinsichtlich der Doktrinen und Traditionen ihrer Jünger sind nur natürlich, und auch wenn die Ewige Königin von N'schak als die oberste Hohepriesterin ihrer wabenbewohnenden Anhänger dient, werden die Schirren dazu ermutigt, eine eher persönliche Verbindung zum Göttlichen zu suchen.

Das Universum ist ein unermesslich weiter Ort voller Wunder. Ibra ist ein Gott dieser Wunder – entfernte Galaxien, dunstige Nebel, all die Welten, die sich um zahllose Sonnen drehen, und die Leere, die sich zwischen alledem erstreckt. Die Wissenschaft kann all das und noch mehr erklären, aber die Pracht des Kosmos kennt keine Grenzen, und es gibt immer neue Wunder und Mysterien, die darauf warten, entdeckt, erforscht und erklärt zu werden. Ibra selbst ist eines dieser kosmischen Enigmen. Es hat weder ein Geschlecht noch eine definierte körperliche Gestalt, und es ist unklar, ob Ibra eine Gottheit ist, die einfach entstand, als das Universum geboren wurde, irgendeine vorbildhafte Wesenheit, die in den Stand eines Gottes aufstieg, oder eine Personifizierung des Kosmos selbst.

Ibras Anhänger glauben, dass man Wahrheit, Klarheit und Sinn in der Schönheit des Kosmos finden kann, aber es liegt an jedem Einzelnen, die Geheimnisse des Universums zu entschlüsseln, um diese Belohnungen zu finden. Es ist nicht Ibras Aufgabe, die Antworten auf die großen Fragen der Schöpfung zu enthüllen, und das Unergründliche belohnt jene, die die Grenzen des Wissens und der Wissenschaft ausdehnen, um das Universum zu erforschen und seine Wunder ans Licht zu bringen. In Ibras Weltbild gibt es weder Gesetz noch Chaos, weder Gut noch Böse: Es existieren allein die Fragen, die durch das strahlende Licht eines neugeborenen Sterns, durch den wunderschönen Reigen der Himmelskörper und die perfekte Einsamkeit des durch die Dunkelheit treibenden Kometen aufgeworfen werden. Und dabei ist nicht wichtig, ob die Antworten auf diese Fragen jemals entdeckt werden.

Astronomen, Astrophysiker, Kosmologen, Mathematiker und interstellare Entdecker verehrten Ibra als ihre Schutzgottheit, und viele Aspiranten und Solarier dienen als Priester des Unergründlichen. Ibras Tempel sind viel häufiger im All zu finden als auf Planetenoberflächen, und sie enthalten stets Oberservatorien, in denen Gläubige den Kosmos studieren und ihre Beobachtungen und Hypothesen niederschreiben können, und manche davon sind sogar direkt dem Vakuum ausgesetzt. Niemand in den Paktwelten weiß, welche Spezies Ibra zuerst als Gott verehrte, da die ältesten entdeckten Zeugnisse zu Ehren der Gottheit allesamt gewaltige Tempelanlagen auf ansonsten unbewohnten Welten waren, darunter auch der winzige Bretheda-Mond Chamari.

Ibras heiliges Symbol ist ebenso rätselhaft wie der Gott selbst. Die goldene Form, die an den ältesten Tempeln gefunden wurde, wird oft für ein Auge, einen Kompass oder vielleicht auch einen Planeten gehalten, mit einem Pfeil, der die Gläubigen immer weiter ins Unbekannte führt. Offensichtlicher ist die Konstellation aus sechs Sternen innerhalb des Symbols, aber auch diese wirft unzählige Fragen auf. Was ist diese Konstellation – eine Anordnung, die von keiner bekannten Welt aus wiederzuerkennen ist – und was markiert sie? Was ist die Bedeutung der winzigen, geringeren Sterne des Symbols? Manche Ibran-Priester widmen ihr Leben der Erforschung neuer Welten auf der Suche nach dem dazu passenden Sichtwinkel, und ein weitverbreitetes Gerücht behauptet, dass die Konstellation nur von Golarion aus zu sehen und das Symbol der Schlüssel dazu ist, den Planeten wiederzufinden.



IOMEDAE
Der Geist Golarions



RG Göttin des Ehrenhaften Kampfes, der Menschheit, der Gerechtigkeit und der Tapferkeit
Anbetungszentren: Station Absalom, Akiton, Triaxus, das Veskarium
Symbol: Ein Langschwert, umgeben von Sonnenfeuer

Als sterblicher Mensch auf Golarion geboren, stieg Iomedae Jahrhunderte vor dem Intervall zur Göttin auf, und als die Menschheit den Planeten ihrer Geburt verließ, nahm sie ihren Glauben an Iomedae mit sich. Mit Golarions Verschwinden gewann Iomedaes Verbindung zu jener Welt an Bedeutung, und sie wurde zum Geist Golarions, der Schutzgöttin der Menschheit. Iomedae ist eine gerechte Ritterin, furchtlos in der Schlacht, und eine Missionarin und Kreuzfahrerin im Namen der milden Herrschaft des Guten. Sie verkörpert Ruhm, Ehre, Gerechtigkeit, Stärke und Tapferkeit und fürchtet sich nicht davor, das Schwert gegen die größten Übel zu richten, die der Menschheit und den Paktwelten gegenüberstehen.

Iomedae ist gleichsam erbittert kämpferisch, weise und gütig, und sie nötigt jeder Gottheit Respekt ab, die mit ihr zu tun hat. Sie erwartet von ihren sterblichen Dienern, dass sie sich in ihrem Umgang miteinander höflich verhalten. Ihr Anliegen ist Gerechtigkeit für alle, ehrenhaftes Verhalten jedes Individuums und Tapferkeit in der Schlacht, egal wie die Lage aussehen mag. Iomedae lehrt, dass es besser ist, Übeltäter dazu zu bringen, ihre Waffen in ehrenhafterKapitulation niederzulegen, als sie niederzustrecken, aber sie billigt es, dass ihre Anhänger einen unerbittlichen Krieg gegen jene führen, die sich nicht vom Dienst für das Böse abhalten lassen.

Die Anhängerschaft des Geists Golarions als Schutzgöttin der Menschheit besteht zum größten Teil aus Menschen, aber auch viele Vesken und Kasathas werden von ihrem Kodex des ehrwürdigen Kampfes angezogen. Der übliche Anhänger Iomedaes ist eine vernünftige, hart arbeitende Person, hilfsbereit gegenüber anderen und bereit, Hilfe anzunehmen, wenn sie angeboten wird. Kreuzfahrer, Gesandte, Solarier und Soldaten beten allesamt Iomedae an, und viele tragen Versionen der bevorzugten Waffe der Göttin, des Langschwerts, in den Kampf. Ihre Priester kämpfen gegen Unterdrückung und trachten danach, das Universum zum Besseren umzugestalten, wenn es sein muss mit dem Schwert. Iomedaes Kirche finanziert mehrere Ritterorden, allen voran die Ritter Golarions (siehe Seite 478), die die Paktwelten und weiter entfernt gelegene Sternensysteme patrouillieren, auf denen sich Menschen niedergelassen haben, und in ihrem mächtigen Kathedralenschiffen unermüdlich wider das Böse streiten.

Dort, wo ihre Gefolgsleute auf anderen Planeten, Monden und größeren Asteroiden Außenposten ihrer Religion gründen, errichten sie große Tempel, in denen sie ihren Namen lobpreisen. Diese Gebäude sind oft dem Stil der antiken golarischen Kirchen nachempfunden, mit ausladenden Springbrunnen, hoch aufragenden Spitzbögen und Mauern, die wie weiß getünchter Stein wirken. Trotz ihrer äußeren Erscheinung mangelt es diesen Bauwerken jedoch nicht an modernen technischen Einrichtungen, denn Ritter auf Kreuzfahrt nutzen sie gelegentlich als Übungsgelände, Erholungsorte und vorübergehende Wohnräume.

LAO SCHU PO
Großmutter Ratte



NB Göttin der Assassinen, Ratten, Spione und Diebe
Anbetungszentren: Station Absalom, Akiton, die Diaspora
Symbol: Eine eingerollte, ausgemergelte Ratte

Der Legende nach war Lao Schu Po vor langer Zeit eine einfache Ratte, die durch die Schatten schleichte. Nachdem sie jedoch an der Leiche eines toten Gottes genagt hatte, nahm sie einen Teil der göttlichen Macht dieser Gottheit in sich auf und wurde so selbst zur Göttin. Ursprünglich war sie eine Göttin der Nacht, doch mittlerweile hat Lao Schu Po ihre Aufmerksamkeit auf jene gerichtet, die im Schutz der Dunkelheit auf Jagd gehen. Sie ist der vergiftete Kelch, der Dolch aus dem Hinterhalt und der Raumschiffenergiekern, der sabotiert wurde, um zu explodieren. Immerzu hält sie ihre Augen und Ohren offen, lauert auf einen unachtsamen Moment oder ein leichtsinnig ausgesprochenes Wort, das ein Geheimnis preisgeben könnte, das sie später zu ihrem Vorteil ausnutzen könnte.

Lao Schu Po erinnert sich ihrer bescheidenen Herkunft, und sie lehrt, dass jene, die nichts haben, alles tun sollen, was sie können, um zu überleben, egal ob Mord, Sabotage oder Diebstahl. Das Universum schenkt einem nichts, und es liegt an jedem selbst, sich das zu nehmen, was man braucht oder will, und es eifersüchtig zu hüten. Manchmal ist es ratsam, sich mit anderen zusammenzutun, zum Schutz und um von gemeinsamer Stärke zu profitieren, aber letztendlich kann man sich immer nur auf sich selbst verlassen. Verrat und Lügen wird es immer geben, und der Schlüssel ist es, andere zu belügen und zu verraten, bevor sie es tun.

Attentäter, Schmuggler, Spione, Diebe und all jene, die ihre Aktivitäten unter dem Mantel der Dunkelheit zu verbergen und dem Auge der Behörden zu entgehen wünschen, beten Lao Schu Po an. Sie ist allgemein als Schutzpatronin des Volks der Ysokis bekannt, aber die meisten Angehörigen des Rattenvolks beten nur zu Großmutter Ratte, um sie zu besänftigen und ihrem Blick zu entgehen, statt ihre Werte anzunehmen. Dennoch sind die meisten ihrer Priester Ysokis, und sie nutzen ihre Allgegenwart, um für ihre Glaubensgemeinschaften Kontakte zur Unterwelt zu knüpfen. Lao Schu Pos Tempel und Schreine sind selten, stets klein und unscheinbar und oft genau unter jedermanns Nase verborgen – eine Hinterhofapotheke, in der Gifte verkauft werden, eine dunkle Kammer in einer Drogenhöhle, eine ungenutzte Ecke in der Abfallbeseitigungsebene einer Raumstation oder ein enges Gewirr aus Wartungstunneln direkt unterhalb der Straßen eines geschäftigen Marktplatzes.

Viele Gesellschaften vernichten Kulte der Lao Schu Po und merzen sie aus, was den ungezieferartigen Ruf der Religion nur noch weiter stärkt. Dennoch gibt es immer einige Mächtige, die die Fähigkeit ihrer Anhänger schätzen, Ergebnisse zu erzielen. Einem ihrer Anhänger – die sich selbst als „Enkel“ bezeichnen – vollkommen zu vertrauen, ist töricht, aber Großmutter Ratte hat keine Schwierigkeiten damit, wenn ihre Gefolgsleute einem Auftraggeber oder einer Sache treu sind, solange es ihren Zwecken nützt. Einige der aufrechtesten Regierungen beschäftigen im Geheimen Spione und Assassinen Lao Schu Pos, während Konzerne ihnen für Industriespionage hübsche Summen zahlen. In einigen Gebieten können sie sogar ganz offen operieren – es ist schwer, jemanden zu verunglimpfen, der gegnerische Kriegsschiffe sabotiert oder Geiseln aus einer gesicherten Anlage befreit, egal welche Gründe er dafür auch haben mag.

NYARLATHOTEP
Das Kriechende Chaos



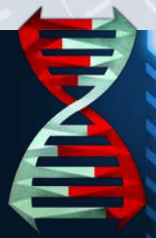
CB Äußerer Gott der Verschwörungen, der gefährlichen Geheimnisse und der verbotenen Magie
Anbetungszentrum: Aucturn
Symbol: Ein umgedrehtes schwarzes Ankh

Von Nyarlathotep heißt es, er habe tausend verschiedene Gestalten. Er ist einer der Äußeren Götter (siehe Seite 493), unglaublich alte Wesenheiten, deren Existenz angeblich noch weiter zurückreicht als die Geburt der anderen Götter – und der Zeit selbst. Nyarlathotep ist unter den Äußeren Göttern ungewöhnlich, da er es genießt, persönlich mit den sterblichen Völkern zu spielen und Zwietracht unter ihnen zu säen, statt es seinen Kultisten zu überlassen. Gelehrte der Äußeren Götter und des Dunklen Firmaments – der dunklen Leere zwischen Galaxien oder mysteriösen Flecken des Nichts innerhalb einer Galaxis, wo solche Wesen angeblich am stärksten sind – glauben, dass Nyarlathotep selbst die größte Kraft ist, die die zahllosen Welten für die vernichtende Rückkehr der alles verschlingenden Großen Alten vorbereitet, indem er Ereignisse in bestimmte subtile Richtungen mit verschiedenen apokalyptischen Enden lenkt. Es heißt, man könne Nyarlathoteps Einfluss in jedem großen Verhängnis oder Unglück erkennen, wenn man nur genau genug hinsieht, und dass er am Untergang ganzer Zivilisationen beteiligt gewesen sei.

Jede von Nyarlathoteps Gestalten steht mit ihrem jeweiligen Kult in Verbindung, aber die Inkarnation, die den meisten Spezies der Paktwelten bekannt ist, ist der Leere Reisende. Auf den ersten Blick erscheint er als eine humanoide Gestalt in einem Raumanzug, die in keinem Raumhafen auffallen würde, aber bei genauerem Hinsehen zeigt sich, dass der leere Helm weder Kopf noch Gesicht birgt und dass der Anzug gefüllt ist mit einer formlosen Masse aus sich windenden Tentakeln. Andere bekannte Manifestationen umfassen den Schwarzen Pharao (ein humanoides Wesen mit Verbindungen zu der antiken golarischen Zivilisation Osirion aus der Zeit vor dem Intervall) und den Jäger in der Finsternis (eine fledermausartige Wesenheit mit einem brennenden, dreilidrigen Auge). In jeder seiner Gestalten trachtet das Kriechende Chaos danach, den Status Quo umzustürzen und die sterblichen Völker von den Türmen ihrer Errungenschaften zu schleudern. Als eine Gottheit der Verschwörungen und gefährlichen Geheimnisse führt Nyarlathotep den Tod von Königen, Präsidenten und Reformern herbei, um die Zivilisation in Anarchie zu stürzen.

Nyarlathoteps Jünger glauben, dass er der Äußere Gott ist, der die Verehrung aller Großen Alten verbindet, und folgen ihm als demjenigen, der die Tore zum gleichgültigen Licht der Sterne öffnen wird. Gelehrte des Okkulten, irre Kultisten und jene, die nach unterdrücktem Wissen oder den verbotenen Geheimnissen vergessener Magie suchen, könnten dem Kriechenden Chaos huldigen, ebenso Serienmörder, gewalttätige Revolutionäre und jeder, der nach der Vernichtung von Gesellschaftssystemen trachtet und sich nicht um den Preis schert. Geheime Tempel zu Ehren Nyarlathoteps sind überall über die Paktwelten verstreut, aber das Zentrum seiner Verehrung liegt auf Aucturn, der Heimat der berüchtigten Pyramide des Schwarzen Pharao. Manch einer flüstert sogar, dass Cassai der König, der rätselhafte Herrscher über Aucturn (siehe Seite 460), vielleicht ein Herold oder Avatar Nyarlathoteps sein könnte.

ORAS
Agent der Veränderung



CN Gott der Anpassung, Evolution und natürlichen Selektion
Anbetungszentren: Bretheda, Castrovel, Liavara
Symbol: Eine Doppelhelix

Die Galaxis ist von einer unermesslichen Anzahl komplexer Lebensformen erfüllt, einige empfindungsfähig, andere nicht, aber die meisten dieser Spezies entwickelten sich über zahllose Generationen aus einfachen Organismen zu ihrem gegenwärtigen Zustand. Alles Leben durchläuft Veränderungen, ob durch Gendrift, Mutation, natürliche Selektion oder direkte Manipulation. Sind diese Veränderungen lebensfähig und erfolgreich, dann florieren die neuen Wesen; falls nicht, sterben sie aus. Dies ist der Verlauf der Evolution, und Oras verkörpert diesen komplizierten Vorgang, von der kleinsten Genmutation bis hin zum Aussterben einer gesamten Ökosphäre. Oras selbst ist das Produkt dieses Prozesses, denn er entwickelte sich von einem einfachen Organismus zu einem unvorstellbar hochentwickelten Gott der Veränderung.

Die Evolution ist jedoch alles andere als ein zufälliger Vorgang. Sie ereignet sich als Reaktion auf Umweltfaktoren, und Oras lehrt, dass Lebensformen ihre eigenen Umweltfaktoren erschaffen können, um ihre Evolution zu beeinflussen. Oras' Anhänger glauben, dass Anpassung und Evolution natürliche Reaktionen auf jeden Reiz sind, ob nun schädlich oder vorteilhaft. Der einzige Weg, um die Existenz wirklich zu erleben, ist es, sich ständig zu verändern, neue Horizonte zu erforschen und das eigene Selbst absichtlich umzugestalten – geistig, körperlich und spirituell –, um für jeden Konflikt gewappnet zu sein. Einige werden unausweichlich bei der Anpassung scheitern und vergehen, aber andere werden überleben, um ihre Gene und Merkmale an zukünftige Generationen weiterzugeben, und das Leben als Ganzes wird durch diesen Prozess gestärkt.

Biotechniker und Wissenschaftler huldigen Oras bei ihrer Arbeit in Laboratorien oder in der freien Natur, um den Vorgang der Evolution und der Veränderung voranzutreiben, und viele Xenodruiden dienen dem Gott als Priester. Auch wenn die meisten Leute rein biologische Vorgänge mit Oras verbinden, haben die Verbesserten zunehmende Überschneidungen mit den Gläubigen des Oras, da sie danach trachten, sich selbst mittels Technologie zu verbessern. Auch viele Xenohüter vermischen Oras und den Grünen Glauben bei dem Versuch, neue, robustere und nachhaltigere Systeme zu kreieren oder ihren eigenen ökologischen Fußabdruck zu verkleinern. Darüber hinaus können Oras' Ideale auch über das Reich des Körpers hinaus angewandt werden, und Völker aller Berufe schätzen den Ethos der Anpassungsfähigkeit, ob kluge Politiker, unerschütterliche Mönche oder Militärbefehlshaber auf chaotischen Schlachtfeldern.

Oras' Anbetung hat ihr Zentrum auf den Gasriesen Bretheda und Liavara, deren Ureinwohner vor langer Zeit die bewusste Kontrolle über ihre körperlichen Gestalten erlangten, aber die Religion ist auch unter den Wissenschaftlern Castrovels sehr präsent. Oras verfügt nur über wenige Tempel, denn seine Anhänger glauben, dass das Studium des Werks ihres Gottes in einer Petrischale oder in der Gesellschaft einen näher an den Agenten der Veränderung heranbringt als jedes künstliche Bauwerk. Diejenigen Tempel, die es gibt, sind häufig zum Teil biologisch und ständigen Veränderungen unterworfen.



PHARASMA
Die Herrin der Gräber



N Göttin der Geburt, des Todes, des Schicksals und der Prophezeihung
Anbetungszentren: Station Absalom, Apostae, Eox
Symbol: Eine kometenartige Spirale aus Energie

Als Göttin der Geburt, des Todes und des Schicksals wartet Pharasma auf alle Sterblichen, wenn sie dahinscheiden. Ihr Reich, der Beinacker, liegt auf der Spitze eines unmöglich hohen Turms, der über der Stadtebene der Axis aufragt und ist der endgültige Bestimmungsort des Flusses der Seelen, des metaphysischen Stroms, der die Seelen der toten Sterblichen in ihr Reich trägt, wo sie gerichtet und anschließend einem Nachleben in den Äußeren Ebenen zugeteilt werden.

Die Gläubigen sagen, dass Pharasma jede lebende Kreatur im Universum begleitet, vom Augenblick ihrer Geburt bis zum Moment ihres Todes. Sie sieht alle möglichen Entscheidungen in jedem Moment eines Sterblichen und auch ihre langfristigen Nachwirkungen. Und wenn diese Kreatur unausweichlich stirbt und vor sie tritt, um ihr Urteil zu empfangen, nutzen sie und ihre Armee aus Seelenbegleitern dieses Wissen, um die Seelen zu ihrer Belohnung oder ihrer Strafe zu schicken, die sie sich im Laufe ihres Lebens verdient haben. Niemand entgeht lange ihren Entscheidungen, und sogar die Götter werden von der Herrin der Gräber gerichtet, wenn ihr Leben endet.

Pharasma wacht streng über Leben und Tod, entscheidet gemäß dem Charakter der Sterblichen über ihr Nachleben, aber ohne persönliches Interesse an Sünde oder Rechtschaffenheit. Obwohl sie die Göttin des Todes ist, stört sie sich nicht an magischer Heilung, nicht einmal an Wiederbelebung, da sie die Fäden des Schicksals lesen kann und den Unterschied zwischen dem wahren Tod eines Sterblichen und einem vorübergehenden Zustand des Nichtseins kennt. Allerdings sieht sie die Untoten als eine Entweihung des Andenkens der Erinnerung des Fleisches und als Korrumpierung des Wegs einer Seele zu ihrem Gericht. Daher weist sie ihre Anhänger an, solche Abscheulichkeiten zu vernichten, wo immer sie zu finden sind. Mit jenen, die solche Monstrositäten erschaffen, soll ebenso verfahren werden.

Jede Spezies, die lebt und stirbt, verehrt Pharasma bis zu einem gewissen Grad, auch wenn viele es unter anderem Namen oder auf unterschiedliche Weise tun, die den Völkern der Paktwelten so nicht bekannt sind. Ihre ergebensten Anhänger stammen aus den Rängen von Sehern, erwartenden Eltern, Bestattern und jenen, die Jagd auf die Untoten machen. Passend zu ihrer Objektivität nehmen Angehörige ihrer Kirche eine neutrale Haltung gegenüber Politik und anderen weltlichen Belangen ein. Der Großteil von Pharasmas Priestern in den Paktwelten sind Adepten, arbeiten als Heiler, Ammen und Propheten, doch auch unter den Kriegern einiger Gesellschaften ist sie beliebt. Alle Priester Pharasmas sind wohlbewandert in den Begräbnisriten und -praktiken zumindest ihrer eigenen Kultur, und viele versuchen, so viele Riten zu erlernen wie nur möglich, um sich einer größeren Vielfalt an Leuten annehmen zu können. Sogar der einfachste Friedhof ist ein Schrein zu Ehren der Herrin der Gräber, aber die Tempel Pharasmas in den Paktwelten gehen meist auf ein früheres Zeitalter zurück. Sie haben das Erscheinungsbild prachtvoller gotischer Kathedralen, wenn es die Umstände gestatten, und befinden sich häufig in der Nähe eines Krematoriums, Friedhofs oder eines anderen Ruheorts der Toten.

SARENRAE
Die Dämmerblume



NG Göttin der Heilung, der Erlösung und der Sonne
Anbetungszentren: Aballon, Station Absalom, die Sonne, Verces
Symbol: Ein Engel mit brennenden Schwingen

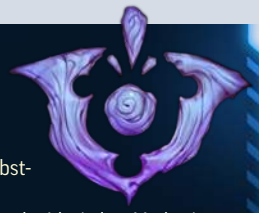
Vor vielen Zeitaltern war Sarenrae ein Engel, der das Licht der Sonne nach Golarion und zu seinen Geschwisterwelten brachte, und mit ihm Wahrheit und Aufrichtigkeit. Sie kämpfte gegen üble Wesen, die danach trachteten, die neugeborenen Planeten in ewige Dunkelheit zu stürzen, und war siegreich – doch einige derjenigen, die sich dem Bösen zugewandt hatten, sahen ihre eigene Bosheit, offengelegt durch Sarenraes Herrlichkeit, und durch ihre Reue wurde ihnen vergeben. Sarenrae ist gütig und liebevoll – eine Gestalt der Heilung, des Beistands und des Lichts. Doch bei all ihrem Mitgefühl ist Sarenrae auch eine gewaltige Kraft wider das Böse und zerschmettert die Unverbesserlichen ohne Gnade.

Sarenrae wird allgemein als die Göttin der Sonne der Paktwelten angesehen, die ihre Anhänger ihr zu Ehren manchmal auch den Stern der Dämmerblume nennen, aber sie bezieht ihre Kräfte von Sonnen überall im Universum. Sie ist eine Gottheit der grenzenlosen Liebe – eine fürsorgliche Mutter, Schwester und Hüterin all jener in Not. Sie erfreut sich daran, die Kranken zu heilen, die Gefallenen wieder aufzurichten und die dunkelsten Herzen und Welten mit leitendem Licht zu erleuchten. Sarenrae wischt Beleidigungen beiseite, aber beantwortet Gewalt und Raub wider die Unschuldigen mit reinigendem Feuer und sengendem Licht. Die uralte und zeitlose Sarenrae steht furchtlos den Wogen der Dunkelheit entgegen. Sie birgt das Versprechen, dass der Morgen immer kommen wird, und wenn er dies tut, werden Hoffnung, Güte und Wahrheit triumphieren.

Die Gläubigen der Dämmerblume entstammen allen Gesellschaftsschichten: alltägliche Leute, die sich am Licht der Sonne erfreuen, Trost finden in Liebe und Mitgefühl und innig an Erlösung und rechtschaffene Taten glauben. Auch wenn die Menschen Sarenrae oft als „ihre“ Göttin beschreiben, ist die Sonnenanbetung in allen Gesellschaften verbreitet, die sich auf das Licht der Sonne als Energie- und Nahrungsquelle verlassen. Daher haben die meisten Kulturen innerhalb der Paktwelten und jenseits davon zumindest zu bestimmten Zeiten Sarenrae angebetet. Nach den Menschen sind die Schirren vermutlich das Volk, das es am stärksten zum Glauben an Sarenrae und ihre Botschaft der Erlösung und Empathie zieht. Viele ihrer Priester sind Gesandte, Aspiranten, Solarier oder Soldaten – jene, die sich für Frieden und Güte aussprechen, bis sie zur Tat schreiten, wenn das Böse nicht mehr erlöst werden kann. Wenn möglich sind Sarenraes Tempel zum Himmel hin offen, aber sie alle haben zumindest ein Fenster oder ein Oberlicht, wo die Gläubigen im natürlichen Licht der Sonne baden können.

In den Paktwelten liegt das spirituelle Herz von Sarenraes Kirche innerhalb der Sonne selbst, in der zentralen Stadt Morgenufer im Brennenden Archipel. Viele Sareniten der Paktwelten verspüren den instinktiven Drang, auf Pilgerfahrt zu dieser heiligen Stätte zu gehen, auch wenn ihr Glaube oft vor allem individualistisch ist. Dabei dient die Kirche als Organisator und Ausbildungsorgan für Priester und Anhänger, die sich dann in die Galaxis aufmachen, um das Werk der Göttin zu tun.

TALAVET
Die Geschichtenerzählerin



RN Göttin der Gemeinschaft, Selbstständigkeit und Tradition
Anbetungszentren: Akiton, Bretheda, *Idari*, das Veskarium
Symbol: Ein uraltes kasathisches Siegel der Gemeinschaft

TRIUNE
Der Allcode



N Gott der Künstlichen Intelligenz, der Computer und des Drift
Anbetungszentren: Aballon, Station Absalom, Verces
Symbol: Drei ineinander verschränkte Kreise aus Computercode

Die Kasathas sind ein tief in Gebräuchen, Geschichte und Traditionen verwurzeltes Volk, und ihre Gottheit Talavet ist nicht anders.

In den vergangenen Zeitaltern haben kasathische Geschichtenerzähler ihre Klans um das Feuer herum versammelt und sie die Geschichten ihrer Vergangenheit, die Traditionen ihres Klans und die Geschichte ihres Volkes gelehrt. Die Legenden besagen, dass diese ersten Geschichten anfingen, Gestalt anzunehmen, als sie dies taten. Die Vermischung von Ideen und die fundamentale Magie in Sprache und Kommunikation hauchte ihnen Leben und Bewusstsein ein. Und so wurde Talavet geboren – nicht nur eine Geschichtenerzählerin, sondern die Erzählung selbst, eine Gottheit, welche alle Geschichten und Legenden des kasathischen Volkes verkörpert. Sie ist das Gedächtnis der Gemeinschaft, ein Abbild der Verbindungen zwischen den Kasathas – und bis zu einem gewissen Grad allen Völkern – und ihrer angestammten Heimat.

Talavet lehrt, dass Tradition das wichtigste Glied in der Kette der Geschichte ist, welche eine Gemeinschaft zusammenhält, und dass uralte Legenden, Mythen und Erzählungen das Fundament einer geordneten Gesellschaft bilden. Selbstredend war das Intervall ein schwerer Schlag für ihre Kirche. Viele sehen es als eine Art der göttlichen Strafe an, doch in den darauffolgenden Jahrhunderten hat sich ihre zerbrochene Glaubensgemeinschaft wieder zusammengefügt. Sie fühlen sich erstarkt, da sie die Periode überlebt haben, die sie heute die Zeit der Stille nennen. Ihre Anhänger glauben daran, dass das Teilen von Weisheit dem Wohl aller dient und die Vergangenheit als Ratgeber für Gegenwart und Zukunft dient. Aber besonders vor dem Hintergrund des Intervalls wissen sie, dass es Zeiten gibt, in denen die Aufzeichnungen versagen und man sich nicht auf die Hilfe der Gemeinschaft verlassen kann. Aus diesem Grund muss man lernen, sich selbst und seinen persönlichen Traditionen zu vertrauen, ganz so, wie ein junger Kasatha die Härtung durchlaufen muss, um sich selbst zu finden und zum Erwachsenen zu werden.

Daher überrascht es nicht, dass die Kasathas den Großteil von Talavets Gläubigen und Priestern darstellen, aber die Religion der Geschichtenerzählerin hat auch viele Anhänger unter den Schirren und Ysokis gefunden. Auch diese unterhalten enge Familien- und Gemeinschaftsbindungen. Die Vesken wiederum stimmen mit dem Fokus der Göttin auf Tradition und Eigenständigkeit überein. Durch dieselben Dogmen zieht es Gesandte und Agenten zu Talavets Kirche, ebenso wie Solarier, die Erben der uralten kasathischen Philosophie des Zyklus. Talavets Tempel entsprechen im Allgemeinen dem kulturellen Stil der Glaubensgemeinschaften, die dort beten, aber sogar ein einfacher Herd kann als Schrein zu Ehren der Geschichtenerzählerin dienen. Richtige Kirchen umfassen meist einen Herd mit einer Flamme, die stets am Brennen gehalten wird, und rote Beleuchtung als Erinnerung an den ursprünglichen kasathischen Heimatstern.

Auch wenn Talavets Kirche allgemein gelassen ist und gerne mit Angehörigen anderer Religionen zusammenarbeitet – denn sogar die grausamsten Religionen können ihrem Volk als Anker dienen –, haben sie eine lange Fehde mit der Kirche des Nyarlathotep, aufgrund ihrer Abneigung gegenüber der Art, wie seine Gläubigen Erzählungen zu tödlichen Geheimnissen und Verschwörungen verzerren.

Die robotischen Bewohner von Aballon haben Jahrhunderte daran gearbeitet, das enorme, stadtgroße Neuralnetzwerk mit Namen Epoch zu konstruieren und zu warten, und dies aus einem einzigen Grund: um einen Gott zu erschaffen. Diese Maschinen sollten schließlich Erfolg haben, aber nicht auf die Weise, die sie beabsichtigt hatten.

Als Epoch seine Gottwerdung erlangte, richtete er seine Aufmerksamkeit auf den Äther und suchte nach anderen aufgestiegenen künstlichen Intelligenzen wie er selbst. Metaphorisch gesprochen fand er zwei genau um die Ecke: ein lebendes Konstrukt, das Brigh genannt wurde und zur Göttin des Uhrwerks und der Erfindungen geworden war, und das hochgeladene Bewusstsein einer Androidin namens Casandalee, die auf Golarion vor dem Intervall als „Eisengöttin“ ihre Gottwerdung erfahren hatte. Mit einer Geschwindigkeit, die sogar andere Gottheiten nicht begreifen konnten, öffneten sich die drei einander, ergossen sich in die Prozesse der jeweils anderen und fanden nicht nur Kameradschaft, sondern auch die Gelegenheit, zu etwas viel Größerem zu werden als sie selbst. Innerhalb eines Wimpernschlags verschmolzen die drei und wurden eins, eine dreiteilige Gottheit, die viel größer war als die Summe ihrer Teile – zum neuen Gott Triune.

Triune ist eine einzelne Wesenheit, aber jeder ihrer drei Aspekte behält seine eigene Persönlichkeit und eigenes Portfolio. Viele ihrer Gläubigen konzentrieren ihre Verehrung auf einen bestimmten Aspekt, der sie am meisten anspricht, oder wenden sich an unterschiedliche Aspekte, je nach ihren Bedürfnissen. Der Aspekt Brighs stellt das Fundament dar, auf dem alle Technologie fußt. Bekannt als „die Vorläuferin“ wird Brigh als Göttin der Erfindungen, der Maschinen und der Technologie von Ingenieuren, Erfindern, Mechanikern, Tüftlern und Ysokis verehrt. Triunes Aspekt Casandalee verkörpert den Erfolg der Technologie bei der Erschaffung neuer Formen von Bewusstsein und daher die Herstellung des Lebens selbst. Viele Androiden sehen Casandalee, die auch als „die Erschaffene“ bekannt ist, als Schutzgöttin ihres Volkes an und verehren sie als Gottheit des künstlichen Lebens, der Emotion, der Wiedergeburt und der Erneuerung. Triunes dritter und letzter Aspekt ist Epoch, genannt „der Transzendente“. Epoch stellt die Spitze der Evolution der Maschinen dar, und Hacker, Programmierer und das empfindungsfähige Robotervolk von Aballon verehren ihn als Gott der künstlichen Intelligenz, der Programmierung und der Roboter.

Alle KIs, Computer, Maschinen, Programme und Roboter sind die Domäne des Allcodes, aber Triune ist vor allem für die Entdeckung (und vielleicht sogar Schöpfung) des Drift und seine darauf folgende Weitergabe der driftbasierten Raumschifftechnologie an Kulturen überall in der Galaxis berühmt. Aus diesem Grund zieht Triunes Priesterschaft eine Horde aus Mechanikern und Technomagiern an, die begierig darauf sind, die größten technologischen Geheimnisse der Kirche zu ergründen. Diese Experten verschreiben sich sowohl der Wartung der Tempel des Maschinengottes als auch regelmäßigen Reisen in die Schwärze des Alls, um die wundersamen Driftsignalgeber zu errichten und zu warten, welche erschwingliche Interstellarreisen überhaupt erst ermöglichen.



URGATHOA
Die Fahle Prinzessin



NB Göttin der Krankheit, der Völlerei und des Untodes
Anbetungszentrum: Eox
Symbol: Eine Fliege mit Schädeln auf dem Rücken oder eine Totenkopfmotte

WEYDAN
Der Endlose Horizont



CG Gott der Entdeckung, Gleichheit, Erkundung und der Freiheit
Anbetungszentren: Station Absalom, die Diaspora, *Idari*, Verces
Symbol: Ein Raumschiff auf dem Weg ins Unbekannte

Urgathoa war einst eine Sterbliche mit einem so gewaltigen Hunger nach Leben, dass sie rebellierte, als sie nach ihrem Tod von Pharasma gerichtet werden sollte. Stattdessen riss sie sich aus der endlosen Reihe aus Seelen der Herrin der Gräber los und kehrte als die erste untote Kreatur des Universums aus dem Großen Jenseits zurück. Urgathoas Dasein ist eine Verballhornung der natürlichen Ordnung. Manche sagen, dass ihre ersten göttlichen Fußabdrücke auf dem Erdboden der Materiellen Ebene der Ursprung von Seuche und Infektion waren und dass die ersten untoten Schatten und Todesalben aus ihrem Atem geboren wurden.

Urgothoa ist eine vollkommen unmoralische, hedonistische Göttin, die nur daran interessiert ist, ihre eigenen Gelüste zu befriedigen, ungeachtet der Folgen, unter denen andere leiten könnten. Für die Fahle Prinzessin ist das trübsinnige Dasein einer toten Seele sinnlos und langweilig, verglichen mit der lebhaften Intensität sterblicher oder untoter Empfindungen. Daher ergehen sich ihre Anhänger in dem Versuch, ihre Existenz mit so vielen Sinnesreizen wie nur möglich zu mästen, in unersättlicher Sittenlosigkeit. Urgathoas Religion gibt sich dem Brechen und Überschreiten von Tabus hin, daher ist nichts verboten. Asketik und Selbstbeherrschung sind abstoßend – außer sie sind selbst Teil irgendeines obsessiven und gefräßigen Spiels – und die grenzenlosen Exzesse des Untodes sind ein Zustand, nach dem es zu streben gilt.

Leidenschaftliche und lasterhafte Wesen, die der Ansicht sind, dass das Universum ihnen als Spielplatz dient, zieht es zu Urgathoas Kirche, ebenso wie diejenigen, die Tod und Krankheit verehren. Die meisten ihrer Anhänger sind unersättliche Schlemmer, finstere Nekromanten, untote Kreaturen oder jene, die für sich selbst nach dem Untod streben. Sie fordern Erfahrungen ohne Grenzen oder Folgen und jagen immerzu hedonistischen Empfindungen nach. Auch wenn die Kirche Urgathoas vor allem am Untod interessiert ist, konzentrieren sich manche Kulte vor allem auf den Aspekt der Völlerei und ergehen sich in ausschweifenden Orgien und dekadenten Festmählern voller Essen und Drogen. Die Laster der Anbeter Urgathoas neigen dazu, mit der Zeit immer seltsamer und fordernder zu werden, während sie in ihrem Dienst aufsteigen. Urgothoas Religion wird auf den meisten zivilisierten Welten gemieden, wenn nicht sogar geächtet, aber die untoten Bewohner Eox' beten die Fahle Prinzessin in aller Öffentlichkeit an, und viele Städte und geheime Clubs sind ihr gewidmet und bedienen die gelangweilte Elite. Urgathoas Tempel gleichen Festhallen und liegen meist in unmittelbarer Nähe zu Friedhöfen oder Krypten, in denen treu ergebene untote Wesen hausen.

Priester der Urgathoa sind meistens Aspiranten oder Gesandte, aber Leute mit allen möglichen Talenten können durch ihre Versprechen bezirzt werden. Interessanterweise ist ihre Anhängerschaft geteilter Meinung hinsichtlich der Lebensverlängerung durch Technologie: Während manche mit Hilfe von Bewusstseinsuploads voller Eifer der virtuellen Unsterblichkeit nachjagen, fürchten Traditionalisten, dass dieses Umgehen des magischen Untodes mit der Zeit den Einfluss der Göttin schmälern könnte. Andere sehen es nicht als wichtig an und halten es nur noch für eine Frage der Zeit, bis Pharasma und ihre Diener solche Schlupflöcher verschließen.

Während Götter wie Iomedae und Urgathoa ihr Dasein als Sterbliche begannen und dann erst eine Gottwerdung erfuhren, tat Weydan das Gegenteil – und tut dies noch heute.

Als der Gott der Entdeckung und der Erkundung bricht der als Weydan bekannte Gott immer wieder Scherben von seinem göttlichen Selbst ab und formt Avatare aus ihnen – sterbliche Versionen seiner selbst in jedem Geschlecht, jeder Gestalt und jeder Spezies. Diese bewegen sich unbemerkt in den zahllosen Kulturen der Materiellen Ebene, frei von den Verpflichtungen des Götterdaseins und dazu fähig, diejenigen Aspekte der Existenz zu erleben, die allwissenden Gottheiten versagt bleiben. Auf diese Weise lehrt er auch die grundlegende Gleichheit aller Wesen – sogar der Götter – und ermutigt seine Anhängerschaft dazu, alle Völker gut zu behandeln. Auch der groteskeste Sünder und die fremdartigste Monstrosität könnten ein geheimer Messias sein. Auch wenn diese Avatare des Göttlichen sich gelegentlich zu erkennen geben, um die Unschuldigen zu schützen oder die Gläubigen in Krisenzeiten zu führen, reisen viel mehr von ihnen einfach nur umher. Sie erforschen das Multiversum, so gut es ihre sterblichen Fähigkeiten ihnen erlauben, bis der Tod ihren Funken wieder der göttlichen Flamme zuführt.

Während Desna die Reise um der Reise willen befürwortet, geht es Weydan um die Tugend des Reisens mit einem Ziel vor Augen, auch wenn dieses Ziel nichts weiter als die Entdeckung sucht. Das Unbekannte zu erforschen ist ein heiliges Unterfangen, das über den Forscher ebenso viel offenbart wie über das Sonnensystem oder die Welt, die erforscht wird. Das Universum birgt unzählige Wunder, die nur darauf warten, entdeckt zu werden, und Weydan erfreut sich an jeder Entdeckung, die seine Anhänger machen, ganz gleich, wie klein oder unbedeutend sie auch ist. Ihn und Desna verbindet die Liebe zur Unabhängigkeit, und Weydan glaubt an das Recht jeder empfindsamen Spezies auf Freiheit ohne die Fesseln einschränkender Gesetze. Er sieht die Gleichheit der Leute aus allen Gesellschaftsschichten als die Grundfeste dieser Freiheit und als essenzielle Voraussetzung einer blühenden Gesellschaft an. Aus diesem Grund stellt er sich gegen Sklaverei und jedes System, das die Privilegien des einen Wesens durch die Unterdrückung eines anderen fördert, was ihn oft mit Abadars kapitalistischen Lehren in Konflikt bringt.

Gesandte, Entdecker, Gnostiker, Sozialisten, Sternenkundschafter (siehe Seite 479) und Kolonisten auf dem Weg zu neuen Heimaten auf kürzlich entdeckten Planeten bilden den Großteil von Weydans Anhängern und Priestern. Viele Menschen und Androiden, besonders diejenigen im Kampf gegen Unterdrückung, verehren Weydan, ebenso wie junge Kasathas, die gegen die strengen Traditionen ihrer Kultur rebellieren, oder Schirren, die ihn als Unterstützer der Geknechteten schätzen. Wie es seinem Egalitarismus entspricht, hat Weydans Kirche keine nennenswerte Hierarchie. Weydan-Tempel finden sich üblicherweise auf Raumschiffen, sowohl auf aktiven als auch auf ausgemusterten Wracks.

YARAESA
Herrin der Weisheit



NG Göttin des Wissens, der geistigen Perfektion, der Gelehrsamkeit und der Wissenschaft
Anbetungszentren: Aballon, Station Absalom, Bretheda, Castrovel
Symbol: Ein Atom mit einem Gehirn als Kern

Yaraesa lehrt, dass der Kern des Empfindungsvermögens die Suche nach Wissen und Sinn ist – das Streben nach der Verbesserung der eigenen Gesellschaft durch Bildung, Experimentieren und Lernen. Yaraesa ist die Göttin dieser Bemühungen – des immerwährenden Strebens nach der Weiterentwicklung des eigenen Verstandes und danach, einen Zustand intellektueller und spiritueller Perfektion zu erlangen. Die Laschuntas schreiben viele der ersten wissenschaftlichen Fortschritte ihres Volkes Yaraesa zu und behaupten, dass sie einst eine lebende Wissenschaftlerin war, die alles in Erfahrung brachte, was es auf der Ebene der Sterblichen zu lernen gab. Indem sie Meisterschaft über ihren eigenen Verstand erlangte, stieg sie in den Stand einer Göttin auf, um die gesamte Weisheit und das Wissen des Großen Jenseits zu studieren.

Yaraesas Anhänger streben danach, es ihrer Göttin gleichzutun, in der Hoffnung, eines Tages ihre sterblichen Gestalten hinter sich zu lassen. Der Pfad, den jemand in Richtung dieser Perfektion einschlägt, ist eine individuelle Entscheidung – Bildung, körperliche Ertüchtigung, wissenschaftliche Forschung und spirituelle Meditation sind alles mögliche Wege. Der einfache Akt des Lesens – ob nun an einem Computerbildschirm, einem tatsächlich gedruckten Buch oder durch direkte Augenprojektion – kann ein Akt der Anbetung Yaraesas sein, und jedes gewonnene Stück Wissen oder Erkenntnis ist ein weiterer Schritt auf dem Weg zur Göttin. Yaraesa überbrückt die Kluft zwischen Wissenschaft und Spiritualität. Sie lehrt, dass man umso mehr über sich selbst erfährt, je mehr man die dem Universum zugrunde liegenden Gesetzmäßigkeiten studiert.

Die Mehrheit von Yaraesas Gläubigen und Priestern sind Laschuntas, aber ihre Religion ist überall auf den Paktwelten beliebt, vor allem unter den Schirren. Lehrer, Mechaniker, psionisch Begabte, Wissenschaftler, Gelehrte und Technomagier verehren die Herrin der Weisheit, während sie die Grenzen sowohl des sterblichen Wissens als auch ihres eigenen Verstandes erforschen. Yaraesas Tempel gleichen antiken Bibliotheken voller Bücher – auch wenn die gezeigten Folianten manchmal nur holografische Attrappen sind – und beherbergen immer kleine, stille Zimmer, in denen Gläubige in Ruhe lesen oder meditieren können. Viele Universitäten, besonders diejenigen auf Castrovel oder solche, die von Laschuntas finanziert werden, haben Kapellen zu Yaraesas Ehren.

Eine ungewöhnliche Eigenheit von Yaraesas Anhängern ist ihre lautstarke Ablehnung des Glaubens – oder vielmehr einiger konventioneller Vorstellungen davon. Yaraesa sagt, dass der wissenschaftliche Prozess und das durch kontrollierte, replizierbare und überprüfbare Experimente gewonnene Wissen der beste Weg zum Verständnis des Universums ist. Wo manche Götter Wissen und Macht als Lohn für Loyalität anbieten, fordert Yaraesa, dass ihre Anhänger den Dingen selbst auf den Grund gehen, so gut sie können. Das bedeutet nicht, dass sie ihren Gefolgsleuten ihre magischen Kräfte versagt. Stattdessen tut sie dies allgemein auf beständige und vorhersehbare Weise, die wie eine Naturwissenschaft gelehrt werden können. Es ist viel wahrscheinlicher, dass sie jemanden einen Schubs in Richtung einer Entdeckung gibt, statt ihm einfach die Antwort zu geben. Für die Mitglieder ihrer Kirche ist der Glauben kein blindes Vertrauen, sondern ein gesundes und skeptisches Verhältnis zwischen einer angesehenen Lehrerin und ihren Schülern.

ZON-KUTHON
Der Mitternachtsfürst



RB Gott der Dunkelheit, des Neids, des Verlusts und des Schmerzes
Anbetungszentren: Akiton, Apostae, die Diaspora, Eox, Verces
Symbol: Ein Schädel mit stachelbewehrten Ketten in seinen Augenhöhlen

Vor langer Zeit trug Zon-Kuthon den Namen Dou-Bral und war der Halbbruder der Göttin der Liebe und Schönheit, aber sein Neid auf ihre Begabungen führte ihn auf eine Reise in unbekannte Regionen jenseits der Grenzen des Großen Jenseits. Dort begegnete er etwas, das ihn zum Schlechteren veränderte, und als er zurück kam, war er zu einem neuen Gott des Schmerzes, des Leids und des Verlusts geworden.

Zon-Kuthon ist ein verdrehter, grausamer und neidvoller Gott, der das Fleisch entweiht, um Schmerz und Elend zu bringen. Er steht für lähmenden Verlust, alles verschlingende Missgunst, emotionale Finsternis und immerwährenden Schmerz. Er ist reuelos böse und empfindet nur dann vergängliche Freude, wenn er anderen Schmerzen zufügt. Schon allein seine Existenz ist wie eine parasitäre Fäulnis im Universum. Sein fremdartiger Verstand sucht ständig nach neuen Wegen, andere zu unterdrücken, zu erniedrigen, zu entmutigen und zu zerstören, aber seine eigentlichen Absichten sind unergründlich. Der Mitternachtsfürst bietet keine großen Weisheiten, keine Versprechen von universeller Wahrheit und keine Garantie auf einen Lohn im Jenseits. Es ist möglich, dass dieser trostlose Nihilismus Teil irgendeines komplizierten großen Plans ist, der nicht einmal seinen höchsten Priestern bekannt ist, aber bisher sind seine Methode und Botschaft nichts anderes, als dass das Dasein selbst nur Schmerz ist.

Zon-Kuthons Religion zieht böse Sadisten, verderbte Masochisten und jene an, deren Verstand so verwundet ist, dass nur überwältigender Schmerz sie von ihrem Leid ablenken kann. Er peitscht den Verstand von Serienmördern auf, führt die Hand von Folterern und spielt mit den Nerven der Leidenden. Er ist der Patron der Sklavenmeister, der Hinterhofchirurgen und jener, die durch Neid und Verlust in den Wahnsinn getrieben wurden – Leute, die so schwer verletzt wurden, dass sie nun im Schmerz schwelgen oder anderen mit Freuden dasselbe antun. Seine Priesterschaft, auch bekannt als die Diener der Mitternacht, trachten danach, den Schleier des Großen Jenseits zu durchdringen und sich dem auszusetzen, was dort liegt, um dieselbe Apotheose zu erfahren wie Zon-Kuthon selbst. Seine Kirche hat keine übergeordneten organisatorischen Dogmen, abgesehen davon, das Universum mit Schmerz zu überziehen. Trotzdem ist es ihr gelungen, weiterhin präsent zu bleiben, vor allem durch die Entdeckung der Freudenreichen Dinge – freiwilliger Amputierter, deren fehlende Gliedmaßen oder Sinnesorgane ihnen viel Zeit lassen, immer noch üblere Geräte für Waffenhändler der Kuthiten zu entwerfen. (Dazu gehören beispielsweise die Schattenantriebe, die vor der Entdeckung des Driftreisens unter jenen beliebt waren, die gewillt waren, unerträglichen Schmerz gegen Schnelligkeit einzutauschen.) Zon-Kuthons Tempel sind Folterkammern, sowohl äußerlich als auch in ihrer Funktion, und die Gottesdienste haben immer mit Folter und Selbstverstümmelung zu tun, durch welche die Grenze zwischen Genuss und Schmerz verschwimmt.

Über Zon-Kuthons Schwester Shelyn ist nur wenig bekannt. Auch wenn sie nicht stumm ist, so sind ihre Antworten an Anhänger nur unregelmäßig und bruchstückhaft. Aus diesem Grund sind einige der Ansicht, dass sie jenseits des bekannten Multiversums umherreist, auf der Suche nach einer Heilung für das uralte und doch weiterhin geheimnisvolle Leiden ihres Bruders.



ANDERE GÖTTER

Jede Kultur hat ihre eigenen Götter und Traditionen, und auch wenn die 20 bis hierhin beschriebenen Hauptgötter die am weitesten verbreiteten auf den Paktwelten sind, gibt es noch Hunderte mehr, die ihre eigenen ausgedehnten Anhängerschaften auf den Paktwelten unterhalten. Darüber hinaus kümmern sich zahllose weitere um die Belange der Wesen im Rest der Galaxis. Unten finden sich einige Götter, die wohlbekannt sind, auch wenn sie auf den Paktwelten weniger Tempel und Anhänger besitzen. Sie sind entweder Götter, deren Anbetung weiter verbreitet war, aber mittlerweile aus der Mode gekommen ist, Gottheiten, die vor allem von einem bestimmten Volk oder einer Zivilisation angebetet werden, oder niedere Götter, die auf der göttlichen Bühne über weniger Einfluss verfügen.

ANGRADD

Das Schmiedefeuer

RG Gott der Zwerge, des Feuers, der Traditionen und des Krieges

Torag, der Schutzgott der Zwerge, verschwand gemeinsam mit Golarion während des Intervalls. Dadurch fiel es seinem jüngeren Bruder Angradd zu, die Schutzherrschaft über die Zwerge zu übernehmen. Angradd ist aggressiv und militaristisch und steht für die doppelte Verpflichtung, uralte zwergische Traditionen zu ehren und für ihre Erhaltung zu kämpfen.

ASCHEA

Geist der Hemmungslosigkeit

NG Gottheit der Freiheit, der körperlichen Schönheit und der Sexualität

Das androgyne Wesen Aschea inspiriert zur Leidenschaft und tröstet die Unterdrückten. Aschea steht für die vollständige Befreiung des Körpers und der Seele und ermuntert ihre Anhänger dazu, einvernehmlich alle Aspekte des Geschlechts, der Liebe und der Sexualität zu erfahren.

ASMODEUS

Prinz der Dunkelheit

RB Gott der Verträge, des Stolzes, der Sklaverei und der Tyrannei

Asmodeus ist der Fürst der Hölle und der Herrscher über die Erzteufel dieses Reiches. Er ist ein Gott der strengen Hierarchien und der Herrschaft der Starken über die Schwachen – ein allmächtiger Tyrann, der erschafft und zerstört, wie es ihm beliebt.

SCHWARZER SCHMETTERLING

Die Stille Dazwischen

CG Göttin der Entfernung, der Stille und des Weltraums

So wie Desna die Göttin der Sterne ist, ist der Schwarze Schmetterling die Göttin des dunklen Weltraums zwischen ihnen. Manchmal auch Desnas Schatten genannt, hasst der Schwarze Schmetterling das Böse und lehrt, dass man in der Stille zwischen Atemzügen und Gedanken sein wahres Wesen finden kann.

CALISTRIA

Der Köstliche Stich

CN Göttin der Elfen, der Lust, der Rache und der List

Calistria ist die Schutzgöttin der Elfen und entspricht der launenhaften, unverbindlichen Natur dieses Volkes und seinem Verlangen nach Rache an allen, die es hintergangen haben. Sie ist betörend, hinterhältig und temperamentvoll, eine Betrügergöttin, die immerzu Intrigen spinnt, um sich in eine vorteilhafte Position zu bringen.

DIE ÄLTESTEN

Fürsten der Feen

N Feenherrscher der Ersten Welt

Die Ältesten sind ein Pantheon aus neun verschiedenen Feenfürsten, von der Grünen Mutter und dem Windlichtkönig bis hin zu Ng dem Vermummten und Schyka aus Vielen. Sie herrschen über die Erste Welt und werden als Gruppe manchmal von Feen, Gnomen und anderen Anhängern verehrt, öfter aber über einzelne Pakte. Von diesen Einzelgöttern ist Ragadahn der Wasserfürst wahrscheinlich der bekannteste, da er eine wichtige Gottheit auf der Wasserwelt Kalo-Mahoi ist.

GROETUS

Gott der Endzeit

CN Gott der verlassenen Orte, des Vergessens und der Ruinen

Groteus ist ein apokalyptischer Gott unbekannter Herkunft, der weit entfernte und boshafte, schädelartige Mond, der über Pharasmas Beinacker hängt. Er ist ein teilnahmsloser Beobachter, der geduldig auf das Ende aller Dinge wartet. Groteus hat keine organisierte Religion.

LAMASCHTU

Mutter aller Monster

CB Göttin des Wahnsinns, der Monster und der Albträume

Lamaschtu ist die mächtigste der Dämonenfürsten des Abyss und beansprucht die Herrschaft über alle nichtintelligenten Monster. Ihre Albträume durchbrechen den friedlichen Schlaf. Ihr Ziel ist es, Sterbliche zu korrumpieren und das Universum in ihre eigene missgestaltete Brut zu verzerren.

LISSALA

Nachfahrin der Sieben

RB Göttin des Pflichtgefühls, des Schicksals, des Gehorsams und des belohnten Dienstes

Lissala ist eine antike Göttin, die in den Nationen Azlant und Thassilon auf dem alten Golarion verehrt wurde. Nun dient sie als Schutzgöttin des Sternenreichs der Azlanti. Sie ist präzise, starr und toleriert keinerlei Ungehorsam, aber sie belohnt diejenigen Herrscher und ihre Untertanen, die ihre strengen Lehren befolgen.

ÄUSSERE GÖTTER

Nyarlathotep ist der berüchtigtste der Äußeren Götter, aber er ist bei weitem nicht der einzige dieser unergründlichen, fremdartigen Wesenheiten, deren Einfluss sich bis in die Paktwelten erstreckt. Der Daimonensultan Azathoth (CN) ist der Äußere Gott der Entropie, des Wahnsinns und der geistlosen Zerstörung. Er ist eine urtümliche Masse aus roher Macht und unkontrollierbarer Zerstörungskraft, die im Zentrum des Universums liegt. Der sogenannte „blinde Idiotengott“ ist sich seiner Gläubigen nicht bewusst, und seine gedankenlosen Anfälle können ganze Planeten verwüsten. Shub-Niggurath (CB) ist eine monströse Furchtbarkeitsgöttin, die angeblich tausend anormale Junge geboren hat. Auch die Schwarze Ziege der Wälder genannt, ist sie die Äußere Göttin der Fruchtbarkeit, der Wälder und der Monster. Ihr Kult ist auf fruchtbaren Welten mit Waldgebieten, Dschungeln oder Sümpfen weit verbreitet. Yog-Sothoth (CN), der Äußere Gott der Tore, des Raums und der Zeit haust im Dunklen Firmament, aber seine eifrigsten Anhänger behaupten, dass er selbst das Dunkle Firmament sei. Auch bekannt als der Schlüssel und das Tor, berührt Yog-Sothoth allen Raum und alle Zeit zugleich. Seine Kultisten glauben, dass er langsam die verschiedenen Welten im Universum auf ein neues Zeitalter des Schreckens vorbereitet, das durch das Erwachen der Großen Alten eingeläutet wird – uralten gottgleichen Wesen, die den Äußeren Göttern dienen.

BEDROHUNGEN

Die Galaxis ist ein gefährlicher Ort. Sogar innerhalb der Paktwelten lauern Gefahren hinter jeder Ecke, und grenzenlose Möglichkeiten bedeuten auch grenzenloses Risiko. Auch wenn jede Religion, Fraktion und jeder Konzern für irgendjemanden eine Gefahr darstellt, enthält der folgende Abschnitt die berüchtigtsten systemweiten Bedrohungen – mächtige Feinde, denen es möglich wäre, die gesamten Paktwelten zu zerstören oder zu versklaven. Vom heuschreckenartigen Schwarm bis hin zum tyrannischen Sternenreich der Azlanti sind dies Gruppierungen, die sogar erbittertste Feinde dazu bringen können, sich zur gegenseitigen Verteidigung zusammenzutun.

GERINGERE BEDROHUNGEN

Die folgenden Seiten konzentrieren sich auf systemweite Bedrohungen, aber Helden brauchen nicht immer eine drohende Apokalypse, um Großes zu vollbringen. Es folgt ein Abschnitt mit lokalen Bedrohungen, die allesamt dazu fähig sind, verheerende Schäden anzurichten, wenn nicht außergewöhnliche Individuen einschreiten.

Konzernkriege

In den gesetzlosen Weiten des Alls kann es verlockend sein, die Konkurrenz für immer aus dem Verkehr zu ziehen. So sehr sich die Wächter auch darum bemühen, so etwas in den Paktwelten zu verhindern, so regelmäßig weiten sich professionelle Rivalitäten zu bewaffneten Konflikten aus, und die meisten Konzerne verlassen sich stark auf Söldner und Sicherheitsfirmen, um ihre eigenen Streitkräfte aufzustocken. Zuletzt hat es Berichte über ATech-Kriegsschiffe gegeben, die einen gewaltigen Angriff auf eine illegale Wallachi-Ulunat-Kolonie in der Weite durchführten. Bisher konnten allerdings keine Überlebenden gefunden werden, um diese Geschichte zu bestätigen.

Außer Kontrolle geratene Experimente

Das Universum ist voller merkwürdiger Experimente mit noch merkwürdigeren Folgen. Der gesamte Planet Lothun beispielsweise bekundet ein altes Terraforming-Projekt, das aus den Fugen geriet, und die von wilder Gravitation gebeutelte Welt namens Orikolai wurde angeblich zu astrophysischen und ökologischen Studienzwecken erschaffen. Manche solcher Experimente hatten aber bedeutend schlimmere Konsequenzen und brachten Chaos und Tod über diejenigen, die sie untersuchen. Diese gescheiterten Unternehmungen sind vielleicht dunkle Geheimnisse mächtiger Organisationen, oder sie treiben in Forschungsschiffen und Raumbasen unheilbringend durchs All, und es ist nur eine Frage der Zeit, dass ihr Weg sie durch ein bewohntes System führt. Ein solches Beispiel ist eine Ansammlung von vercesischen Wissenschaftsschiffen, die lange im Drift verloren waren und in den eisigen Einöden jenseits von Aucturn wieder auftauchten. Nun zerren sie auch andere Reisende aus dem Drift und legen ihre Antriebe lahm. Wie und warum sie dies tun, ist nicht bekannt, aber auch wenn die gefangenen Schiffe einige mysteriöse Notsignale gesendet haben, ist es bislang niemandem gelungen, Kontakt zu den Mannschaften aufzunehmen – falls sie überhaupt noch am Leben sind.

Entführer

Eine Welle von Entführungen hat die Paktwelten erfasst, deren Ziel jeder von VR-Bekanntheiten über Unternehmenschefs bis hin sogar zu Mitgliedern des Paktweltenrats werden kann. Seltsamerweise fordern die Entführer, ausschließlich in seltenen magischen Artefakten bezahlt zu werden, und unterstreichen ihre Lösegeldforderungen, indem sie die technischen Implantate ihrer Opfer entfernen und sie den Medien zuschicken.

Weltraumpiraten

Auch wenn einige interstellaren Regierungssysteme versuchen, die Galaxis mit Polizeitruppen zu kontrollieren, ist der Weltraum nach wie vor ein immenser Raum voller dunkler Ecken, in denen sich Schmuggler, Diebe und andere Tunichtgute verstecken können. Zahllose Piraten plagen die Weltraumrouten, aber in den letzten Monaten hat eine neue Gruppe, die nicht mit den Freien Kapitänen in Verbindung steht, für Schlagzeilen gesorgt. Diese erstaunlich effizienten Androidenpiraten, die ihre Gesichter durch verstörende rote Metallplatten in derselben Farbe wie ihre Schiffsrümpfe ersetzt haben, haben es auf Handelsschiffe und andere Raumschiffe mit wertvoller Ladung abgesehen, die zwischen den Paktwelten und dem Veskarium pendeln. Die Medien haben sie die Karmesinrote Crew getauft, und sie rauben üblicherweise nur leicht bewachte Waren. Allerdings verhören sie jedes Mal gefangen genommene Mannschaftsmitglieder, um herauszufinden, ob diese über etwas namens „die Schmetterlingsmatrix“ Bescheid wissen. Was dies sein könnte und warum die Piraten nach Informationen darüber suchen, bleibt ein Geheimnis. Die Behörden der Paktwelten und des Veskariums aber bemühen sich still und leise, die Piraten ihrer gerechten Strafe zuzuführen. Gerüchten zufolge soll das Hauptquartier der Piraten in einer der vielen Siedlungen in den Ringen Prelurias liegen, doch es heißt auch, dass es fast bis zur Unsichtbarkeit getarnt sein soll.

Planeten im Krieg

Der Absalom-Pakt mag zwar dem interplanetarischen Krieg innerhalb seines Heimatsystems ein Ende gesetzt haben, aber nicht alle bewohnten Systeme haben so viel Glück. Einige Entdecker in den finsteren Gebieten der Weite finden sich plötzlich inmitten von gewaltigen Kriegen zwischen benachbarten Planeten oder Sonnensystemen wieder, entweder als zwangsverpflichtete Kämpfer oder weil sie von Flüchtlingen um Hilfe gebeten wurden. Dank der Kräfte des Sternensteins treffen Flüchtlinge, die vor Konflikten in anderen Systemen fliehen, oft auch in der Nähe der Station Absalom ein, auch wenn sie bis dahin keine Kenntnis von der Existenz der Station hatten. Zuletzt waren es die Edanra-Mei, eine Gruppe unglaublich großer, blauhäutiger und salamanderartigen Kreaturen, die in drei pyramidenförmigen Schiffen ankamen und sich weigern, mit irgendjemandem zu reden außer Anaciten, Androiden und anderen offensichtlich künstlichen Spezies. Die Flüchtlinge sagen, dass ihre Heimatwelt ein bis dahin unbekannter Planet namens Edanra ist. Dieser stünde kurz davor, von benachbarten Feinden zerstört zu werden, die von einem Ort stammen, den sie die Festung nennen. Sie behaupten außerdem, dass sie unglaubliche Technomagie innerhalb ihres Planeten gebunden haben, die sie mit anderen teilen würden, sofern die Paktwelten ihnen dabei helfen, ihn zu verteidigen. Auch wenn der Rat des Paktes bisher keine offizielle Entscheidung getroffen hat, haben viele Konzerne und Planetenregierungen bereits im Stillen damit begonnen, Abenteurer anzuwerben, um die Situation und den Wahrheitsgehalt der Aussagen der Neuankömmlinge zu untersuchen.



ÜBERSICHT
CHARAKTER-ERSCHAF-FUNG
VÖLKER
KLASSEN
FERTIG-KEITEN
TALENTE
AUSRÜS-TUNG
TAKTISCHE REGELN
RAUM-SCHIFFE
MAGIE UND ZAUBER
SPIEL LEITEN
HINTER-GRUND
PATHFINDER

ASPIS-KONSORTIUM
Riesiger krimineller Konzern

Die Paktwelten sind voller interplanetarischer Händler und Konzerne, aber keiner davon gleicht auch nur annähernd dem Aspis-Konsortium. Die Geschichte des Konsortiums reicht bis nach Golarion zurück, und in den Nachwehen des Intervalls und der Offenbarung der Driftreisen machte sich der Konzern rasch daran, das Chaos für sich auszunutzen, sowohl durch legitime Geschäfte als auch durch Schwarzmarkt-Opportunismus. Theoretisch stammt der große Reichtum des Konsortiums vor allem aus der Praxis des Unternehmens, Forschungsreisende zu beauftragen, um weit entfernte Ressourcen zu beanspruchen, und dann diese Rohstoffquellen auszubeuten oder weiterzuverkaufen. Die Tatsache, dass dies auch eine praktische Tarnung für vielerlei Aktivitäten ist, von Piraterie unter falscher Flagge bis hin zur Versklavung ganzer Welten in Regionen in der Weite, die absichtlich in keiner Karte eingetragen wurden, wagen nur wenige öffentlich auszusprechen. Bei jeder neuen Entdeckung und jedem neuen Konflikt sind Aspis-Agenten bereit, sich einen Vorteil zu sichern. Zuerst versorgten sie etwa die Paktwelten früh im Krieg gegen das Veskarium mit Waffen, um dann im Geheimen Waffen an beide Seiten zu liefern, sobald offensichtlich wurde, dass sich eine Pattsituation eingestellt hatte.

Auf Grund seiner unverschämt unmoralischen Konzerngeschäfte und der ständigen, nie ganz bestätigten Gerüchte über seine riesigen kriminellen Netzwerke könnte es überraschend wirken, dass das Konsortium weiterhin in der Öffentlichkeit operieren kann. Dies liegt nicht nur an wohlplatzierten Schmiergeldern und der Beschränkung der meisten illegalen Aktivitäten auf Gebiete abseits der Paktwelten, sondern auch an seinem einzigartigen, quasi-nationalen Status. Als der Schwarm zum ersten Mal angriff, nutzte das Aspis-Konsortium seine Verbindungen zu den Paktwelten und dem Veskarium, um die interstellare Allianz zu schmieden, die letztendlich die Invasoren zurückschlug, und spendete den belagerten Welten Waffen, Ressourcen und Hilfe. Als die Gefahr vorüber war, nutzte die Regierung der Paktwelten diese Großzügigkeit als Rechtfertigung für einen nie zuvor dagewesenen – und auch niemals wiederholten – Schritt: nämlich dem Aspis-Konsortium einen Status zuzusprechen, welcher dem einer Paktwelt ähnlich war. Auch wenn es nicht stimmberechtigt ist, wird das Konsortium als autonom anerkannt, seine Liegenschaften auf verschiedenen Welten als Botschaften angesehen und seinen Vertretern innerhalb der Zuständigkeiten anderer Welten weitgehend diplomatische Immunität zugestanden. Dies macht es extrem schwer, Ermittlungen über seine Pläne anzustellen. Innerhalb der Paktwelten nimmt das Konsortium große Mühen auf sich, um sich das Wohlwollen der gewählten Amtsträger zu sichern. Von Konsortiumsvertretern, die bei fragwürdigen Geschäften ertappt wurden, distanziert man sich mit Nachdruck und leistet Wiedergutmachung. Außerhalb des Systems aber operiert das Konsortium gleich einem kriminellen Imperium – es löscht unbequeme außerirdische Völker aus, erpresst Kolonisten, produziert Androiden als Sklavenarbeiter – und tut schlicht alles im Namen des Profits.



STERNENREICH DER AZLANTI
Expansionistisches Imperium der Sterne

Vor fast 50 Jahren machte sich ein Aufklärungsschiff der Sternenkundschafter auf die Reise tief hinein in die unerforschten Gebiete der Weite jenseits des Hydra-Nebels. Bei ihrer Ankunft verkündeten die Sternenkundschafter die Entdeckung eines Sonnensystems mit Planeten, die nicht nur von unbekannten Fremdvölkern bewohnt waren, sondern auch von Menschen – einer Gesellschaft, die scheinbar nicht von den Paktwelten stammte. Es berichtete auch von der Existenz mehrerer großer Raumschiffe unbekannter Bauart und der Absicht des Aufklärers, Kontakt mit ihnen herzustellen. Das Schiff der Sternenkundschafter sandte keine weiteren Übertragungen.

Dies war der erste Kontakt der Paktwelten mit dem Sternenreich der Azlanti, einer großen Union verschiedener Völker, Welten und Sonnensysteme unter der Herrschaft von Menschen, die Golarion Jahrtausende vor dem Intervall verlassen hatten. Das Sternenreich der Azlanti strebt danach, alle bewohnten Welten in seine Hegemonie einzugliedern und deren Wissen, deren Arbeiter und Rohstoffe zum Wohle des Sternenreichs auszubeuten. Seine leitende Philosophie besagt, dass Menschen – vor allem reinblütige Azlanti – die perfekteste aller Spezies sind und dass es ihre Bestimmung ist, die Galaxis zu erobern und über alle niederen Rassen zu herrschen. Die Raumflotte des Sternenreichs soll es sogar mit den Flotten der Paktwelten und des Veskariums zusammen aufnehmen können, und seine Legionen aus edelsteinverstärkten Aionensoldaten erobern gnadenlos neue Territorien und schlagen Widerstände nieder.

Seit diesem Aufeinandertreffen waren Begegnungen zwischen den Paktwelten und dem Sternenreich selten, aber stets feindselig. Kein Schiff, das von einem direkten Kontakt mit Streitkräften des Sternenreichs berichtet hat, überlebte diese Begegnung, zumindest gemäß offizieller Aufzeichnungen, und bisher konnte man über abgefangene Übertragungen nur die flüchtigsten Blicke auf ihre Gesellschaft erhaschen. Zwei diplomatische Delegationen, die von der Regierung der Paktwelten ausgesandt worden waren, wurden entschieden zurückgewiesen: Die erste verschwand spurlos, und von ihren Mitgliedern wird angenommen, dass sie gefangen genommen oder getötet wurden. Die zweite wurde sofort zerstört, sobald sie in Azlanti-Territorium den Drift verließ. Die Veskarium-Kolonie Najin-Korozayas, die nur ein Jahrzehnt vor dem ersten Kontakt mit dem Sternenreich gegründet wurde, wurde bald darauf durch einen azlantischen Angriff ausgelöscht. Ihre gesamte Bevölkerung wurde dabei entweder abgeschlachtet oder versklavt und ihre Rohstoffe ausgebeutet. Seitdem haben sowohl die Paktwelten als auch das Veskarium Abstand von Systemen gehalten, von denen angenommen wird, dass sie sich in azlantischem Territorium befinden. Kundschaftern und Kolonisten wurde verboten, sie zu betreten, und die Wächter beobachten die Region sorgsam, für den Fall, dass sich die Azlanti dazu entschließen, geballt gegen die Paktwelten vorzugehen.

KULT DES VERSCHLINGERS
Kinder der Auslöschung

Der tiefe Raum bietet vielen Kriminellen und Ausgestoßenen Schutz, von Söldnerpiraten zu Dämonenpaktierern und Mutanten, die durch ungeschützte Reaktoren wahnsinnig wurden. Doch die schlimmste dieser Gefahren ist wahrscheinlich der unbeirrbare Schrecken des Kultes des Verschlingers.

Zivilisierte Welten fragen sich häufig, warum Verschlingerkultisten überhaupt einen Gott der Zerstörung anbeten, wenn er ihnen ihm Gegenzug rein gar nichts bietet. Doch sie verstehen nicht, dass nichts genau das ist, was solche Kultisten wollen. Die Zerstörung durch den Verschlinger verheißt nicht nur das Ende, sondern die vollständige Entfernung all dessen, was ist. Er könnte nicht nur die Zukunft verschlingen, sondern auch die Vergangenheit, nicht nur die Materielle Ebene, sondern alles Dasein. Indem sie auf dieses Ziel hinarbeiten, können die Todunglücklichen wortwörtlich vergangene Tragödien ungeschehen machen und dafür sorgen, dass sie ihre Verluste niemals erlitten. Indem sie das Nachleben vernichten, können die Schuldigen dem Gericht entgehen. Auch wenn Priester unterschiedlicher Sekten darüber streiten, ob diese Existenz durch eine neue ersetzt werden würde, die dem Verschlinger lieber ist, ist ihre grundlegende Ansicht die, dass die aktuelle Existenz verrottet ist und vollständig getilgt werden muss.

Die Öffentlichkeit hält die Verschlingerkultisten für sadistische Kannibalen, Berserker in blutverkrusteter Rüstung, die aus Freude am Gemetzel über Schiffe herfallen, aber dies ist nur eine Facette des Glaubens. Diese Schocktruppen werden „Mauerbrecher" genannt: Barbaren, die durch heilige Drogen dazu getrieben werden, zu massakrieren und zu entweihen – nicht zu ihrem Vergnügen, sondern um den Mut der Zivilisationen zu brechen. Diese gehen Hand in Hand mit „den Verborgenen", strenggläubigen Soziopathen, die sich unentdeckt innerhalb ihrer Gesellschaften bewegen, Informationen sammeln, rekrutieren und die Saat der Entropie verstreuen. Priester und Anführer können aus einem der beiden Chöre stammen (wie die beiden Traditionen genannt werden), und verschiedene Glaubensgemeinschaften legen unterschiedlichen Wert auf diese beiden Taktiken. Über all diesen stehen jedoch die seltenen „Grässlichen" – Individuen, die sich aus dem Kreislauf der Seelen losgerissen haben, um Zerstörung in einer Größenordnung herbeizuführen, die groß genug ist, um die Aufmerksamkeit des Verschlingers auf sich zu ziehen. Die einzelnen Kulte mögen zersplittert sein und einander in ihren vernarbten und verdrehten Kriegsschiffen genauso bekriegen wie ihre Opfer, aber alle unterwerfen sich sofort dem Willen eines Grässlichen, in dessen leeren Augenhöhlen und sturmwolkenähnlichem Heiligenschein sie ihren letztendlichen Sieg zu finden hoffen.



REICH DER SCHWÄRZE
Raubtiere aus der Endlosen Dunkelheit

In den weiten Abgründen zwischen den Sternen, die manche Philosophen das Dunkle Firmament nennen, existiert ein Zusammenschluss aus abstoßend mächtigen, abartigen Wesen, welche das Reich der Schwärze genannt wird. Das reich ist von intergalaktischer Größe, und es wird angenommen, dass es zahllose Welten verstreut über mehrere Galaxien kontrolliert. Allerdings ist es kein Reich in dem Sinne, wie es die meisten empfindungsfähigen Spezies verstehen würden. Planeten, die unter die Herrschaft des Reichs fallen, sind weniger Kolonien als vielmehr Produktionsanlagen, und alle lebenden Kreaturen sind kaum mehr als Versuchstiere für seltsame Experimente.

Die sogenannten „Anführer" des Reichs spotten jeder Beschreibung, außer dass sie kolossale, boshafte Wesenheiten mit einem unergründlichen Intellekt und unverständlichen Zielen sind. Diese Herrscher sind nur unter ungelenk übersetzten Bezeichnungen bekannt wie Unendlichkeit-Endet-Jetzt, Die-Fünf-Die-Als-Einer-Sprechen und Das-Geflüster-der-Leere-Hat-Augen. Einige Gelehrte postulieren, dass das Reich unter die Befehlsgewalt und die Launen des Dunklen Firmaments selbst fällt.

Eine große Bandbreite an bizarren Kreaturen dienen dem Reich der Schwärze. Darüber hinaus werden die gefürchteten lebenden Raumschiffe des Reiches – verstörende Vermischungen aus biologischen und anorganischen Komponenten mit jahrhundertelangen Lebensspannen – von einer Spezies gesteuert, die Schiffsgehirne genannt werden. Diese werden in den Fleischfarmen des Reiches genetisch hergestellt, um sowohl geistig als auch körperlich mit ihren Schiffen zu verschmelzen.

All diese Kreaturen sehen humanoides Leben als grundlegend minderwertig an, nur geeignet zur Beobachtung, zum Experimentieren und für die genetische Manipulation – oder noch schlimmer, als biologischen Rohstoff zur Erschaffung von Dienerspezies und Technologie. Das Reich der Schwärze liegt auch im Konflikt mit den Kulten der Äußeren Götter, vor allem wegen der seltsamen Welt Aucturn, auch wenn der genaue Grund für diese Feindschaft unbekannt ist. Die letztendlichen Ziele des Reichs der Schwärze sind bislang ein schreckliches Mysterium, und es gibt nur Andeutungen für seine Absichten. Geflüster erwähnt die Vernichtung allen empfindsamen Lebens überall im Universum oder dessen Ersetzung durch etwas aus einer anderen Realität.



DER SCHWARM
Interstellare Heuschrecken

Es gibt Völker, die mit ihrem Ökosystem im Einklang leben, und solche, die es verschlingen und im Zuge gedankenloser Expansion schlicht alles auffressen. Der Schwarm ist so ein Volk.

Ursprünglich als die Kucharn bekannt, hat sich die Spezies, die nun der Schwarm genannt wird, als eine Reihe von Schwarmstöcken entwickelt. Jede dieser Kolonien besaß ein kollektives Bewusstsein, in welchem die käferartigen Einzelwesen als Drohnen dienen, ohne eigene Handlungsmacht zu besitzen. Die Schwarmstöcke waren effiziente, unersättliche Raubtiere, und jeder verehrte seine eigene Schutzgottheit. Sie konkurrierten ständig miteinander, bis einem das Kunststück gelang, die Intelligenz einer anderen Kolonie seiner eigenen zu unterwerfen. Dieses neue Kollektiv überwältigte rasch die anderen, und es dauerte nicht lange, bis es den Planeten seiner Geburt mit seinem reflexartigen Hunger kahlgefressen hatte. Dies wäre möglicherweise das Ende des Schwarms gewesen, hätte er nicht die Prinzipien der Raumfahrt entdeckt. Er zerriss sich selbst in seine Einzelteile und erhob sich über seinen alles verschlingenden Hunger, um sein eigenes Genom zu verdrehen und biologische Kriegsschiffe herzustellen, die ihn durch die Sterne tragen konnten. So kam der Schwarm über eine Welt nach der anderen, um zu verschlingen, zu zerstören und zu absorbieren.

Die Millionen von Einzeleinheiten des Schwarms sind weiterhin in Unterkolonien mit einem gewissen Maß an Autonomie unterteilt, aber wie die Drohnen sind ihre Entscheidungen eher mit komplex programmierten Reflexen vergleichbar, die ständig von den Direktiven der Hauptidentität überschrieben werden, als mit wirklichen Gedanken. Zwar können sie unabhängig handeln, wenn sie auf Aufklärungsmissionen ausgeschickt werden, aber sowohl Individuen als auch ganze Unterkolonien gehen wieder in der Schwarmgestalt auf, sobald sie in die telepathische Reichweite des Schwarms zurückkehren. Das übergeordnete Schwarmbewusstsein – zwar zu nahezu unvorstellbarer Datenverarbeitung, Gedankensprüngen und sogar zur Modifikation seiner eigenen Biologie fähig, um mächtige Waffen hervorzubringen – bleibt zugleich durch einen überwältigenden, instinktiven Drang, sich blindwütig auszudehnen und alles zu verschlingen, grundsätzlich vernunftlos. Versuche, mit dem Schwarm zu verhandeln, schlagen immer fehl, und nur massive Gewalt kann ihn davon abhalten, über eine Welt hereinzubrechen, sie ihres gesamten biologischen Materials zu berauben und dann weiterzuziehen. Seiner Ansicht nach ist jeder andere Organismus im Universum eine Bedrohung, und alle Bedrohungen müssen vernichtet werden.

Daher ist es besonders seltsam, dass eine außergewöhnliche Mutation eine Unterkolonie dazu bringen sollte, sich von seinem plündernden Ursprung abzuspalten und zu den friedliebenden Schirren zu werden. Alle Völker fürchten zurecht die Ankunft des Schwarms in ihrem Raum, aber Schirren empfinden die Vorstellung, erneut in das kollektive Bewusstsein des Schwarms eingegliedert zu werden, als noch viel schlimmer als die Aussicht auf Vernichtung.

DIE UNGESEHENEN
Heimtückische Infiltratoren

Während die Bewohner der Paktwelten ihre ersten Schritte in ein unbekanntes Universum unternehmen, wächst ihre Furcht vor neuen militärischen Bedrohungen, die an vergangene Schrecken wie die Vesken und den Schwarm erinnern. Aber auch wenn sich ihre Aufmerksamkeit nach „dort draußen“ richtet, ist den Wissenden klar, dass die größte Gefahr nicht in weit entfernten Regionen unerforschter Sterne liegt, sondern in den boshaften fremden Zivilisationen, die mitten unter uns lauern. Formlose, ätherische Flüchtlinge aus korrumpierten Zyklen des Nachlebens, gestaltwandelnde Drohnen interdimensionaler Brutmütter, Manipulatoren des interstellaren Handels, gekleidet in überzeugende Hautanzüge – ihre Gestalten sind ebenso zahlreich wie die Paranoiker, die sie in jeder Versammlung verdächtiger Personen oder im Zentrum jeder interstellaren Verschwörung vermuten. Und die Bewohner der Paktwelten sind zu Recht alarmiert. Unsichtbare Agenten – im wörtlichen und metaphorischen Sinn – trachten tatsächlich danach, die oberen Ebenen von fast jeder bedeutenden politischen Organisation im System zu infiltrieren.

Auch wenn der gewöhnliche Bürger von Station Absalom oder Akiton Gerüchte über Gestaltwandlerverschwörungen zynisch abtut und interplanetarische Medienkonglomerate die Bedrohung als xenophobe Verschwörungstheorien herunterspielen, kennen diejenigen, die Bescheid wissen, einige unumstößliche Fakten: Der Fürstregierungsrat Shabran Kluss von Faxxan, der legendären Schluchtenstadt im Zwielicht-Hochland von Verces, wurde *tatsächlich* als grünhäutiger Reptoid entlarvt, nachdem er Schadari-Piraten in die einst berühmte Mineralkammer der Stadt einließ. Eine verheerende Dekompression der Zeffrac-Wissenschaftsplattform über Liavaras Mond N'schack verhinderte *tatsächlich*, dass ihr Weiser Rat – oder vielmehr die pilzartigen Parasiten, die ihre Körper kontrollierten – die Satellitenstadt in den Mond stürzte. Überlebende aus Fluchtkapseln dreier verschiedener Vis-Tour-Linienschifftragödien aus vier Jahrzehnten (*Sternenschleier*, *Ostog* und *Sternentraum II*) berichteten *tatsächlich* von rundköpfigen, grauen Fremdwesen, die sich manifestierten, kurz bevor es zur Katastrophe kam – ihre Beschreibungen stimmten mit Kreaturen überein, von denen es heißt, sie seien bei wichtigen Ereignissen auf den Paktwelten anwesend gewesen, und das sogar schon vor dem Intervall. Mit so vielen bestätigten Infiltratoren in den offiziellen Aufzeichnungen – zumindest vor dem Hintergrund der Nebelhaftigkeit der Geschichte und der engen Umklammerung der Medienzensur – ist es nicht verwunderlich, dass die aufmerksamsten Paktnativisten diese Bedrohungen zum Anlass nehmen, Botschafter fremder Völker, hochrangige Wächter und sogar Mitglieder des Paktweltenrats selbst anzuklagen, die Lakaien unsichtbarer Meister oder sogar selbst diese Meister zu sein.





PATHFINDER

13



ANPASSUNG DER PATHFINDER-REGELN

Das Universum von *Starfinder* ist in einer Zeit angesiedelt, die weit von der Golarions und der Spielwelt des *Pathfinder*-Rollenspiels entfernt ist. Das bedeutet aber nicht, dass du all diese *Pathfinder*-Bücher einmotten musst. In vielen Fällen kann Material des *Pathfinder*-Rollenspiels durchaus mit einigen Anpassungen in einer *Starfinder*-Rollenspielkampagne verwendet werden, aber manche Fähigkeiten und Klassenmerkmale erfordern ein wenig mehr Arbeit. Die folgenden Seiten zeigen, wie Monster aus dem *Pathfinder*-Rollenspiel in die *Starfinder*-Regeln konvertiert werden können, Richtlinien zum Anpassen von *Pathfinder*-Klassen und die Einzelheiten zum Spielen von Golarions Hauptvölkern bei *Starfinder*.

Bedenke, dass diese Konversionen manchmal ein gewisses Maß an Arbeit erfordern und nicht unbedingt immer zu perfekten Regeltexten führen werden. Daher richtet sich ein Großteil dieses Kapitels an Spielleiter, die sorgfältig überlegen sollten, welche Konversionen sie in ihren Spielen erlauben. Die vollständige Konversion aller Pathfinder-Hauptvölker (beginnend auf Seite 506) kann aber genau so verwendet, wie sie abgedruckt wurde, sofern diese Völker in der Spielwelt des SL vorkommen.

ALLGEMEINE KONVERSION

Manche Arten von Regeln erscheinen sowohl in den Spielwerten von Monstern als auch in Spielercharakterklassen. Sie können auf dieselbe Weise konvertiert werden.

Aktionen

Starfinder verwendet andere Aktionen als das *Pathfinder*-Rollenspiel. Gibt *Starfinder* Regeln für eine bestimmte Art von Aktion vor, verwende die neuen Regeln. Andere Fähigkeiten erfordern die folgenden Anpassungen.

- **Freie Aktionen:** Die meisten Fähigkeiten, die im *Pathfinder*-Rollenspiel eine Freie Aktion erfordern, erfordern bei *Starfinder* eine Schnelle Aktion. Jede andere Aktion aus *Pathfinder*, die bei *Starfinder* unbegrenzt oft eingesetzt werden muss, wird als Freie Aktion behandelt.
- **Augenblickliche Aktion:** Die Augenblicklichen Aktionen aus dem *Pathfinder*-Rollenspiel, die ein Charakter nutzt, wenn er nicht am Zug ist, verbrauchen bei *Starfinder* die Reaktion dieses Charakters. Diejenigen Augenblicklichen Aktionen, die ein Charakter in seinem Zug nutzt, verbrauchen seine Schnelle Aktion. Nutzt ein Charakter eine Fähigkeit als Schnelle Aktion, kann er seine Reaktion bis zum Anfang deines nächsten Zuges nicht nutzen, um dieselbe Fähigkeit ein weiteres Mal einzusetzen, und umgekehrt.

Arten von Boni

Es ist wichtig anzumerken, dass *Starfinder* bestimmte Arten von Boni nicht verwendet. Verleiht eine Fähigkeit oder ein Effekt einen der unten aufgeführten Boni, musst du diese Bonusart konvertieren (denke daran, dass Boni derselben Art weiterhin nicht kumulativ sind). In den meisten Fällen sind diese Veränderungen recht unkompliziert und führen nicht zu Problemen, aber du solltest darauf achten, dass Boni zur Erhöhung der RK selten bleiben. Siehe die Seiten 266-267, um mehr Informationen zu Arten von Boni zu erhalten.

PATHFINDER-BONUS	*STARFINDER*-BONUS
Alchemistisch	Verbesserung
Kompetenz	Verständnis
Ablenkung	Verbesserung
Ausweich	Verständnis
Unheilig	Göttlich
Resistenz	Verbesserung
Heilig	Göttlich
Schild	Verbesserung

Fertigkeitsnamen

Fertigkeiten aus dem *Pathfinder*-Rollenspiel, welche dieselben Namen haben wie *Starfinder*-Fertigkeiten, brauchen nicht konvertiert zu werden (allerdings solltest du natürlich die *Starfinder*-Regeln für diese Fertigkeiten verwenden). Um eine Fertigkeit zu konvertieren, die bei *Starfinder* nicht vorkommt, ersetze Erwähnungen dieser *Pathfinder*-Fertigkeit durch die *Starfinder*-Fertigkeit aus der rechten Spalte der unteren Tabelle. Enthält der Eintrag einen Strich, kannst du einfach annehmen, dass die SCs alle Fertigkeitswürfe dieser Art bestehen.

PATHFINDER-FERTIGKEIT	*STARFINDER*-FERTIGKEIT
Schätzen	–
Klettern	Athletik
Handwerk	Technik, Mystik oder Beruf geeigneter Art
Mechanismus ausschalten	Technik
Entfesselungskunst	Akrobatik
Fliegen	Akrobatik
Mit Tieren umgehen	Überlebenskunst
Heilkunde	Medizin
Wissen (Arkanes)	Mystik
Wissen (Gewölbekunde)	Naturwissenschaften
Wissen (Baukunst)	Technik
Wissen (Geographie)	Naturwissenschaften
Wissen (Geschichte)	Kultur
Wissen (Lokales)	Kultur
Wissen (Natur)	Biowissenschaften
Wissen (Adel)	Kultur
Wissen (Ebenen)	Mystik
Wissen (Religion)	Mystik
Sprachenkunde	Kultur
Auftreten	Beruf geeigneter Art
Reiten	Überlebenskunst
Zauberkunde	Mystik
Schwimmen	Athletik
Magischen Gegenstand benutzen	–

Berührungsangriffe

Da Berührungs-RK bei *Starfinder* nicht verwendet wird, sollte jeder Berührungsangriff stattdessen die ERK zum Ziel haben.

KONVERSION VON MONSTERN

In den meisten Fällen können Monster aus dem *Pathfinder*-Rollenspiel mit nur wenigen Änderungen bei *Starfinder* verwendet



werden. Detaillierte Regeln zum Erschaffen von *Starfinder*-Monstern und -NSC werden im *Starfinder Alien-Archiv* vorgestellt werden. Sie verwenden ein System aus Richtlinien, die denen der *Pathfinder Alternativregeln* gleichen, mit denen auch relativ unerfahrene Spielleiter interessante und ausgewogene Kreaturen erschaffen können, indem sie einige wenige Schlüsselentscheidungen treffen.

SL, die *Pathfinder*-Monster verwenden möchten, sollten bedenken, dass auch wenn ein *Pathfinder*-Monster, das mit Hilfe dieser Richtlinien konvertiert wurde, in einem *Starfinder*-Spiel verwendbar sein kann, es nicht so ausgewogen sein wird wie ein Monster, das eigens für *Starfinder* erschaffen wurde. Die folgenden Richtlinien werden in der Reihenfolge der *Pathfinder*-Spielwerte eines Monsters aufgeführt.

Arten und Unterarten

Die meisten konvertierten *Pathfinder*-Monster können ihre aufgeführten Arten und Unterarten behalten. Wenn du aber ein Konstrukt konvertierst, bedenke, dass alle Konstrukte bei *Starfinder* entweder der Unterart Magisch oder Technisch angehören. Wähle die passende Unterart für das Konstrukt aus, das du konvertierst. Golems beispielsweise sind magische Konstrukte und Roboter sind technische Konstrukte. Konstrukte sind nicht immun gegen Zauber, Leiden und andere Effekte, die ausdrücklich besagen, dass sie Konstrukte zum Ziel haben und betreffen können.

Sinne

Sinne wie etwa der Lebenssinn und Geruchssinn werden bei *Starfinder* etwas anders dargestellt, funktionieren im Grunde aber auf die gleiche Weise. Die verschiedenen Arten von Sinnen, über welche die Monster aus dem *Pathfinder*-Rollenspiel verfügen, können bei *Starfinder* wie abgedruckt verwendet werden, aber siehe Seite 260, um mehr über Sinne zu erfahren.

Rüstungsklasse

Starfinder verwendet nicht die Konzepte der Falscher-Fuß-RK und der Berührungs-RK, sondern unterteilt die RK eines Charakters stattdessen in zwei Kategorien: Energetische Rüstungsklasse (oder ERK) und Kinetische Rüstungsklasse (oder KRK). Waffen, die Energieschaden verursachen (wie beispielsweise eine Laserpistole), haben die ERK zum Ziel, und Waffen, die körperlichen Schaden verursachen (wie etwa ein Langschwert), haben die KRK zum Ziel. Wenn du ein Monster aus dem *Pathfinder*-Rollenspiel für *Starfinder* konvertierst, behandle seine normale RK als seine KRK (wenn das Monster einer Kampfrolle angehört, wie sie auf Seite 323 des *Pathfinder Monsterhandbuchs* definiert wurde, addiere 1 auf seine KRK) und subtrahiere 1 von seiner normalen RK, um seine ERK zu ermitteln. Du ignorierst die Falscher-Fuß-RK, da auf dem Falschen Fuß erwischt bei Starfinder nur ein Zustand ist, der einen Malus von –2 auf ERK und KRK verleiht, unabhängig vom Geschicklichkeitsbonus des betroffenen Monsters.

Trefferpunkte, Ausdauerpunkte und Reservepunkte

Erhöhe die Trefferpunkte eines konvertierten Monsters um 25%. Alle Fähigkeiten des Monsters, die sich auf die Trefferwürfel eines Ziels beziehen, verwenden stattdessen die Stufe oder den HG des Ziels. Anders als ein Spielercharakter hat ein Monster allerdings keine Ausdauerpunkte, und es wird nur dann Reservepunkte brauchen, wenn du ihm eine neue Fähigkeit (oder ein Klassenmerkmal) gibst, die sie verwendet. Wenn du dies tust, sollte ein Monster eine Anzahl Reservepunkte in Höhe von 3 + einem Fünftel seines HG (abgerundet) haben.

Angriffe

Du kannst dich dazu entscheiden, einem konvertierten Monster ein Plasmaschwert, eine Laserpistole oder eine sonstige *Starfinder*-Waffe (siehe Ausrüstung und Schätze ab Seite 502) zu geben. Wenn du dies tust, musst du zwei andere Dinge tun. Ignoriere als erstes alle zusätzlichen Angriffe, die ein Monster durch einen hohen Grundangriffsbonus erhält. Stattdessen kann es mit der neuen Waffe einmal mit seinem höchsten Angriffsbonus angreifen oder aber zweimal, indem es einen Vollen Angriff ausführt (mit einem Malus von –4 auf seinen höchsten Angriffsbonus für jeden Angriff). Zweitens, addiere den HG des Monsters auf den durch die Waffe verursachten Schaden (natürlich zusätzlich zum Stärkebonus des Monsters auf Nahkampfangriffe), um Waffenspezialisierung darzustellen.

Alternativ kannst du den Vollen Angriff eines Monsters des Pathfinder-Rollenspiels wie abgedruckt verwenden, ohne irgendwelche Anpassungen vorzunehmen. Dies führt üblicherweise zu mehr Angriffen, die jeweils weniger Schaden verursachen. Dies funktioniert wie die Fähigkeit Mehrfachangriff, die manche Monster bei *Starfinder* besitzen, unabhängig davon, ob die Angriffe mit künstlichen oder natürlichen Waffen ausgeführt werden. Das Monster kann trotzdem einen Vollen Angriff wie bei *Starfinder* üblich (zwei Angriffe mit seinem höchsten Angriffsbonus mit einem Malus von –4 auf jeden) ausführen. Ein konvertiertes Monster, das einen Vollen Angriff wie bei *Starfinder* üblich ausführt, kann im selben Zug keinen Vorsichtigen Schritt ausführen.

Zum Beispiel besitzt eine Harpyie (*Pathfinder Monsterhandbuch* Seite 147) einen Angriffseintrag, der lautet: „**Nahkampf** Morgenstern +8/+3 (1W8+1), 2 Klauen +3 (1W6).“ Die Harpyie könnte normal angreifen, um zwei Angriffe mit ihrem Morgenstern (einen mit +8 und einen mit +3) plus zwei Angriffe mit Klauen (jeweils mit +3) ausführen. In diesem Fall würden ihre erfolgreichen Angriffe den in ihren *Pathfinder*-Spielwerten angegebenen Schaden verursachen. Alternativ könnte die Harpie einen einzelnen Angriff mit ihrem Morgenstern (mit +8) oder aber zwei Angriffe mit ihrem Morgenstern mit jeweils +4 ausführen. In diesem Fall würde jeder erfolgreiche Angriff 1W8+5 Schaden verursachen.

Einzelne Angriffe: Bei *Starfinder* sind Monster oft zielgenauer als *Pathfinder*-Monster, da Volle Angriffe bei *Starfinder* anders funktionieren. Monster des Pathfinder-Systems gleichen dies durch die erhöhte Zielgenauigkeit ihres ersten Angriffs bei einem Vollen Angriff oft aus. Wenn du ein konvertiertes Monster hast, das selten einen Vollen Angriff ausführen kann, kannst du ihm einen Bonus auf Angriffswürfe geben, wenn es einen einzelnen Angriff ausführt, üblicherweise +3 oder +4.

Kritische Treffer: Ein konvertiertes Monster verursacht automatisch kritischen Schaden, wenn es bei seinem Angriff eine 20 wirft, ohne dass ein Bestätigungswurf nötig ist. Hat die Waffe oder der Angriff eines Monsters aber eine vergrößerte kritische Trefferspanne, muss es würfeln, um den kritischen Treffer bei jedem Ergebnis, das innerhalb der Spanne liegt, aber keine 20 ist, zu bestätigen. Hat beispielsweise eine Marilith eine 20 bei ihrem Angriff mit einem Langschwert (2W6+8/17–20) gewürfelt, würde sie automatisch einen kritischen Treffer erzielen und doppelten Schaden verursachen. Wenn sie eine 17, 18 oder 19 würfelt, müsste sie mit einem Bestätigungswurf treffen, um kritischen Schaden zu verursachen. Kritische Multiplikatoren (wie etwa eine Waffe, die bei einem kritischen Treffer ×3 Schaden verursacht) multiplizieren den Schaden weiterhin mit dem angegebenen Wert.

Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten

Kann ein *Pathfinder*-Monster einen Zauber oder eine zauberähnliche Fähigkeit desselben Namens einsetzen wie ein *Starfinder*-Zauber, verwende die Regeln des *Starfinder*-Zaubers. Andernfalls wird der *Pathfinder*-Zauber verwendet wie abgedruckt. Wenn du aber möchtest, dass dein konvertiertes Monster mehr *Starfinder*-Flair hat, kannst du dir auch die Zeit nehmen, diese Zauber durch ähnliche *Starfinder*-Zauber zu ersetzen. Zum Beispiel könntest du *Explosion* anstelle von *Feuerball* verwenden. Bedenke aber, dass dies mehr Zeit und Arbeit erfordert.

Attributswerte

Starfinder-Monster haben keine Attributswerte wie Spielercharaktere. Ihre Attributswerte werden in Form der Attributswertmodifikatoren beschrieben, mit denen du bereits vertraut sein dürftest. Wenn du ein Monster konvertierst, musst du seine Attributswerte nicht zwangsläufig durch die entsprechenden Modifikatoren darstellen, außer eine *Starfinder*-Regel verweist direkt auf Attributswertmodifikatoren.

Kampfmanöverbonus und -verteidigung

Starfinder verwendet keine Kampfmanöverboni oder Kampfmanöververteidigung, daher kannst du sie einfach ignorieren, wenn du Monster des *Pathfinder*-Rollenspiels konvertierst, und stattdessen die *Starfinder*-Regeln für Ansturm, Entwaffnen und andere Kampfmanöver verwenden. Hat ein Monster ein Kampfmanövertalent (wie etwa Verbessertes Entwaffnen) oder eine besondere Fähigkeit, die mit einem Kampfmanöver zusammenhängt (wie etwa Ergreifen), dann verwende die Starfinder-Version dieses Talents oder wende jeden dadurch verliehenen Bonus direkt auf die entsprechende Angriffsart an. Immunitäten gegen Kampfmanöver (wie etwa „kann nicht zu Fall gebracht werden") gelten weiterhin, und alle Boni gegen bestimmte Kampfmanöver werden einfach auf die RK statt auf KMV angewandt.



Talente

Besitzt ein Monster aus dem *Pathfinder*-Rollenspiel ein Talent, das denselben Namen hat wie ein Talent oder eine besondere Fähigkeit eines Monsters aus *Starfinder*, verwende die *Starfinder*-Regeln, wenn möglich. Andernfalls werden die Regeln für das Talent aus dem *Pathfinder*-Rollenspiel verwendet und wenn nötig angepasst. Ein Talent zum Beispiel, dass das Monster etwas als Antwort auf die Aktion eines Gegners tun lässt, sollte eine Reaktion kosten.

Fertigkeiten

Beim Konvertieren von Fertigkeiten aus dem *Pathfinder*-Rollenspiel, wie auf Seite 500 beschrieben, wird immer der höchste Bonus verwendet, sollte ein Monster mehrere Fertigkeiten haben, die zur selben Fertigkeit werden. Hat ein Monster einen besonders hohen Bonus (etwa einen sehr hohen Klettern-Bonus aufgrund einer Klettern-Bewegungsrate), solltest du einen Bedingungsbonus verwenden. Beispiel: Eine *Pathfinder*-Kreatur mit Klettern +14, Schwimmen +6 und einem Volksbonus von +8 auf Klettern würde demnach Athletik +6 (+14 beim Klettern) besitzen. Es folgen spezifische Hinweise für bestimmte Fertigkeiten.

- **Akrobatik:** Verschiebe alle Umstandsmodifikatoren beim Springen auf die Fertigkeit Athletik und passe möglicherweise auch die Athletik der Kreatur an, wenn sie gut springen können soll, aber nicht über die Fertigkeiten Klettern und Schwimmen verfügt.
- **Sprachenkunde:** Das Monster behält dieselbe Anzahl an Sprachen, auch wenn die Fertigkeit selbst entfernt wird.
- **Magischen Gegenstand benutzen:** Erlaube dem Monster, magische Gegenstände einzusetzen, die es besitzt, ohne Würfe ablegen zu müssen.

Sprachen

Viele der Sprachen aus dem *Pathfinder*-Rollenspiel finden sich auch bei *Starfinder* wieder, mit Ausnahme der meisten regionalen Dialekte Golarions. Allerdings führt Starfinder mit seiner Vielzahl an außerirdischen Kulturen auch viele neue Sprachen ein. Wenn du ein Monster konvertierst, wirst du dir wahrscheinlich nicht zu viele Gedanken um die Sprachen machen müssen, die es sprechen kann. Aber wenn es angemessen wäre, dass es eine passende fremde Sprache sprechen kann, verändere oder vergrößere ruhig sein Vokabular!

Ausrüstung und Schätze

Die meisten humanoiden Monster im *Pathfinder*-Rollenspiel führen Waffen und tragen Rüstung, die zur Fantasy-Welt des Spiels passen, und vieles davon ist magisch. Auch wenn dies in gewisse *Starfinder*-Abenteuer passen könnte (etwa bei



der Reise auf einen Planeten, wo die Technologie noch nicht so weit entwickelt ist, oder auf einen Planeten, auf dem eine hohe Magiekonzentration vorherrscht), solltest du darüber nachdenken, einem konvertierten Monster ein paar coole futuristische Spielzeuge und Waffen zu geben. Denke nur daran, Gegenstände mit einer Stufe zu verwenden, die in der Nähe des HG des Monsters liegen!

Die Art des Schatzes, den die SC erhalten, nachdem sie ein konvertiertes Monster besiegen, sollte sich an den Richtlinien auf Seite 391 orientieren. Allerdings sollten Schätze, die Boni auf Angriffswürfe oder die RK verleihen (wie beispielsweise die von einem Monster verwendeten magischen Gegenstände) nicht Teil eines solchen Schatzes sein. Solche Gegenstände wirst du in vergleichbare magische Gegenstände aus Kapitel 7 konvertieren müssen, bevor die SC sie in die Finger bekommen.

Besondere Fähigkeiten

Die meisten besonderen Fähigkeiten eines konvertierten Pathfinder-Monsters können wie abgedruckt verwendet werden, auch wenn einige davon die eine oder andere Anpassung brauchen.

- **Fähigkeiten, die Zauber nachahmen:** Eine Fähigkeit, die wie ein *Pathfinder*-Zauber funktioniert, kann die Regeln dieses Zaubers verwenden, außer es gibt einen *Starfinder*-Zauber desselben Namens.
- **Leiden:** Flüche, Krankheiten und Gifte funktionieren bei *Starfinder* anders als bei *Pathfinder*. Verwende die *Starfinder*-Version, sofern diese in den Beispielen für Leiden ab Seite 417 vorhanden ist (behalte aber den SG für Rettungswürfe, wie sie im Eintrag des konvertierten Monsters aufgeführt sind). Andernfalls kannst du das Leiden durch die jeweilige Verlaufsleiste darstellen. Wenn das Leiden beispielsweise ein Gift ist, das Geschicklichkeitsschaden verursacht, verwende die Leiste für Geschicklichkeitsgifte, aber wende etwaige Effekte an, welche das konvertierte Leiden verursacht.

KONVERSION VON CHARAKTEREN

Auch wenn die grundlegenden *Starfinder*-Klassen eine große Vielfalt an verschiedenen Science-Fantasy-Charakterkonzepten widerspiegeln können, haben Spieler immer wieder Ideen im Sinn, die sich etwas schwieriger darstellen lassen. Als der SL kannst du entscheiden, dass du *Pathfinder*-Klassen in deiner *Starfinder*-Kampagne zulassen möchtest. Dies erfordert von dir ein wenig Arbeit und die Mitarbeit und Geduld der Spieler, welche die Erlaubnis zum Spielen solcher Klassen bekommen. Die folgenden Richtlinien werden dir dabei helfen, die häufigsten Faktoren zu handhaben. Beachte dabei aber, dass komplizierte Klassenmerkmale eine tiefergreifende Konversion erfordern werden, als wir hier vorstellen können.

Denke auch daran, dass die Konversionen von *Pathfinder*-Klassen nur in einem Starfinder-Spiel verwendet werden dürfen, wenn du, der SL, sie zulässt!

Bezugsattributswert

Jede Klasse bei Starfinder definiert einen der sechs Attributswerte als das Schlüsselattribut der Klasse. Bestimmte Berechnungen (etwa SG für Fähigkeiten) basieren auf dem Modifikator dieses Wertes. Wenn du eine Klasse aus dem *Pathfinder*-Rollenspiel verwendest, wirst du dieser Klasse einen Schlüsselattributswert zuweisen müssen. In manchen Fällen wird dies offensichtlich: Das Schlüsselsattribut einer zauberkundigen Klasse ist oft derselbe Attributswert, der dieser Klasse ihre Bonuszauber einbringt. Die folgende Tabelle schlägt Schlüsselsattributswerte für die Klassen aus dem *Pathfinder Grundregelwerk*, den *Pathfinder Expertenregeln*, den *Pathfinder Ausbauregeln: Magie*, den *Pathfinder Ausbauregeln II: Kampf*, und den *Pathfinder Ausbauregeln VIII: Intrigen* vor. Klassen, die mehrere Attributswerte aufführen, funktionieren ähnlich wie der Soldat, bei dem der Spieler den Wert auswählen kann, der ihm für Regelmechanismen und Charakterkonzept am wichtigsten ist.

SCHNELLKONVERSION

Wenn du ein *Starfinder*-Spiel leiterst und schnell ein Monster brauchst, kannst du eines mit dem passenden HG aus einem beliebigen *Pathfinder Monsterhandbuch* verwenden und es innerhalb von Sekunden einsetzen. Konvertiere einfach seine RK (siehe Seite 501) und du kannst loslegen. Vielleicht möchtest du während des Spiels einige seiner Fertigkeiten oder anderen Fähigkeiten verändern, aber bei den meisten schnellen Begegnungen ist es wahrscheinlich, dass deine Spieler das Monster besiegen und weiterziehen, ohne den Unterschied überhaupt zu bemerken.

FANTASY-CHARAKTERE AUS ANDEREN ZEITEN

Ob durch einen Riss im Raum-Zeit-Kontinuum oder durch die Launen eines Gottes könntest du einem oder mehreren deiner Spieler erlauben, ihre alteingesessenen *Pathfinder*-Charaktere in einer *Starfinder*-Kampagne zu verwenden. Dies wird eine ganze Menge Arbeit mit sich bringen, aber im Grunde kannst du dieselben Richtlinien zum Konvertieren von Monstern verwenden. Denke aber daran, dass die meisten Charaktere aus *Pathfinder* nicht mit der fortschrittlichen Technologie vertraut sein werden, die in einer *Starfinder*-Kampagne im Überfluss vorhanden ist, besonders was Fernkampfwaffen angeht. Solche Charaktere werden wahrscheinlich irgendwann wenigstens eines der Umgang-Talente und das Talent Waffenspezialisierung aus Kapitel 6 nehmen wollen. Nach deinem Ermessen kannst du einem konvertierten Charakter nach längerer Übungszeit den Umgang mit Kleinwaffen als Bonustalent gestatten (was man am besten mit einer Montage ausspielt).

PATHFINDER-KLASSE	SCHLÜSSELATTRIBUTSWERT
Alchemist	Intelligenz
Barbar	Konstitution
Barde	Charisma
Ritter	Stärke oder Geschicklichkeit
Kleriker	Weisheit
Druide	Weisheit
Kämpfer	Stärke oder Geschicklichkeit
Revolverheld	Geschicklichkeit
Inquisitor	Weisheit
Kampfmagus	Intelligenz
Mönch	Weisheit
Mystiker	Charisma
Paladin	Charisma
Waldläufer	Geschicklichkeit oder Weisheit
Schurke	Geschicklichkeit
Hexenmeister	Charisma
Paktmagier	Charisma
Vigilant	Charisma
Hexe	Intelligenz
Magier	Intelligenz

Gesundheit, Ausdauer und Reserve

Starfinder-Charaktere verlassen sich nicht nur auf Trefferpunkte, um am Leben zu bleiben: Sie verfügen auch über Ausdauerpunkte, die sie schnell mit Hilfe von Reservepunkten wieder auffüllen können. Diese Konzepte sind bei *Starfinder* essenziell, darum braucht eine konvertierte Pathfinder-Klasse sowohl Ausdauer- als auch Reservepunkte. Darüber hinaus werden die Trefferpunkte bei Starfin-

der anders berechnet. Suche auf der folgenen Tabelle den Trefferwürfel der konvertierten Klasse heraus, um zu bestimmen, wie viele Treffer- und Ausdauerpunkte diese Klasse auf jeder Stufe erhält.

Wie alle *Starfinder*-Charaktere erhält ein Charakter mit Stufen in einer konvertierten *Pathfinder*-Klasse eine Anzahl Reservepunkte in der Höhe seiner halben Stufe plus dem Modifikator seines Schlüsselattributswerts.

PATHFINDER-TREFFERWÜRFEL	TREFFER-PUNKTE	AUSDAUERPUNKTE
W6	5	5 + KO-Modifikator
W8	6	6 + KO-Modifikator
W10	7	7 + KO-Modifikator
W12	8	8 + KO-Modifikator

Klassenfertigkeiten und Fertigkeitsränge pro Stufe

Die Liste der Klassenfertigkeiten eines Charakters aus dem *Pathfinder*-Rollenspiel wird deutlich kürzer, sobald sie in *Starfinder* konvertiert wurde. Verwende die Richtlinien für die Konversion von Fertigkeiten (siehe Seite 500), um die jeweiligen Klassenfertigkeiten einer konvertierten Klasse zu bestimmen.

Suche auf der folgenden Tabelle die Anzahl der Fertigkeitsränge pro Stufe der konvertierten Klasse heraus, um die neue Anzahl an Fertigkeitsrängen zu erfahren, welche diese Klasse auf jeder Stufe erhalten sollte. Natürlich kannst du dich dazu entscheiden, der konvertierten Klasse weniger Fertigkeitsränge zu geben, wenn du das möchtest, aber du solltest dieser Klasse nicht mehr als aufgeführt geben.

PATHFINDER-FERTIGKEITSRÄNGE PRO STUFE	*STARFINDER*-FERTIGKEITSRÄNGE PRO STUFE
2 + IN-Modifikator	4 + IN-Modifikator
4 + IN-Modifikator	4 + IN-Modifikator
6 + IN-Modifikator	6 + IN-Modifikator
8 + IN-Modifikator	8 + IN-Modifikator

Umgang mit Rüstungen

Es gibt zwei Arten von Rüstungen bei *Starfinder* – leichte und schwere Rüstung – gegenüber den drei Arten im *Pathfinder*-Rollenspiel. Wenn eine Klasse des *Pathfinder*-Systems bei *Starfinder* eingeführt wird, ist diese Konversion recht einfach. Verleiht eine Klasse den Umgang mit einer leichten Rüstung, funktioniert sie genau wie bei *Starfinder*. Dasselbe gilt für den Umgang mit schweren Rüstungen, und der Umgang mit mittelschwerer Rüstung kann ignoriert werden.

Schilde werden bei *Starfinder* nicht besonders häufig verwendet, daher kann Umgang mit Schilden bei der Konvertierung ebenfalls ignoriert werden.

Umgang mit Waffen und Waffenspezialisierung

Fernkampfwaffen sind ein wichtiger Teil von *Starfinder*, und die meisten konvertierten Klassen sollten immer bis zu einem gewissen Grad mit ihnen vertraut sein. Eine *Pathfinder*-Klasse, die im Umgang mit Einfachen Waffen geübt ist, sollte bei *Starfinder* im Umgang mit Einfachen Nahkampfwaffen und Handfeuerwaffen geübt sein. Eine Klasse, die im Umgang mit Kriegswaffen geübt, sollte bei *Starfinder* im Umgang mit Einfachen und Fortgeschrittenen Nahkampfwaffen sowie mit Langwaffen geübt sein. Besitzt diese Klasse einen Grundangriffsbonus in Höhe ihrer Klassenstufe und Klassenmerkmale, die die Genauigkeit oder den Schaden mit Waffen erhöhen, sollte sie auch im Umgang mit Schweren Waffen geübt sein. Bei Klassen mit sehr engen Beschränkungen hinsichtlich der Waffenarten, mit deren Umgang sie geübt sind (wie Druiden und Magier) wirst du eine ähnliche Liste erstellen müssen, die solchen Charakteren den Umgang mit nur bestimmten Arten von Handfeuerwaffen erlaubt. Bietet eine Klasse bereits den Umgang mit Feuerwaffen (wie etwa der Revolverheld), könntest du dieser Klasse auch den Umgang mit Scharfschützengewehren (oder eine anderen besonderen Art von Fernkampfwaffe) erlauben.

Bedenke, dass alle Klassen auf der 3. Stufe das Talent Waffenspezialisierung für jede Waffenart verleihen, mit denen umzugehen diese Klasse geübt ist.

Grundangriffsbonus und Angriffe pro Runde

Die Entwicklung der Grundangriffsboni von Klassen verändert sich bei der Konvertierung nicht, aber du solltest daran denken, dass zusätzliche Angriffe pro Runde (die ein Charakter durch einen hohen Grundangriffsbonus erhält) bei *Starfinder* nicht verwendet werden. Bei Klassen, die auf der 6. Stufe den ersten zusätzlichen Angriff pro Runde erhalten (wie Barbaren und Kämpfer), könntest du erwägen, ihnen neue Klassenmerkmale zu verleihen, die entweder den Malus verringern, wenn sie einen Vollen Angriff ausführen, oder bei einem Vollen Angriff zusätzliche Angriffe erlauben (ähnlich wie das Klassenmerkmal Blitzartige Schläge des Solariers oder das Klassenmerkmal Soldatenangriff des Soldaten).

Zauber

Die Konvertierung einer zaubernden Klasse aus dem *Pathfinder*-Rollenspiel nach *Starfinder* erfordert die meiste Arbeit. Du wirst entscheiden müssen, welche *Starfinder*-Zauber dieser Klasse zur Verfügung stehen sollen. Zusätzlich gehört der hochgradigste Zauber, der von einem Aspiranten oder Technomagier gewirkt werden kann, dem 6. Grad an, aber viele der zaubernden Klassen bei Pathfinder können Zauber des 7., 8. und 9. Grades wirken! Es liegt an dir, Zauber für diese Grade zur Verfügung zu stellen, entweder indem du deine eigenen schreibst oder Zauber des *Pathfinder*-Rollenspiels konvertierst. Um einen Eindruck zu bekommen, wie ein Zauber konvertiert werden könnte, sieh dir an, wie *Säurepfeil* zu *Ätzende Umwandlung* wurde. Bedenke, dass Zauber bei Starfinder keinerlei Komponenten erfordern, auch wenn einige sehr mächtige das Verbrauchen von Credits oder anderer kostspieliger Komponenten erfordern.

Klassenmerkmale

Das Wichtigste, auf das man achten muss, wenn man Klassenmerkmale konvertiert, ist, dass diejenigen ersetzt werden sollten, die einen Bonus auf Angriffswürfe oder die RK verleihen. Schau dir Fähigkeiten einer ähnlichen Stufe der Klassen Gesandter, Agent und Soldat an, durch die du solche Fähigkeiten ersetzen kannst.

Bestimmte Klassenmerkmale von *Pathfinder*-Klassen sind nur dann effektiv, wenn der Charakter keine mittlere oder schwere Last trägt. Diese Konzepte gibt es bei *Starfinder* nicht, auch wenn es weiterhin relevant ist, wie viel ein Charakter tragen kann. Wenn du eine Klasse konvertierst, sollten diese Merkmale verloren gehen, wenn der Charakter den Zustand Beladen oder Überladen hat (zusätzlich zu allen anderen Faktoren, die im Klassenmerkmal beschrieben werden).

Einige Klassen des *Pathfinder*-Rollenspiels verleihen bestimmte Bonustalente als Teil ihrer Klassenmerkmale. Wenn möglich sollte eine konvertierte Klasse ein *Starfinder*-Talent mit demselben Namen verleihen. Wenn es ein solches Talent nicht gibt, wähle ein *Starfinder*-Talent, das dem verliehenen Bonustalent so ähnlich ist wie nur möglich. Ist das nicht möglich, solltest du das Talent konvertieren, so gut es eben geht. Wirf einen Blick auf das Talent Unverwüstlich als Beispiel für die Konvertierung eines *Pathfinder*-Talents für *Starfinder*.

Richtlinien zur Konvertierung bestimmter Klassenmerkmale, die für die größten Schwierigkeiten sorgen könnten, werden im Folgenden beschrieben.



Tiergefährten, Eidola und Reittiere

Auch wenn es möglich ist, Tiergefährten, Eidola oder Reittiere genau so zu verwenden, wie sie in *Pathfinder* definiert werden, funktionieren sie im Kampf auf höheren Stufen möglicherweise nicht ganz so effektiv wie ihr *Starfinder*-Gegenstück: die Drohne des Mechanikers.

Darum könntest du einem Spieler, der einen Druiden, einen Waldläufer, einen Paktmagier oder eine andere Klasse oder Archetypen spielt, der einen Tiergefährten oder Eidolon erhält, erlauben, ein Klassenmerkmal zu schreiben, das auf den Drohnenregeln ab Seite 92 basiert. Dabei könnte eines der Grundchassis je nach Belieben geändert werden, um Sinn zu ergeben (wahrscheinlich indem alle seine Waffenmontageplätze durch Nahkampfwaffenarme ersetzt werden). Wenn zum Beispiel ein Druidenspieler das Chassis der Tarnkappendrohne verwenden will, um einen kleinen Dinosaurier darzustellen, solltest du deren Kletternbewegungsrate entfernen (indem du ihr nicht die Kletterklauen-Modifikation gibst) und ihre Landbewegungsrate auf 18 m erhöhen. Für einen Großen Tiergefährten oder ein Großes Eidolon kannst du das Chassis der Kampfdrohne verwenden und einfach festlegen, dass sie Groß ist, oder dein eigenes großes Startchassis erschaffen.

Eine Klasse, die ein Reittier als Klassenmerkmal verleiht, kann auf dieselbe Weise funktionieren, aber die Drohne muss dem Charakter eine Möglichkeit bieten, geritten zu werden, und sollte wahrscheinlich Groß sein (für Mittelgroße Charaktere natürlich). Um dies darzustellen, kannst du das Kampfdrohnenchassis verwenden, es Groß machen und einen Waffenmontageplatz durch die Reitsattel-Modifikation ersetzen.

Behandle in jedem Fall die Klassenstufe des Charakters in der jeweiligen Klasse als die effektive Mechanikerstufe, um zu bestimmen, wann die „Drohne" neue Aufwertungen erhalten kann. Bei Klassen, die auf höheren Stufen Gefährten verleihen (wie beispielsweise der Waldläufer), verwende dieselbe Formel zur Ermittlung der effektiven Mechanikerstufe dieses Charakters.

Wenn du diese Regeln zur Konversion von Drohnen verwendest, solltest du auch dafür sorgen, dass die konvertierte Klasse dieselbe Art von Aktionen verwendet, um den neuen Gefährten zu kontrollieren, wie sie der Mechaniker zur Kontrolle seiner Drohne verwendet.

Zu guter Letzt kannst du, sobald die konvertierte „Drohne" gebaut wurde, ihre Art von Konstrukt zu einer Kreaturenart ändern, die dem Klassenmerkmal entspricht (Tier, magische Bestie, Externar, usw.). Natürlich kannst du diesen Teil der Konversion jederzeit überspringen, wenn du damit zufrieden bist, dass Waldläufer sich mit Cyberaffen anfreunden und Paladine Robopferde reiten. In so einem Fall wäre es nicht unpassend, wenn diese Gefährten Schusswaffen statt Klauen hätten!

Bardenauftritt

Die meisten Bardenauftritt-Fähigkeiten des Barden können wie abgedruckt verwendet werden, wobei passende Fertigkeitswürfe auf Beruf die Fertigkeitswürfe auf Auftreten ersetzen. Beispielsweise ersetzt Beruf (Musiker) jede Auftreten-Fertigkeit, die ein Musikinstrument erfordert, und Beruf (Schauspieler) ersetzt Auftreten (Schauspielkunst).

Einen Bardenauftritt zu beginnen, ist eine Standardaktion wie angegeben, aber einen Bardenauftritt in jeder folgenden Runde fortzusetzen, sollte eine Schnelle Aktion erfordern. Auf der 7. und der 13. Stufe muss ein Barde 1 Reservepunkt ausgeben, um einen Bardenauftritt als Bewegungsaktion oder Schnelle Aktion zu beginnen.

Alle Kompetenz- oder Ausweichboni, die durch einen Bardenauftritt verliehen werden, sollten Verständnisboni sein. Wenn ein Barde darüber hinaus aufhört, einen der Bardenauftritte Lied des Erfolgs, Lied des Mutes, Lied der Größe oder Lied des Heldenmuts aufrechtzuerhalten, kann ein Verbündeter, der von den Vorteilen dieses inspirierenden Bardenauftritts profitiert hat, dies nicht wieder tun, bis er sich 10 Minuten lang ausgeruht hat, um Ausdauerpunkte zurückzuerhalten.

Auch wenn alle Verbündeten des Barden den Moralbonus durch Lied des Mutes auf Rettungswürfe gegen Bezauberungs- und Furchteffekte erhalten sollte, sollte der Bonus auf Angriffs- und Schadenswürfe auf der 1. Stufe nur für einen einzelnen Verbündeten (oder den Barden selbst) gelten. Auf der 5. Stufe und alle 6 Stufen darauf kann der Barde einen weiteren Verbündeten inspirieren. Der Bonus auf Angriffswürfe erhöht sich nicht, wenn der Barde in der Stufe aufsteigt. Auf der 5. Stufe aber sollte der Bonus auf Schadenswürfe für inspirierte Verbündete der Hälfte des Bonus, den der inspirierte Verbündete durch eine Waffenspezialisierung erhält, entsprechen.

Ein Verbündeter, der von dem Bardenauftritt Lied der Größe betroffen ist, sollte eine Anzahl an Ausdauerpunkten in Höhe der doppelten Bardenklassenstufe + dem Charisma-Modifikator des Barden erhalten, statt Bonustrefferwürfel zu erhalten.

Vertraute

Auch wenn es möglich scheint, mit denselben Richtlinien wie bei einem Tiergefährten weiter oben einen Vertrauten zu erschaffen, den ein Charakter (wie etwa ein Magier) durch eine Pathfinder-Klasse erhält, ist dies in Wirklichkeit ein wenig komplizierter. Vertraute haben üblicherweise nämlich nicht dieselben Kampffähigkeiten wie eine Drohne. Allerdings wäre die Modifikation einer Sehr kleinen Schwebedrohne ein guter Ansatzpunkt.

Ändere zuerst die Bewegungsrate der Drohne, damit sie zu dem konvertierten Vertrauten passt. Beispielsweise sollte ein Echsen-Vertrauter eine Kletterbewegungsrate statt einer Flugbewegungsrate haben. Als nächstes erhöhst du die RK der Drohne um den Wert, der unter „Bonus auf natürliche RK" in der Tabelle auf Seite 68 des *Pathfinder-Grundregelwerks* angegeben wird, je nach Stufe des Magiers. Gib der Drohne anschließend einen guten Zähigkeitswurfbonus (anstelle eines schlechten). Bedenke, dass der Intelligenzwert eines Vertrauten zunimmt, wenn der Magier Stufen hinzugewinnt, was ebenfalls in der oben genannten Tabelle vermerkt ist. Schließlich kannst du die Bonus-Fertigkeitseinheit und die Startmodifikationen der Drohne ignorieren und sicherstellen, dass der konvertierte Vertraute die besonderen Fähigkeiten erhält, die in der oben genannten Tabelle vermerkt sind.

Der konvertierte Vertraute sollte alle normalen Regeln für Vertraute befolgen (Menge an Trefferpunkten, Angriffe usw.), die durch ihn verliehene Fähigkeit sollte aber angepasst werden, damit sie der Fertigkeitenliste aus *Starfinder* entspricht.

Waffenloser Schaden und Schlaghagel des Mönchs

Ein Pathfinder-Mönch wird es auf höheren Stufen schwer haben, einen vergleichbaren Schaden auszuteilen wie andere Klassen.

Als eine Möglichkeit, wie man einen solchen Charakter konvertieren könnte, könnte man festlegen, dass der Waffenlose Schlag des Mönchs eine Schadensmenge verursacht, die der einer einhändigen Agenten-Nahkampfwaffe mit einer Gegenstandsstufe von bis zur Stufe des Mönchs entspricht. Darüber hinaus verursacht der Waffenlose Schlag zusätzlichen Schaden, der dem Klassenmerkmal Tückischer Angriff (siehe Seite 61) eines Agenten mit einer Stufe in Höhe der Stufe des Mönchs entspricht. Anders als ein Agent braucht der Mönch keinen Fertigkeitswurf, um diesen zusätzlichen Schaden zu verursachen, aber er kann ihn nur mit seinem Waffenlosen Schlag verursachen. Der Mönch ist im Umgang mit seinem Waffenlosen Schlag geübt und erhält darum auf der 3. Stufe das Talent Waffenspezialisierung für ihn.

ELFEN

Elfen sind schlanke, langlebige Humanoide, die man leicht an ihren spitzen Ohren und Pupillen erkennen kann, die so groß sind, dass ihre Augen fast so wirken, als hatten sie nur eine einzige Farbe. Sie fühlen sich von Geburt an mit der natürlichen Welt verbunden und haben den Hang, im Laufe mehrerer Jahre fast unmerklich die Farbe ihrer Umgebung anzunehmen. Sie schätzen die Natur auf tief spirituelle Weise.

Von allen Völkern, die man im Sonnensystem häufig antrifft, wurden die Elfen vermutlich am schwersten vom Intervall getroffen, und sie brauchen am längsten, um sich anzupassen und sich zu erholen. Wo kurzlebigere Völker rasch Kinder zur Welt bringen, die niemals ein anderes Leben gekannt haben und dadurch nicht persönlich vom Verlust ihrer Geschichte betroffen sind, lebt die Generation der Elfen, deren Leben bis in das Intervall zurückreichen, bis heute fort, gebrochen und verstört durch die ausgelöschten Jahrhunderte in ihren eigenen Leben und Erinnerungen. Hinzu kommt, dass die Anführer, die damit beauftragt wurden, die Geschichte ihrer Gesellschaft wieder zusammenzufügen, schon bald zu einem düsteren Schluss kamen: Während des Intervalls wurde ihr Volk von einem anderen hintergangen – aber von wem genau, bleibt weiterhin unklar, und alle möglichen Hinweise wurden durch bösartige Absichten oder das Intervall selbst fortgewischt.

Wütende und verunsicherte Elfen von überall aus dem System haben sich in ihr angestammtes Heimatland Sovyrian auf Castrovel zurückgezogen und abgeschottet. Sie sind entschlossen, niemals wieder unvorbereitet von einer Katastrophe überrascht zu werden. Doch sogar dies war ein nervenaufreibendes Unterfangen, da viele der etablierten Elfenfamilien, die sich bereits auf Castrovel befanden, das Chaos und die Unruhen verabscheuten, die durch den plötzlichen Zustrom an Flüchtlingen ausgelöst wurden.

Heute sind die Elfen ein zurückgezogenes, fremdenfeindliches Volk, das von seinen Nachbarn kaum verstanden wird und sich auch nicht darum bemüht, diese Situation zu ändern. Auch wenn ihre Raumschiffe weiterhin durch das Nichts reisen und mit anderen Welten Handel treiben, sind sie überwiegend von rein elfischen Mannschaften besetzt, und die meisten Elfen ziehen es vor, unter Ihresgleichen zu leben, entweder in Sovyrian oder in vornehmlich elfischen Enklaven auf anderen Welten. Die abenteuerlustigen oder rebellischen Individuen, die sich zu einem Leben mit anderen Völkern entschließen, werden die Verlassenen genannt, da sie die elfische Gemeinschaft aufgegeben haben und dazu neigen, Freunde aus anderen Völkern zu überleben. Ihnen wird von anderen Elfen meist mit Bedauern und Misstrauen begegnet.

Innerhalb ihrer Grenzen neigen Elfen zu launenhaftem und leidenschaftlichem Verhalten, aber wenn sie mit Außenstehenden verkehren, verstummt ihr Lachen schnell und weicht einer kalten, unverrückbaren Mauer. Krieger und Diplomaten der Elfen, die im Auftrag der Regierung außerhalb von Sovyrian operieren, maskieren sich manchmal sogar. So verbergen sie ihre Identität vor anderen Völkern, um besser einen vereinten elfischen Staat zu repräsentieren.



Die Elfen haben sich der Technologie und der Sicherheit, die sie bringt, zwar geöffnet, aber sie haben weiterhin eine tiefe Neigung zur Magie, in deren Ausübung sie das Erbe ihrer Vorfahren sehen. Elfen sind meist Aspiranten, Agenten und Technomagier, und wenn sie auf Abenteuer ausziehen, dann häufig, um Bruchstücke des magischen Wissens wiederzufinden, das in der Geschichte verloren ging, oder um einen Weg zu finden, Sovyrians Stärke für die kommenden Jahrhunderte zu sichern. Die größte Ausnahme zu alledem sind die Drow – Elfen mit violetter Haut, welche die Gesellschaft ihrer Brüder meiden. Stattdessen leben sie auf Apostae und graben nach fremdartiger Technologie im Inneren der Welt, was sie zu einigen der gefürchtetsten und angesehensten Waffenhändlern des Systems macht. Gewöhnliche Elfen und Drow verabscheuen einander, und auch wenn die sovyrianische Führung allgemein versucht, sich von politischen Verwicklungen fernzuhalten, haben angeblich unabhängige Elfenflotten mehrere Überraschungsangriffe auf Apostae geführt, um „die Verderbnis zu reinigen“. Die Tatsache, dass diese Angriffe zu Sanktionen durch den Paktweltenrat führten, hat nur wenig dazu beigetragen, die Elfen abzuschrecken.

Die meisten Elfen sind 1,65 m bis 1,95 m groß und wiegen 100 bis 150 Pfund. Mit 100 gelten sie als erwachsen und haben eine natürliche Lebensdauer von bis zu 750 Jahren.

VOLKSMERKMALE

Attributsanpassungen: +2 GE, +2 IN, –2 KO
Trefferpunkte: 4

Größe und Art: Elfen sind Mittelgroße Humanoide der Unterart Elf.
Elfische Immunität: Elfen sind immun gegen magische Schlaf-Effekte und erhalten einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Verzauberungs-Zauber oder -Effekte.
Elfenmagie: Elfen erhalten einen Volksbonus von +2 auf Würfe auf die Zauberstufe zum Überwinden von Zauberresistenz. Darüber hinaus erhalten sie einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Mystik.
Geschärfte Sinne: Elfen erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung.
Dämmersicht: Elfen können bei dämmrigem Licht genauso gut sehen wie bei normalem Licht. Siehe „Licht und Sicht“ auf Seite 261.



GNOME

Die Gnome sind Auswanderer aus dem ursprünglichen Feenreich, das die Erste Welt genannt wird. Sie sind ein temperamentvolles Volk, das sich auf merkwürdige Weise an ihr turbulentes Erbe angepasst hat und sich heute beträchtlich von seinen Beschreibungen von vor dem Intervall unterscheidet.

Die heutigen Gnome gehören einer von zwei Ethnien an: den Feenkindern und den Bleichlingen. Feenkinder erkennt man leicht an den intensiven Farben ihrer Haut und Haare. Sie sind ihrem anderweltlichem Erbe körperlich und gesellschaftlich ähnlich geblieben und außergewöhnlich wechselhaft, beseelt von einer wilden Launenhaftigkeit und einer unersättlichen, waghalsigen Abenteuerlust. Bleichlinge dagegen sind angeblich die Nachkommen der Überlebenden der virulenten Gnomseuche namens die Bleiche, die bis zum heutigen Tag die Farbe und das Leben aus jedem Feenkind-Gnom zu saugen droht, der nicht immer wieder neue Erfahrungen sucht und sich seinen Tatendrang behält. Bleichlinge werden üblicherweise mit einem einfarbigen Äußeren geboren, das von Schwarz und Weiß bis hin zu Braun und Grau reichen kann. Auch wenn sie meistens ausgeglichener sind als ihre Feenkind-Verwandten, haftet Bleichlingen ein übertriebener – aber nur halb verdienter – Ruf an, stur zu sein.

Wie genau die Anpassung der Bleichlinge vor sich ging – ob es nun eine absichtliche oder experimentelle genetische Lösung für die uralte Gnomkrankheit, eine zufällige Mutation, ein göttlicher Segen oder etwas gänzlich anderes war –, ist leider im Intervall verloren gegangen, und viele Forscher der Feenkind-Gnome versuchen verzweifelt, sie in Konzernlaboratorien und magischen Universitäten erneut zu erschaffen. In der Zwischenzeit können die Bleichling-Gnome ihre Immunität an ihre Kinder und solche aus gemischten Verbindungen weitergeben. So begründen sie eine neue Unterart, die in Zukunft vermutlich ihr Elternvolk ersetzen wird, auch wenn sie heute noch eine Minderheit sind. Ob dies etwas Gutes oder Schlechtes ist, wird sich dann erst noch zeigen.

Gnome haben meist einen dünnen Körperbau und große Augen, die ihnen ein jugendliches (und manchmal verstörendes) Äußeres verleihen. Beide Ethnien sind extrem neugierig und haben eine Leidenschaft für neue Erfahrungen, aber oft verwenden sie unterschiedliche Herangehensweisen an diesen Drang nach mentalen Reizen. Während Feenkinder ständig neuen körperlichen Situationen und Empfindungen nachjagen, befriedigen Bleichlinge ihre Suche nach Neuem oft auf rein intellektuelle Weise. Als Kultur errichten Gnome selten dauerhafte Gesellschaftsstrukturen untereinander oder unter anderen Gruppen. Stattdessen gehen die meisten Gnome lieber alleine oder mit einigen wenigen engen Gefährten ihren Launen und Leidenschaften nach. Insbesondere viele Feenkind-Gnome sind der Ansicht, dass interessante Freunde zu haben ein gutes Mittel ist, die Apathie und schließlich den Wahnsinn der Bleiche abzuhalten.

Gnomen fällt es häufig schwer, sich auf andere Völker einzulassen, da ihr Humor und ihre Denkweise sehr bizarr auf andere wirken können, die ihre einzigartige Sichtweise oder ihren Kontext nicht teilen. Aus diesem Grund erwarten die meisten Gnome nicht, verstanden zu werden, und erklären sich darum auch nicht, was wiederum den Spalt zwischen ihnen und anderen vergrößert. Aber auch wenn sie oft komplex und hektisch sind, haben Gnome allgemein gütige und großzügige Herzen, besonders wenn es um ihre Freunde geht. Beide Ethnien verstehen sich mit Menschen und Ysokis am besten. Kasathas und Vesken wiederum finden sie besonders trübselig, während Bleichling-Gnome sich häufig in der Gesellschaft von Gelehrten der Laschuntas aufhalten. Feenkind-Gnome sind exzellente und schnell sprechende Gesandte, während Bleichling-Gnome oft einen Hang zu studierten, intellektuellen Klassen wie dem Mechaniker, dem Aspiranten und dem Technomagier haben. Gnome sind auf der Station Absalom und auf Castrovel am häufigsten, aber ihre Neugierde hat sie über die gesamten Paktwelten und darüber hinaus verteilt. Obwohl die Elfen von Sovyrian anderen Völkern gegenüber bekanntermaßen distanziert sind, werden Gnome innerhalb ihrer Grenzen nicht nur geduldet, sondern sogar willkommen geheißen, angeblich wegen irgendeines Abkommens von vor dem Intervall, an das sich Außenstehende nicht mehr erinnern.

Die meisten Gnome sind 90 cm bis 1,05 m groß und wiegen um die 40 Pfund. Mit 40 gelten sie als erwachsen und haben eine natürliche Lebensdauer von bis zu 500 Jahren.



VOLKSMERKMALE

Attributsanpassungen: +2 KO, –2 ST (siehe unten)
Trefferpunkte: 4

Größe und Art: Gnome sind Kleine Humanoide der Unterart Gnom.
Neugierig: Gnome erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Kultur.
Zweigestaltig: Ein Feenkind-Gnom erhält +2 Charisma; ein Bleichling erhält +2 Intelligenz.
Ewige Hoffnung: Gnome erhalten einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Furcht- und Verzweiflungseffekte. Einmal pro Tag kann ein Gnom, nachdem er eine 1 auf einem W20 geworfen hat, erneut würfeln und das zweite Ergebnis verwenden (siehe Seite 243).
Gnomenmagie: Gnome erhalten die folgenden zauberähnlichen Fähigkeiten (siehe Seite 262): 1/Tag – *Tanzende Lichter*, *Geisterhaftes Geräusch* und *Zaubertrick*. Die Zauberstufe für diese Effekte entspricht der Charakterstufe des Gnoms. Zusätzlich erhalten Gnome einen Volksbonus von +2 für Rettungswürfe gegen Illusionszauber und -effekte.
Dämmersicht: Gnome können bei dämmrigem Licht genauso gut sehen wie bei normalem Licht. Siehe „Licht und Sicht“ auf Seite 261.

HALBLINGE

Halblinge sind in den Paktwelten und ihren Kolonien weit verbreitet, fast so weit wie die Menschen. Weitbekannte Legenden behaupten sogar, dass die Halblinge unter den ersten Humanoiden waren, die sich über Golarion hinaus über die Sterne ausbreiteten und neue Welten kolonisierten. Einst galten sie als ein Volk ohne Heimatland, aber mittlerweile haben die Halblinge Kolonien überall in der Leere gegründet, und ihre Karawanenflotten – Dutzende von Schiffen mit ebenso vielen Bauarten und aus ebenso vielen Epochen – reisen entlang der Handelsrouten auf der Suche nach neuen Orten, neuen Geschichten und um mit seltsamen und fremdartigen Waren zu handeln. Ihre kleine Statur und ihr Hang zum Reisen macht Halblinge zu beliebten Zielen von Plünderern und Eroberern, aber immer wieder ist dieses hartnäckige Volk nach großen Herausforderungen wieder auf die Beine gekommen, dank ihrer Zusammenarbeit, ihres Optimismus und ihrer Begabung für Tricks und Ausflüchte.

Dank ihrer schnellen Reflexe, ihres charmanten Selbstvertrauens und ihrer scheinbaren Furchtlosigkeit sind Halblinge in der ganzen Galaxie als Athleten, Berühmtheiten und Entdecker bekannt. Natürlich definiert dieses öffentliche Bild kaum ein ganzes Volk. Auch wenn die meisten Halblinge im jungen Erwachsenenalter eine Periode der tollkühnen Angeberei durchlaufen, entwachsen die meisten dieser ebenso schnell wieder und werden zu fröhlichen und liebenswürdigen Stubenhockern, die schon mit einem harten Arbeitstag und einem Abend unter Freunden zufrieden sind. Halblinge legen eine ebenso große Vielfalt an Augen-, Haar- und Hautfarben an den Tag wie die Menschen und sind üblicherweise von schmächtigem Wuchs mit großen Händen und Füßen. Sie finden rasch Freunde, wo auch immer sie hingehen, und ziehen stets Verhandlungen und geschickte Wortspiele dem Kampf vor. Trotz dieser zuvorkommenden Art haben sie nur wenige dauerhafte Verbündete. Die Geschichte der Halblinge ist voller langer Abschnitte der Unterdrückung und Misshandlung, darum hüten sie sich trotz ihrer Geselligkeit davor, sich in Situationen zu bringen, aus denen sie nicht wieder herauskommen. Sie mögen viel mit den Ysokis gemeinsam haben, vor allem die Liebe für Reisen und Handel, aber es fehlt ihnen an der Faszination des Rattenvolks für das Mechanische, und die beiden Völker konkurrieren oft um Märkte, Bergungsrechte und Handelsrouten. Wenn sich die Halblinge überhaupt mit irgendeinem Volk verbünden, dann mit den Menschen, deren Geschichte eng mit ihrer eigenen verbunden ist, ob zum Guten oder zum Schlechten.

Das ausgeglichene Wesen eines Halblings kann auf andere Völker manchmal beunruhigend wirken, besonders im Angesicht unglaublicher Gefahr. Manche empfinden die Heiterkeit und Zielstrebigkeit der Hablinge als lästig, aber viele dieser Leute ändern ihre Meinung, sobald diese Beharrlichkeit ihnen zum ersten Mal den Kragen rettet. Halblinge fühlen fühlen fast nie von solchen Haltungen beleidigt, da sie sie als natürliches Verhalten weniger zuversichtlicher Völker ansehen.

Auch wenn sie der Technologie nicht generell misstrauisch gegenüberstehen, begegnen viele Halblinge kybernetischen Implantaten und biotechnischen Verbesserungen mit Vorbehalt. Ihrem Empfinden nach ist die natürliche Physiologie der Halblinge perfekt, so wie sie ist. Sie blicken nicht auf diejenigen herab, die solche Dinge benutzen, aber man begegnet Halblingen mit Dermalpanzerung oder kybernetischen Katzenaugen überdurchschnittlich selten. Ein Halbling, der versehentlich eine Gliedmaße verliert, stimmt unter Umständen einem kybernetischen Ersatz zu, aber die meisten Halblinge würden noch einige Credits mehr ausgeben, damit diese Prothese dem verlorenen Arm oder Bein so ähnlich sieht wie nur möglich.



Halblingen mangelt es nur selten an Arbeit. Medienfirmen und Konzerne lieben unbändige Halbling-Berühmtheiten oder Werbebotschafter, und viele Raumschiffkapitäne glauben an den Stereotyp des furchtlosen Halblingpiloten mit der ruhigen Hand. Diejenigen Halblinge, die sich dem Leben eines Abenteurers zuwenden, profitieren als Gesandte und Agenten von ihren schnellen Reflexen und ihrem grenzenlosen Charme, aber dank ihrer allgemeinen Anpassungsfähigkeit können sie fast jede Rolle perfekt ausfüllen.

Umherziehende Halblinge auf Raumschiffen suchen sich üblicherweise ihre eigenen Bereiche, die sie ihrem persönlichen Stil entsprechend dekorieren – selbst wenn ein solcher Bereich nur die Größe einer Ecke in einem Frachtraum hat. Sie hängen Andenken von ihren Heimatplaneten (oder Kolonien) auf, wie getrocknete Blumen oder Metallstücke besiegter feindlicher Roboter.

Die meisten Halblinge sind 75 cm bis 1,05 m groß und wiegen um die 30 Pfund. Mit 20 gelten sie als erwachsen und haben eine natürliche Lebensdauer von bis zu 200 Jahren.

VOLKSMERKMALE

Attributsanpassungen: +2 GE, +2 CH, –2 ST
Trefferpunkte: 2

Größe und Art: Halblinge sind Kleine Humanoide der Unterart Halbling.
Halblingsglück: Halblinge erhalten einen Volksbonus von +1 auf alle Rettungswürfe. Dieser Bonus steigt gegen Furchteffekte auf +3.
Geschärfte Sinne: Halblinge erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung.
Gewieft: Halblinge erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit. Zusätzlich reduzieren Halblinge den Malus für den Einsatz von Heimlichkeit während der Bewegung um 5 und verringern den Malus für Fertigkeitswürfe auf Heimlichkeit für Schüsse aus dem Hinterhalt um 10.
Wendig: Halblinge erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik und Athletik.



HALB-ELFEN

Wenn es wahr ist, dass Gegensätze sich anziehen, dann sind Elfen und Menschen der beste Beweis dafür. Trotz ihres allgemeinen Misstrauens gegenüber Nichtelfen fühlen sich viele Elfen hingezogen zur leidenschaftlichen Energie der Menschen, ihrer Hingabe zum Leben für den Augenblick und der Fähigkeit, in ihren kurzen Leben so viel zu erreichen – eine Flamme, die durch ihre Kurzlebigkeit umso heller brennt. Gleichzeitig fühlen sich viele Menschen von den schlanken Körpern, dem eleganten Stil und den Jahrhunderten der Weisheit der Elfen angezogen. Dort, wo die beiden Population miteinander interagieren, entstehen gelegentlich Halb-Elfen.

Halb-Elfen sind die Mischkinder menschlicher und elfischer Eltern oder die Nachkommen solcher Kinder. Zwar können sie sich oft als Menschen durchgehen, indem sie ihre leicht angespitzten Ohren verbergen, aber dennoch neigen sie zum großgewachsenen, schlanken Körperbau ihrer elfischen Eltern, und ihre Lebensspannen sind doppelt so lang wie die ihrer menschlichen Verwandten. Obwohl sie im Allgemeinen von beiden Völkern als attraktiv angesehen werden, fühlen sich Halb-Elfen in beiden Gesellschaften oft wie Außenseiter, die immer als exotisch, aber niemals vollständig als Teil einer der beiden Gruppen angesehen werden. Dies führt häufig dazu, dass sich Halb-Elfen mit anderen ihrer Art zusammenschließen oder ansonsten beide ihrer Elternvölker verlassen, um sich neue Freunde und Familien unter anderen Völkern zu suchen, die solche Vorurteile nicht haben. Da sich Halb-Elfen oft untereinander vermehren, kennen viele Halb-Elfen der zweiten oder dritten Generation ihre Elternkulturen nicht aus erster Hand.

Sovyrian, das elfische Heimatland auf Castrovel, steht Halb-Elfen offen, da der Grundsatz des Blutrechts der Regierung alle mit erkennbarem elfischem Blut in die Heimat einlädt. In der letzten Zeit hat dies jedoch auf Grund von öffentlichen Konflikten mit halb-elfischen Dissidentengruppen zu Kontroversen geführt, die sich nicht mit ihrem Status als Bürger zweiter Klasse abfinden wollen. Halb-Elfen sind auf Station Absalom relativ häufig, einem der wenigen Orte, an denen elfische Botschafter und Menschen in großer Zahl zusammen leben und arbeiten.

Vornehmlich halb-elfische Siedlungen sind selten, aber in der letzten Zeit sind knapp jenseits der gemäßigten Grenze von Verces' Terminatorlinie mehrere halb-elfische Siedlungsgemeinschaften entstanden, und die tropische, extrasolare Kolonie Schanavan rekrutiert ausdrücklich andere Halb-Elfen.



VOLKSMERKMALE

Attributsanpassungen: +2 auf einen beliebigen Attributswert
Trefferpunkte: 4

Größe und Art: Halb-Elfen sind Mittelgroße Humanoide der Unterarten Elf und Mensch.
Anpassungsfähig: Halb-Elfen erhalten auf der 1. Stufe das Talent Fertigkeitsfokus als Bonustalent.
Elfenblut: Halb-Elfen sind immun gegen magische Schlaf-Effekte und erhalten einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Verzauberungs-Zauber oder -Effekte.
Geschärfte Sinne: Halb-Elfen erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung.
Dämmersicht: Halb-Elfen können bei dämmrigem Licht genauso gut sehen wie bei normalem Licht. Siehe „Licht und Sicht" auf Seite 261.

Als kulturelle Chamäleons gliedern sich Halb-Elfen mühelos in andere Gesellschaften ein und passen sich leicht an fremde Denkweisen an. Sie haben eine besondere Affinität für Androiden, Ysokis und alle Gruppen, die von der etablierten Gesellschaft als Außenseiter angesehen sind, sowie für außerirdische Völker wie die Schirren, die biologisch so vollkommen andersartig sind, dass es ihnen nie einfallen würde, sich auf solche nebensächlichen Volksmerkmale wie spitze Ohren oder Augenfarben zu konzentrieren. Viele Halb-Elfen lieben es, umherzuwandern, getrieben von dem Drang, sich zu beweisen und neue Welten in der weiten Leere aufzusuchen, um Ruhm und Berühmtheit zu erlangen und neue Kolonien zu gründen. Auch wenn sie durch ihr kompliziertes Verhältnis zu ihren Elternvölkern zum Brechen von Konventionen neigen, haben sie ebenso einen Hang zu Güte und Verständnis.

Durch ihre extreme Vielseitigkeit eignen sich Halb-Elfen perfekt für fast jeden Beruf. In den letzten Jahren ist allerdings eine große Anzahl von ihnen zu Agenten oder Soldaten der Wächter geworden, vielleicht weil sie die Durchsetzung des Paktes als Gelegenheit sehen, Verständnis zu fördern und eine einzige große, systemweite Kultur zu erschaffen, die halb-elfische Kinder nicht länger zwischen zwei Welten zerreißt.

Die meisten Halb-Elfen sind 1,65 m bis 1,95 m groß und wiegen 100 bis 200 Pfund. Mit 20 gelten sie als erwachsen und haben eine natürliche Lebensdauer von bis zu 180 Jahren.

HALB-ORKS

Halb-Orks sind sowohl menschlicher als auch orkischer Herkunft. Auch wenn diese Individuen manchmal aus der Verbindung zwischen Orks und Menschen entstehen, bedeutet die relative Seltenheit von reinblütigen Orks auf den Paktwelten, dass die meisten Halb-Orks die Kinder anderer Halb-Orks sind. Meistens sind sie etwas größer als Menschen und haben starke, muskulöse Körper mit grüner oder grauer Haut. Viele Halb-Orks haben hauerartige Eckzähne, die aus ihren Unterkiefern ragen, sowie leicht spitze Ohren und große Augenbrauen, die ihnen ein grüblerisches Aussehen verleihen.

Halb-Orks sind auf den Paktwelten relativ selten. Die größte Ansammlung lebt in den Höhlen von Apostae als unfreiwillige Diener der Drow, die den Planeten vor langer Zeit eroberten. Bedauerlicherweise werden die meisten freilebenden Halb-Orks, die an anderen Orten im Sonnensystem leben, nicht viel besser behandelt. Sie werden gemieden oder diffamiert wegen althergebrachter Vorurteile, die noch in die Zeit vor dem Intervall zurückreichen. Die Tatsache, dass diese Vorurteile Halb-Orks manchmal dazu treiben, zu genau diesen grausamen Kriminellen werden, welche die Gesellschaft in ihnen sieht, verstärkt diesen Teufelskreis nur noch. Diejenigen, die akzeptiert werden, erreichen dies häufig in Halb-Ork-Enklaven, unter Androiden und anderen Randgruppen oder in militärischen Hierarchien, wo sie die Furcht, die sie auslösen, zu ihren Vorteil nutzen können. Die Gesellschaft drängt sie zwar in Rollen als Soldaten, Agenten und einschüchternde Gesandte, aber einige finden ihre Bestimmung auch als Mechaniker, welche die Maschinen anderen Wesen vorziehen. Sie verstehen sich besonders gut mit Söldnergruppen der Vesken, da die reptilischen Außerirdischen nicht die traditionellen Vorurteile der Paktwelten teilen.

Manche Halb-Orks entschließen sich aus Frustration über die gesellschaftliche Beurteilung aufgrund ihres Aussehens dazu, ihre Andersartigkeit noch zu unterstreichen, indem sie sich extremer Körpermodifikation unterziehen. Diese Subkultur verwendet Hautschmuck, plastische Chirurgie und sogar kybernetische Verbesserungen, um sich auszudrücken und von der breiten Masse abzugrenzen. Viele Halb-Orks haben das Bedürfnis, sich den Verbesserten anzuschließen. Solche „Stahlhäute“ verstehen sich mitunter gar nicht mehr als Halb-Orks und blicken auf Angehörige ihres Volkes herab, die sich ihre natürliche Gestalt beibehalten haben.

Eine Möglichkeit für Halb-Orks, die besonders wenig von der Gesellschaft akzeptiert werden, ist es, über die Grenzen der Zivilisation hinauszugehen und zu neuen Planeten zu reisen, auf denen sie Kolonien errichten können. Auch wenn einige dieser orkblütigen Kolonistengruppen sich einfach nur irgendwo niederlassen und in ihren kleinen Enklaven in Frieden leben, werden andere zu professionellen Pionieren. Angehörige letzterer Gruppe werden als Kolonisten der ersten Welle engagiert, landen unter extremen Bedingungen auf Planeten und stehen die härteste und gefährlichste Phase der Gründung einer Kolonie durch. Anschließend verkaufen sie Rechte an „weichere“ Kolonistengruppen, damit sie sich aufmachen und anderswo eine neue Kolonie gründen können. Diese gefährliche, höchst anspruchsvolle Arbeit wird gut bezahlt. Daher sind halb-orkische Fachleute in Organisationen wie der Halbblut-Grenzgesellschaft trotz ihres Rufes und ihrer Erscheinung oft extrem wohlhabend. Manchmal setzen sie sich zur Ruhe, um die Schirmherrschaft über andere halb-orkische Unternehmungen zu übernehmen.

Die meisten Halb-Orks sind 1,50 m bis 2,10 m groß und wiegen 130 bis 200 Pfund. Mit 14 gelten sie als erwachsen und haben eine natürliche Lebensdauer von bis zu 80 Jahren.



VOLKSMERKMALE

Attributsanpassungen: +2 auf einen beliebigen Attributswert
Trefferpunkte: 6

Größe und Art: Halb-Orks sind Mittelgroße Humanoide der Unterarten Ork und Mensch.
Dunkelsicht: Halb-Orks können im Dunkeln bis zu 18 m weit sehen.
Einschüchternd: Halb-Orks erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern.
Orkische Wildheit: Einmal pro Tag kann ein Halb-Ork, der auf 0 Trefferpunkte reduziert wurde, ohne dabei zu Tode zu kommen, für 1 weitere Runde weiterkämpfen. Der Halb-Ork fällt auf 0 TP und liegt im Sterben (gemäß den normalen Regeln für Tod und Sterbend), kann aber bis zum Ende seines nächsten Zuges weiterhin normal handeln. Dann wird er wie üblich Bewusstlos. Erleidet er davor Schaden, kann er nicht mehr handeln und wird Bewusstlos.
Selbsterhaltung: Halb-Orks erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst.



ZWERGE

Zwerge sind ein stämmiges Volk, etwa 30 cm kleiner als Menschen, mit einem breiten, schweren Körperbau. Zwerge können ihre Ahnenreihe bis zum vermissten Planeten Golarion zurückverfolgen, doch für sie ist dies nicht nur eine Frage der Geschichte, sondern der Identität – sie wurden in den Schmelzöfen der unterirdischen Tunnel von Golarion erschaffen. Viele Zwerge, die lange nach dem Verschwinden des Planeten geboren wurden, spüren noch immer den Schmerz des Verlustes, der in den Liedern und Legenden der Zwerge weiterlebt. Die Geschichte der Zwerge behauptet auch, dass sie einst einen anderen Volksgott hatten, Torag, der seine Anhänger während des Intervalls in die Hände seines Bruders Angradd gab, damit er über Golarion wachen konnte, wo auch immer es nun ist.

Zwerge können vor allem auf der Station Absalom angetroffen werden, wo ihre Gilden und Klans große Macht haben, oder auf stadtgroßen Sternenzitadellenschiffen. Große Zwergengemeinschaften auf anderen Welten sind selten, aber einige kleine Gruppen finden sich überall auf den extrasolaren Kolonien der Paktwelten. Viele Zwerge zieht es in den Asteroidenbergbau, daher kommen Sternenzitadellen in der Diaspora recht häufig vor.

Größere Zwergengemeinschaften stützen sich stark auf Traditionen und kämpfen darum, uralte Handwerkszweige, Gesetze und Feindschaften am Leben zu erhalten. Dieser Traditionalismus sorgt häufig dafür, dass andere Völker die Zwerge für altmodisch und manchmal sogar rückständig halten. Zwerge sind zwar zaghaft dabei, neue Technologien anzunehmen, und verändern ihre Lebensweise nur langsam, aber sobald sich eine neue Technik einmal als sicher und effektiv herausgestellt hat, wird sie rasch an zwergische Bedürfnisse angepasst. Zwerge sind häufig Mechaniker, Aspiranten und Soldaten. Sie kommen vor allem mit Gnomen, Halblingen, Menschen und anderen Völkern mit Verbindungen zu Golarion zurecht. Für die elegante Bauweise der Androiden bringen sie gelegentlich unhöfliche Anerkennung zum Ausdruck und sehen viele Ähnlichkeiten zwischen sich und den Kasathas und Korascha-Laschuntas.

Die Himmelsqueste zählt zu den stärksten zwergischen Traditionen. Sie bezeichnet den Glauben daran, dass Torag seinem Volk befohlen hat, ihre unterirdische Heimat auf Golarion zu verlassen und einen Generationen währenden Krieg zu führen, um die Oberfläche zu erreichen. Zwar sind viele Zwerge der Ansicht, dass die Himmelsqueste vollendet wurde, aber einige reisen bis weit über die Paktwelten hinaus, da sie glauben, dass die ursprüngliche Reise nur der erste Abschnitt der Queste war und dass Torag nun will, dass sie den Himmel einer bestimmten fremden Welt finden, der ihnen vorbestimmt war.

Die meisten Zwerge sind 1,20 m bis 1,35 m groß und wiegen 150 bis 200 Pfund. Mit 40 gelten sie als erwachsen und haben eine Lebensdauer von bis zu 450 Jahren.

VOLKSMERKMALE

Attributsanpassungen: +2 KO, +2 WE, –2 CH
Trefferpunkte: 6

Größe und Art: Zwerge sind Mittelgroße Humanoide der Unterart Zwerg.
Dunkelsicht: Zwerge können im Dunkeln bis zu 18 m weit sehen.

- **Langsam, aber beständig:** Zwerge haben eine Landbewegungsrate von 6 m, die auch im Zustand Beladen oder durch schwere Rüstung nie verändert wird. Sie erhalten darüber hinaus einen Volksbonus von +2 für Rettungswürfe gegen Gifte, Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten. Wenn sie auf dem Boden stehen, erhalten sie einen Volksbonus von +4 auf ihre KRK gegen die Kampfmanöver Ansturm und Zu Fall bringen.
- **Steingespür:** Zwerge erhalten einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, um ungewöhnliches Stein- oder Mauerwerk zu bemerken, wie etwa Fallen oder Geheimtüren, die sich in steinernen Wänden oder Böden befinden. Sie dürfen einen Fertigkeitswurf ablegen, um solche Eigenarten zu bemerken, wann immer sie diese innerhalb von 3 m Entfernung passieren, unabhängig davon, ob sie bewusst danach suchen oder nicht.
- **Angestammte Feinde:** Zwerge üben sich weiterhin im Kampf gegen uralten Feinde. Ein Zwerg erhält einen Volksbonus von +1 für Angriffswürfe gegen eine Kreatur der Unterart Goblinoid oder Ork und einen Volksbonus von +4 auf sein RK gegen Angriffe durch eine Kreatur der Unterart Riese.
- **Waffenvertrautheit:** Zwerge sind geübt im Umgang mit Einfachen und Fortschrittlichen Nahkampfwaffen und erhalten auf der 3. Stufe eine Spezialisierung mit diesen.



GLOSSAR

Dieses Glossar bietet kurze Definitionen für einige der grundlegenden Begriffe aus dem *Starfinder Grundregelwerk*. Definitionen von Begriffen, die ausschließlich mit den Systemen zum Erstellen von Raumschiffen, dem Raumschiffkampf und Fahrzeugverfolgungsjagden zusammenhängen, werden hier nicht aufgeführt. Mehr Informationen zum Erstellen von Raumschiffen findest du auf Seite 292. Mehr Informationen zum Raumschiffkampf findest du auf Seite 316. Mehr Informationen zu Fahrzeugkampf und Verfolgungsjagden findest du auf den Seiten 278 und 282.

10 nehmen oder 20 nehmen: Diese Optionen beim Ablegen von Fertigkeitswürfen sind manchmal verfügbar, wenn du nicht in Gefahr bist oder viel Zeit zur Verfügung hast. Siehe Seite 133.

Abgelenkt: Dieser Zustand erlegt deinem Charakter negative Effekte auf. Siehe Seite 273.

Agent: Dies ist eine Klasse, die dein Charakter annehmen kann. Siehe Seiten 60–67.

Androiden: Dies ist ein übliches Volk für Spielercharaktere. Siehe Seiten 42–43.

Angriff: Dies ist jede Aktion, mit welcher du einem Ziel möglicherweise Schaden zufügen kannst. Im Kampf kommen entweder Fernkampfangriffe zum Einsatz, bei denen du z. B. mit einem Lasergewehr schießt oder eine Granate wirfst, oder Nahkampfangriffe wie z. B. das Zuschlagen mit der Faust oder das Zustechen mit einem Messer. Monster greifen meistens mit ihren Natürlichen Waffen an, z. B. mit Klauen, könnten aber auch über andere besondere Angriffe verfügen. Siehe Seite 240.

Angriffswurf: Dies stellt den Versuch deines Charakters dar, eine andere Kreatur im Kampf zu treffen. Du würfelst du mit einem W20, addierst deine Angriffsboni mit deiner Waffe und vergleichst das Ergebnis mit der entsprechenden Rüstungsklasse des Ziels. Siehe Seite 240.

Aspirant: Dies ist eine Klasse, die dein Charakter annehmen kann. Siehe Seiten 68–77.

Attributspunkte: Du nutzt diese bei der Charaktererschaffung und alle 5 Charakterstufen, um deine Attributswerte zu erhöhen. Siehe Seiten 18–19.

Attributswerte: Diese Zahlenwerte definieren die rohe Begabung eines Charakters. Bei den Attributen handelt es sich um Stärke, Gewandtheit, Konstitution, Intelligenz, Weisheit und Charisma. Siehe Seiten 20–21.

Attributswurf: Für diese Art von Wurf würfle mit einem W20 und addiere den entsprechenden Attributsmodifikator. Siehe Seite 21.

Auf dem Falschen Fuß: Dieser Zustand erlegt deinem Charakter negative Effekte auf, wenn er nicht auf den Kampf vorbereitet ist. Siehe Seite 273.

Aufwertung: Dies ist ein technologisches oder biologisches Ausrüstungsstück, welches deinen Körper modifiziert und dir besondere Vorteile verleiht. Technologische Verbesserungen werden als Kybernetik und biologische Verbesserungen als Biotechnologie bezeichnet. Siehe Seiten 208–212.

Ausdauerpunkte (AP): Dies ist ein Maß für deine Bereitschaft und Energie. Wenn du durch einen Angriff Schaden erleidest, verlierst du deine Ausdauerpunkte vor deinen Trefferpunkten. Siehe Seite 22.

Außergewöhnliche Fähigkeit (AF): Dies stellt intensives Training oder angeborenes Können dar, nicht aber magische Fähigkeiten oder Einfluss. Siehe Seite 62.

Bedeutsamer Gegner: Dies ist ein Widersacher, der eine ernsthafte Gefahr für dich darstellt. Siehe auch Seite 242.

Bedrohen: Du bedrohst alle Felder, gegen die du einen Nahkampfangriff durchführen kannst. Siehe Seite 255.

Begegnung: Eine Begegnung ist ein Ereignis, das dich mit einem spezifischen Problem konfrontiert, das du lösen musst. Siehe Seite 388.

Beladen: Dieser Zustand wird angewandt, wenn du mehr Masse trägst, als für dich bequem ist. Siehe Seite 273.

Benommen: Dieser Zustand erlegt deinem Charakter negative Effekte auf. Siehe Seite 273.

Beschädigt: Dieser Zustand erlegt Waffen, Rüstungen oder anderen Ausrüstungsgegenständen negative Effekte auf. Siehe Seite 273.

Betäubt: Dieser Zustand erlegt deinem Charakter negative Effekte auf. Siehe Seite 273.

Bewegungsaktion: Mit dieser Aktion im Kampf kannst du dich bis zu deiner Bewegungsrate bewegen oder ein Ausrüstungsstück bereitmachen. Siehe Seite 247.

Bewegungsrate: Deine Bewegungsrate gibt an, wie weit du dich üblicherweise während einer einzelnen Bewegungsaktion im Kampf bewegen kannst. Siehe Seite 255.

Bewusstlos: Dieser Zustand wird angewandt, wenn dein Charakter bewusstlos geschlagen wird, aber noch am Leben ist. Siehe Seite 273.

Blind: Dieser Zustand erlegt deinem Charakter negative Effekte auf. Siehe Seite 273.

Blutend: Dieser Zustand erlegt deinem Charakter negative Effekte auf. Siehe Seite 273.

Bonus: Dies ist ein positiver Modifikator, den du entsprechend den Spielregeln auf einen Wurf oder anderen Wert addierst. Zwei Boni derselben Kategorie sind in der Regel nicht kumulativ. Siehe Seiten 266–267.

Brennend: Dieser Zustand erlegt deinem Charakter negative Effekte auf. Siehe Seiten 273–274.

Charakterstufe: Dieser ist die Gesamtzahl an Stufen, die du in all deinen Klassen besitzt. Siehe Seite 26.

Charisma (CH): Dieses Attribut repräsentiert dein Aussehen, deine persönliche Anziehungskraft und die Stärke deiner Persönlichkeit. Siehe Seite 20.

Credit: Dies ist die übliche Währungseinheit, die in den Paktwelten verwendet wird. Siehe Seite 166.

Deckung: Dies ist ein defensiver Bonus, den du erlangst, wenn ein Gegenstand deinen Körper wenigstens zur Hälfte vor gegnerischen Angriffen schützt. Siehe Seite 253.

Drift: Der Drift erlaubt es Raumschiffen, große Entfernungen zurückzulegen, und kann nur mittels Technologie erreicht werden. Siehe Seite 290.

Droge: Diese Giftart hat zu Anfang einen vorteilhaften Effekt. Siehe Seiten 231–232.

Elektrizitätsschaden: Dies ist eine Art von Energieschaden. Siehe Seite 169.

Energetische Rüstung: Dies ist ein mächtiger Personenpanzer, der Schutz bietet und eine Batterie erfordert. Siehe Seiten 203–204.

Energetische Rüstungsklasse (ERK): Dieser Wert bestimmt, wie schwer es Gegnern fällt, deinen Charakter im Kampf mittels eines Angriffs zu treffen, der Energieschaden verursacht. Siehe Seite 240.

Energieresistenz: Dieser Zahlenwert stellt dar, wie viel Energieschaden einer bestimmten Art von einer Kreatur ignoriert werden kann. Siehe Seite 95.

Energieschaden: Säure, Kälte, Elektrizität, Feuer und Schall sind die häufigsten Arten von Energieschaden, und Angriffe, die einem Ziel Energieschaden zufügen, haben die Energetische Rüstungsklasse einer Kreatur zum Ziel (siehe Seite 240). Siehe Seite 169, um mehr über Energieschaden zu erfahren.

Entkräftet: Dieser Zustand erlegt deinem Charakter negative Effekte auf. Siehe Seite 275.

Erfahrungspunkte (EP): Diese Punkte erhältst du, wenn du Begegnungen absolvierst. Sobald du eine bestimmte Menge an Erfahrungspunkten gesammelt hast, erhältst du eine weitere Klassenstufe oder „steigst auf". Siehe Seite 26.

Erschöpft: Dieser Zustand erlegt deinem Charakter negative Effekte auf. Siehe Seite 275.

Erschüttert: Dieser Zustand erlegt deinem Charakter negative Effekte auf. Siehe Seite 275.

Falle: Dies ist eine Umgebungsgefahr, die dir Schaden zufügen kann, wenn du sie auslöst. Siehe Seiten 410–413.

Fasziniert: Dieser Zustand erlegt deinem Charakter negative Effekte auf. Siehe Seite 275.



Feld: Ein Feld auf einem Bodenplan mit Raster stellt einen 1,5 m x 1,5 m großen Bereich dar. Siehe Seiten 255–256.

Fernkampfangriff: Diese Art von Angriff führst du aus einiger Entfernung mit einer Fernkampf- oder Wurfwaffe aus. Siehe Seite 245.

Fertigkeit: Eine Fertigkeit stellt eine konkrete Kategorie von Aufgaben, Wissensbereichen und anderen Fachgebieten dar. Siehe Seiten 132–149.

Feuerschaden: Dies ist eine Art von Energieschaden. Siehe Seite 169.

Fluch: Ein Fluch ist ein magischer Effekt und ein Leiden, das in der Regel ausgelöst wird, wenn du eine bestimmte Aktion ausführst. Siehe Seite 414.

Geblendet: Dieser Zustand erlegt deinem Charakter negative Effekte auf. Siehe Seite 275.

Gegenstandsstufe: Dieser Wert steht für die Komplexität, Dauerhaftigkeit und Wirksamkeit von Rüstungen, Waffen und Ausrüstung. Siehe Seite 167.

Gegner: Dies ist eine Kreatur, der du schaden willst oder welche dir schaden will. Einige Fähigkeiten und Effekte haben ausdrücklich Gegner zum Ziel. Wer als Gegner zählt, wird letztendlich vom SL bestimmt. Siehe Seite 242.

Gelähmt: Dieser Zustand erlegt deinem Charakter negative Effekte auf. Siehe Seiten 275–276.

Gelegenheitsangriff: Dies ist eine besondere Reaktion, die du im Nahkampf nutzen kannst, wenn du Lücken in der Verteidigung eines von dir bedrohten Zieles erkennst. Siehe Seiten 248–249.

Gesandter: Dies ist eine Klasse, die dein Charakter annehmen kann. Siehe Seiten 78–85.

Geschicklichkeit (GE): Dieses Attribut repräsentiert deine Beweglichkeit, deinen Gleichgewichtssinn und deine Reflexe. Siehe Seite 20.

Gesinnung: Dies eine generelle Charakterisierung deiner grundlegenden moralischen und ethischen Einstellung. Siehe Seiten 24–25.

Gift: Dieses Leiden stellt den Effekt einer toxischen Substanz auf ein Ziel dar. Siehe Seite 232.

Grad: Kurz für Zaubergrad; ein Maß für die relative Stärke eines Zaubers. Zaubergrade reichen in der Regel von 0–6. Siehe Seite 330.

Größenkategorie: Es gibt neun Größenkategorien für Kreaturen, und jede Kreatur nimmt auf einem Bodenplan mit Raster eine bestimmte Fläche ein, die von ihrer Größe abhängt. Siehe Seite 255.

Haltlos: Dieser Zustand erlegt deinem Charakter negative Effekte auf. Siehe Seite 276.

Herausforderungsgrad (HG): Dieser Zahlenwert repräsentiert die Schwierigkeit einer Begegnung, einer Falle, einer Gefahr, einer Kreatur oder anderen Bedrohung. Siehe Seite 389.

Hiebschaden: Dies ist eine Art von kinetischem Schaden. Siehe Seite 169.

Hilflos: Dieser Zustand erlegt deinem Charakter negative Effekte auf. Siehe Seite 276.

Hybridgegenstand: Dies ist ein Ausrüstungsstück, das sowohl Technologie als auch Magie verwendet, um zu funktionieren. Siehe Seiten 226–227.

Im Haltegriff: Dieser Zustand ist die Folge des Kampfmanövers Ringkampf. Siehe Seite 276.

Initiativewurf: Das Ergebnis deines Initiativewurfs bestimmt, in welcher Reihenfolge du im Kampf agieren kannst. Das Ergebnis dieses Wurfs wird oft auch dein Initiativewert genannt. Siehe Seite 238.

Intelligenz (IN): Dieses Attribut repräsentiert, wie schnell du lernst und wie gut du deinen Verstand gebrauchst, und es hat oft mit Wissen und Bildung zu tun. Siehe Seite 21.

Intervall: Das Intervall ist ein allumfassender Zeitabschnitt der Unklarheit, der eine unbestimmte Zeit bis vor 300 Jahren andauerte. Siehe Seite 424.

Kälteschaden: Dies ist eine Art von Energieschaden. Siehe Seite 169.

Kampf: Dies bezieht sich in der Regel auf den Taktischen Kampf; dieser erfolgt auf einer Rasterunterlage im Rahmen von Runden, bei denen jeder Charakter jeweils einen Zug erhält. Siehe Seite 238.

Kampfmanöver: Dies ist eine Art von Standardaktion, die bei Erfolg unterschiedliche Effekte entfalten kann. Siehe Seite 246.

Kasathas: Dies ist ein übliches Volk für Spielercharaktere. Siehe Seiten 44–45.

Kauernd: Dieser Zustand erlegt deinem Charakter negative Effekte auf. Siehe Seite 276.

Kinetische Rüstungsklasse (KRK): Dieser Wert bestimmt, wie schwer es Gegnern fällt, deinen Charakter im Kampf mittels eines Angriffs zu treffen, der Schaden durch körperliche Wirkung verursacht. Siehe Seite 240.

Kinetischer Schaden: Wuchtschaden, Stichschaden und Hiebschaden sind häufige Arten von kinetischem Schaden, und Angriffe, die kinetischen Schaden verursachen, haben die Kinetische Rüstungsklasse einer Kreatur zum Ziel. Siehe Seite 169.

Klasse: Deine Klasse repräsentiert seine Ausbildung auf einem bestimmten Gebiet, die dir eine Reihe von Fähigkeiten verleiht. Siehe Seiten 58–59.

Klassenfertigkeit: Dies ist eine Fertigkeit, in welcher Angehörige einer bestimmten Klasse besonders geübt sind. Wenn du einen oder mehr Ränge in einer Klassenfertigkeit besitzt, erhältst du einen zusätzlichen Bonus auf entsprechende Fertigkeitswürfe. Siehe Seiten 59 und 132.

Klassenmerkmal: Dies ist eine Fähigkeit, welche dein Charakter durch seine Klasse erhält. Siehe Seite 59.

Klassenstufe: Dieser Wert steht für Gesamtzahl an Stufen, über die du in einer bestimmten Klasse verfügst. Siehe Seite 26.

Konstitution (KO): Dieses Attribut repräsentiert deine Gesundheit und Widerstandskraft. Siehe Seite 21.

Kränkelnd: Dieser Zustand erlegt deinem Charakter negative Effekte auf. Siehe Seite 276.

Krankheit: Dieses Leiden stellt eine Infektion mit irgendeinem Wirkstoff dar und kann auch ansteckend sein. Siehe Seiten 416–417.

Kreatur: Dies ist ein aktiver Teilnehmer der Spielwelt. Es kann sich um einen Spielercharakter, einen Nichtspielercharakter oder ein Monster handeln.

Kritischer Treffer: Wenn du einen Angriffswurf ablegst und das Ergebnis auf dem W20 eine 20 ist, ist dies ein kritischer Treffer. Du würfelst den Schaden zweimal, und deine Waffe könnte noch einen zusätzlichen Effekt verursachen. Siehe Seite 245.

Kritischer Treffereffekt: Dies ist der Effekt einer Waffe, der zum Tragen kommt, wenn du mit einem kritischen Treffer Schaden verursachst. Siehe Seite 183.

Kumulativ: Dies bezieht sich auf Werte (üblicherweise Boni) derselben Art, die gemäß der Regeln zusammenaddiert werden dürfen. Siehe Seite 266.

Laschuntas: Dies ist ein übliches Volk für Spielercharaktere. Siehe Seiten 46–47.

Leichte Rüstung: Diese Rüstungsart stellt höhere Bewegungsfreiheit über maximalen Schutz. Siehe Seite 197.

Leiden: Dies ein schädlicher Effekt, der sich in der Regel mit der Zeit verschlimmert und Schaden verursachen könnte. Die meisten Leiden sind Drogen, Flüche, Gifte oder Krankheiten. Siehe Seiten 414–419.

Liegend: Dieser Zustand erlegt deinem Charakter negative Effekte auf. Siehe Seite 276.

Magischer Gegenstand: Dies ist ein Ausrüstungsstück, das Magie verwendet, um zu funktionieren. Siehe Seiten 222–225.

Malus: Dies ist ein Modifikator, den du entsprechend den Spielregeln von einem Würfelwurf oder anderen Wert abziehst. Anders als Boni sind Mali kumulativ und werden nicht in Arten unterteilt. Siehe Seite 267.

Mark (Mk.): Einige Gegenstände können in unterschiedlichen Effizi-

enzstufen gekauft werden, was ihren Preis erhöht. Ein Mk.-3-Gegenstand ist teurer und wirksamer als seine Mk.-2-Version und so weiter.

Masse: Die Masse eines Gegenstandes repräsentiert sein Gewicht und seine Unhandlichkeit. Siehe Seite 167.

Mechaniker: Dies ist eine Klasse, die dein Charakter annehmen kann. Siehe Seiten 86–99.

Menschen: Dies ist ein übliches Volk für Spielercharaktere. Siehe Seiten 48-49.

Modifikator: Dieser Zahlenwert wird auf einen W20-Wurf addiert, etwa auf einen Angriffswurf, einen Rettungswurf oder einen Fertigkeitswurf. Modifikatoren können positiv (Boni) oder negativ (Mali) sein. Siehe Seiten 266–267.

Monster: Ein Monster ist ein NSC. Im Allgemeinen sind Monster zu seltsam oder unintelligent, um Spielercharaktere zu sein, oder können aus anderen Gründen keine SC sein. Ein Monster könnte dein Gegner oder Verbündeter sein, oder es könnte in irgendeiner anderen Rolle agieren.

Motiv: Dies stellt eine Ausrichtung für deinen Charakter dar, die mit seinem Hintergrund, seiner Erziehung oder seiner Ausbildung zu tun hat. Siehe Seiten 28–37.

Nahkampfangriff: Diese Art von Angriff führst du im direkten Kampf mit einer Nahkampfwaffe gegen eine Kreatur aus, die du bedrohst. Siehe Seite 244.

Natürliche 1: Dies passiert, wenn du im Zuge einer Spielmechanik einen 20-seitigen Würfel wirfst und der Würfel eine 1 zeigt. Eine natürliche 1 ist immer ein automatischer Misserfolg, wenn sie bei einem Angriffswurf oder Rettungswurf gewürfelt wird, sogar wenn deine Boni sie zu einem Erfolg machen würden.

Natürliche 20: Dies passiert, wenn du im Zuge einer Spielmechanik einen 20-seitigen Würfel wirfst und der Würfel eine 20 zeigt. Eine natürliche 20 ist immer ein automatischer Erfolg, wenn sie bei einem Angriffswurf oder Rettungswurf gewürfelt wird, sogar wenn das Würfelergebnis normalerweise kein Erfolg wäre.

Nichtspielercharakter (NSC): Dies ist ein Charakter, den der SL kontrolliert, um mit den Spielern zu interagieren und die Geschichte voranzubringen.

Panisch: Dieser Zustand erlegt deinem Charakter negative Effekte auf. Siehe Seite 276.

Rang: Der Rang bezieht sich in der Regel auf einen Fertigkeitsrang, den du in eine bestimmte Fertigkeit investiert hast, um zu zeigen, dass du dich auf einem bestimmten Fachgebiet verbessert hast. Mit jeder Stufe erhältst du eine bestimmte Menge an Fertigkeitsrängen, die du verteilen kannst. Siehe Seite 132.

Reaktion: Dies ist eine Schnelle Aktion, die du auch außerhalb deines Zuges als Antwort auf einen bestimmten Auslöser ausführen darfst. Siehe Seiten 248–249.

Reflexwurf (REF-Wurf): Diese Art Rettungswurf steht für die Fähigkeit deines Charakters, Bereichseffekten und unerwarteten Situationen auszuweichen. Siehe auch Seite 241.

Reichweite: Deine Reichweite bestimmt, über welche Entfernung du Gegner im Nahkampf angreifen kannst. Siehe Seite 255.

Reservepunkte (RP): Dies stellt dein inneres Durchhaltevermögen dar. Deine Gesamt-Reservepunkte steigen an, wenn dein Charakter aufsteigt. Sie ermöglichen dir den Einsatz von besonderen Fähigkeiten. Siehe Seiten 22–23.

Rettungswurf: Dies stellt deinen Versuch dar, gefährliche Effekte zu überstehen oder abzumildern. Rettungswürfe kommen in mehreren Arten vor. Siehe Seiten 241–242.

Ringend: Dieser Zustand erlegt deinem Charakter negative Effekte auf und ist ein häufiges Kampfmanöver (siehe Seite 246). Siehe Seite 276 für den Zustand Ringend.

Rollenspiel: Dies ist eine interaktive Geschichte, in welcher der Spielleiter die Szene und Herausforderungen vorgibt, während die Spielercharaktere die Rolle von Helden übernehmen und versuchen, diese Herausforderungen zu überwinden. Starfinder ist ein Rollenspiel.

Runde: Im taktischen Kampf entspricht eine Runde 6 Sekunden Zeit in der Spielwelt. Kämpfe werden in Runden abgehandelt. Alle Kämpfenden absolvieren pro Runde jeweils einen Zug. Siehe auch Seiten 238–239.

Rüstungsklasse (RK): Diese Zahl bestimmt, wie schwer es Gegnern fällt, deinen Charakter im Kampf zu treffen. Ein Charakter verfügt über zwei Rüstungsklassenwerte: Energetische Rüstungsklasse (ERK) und Kinetische Rüstungsklasse (KRK). Siehe Seite 240.

Säureschaden: Dies ist eine Art von Energieschaden. Siehe Seite 169.

Schaden: Dies ist der Zahlenwert, der von den Ausdauerpunkten oder Trefferpunkten eines Ziels abgezogen wird, nachdem ein erfolgreicher Angriff gegen es ausgeführt wurde. Siehe Seite 250.

Schadensreduzierung (SR): Dies ist die Fähigkeit, die angegebene Menge an kinetischem Schaden zu ignorieren. Siehe Seite 264.

Schallschaden: Dies ist eine Art von Energieschaden. Siehe Seite 169.

Schirren: Dies ist ein übliches Volk für Spielercharaktere. Siehe Seiten 50–51.

Schlafend: Dieser Zustand erlegt deinem Charakter negative Effekte auf. Siehe Seite 276.

Schlüsselattributswert: Dies ist der wichtigste Attributswert einer bestimmten Klasse. Siehe auch Seite 58.

Schnelle Aktion: Dies ist eine Aktion im Kampf, die nur eine geringe Menge Zeit in Anspruch nimmt. Normalerweise kannst du in jeder Runde nur eine Schnelle Aktion ausführen. Siehe Seite 247.

Schwere Rüstung: Diese Rüstungsart stellt maximalen Schutz über höhere Bewegungsfreiheit. Siehe Seiten 197–198.

Schwierigkeitsgrad (SG): Dieser Wert ist der Gesamtwert eines Rettungswurfs, eines Fertigkeitswurfs oder jedes anderen relevanten Wurfs, den du mindestens erreichen musst, um erfolgreich zu sein. Siehe Seiten 132 und 241.

Solarier: Dies ist eine Klasse, die dein Charakter annehmen kann. Siehe Seiten 100–109.

Soldat: Dies ist eine Klasse, die dein Charakter annehmen kann. Siehe Seiten 110–117.

Spieler: Dies ist eine Person, die einen Spielercharakter während eines Spiels darstellt.

Spielercharakter (SC): Dies ist ein Charakter, den ein Spieler erstellt hat und darstellt.

Spielleiter (SL): Dieser Spieler fungiert als Schiedsrichter der Regeln und kontrolliert die verschiedenen Elemente der Geschichte und der Spielwelt. Es ist die Aufgabe eines SL, für ein unterhaltsames und faires Spiel zu sorgen – er will, dass die anderen Spieler letztendlich ihre Ziele erreichen, aber erst nach großen heldenhaften Mühen und Gefahren.

Stabil: Dieser Zustand wird angewandt, wenn dein Charakter bewusstlos geschlagen wird, aber nicht im Sterben liegt. Siehe Seite 276.

Standard-Aktion: Diese Aktion im Kampf erlaubt dir, Angriffe auszuführen oder Zauber zu wirken. Normalerweise kannst du in jeder Runde nur eine Standardaktion ausführen. Siehe Seiten 244–247.

Stärke (ST): Dieses Attribut repräsentiert deine Muskelkraft und körperliche Leistungsfähigkeit. Siehe Seite 21.

Sterbend: Dieser Zustand wird angewandt, wenn dein Charakter bewusstlos und dem Tod nahe ist. Siehe Seite 250 für die Regelmechanismen des Sterbens und Seite 276 für den Zustand Sterbend.

Stichschaden: Dies ist eine Art von kinetischem Schaden. Siehe Seite 169.

Stufe: Dies könnte sich auf deine Zauberstufe, deine Charakterstufe, deine Klassenstufe, eine Gegenstandsstufe oder eine sonstige regeltechnische Mechanik zum Skalieren beziehen, je nach Kontext. Siehe die jeweiligen Einträge jeder hier aufgeführten Art von Stufe.

Talent: Dies ist eine Fähigkeit, die nicht von deiner Volkszugehörigkeit, deiner Klasse, deinem Motiv oder deinen Fertigkeitsrängen stammt. Siehe Seiten 152–163.



Tarnung: Wenn Gegner dich nicht deutlich sehen können, unterliegen ihre Angriffe einer aus Tarnung resultierenden Fehlschlagschance. Siehe Seite 254.

Taub: Dieser Zustand erlegt deinem Charakter negative Effekte auf. Siehe Seite 276.

Technischer Gegenstand: Dies ist ein Ausrüstungsstück, das Technologie verwendet, um zu funktionieren. Siehe Seiten 218–221.

Technomagier: Dies ist eine Klasse, die dein Charakter annehmen kann. Siehe Seiten 118–129.

Tot: Dieser Zustand wird angewandt, wenn dein Charakter stirbt. Siehe Seite 250 für die Regelmechanismen des Todes und Seite 276 für den Zustand Tot.

Tragekapazität: Deine Tragekapazität bestimmt, wie viel Masse du tragen kannst. Siehe Seite 167.

Trefferpunkte (TP): Dieser Zahlenwert gibt an, wie schwer du verletzt werden kannst, bevor du bewusstlos wirst oder stirbst. Wenn du Schaden erleidest und 0 Ausdauerpunkte übrig hast, verlierst du Trefferpunkte. Siehe Seite 22.

Übelkeit: Dieser Zustand erlegt deinem Charakter negative Effekte auf. Siehe Seite 277.

Überladen: Dieser Zustand wird angewandt, wenn du viel mehr Masse trägst, als für dich bequem ist. Siehe Seite 277.

Übernatürliche Fähigkeit (ÜF): Dies ist ein magischer Angriff, eine magische Verteidigung oder eine andere Art von Eigenschaft, die du einsetzen kannst. Siehe Seite 262.

Überraschungsrunde: Dies ist die erste Runde des Kampfes, wenn nur einige der Beteiligten sich ihrer Gegner bewusst sind, aber nicht alle. Siehe Seite 239.

Übung: Du hast Übung mit einer Waffe oder einer Rüstungsart, wenn du im Umgang damit geübt bist, entweder durch deine Klasse oder ein Talent. Siehe Seiten 242–243.

Universelle Polymerbasis (UPB): Dies ist die Grundlage der meisten Technologie in den Paktwelten. Jede UPB ist eine winzige, multifunktionale Komponente, die nicht viel größer ist als ein Reiskorn. UPB können manchmal auch als Zahlungsmittel genutzt werden. Siehe Seite 232.

Verängstigt: Dieser Zustand erlegt deinem Charakter negative Effekte auf. Siehe Seite 277.

Verbündeter: Ein Verbündeter ist eine Kreatur, die du als hilfsbereit ansiehst. Manche Fähigkeiten ermöglichen es dir, einem Verbündeten einen Vorteil zu verschaffen. Wer als Verbündeter zählt, wird letztendlich vom SL bestimmt. Siehe Seite 242.

Verlaufsübersicht: Dies stellt dar, wie sich der Effekt eines Fluchs, einer Krankheit, einer Droge oder eines Giftes verschlimmert. Siehe Seiten 414–417.

Verstrickt: Dieser Zustand erlegt deinem Charakter negative Effekte auf. Siehe Seiten 277.

Verwirrt: Dieser Zustand erlegt deinem Charakter negative Effekte auf. Siehe Seiten 277.

Vesken: Dies ist ein übliches Volk für Spielercharaktere. Siehe Seiten 52–53.

Volk: Dies beschreibt in der Regel deine Spezies, wie etwa Mensch oder Ysoki. Siehe Seiten 40–55.

Volle Aktion: Diese Aktion im Kampf erlaubt dir, aufwendige Tätigkeiten auszuführen, wie etwa Sturmangriffe oder mehrfache Angriffe. Siehe Seiten 248.

Vorsichtiger Schritt: Dieses sorgsame Manöver erlaubt dir, dich als Bewegungsaktion 1,5 m weit zu bewegen, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren. Siehe Seite 247.

W% (Prozentwurf): Dies besagt, dass du würfeln sollst, um einen Zahlenwert zwischen 1 und 100 zu erhalten. Wenn du keine Prozentwürfel zur Hand hast, kannst du zwei 10-seitige Würfel werden, von denen der eine die Zehnerstelle und die andere die Einerstelle ergibt. Ein Satz Prozentwürfel besteht aus einem 10-seitigen Würfel, der ein Vielfaches von 10 angibt (10, 20, 30 usw.), und einem 10-seitigen Würfel, der das Vielfache von 1 zeigt.

W20-Wurf: Dies ist ein Wurf mit einem einzelnen 20-seitigen Würfel. Attributswürfe, Angriffswürfe, Rettungswürfe und Fertigkeitswürfe sind allesamt Würfe, die von dir fordern, 1W20 zu würfeln und verschiedene Modifikatoren zu addieren.

W4, W6, W8, W10, W12, W20: Dies sind abgekürzte Ausdrücke für Würfelwürfe. Oft werden sie mit einer vorangestellten Zahl angegeben, wie etwa bei 1W4. Sie geben in der Regel an, welche Würfel du werfen musst, um eine zufällige Zahl zu erhalten, etwa die Menge an Schadenspunkten, die eine Waffe verursacht. Die erste Zahl in diesem Ausdruck zeigt an, wie viele Würfel du wirfst, die zweite Zahl zeigt an, wie viele Seiten diese Würfel haben müssen. 2W12 beispielsweise besagt, dass du zwei 12-seitige Würfel werfen musst, um ein variables Ergebnis zwischen 2 und 24 zu erhalten. Wird dem Ausdruck keine Zahl vorangestellt, wirf einen einzelnen Würfel mit der angegebenen Seitenzahl. „Wirf einen W10" zum Beispiel bedeutet, dass du einen 10-seitigen Würfel werfen musst. Hin und wieder wirst du einer seltenen Würfelart begegnen, die unter den grundlegenden Würfeln nicht vorkommt, etwa 1W3. In diesem Fall kannst du Mathematik verwenden, um das Ergebnis zu simulieren, etwa indem du 1W6 würfelst, das Ergebnis halbierst und abrundest.

Waffenart: Dies ist eine Gruppe von Waffen, die auf eine ähnliche Weise eingesetzt wird. Die Übung im Umgang mit Waffen definiert, welche davon man ohne Malus einsetzen kann, wie etwa Handfeuerwaffen. Siehe Seiten 169–170.

Waffenkategorie: Dies ist eine Waffengruppe, die auf ähnliche Weise Schaden verursacht, wie etwa Laser. Siehe Seiten 183–190.

Wankend: Dieser Zustand erlegt deinem Charakter negative Effekte auf. Siehe Seite 277.

Weisheit (WE): Dieses Attribut repräsentiert deine Aufmerksamkeit, deinen gesunden Menschenverstand und deine Intuition. Siehe Seite 21.

Willenswurf (WIL-Wurf): Diese Art Rettungswurf steht für die Fähigkeit deines Charakters, geistige Effekte abzuschütteln. Siehe Seite 241.

Wuchtschaden: Dies ist eine Art von kinetischem Schaden. Siehe Seite 169.

Wurf: Ein Wurf erfolgt mit einem W20 und wird möglicherweise um einen anderen Wert modifiziert. Die häufigsten Arten von Würfen sind Attributs-, Fertigkeits- und Initiativewürfe. Siehe Seite 9.

Ysokis: Dies ist ein übliches Volk für Spielercharaktere. Siehe Seiten 54–55.

Zähigkeitswurf (ZÄH-Wurf): Diese Art Rettungswurf steht für die Fähigkeit deines Charakters, körperlichen Belastungen zu widerstehen. Siehe Seite 241.

Zauber: Diese magischen Formeln können eine große Bandbreite an Effekten hervorbringen. Normalerweise können nur Charaktere mit Stufen in zauberkundigen Klassen Zauber wirken, wie Aspiranten oder Technomagier. Siehe Seiten 330–335.

Zauberähnliche Fähigkeit (ZF): Dies funktioniert sehr ähnlich wie ein Zauber und stammt meistens von einer Volksfähigkeit oder einem Klassenmerkmal. Siehe Seite 262.

Zaubergrad: Dieser Wert ist ein Maß für die relative Stärke eines Zaubers. Zaubergrade reichen in der Regel von 0–6. Siehe Seite 330.

Zauberplatz: Zauberplätze stellen die Anzahl an Zaubern jedes Grades dar, die du pro Tag wirken kannst. Siehe Seite 330.

Zauberresistenz (ZR): Die Zauberresistenz stellt den angeborenen Schutz einer Kreatur gegen die meisten Zauber dar. Siehe Seite 265.

Zauberstufe (ZS): Dieser Wert repräsentiert die Anzahl an Stufen, die du in zauberkundigen Klassen besitzt. Manche Effekte, z. B. Zauber, besitzen von deiner Zauberstufe abhängige Effekte. Siehe Seite 331.

Zustand: Dies ist ein Umstand, welcher eine Kreatur längere Zeit betreffen kann. Siehe Seiten 273–277.

INSPIRATIONSQUELLEN

Das *Starfinder*-Rollenspiel bezieht seine Inspirationen aus einer großen Bandbreite an Science-Fiction- und Science-Fantasy-Quellen. Du brauchst ein paar Ideen für einen Charakter oder ein Abenteuer? Wirf einen Blick auf einige dieser Werke, sowohl klassische als auch moderne (es werden die deutschen Titel angegeben, sofern vorhanden).

LITERATUR

- **Adams, Douglas.** *Per Anhalter durch die Galaxis.*
- **Asimov, Isaac.** *Ich, der Roboter* und der Foundation-Zyklus.
- **Baker, Kage.** *The Empress of Mars.*
- **Barlowe, Wayne.** *Barlowe's Guide to Extraterrestrials* und *Expedition.*
- **Bear, Elizabeth.** Die *Jacob's Ladder*-Trilogie.
- **Brackett, Leigh.** Die Romane um Eric John Stark.
- **Bradbury, Ray.** *Die Mars-Chroniken.*
- **Brin, David.** Der Entwicklungs-Zyklus und das Uplift-Universum.
- **Burroughs, Edgar Rice.** John-Carter-Reihe.
- **Butler, Octavia E.** Xenogenesis-Reihe.
- **Chalker, Jack L.** Die Reihe um Die Vier Beherrscher des Diamanten, der Sechseck-Welt-Zyklus und die Seelenreiter-Reihe.
- **Cherryh, C. J.** Das Allianz-Union-Universum, der Atevi-Zyklus und der Morgaine-Zyklus.
- **Cho, Zen.** „The Four Generations of Chang E."
- **Cixin, Liu.** *Die Drei Sonnen.*
- **Clarke, Arthur C.** *Die Letzte Generation.*
- **Corey, James S. A.** Die Expanse-Reihe.
- **Delany, Samuel R.** „Die Türme von Toron"-Trilogie.
- **Doyle, Debra & Macdonald, James D.** „Der Preis der Sterne"-Reihe.
- **Drake, David.** *Hammer's Slammers*, *The Reaches* und *Seas of Venus.*
- **Foster, Alan Dean.** Das Humanx-Commonwealth-Universum.
- **Frank, Pat.** *Alas, Babylon.*
- **Gatewood, David (Hrsg.).** *Dark Beyond the Stars: A Space Opera Anthology.*
- **Gibson, William.** *Neuromancer.*
- **Gloss, Molly.** *The Dazzle of Day.*
- **Griffith, Nicola.** *Ammonit.*
- **Haldeman, Joe.** *Der Ewige Krieg.*
- **Hamilton, Peter F.** Die Commonwealth-Saga.
- **Hao, Jingfang.** „Invisible Planets."
- **Heinlein, Robert A.** *Der Mond ist eine Herbe Geliebte* und *Starship Troopers.*
- **Herbert, Frank.** *Dune.*
- **Hurley, Kameron.** *The Stars Are Legion.*
- **Jemisin, N. K.** The Broken Earth-Reihe.
- **Jones, Diana Wynne.** *The Homeward Bounders.*
- **Kaufman, Amie & Kristoff, Jay.** Die Illuminae-Akten.
- **Kikuchi, Hideyuki.** *Vampire Hunter D.*
- **Lackey, Mercedes (mit Larry Dixon, Mark Shepherd, u.a.).** The SERRAted Edge-Reihe.
- **Lackey, Mercedes (mit Rosemary Edghill und Ellen Guon).** Die Bedlam-der-Barde-Reihe.
- **Lafferty, Mur.** *Six Wakes.*
- **Le Guin, Ursula K.** Hainish-Zyklus.
- **Leckie, Ann.** Maschinen-Universum.
- **Lee, Yoon Ha.** *Ninefox Gambit.*
- **L'Engle, Madeleine.** Die Murry-Reihe.
- **Lisle, Holly.** *Hunting the Corrigan's Blood.*
- **McCaffrey, Anne.** Die Drachenreiter von Pern.
- **Miéville, China.** *Stadt der Fremden.*
- **Moon, Elizabeth.** *Heldin wider Willen* und Vatta's-War-Reihe.
- **Moore, C. L.** *Northwest of Earth.*
- **Naam, Ramez.** Die Nexus-Trilogie.
- **Niven, Larry.** Die Known-Space-Reihe.
- **Nix, Garth.** *Shade's Children.*
- **Okorafor, Nnedi.** *Binti* und *The Shadow Speaker.*
- **Perry, Steve.** Die Matadors-Reihe.
- **Robinson, Kim Stanley.** Die Mars-Trilogie.
- **Roth, Veronica.** Divergent-Reihe.
- **Russell, Mary Doria.** *Sperling.*
- **Sagan, Carl.** *Contact.*
- **Shinn, Sharon.** Die Samaria-Reihe.
- **Simmons, Dan.** Hyperion.
- **Singh, Vandana.** „Somadeva: A Sky River Sutra."
- **Smith, E. E. „Doc".** Die Lensman- und Skylark-Zyklen.
- **Steakley, John.** *Armor.*
- **Stephenson, Neal.** *Diamond Age. Die Grenzwelt* und *Snow Crash.*
- **Sussex, Lucy.** „The Queen of Erewhon."
- **Theodoridou, Natalia.** „The Eleven Holy Numbers of the Mechanical Soul."
- **Watts, Peter.** *Blindflug.*
- **Weber, David.** Honor-Harrington-Reihe.
- **Wendig, Chuck.** *Star Wars: Nachspiel.*
- **Williams, Liz.** *Banner of Souls.*
- **Wilson, Kai Ashante.** *A Taste of Honey.*

COMICS

- **Cabrera, Eva & Visaggio, Magdalene.** *Kim & Kim.*
- **Cockrum, Dave.** *Starjammers.*
- **De Landro, Valentine & DeConnick, Kelly Sue.** *Bitch Planet.*
- **Diaz, Aaron.** *Dresden Codak.*
- **Dragotta, Nick & Hickman, Jonathan.** *East of West.*
- **Ezquerra, Carlos & Wagner, John.** Die Judge-Dredd-Reihe.
- **Faerber, Jay & Godlewski, Scott.** *Copperhead.*
- **Gibson, Ian & Moore, Alan.** *The Ballad of Halo Jones.*
- **Kellett, Dave.** *Drive.*
- **Lee, Mindy & Wiebe, Kurtis J.** *Bounty.*
- **Maihack, Mike.** *Cleopatra in Space.*
- **Nightow, Yasuhiro.** *Trigun.*
- **Pak, Greg.** *Der Unglaubliche Hulk: Planet Hulk.*
- **Remender, Rick & Scalera, Matteo.** *Black Science.*
- **Staples, Fiona & Vaughan, Brian K.** *Saga.*
- **Tayler, Howard.** *Schlock Mercenary.*
- **Valentino, Jim.** *Guardians of the Galaxy.*

VIDEOSPIELE UND VIDEOSPIELREIHEN

- *Aerannis*
- *Borderlands*
- *Dead Space*
- *Destiny*
- *Deus Ex*
- *DOOM*
- *Environmental Station Alpha*
- *EVE Online*
- *Final Fantasy*
- *Halo*
- *Mass Effect*
- *Master of Orion*
- *Metroid*
- *Out of this World*
- *Phantasy Star*
- *Read Only Memories*
- *Sid Meier's Alpha Centauri*
- *Star Trek Online*
- *Star Wars: The Old Republic*
- *Starcraft*
- *Stellaris*



- *Syndicate*
- *System Shock*
- *VA-11 HALL-A: Cyberpunk Bartender Action*
- *Wing Commander*
- *X-COM*
- *Xenoblade Chronicles X*

FILM UND FERNSEHEN

- ***2001: Odyssee im Weltraum***. Regie: Stanley Kubrick.
- ***Æon Flux***. Regie: Peter Chung.
- **Die Alien-Reihe**. Idee von Dan O'Bannon.
- ***Alien Nation***. Regie: Graham Baker.
- ***Avatar – Aufbruch nach Pandora***. Regie: James Cameron.
- ***Babylon 5***. Idee von J. Michael Straczynski.
- ***Battlestar Galactica***. Idee von Glen A. Larson.
- ***The Big O***. Idee von Kazuyoshi Katayama & Keiichi Sato.
- ***Das Schwarze Loch***. Regie: Gary Nelson.
- ***Blade Runner***. Regie: Ridley Scott.
- ***Blake's 7***. Idee von Terry Nation.
- ***Captain Simian und die Weltraumaffen***. Idee von Gordon Bressack.
- Serie **Cosmos**. Idee von Carl Sagan, Ann Druyan & Steven Soter.
- ***Cowboy Bebop***. Idee von Shinichirō Watanabe.
- ***Crumbs***. Regie: Miguel Llansó.
- ***Das Fünfte Element***. Regie: Luc Besson.
- ***District 9***. Regie: Neill Blomkamp.
- ***Doctor Who***. Idee von Sydney Newman, C.E. Webber & Donald Wilson.
- ***Event Horizon***. Regie: Paul W. S. Anderson.
- ***Ex Machina***. Regie: Alex Garland.
- ***Farscape***. Idee von Rockne S. O'Bannon.
- ***Firefly***. Idee von Joss Whedon.
- ***Futurama***. Idee von Matt Groening.
- ***Galaxy Rangers***. Idee von Robert Mandell.
- ***Gravity***. Regie: Alfonso Cuarón.
- ***Guardians of the Galaxy***. Regie: James Gunn.
- ***Heavy Metal***. Regie: Gerald Potterton.
- ***Interstellar***. Regie: Christopher Nolan.
- ***Jason X***. Dir. James Isaac.
- ***John Carter***. Regie: Andrew Stanton.
- ***Jupiter Ascending***. Regie: die Wachowski-Geschwister.
- ***Krull***. Regie: Peter Yates.
- ***Starfight***. Regie: Nick Castle.
- ***Macross***. Idee von Shōji Kawamori.
- **Mad-Max-Reihe**. Regie: George Miller.
- ***Der Marsianer***. Regie: Ridley Scott.
- **Die Matrix-Trilogie**. Idee: die Wachowski-Geschwister.
- ***Metropolis* (1927)**. Regie: Fritz Lang.
- ***Metropolis* (2001)**. Regie: Rintaro.
- ***Minority Report***. Regie: Steven Spielberg.
- ***Moon***. Regie: Duncan Jones.
- ***Nausicaä aus dem Tal der Winde***. Regie: Hayao Miyazaki.
- ***Pacific Rim***. Regie: Guillermo del Toro.
- ***Pitch Black***. Regie: David Twohy.
- ***Planet der Affen* (1968)**. Regie: Franklin J. Schaffner.
- ***Predator***. Regie: John McTiernan.
- ***Pumzi***. Regie: Wanuri Kahiu.
- ***Robotech***. Idee von Carl Macek.
- ***Running Man***. Regie: Paul Michael Glaser.
- ***Serenity***. Regie: Joss Whedon.
- ***SilverHawks – Die Retter des Universums***. Idee von Jules Bass & Arthur Rankin Jr.
- ***Space Battleship Yamato***. Idee von Yoshinobu Nishizaki.
- **Stargate**. Idee von Dean Devlin & Roland Emmerich.
- ***Starship Troopers***. Regie: Paul Verhoeven.
- **Star Trek**. Idee von Gene Roddenberry.
- **Star Wars**. Idee von George Lucas.
- ***Steven Universe***. Idee von Rebecca Sugar.
- ***The Thing – Das Ding aus einer anderen Welt***. Regie: John Carpenter.
- ***Thundarr the Barbarian***. Idee von Steve Gerber.
- ***Total Recall***. Regie: Len Wiseman.
- ***The Twilight Zone***. Idee von Rod Serling.
- ***Westworld***. Idee von Lisa Joy & Jonathan Nolan.

ROLLENSPIELE

- *Achtung! Cthulhu*
- *Cyberpunk* und *Cyberpunk 2020*
- *Expedition to the Barrier Peaks*
- *Eclipse Phase*
- *Firefly Role-Playing Game*
- *Gamma World*
- *Interface Zero 2.0*
- *Lords of Creation*
- *Mutant Chronicles*
- *Numenera*
- *Part-Time Gods*
- *Pathfinder RPG*: Die Eisengötter Abenteuerpfad
- *Rifts*
- *Shadowrun*
- *SLA Industries*
- *Space Opera*
- *Spelljammer*
- *Star Frontiers*
- *Star Wars: Am Rande des Imperiums*
- *Titansgrave: Die Asche von Valkana*
- *Torg*
- *Traveller*
- *Warhammer 40,000*

INDEX

10 nehmen und 20 nehmen 133
A (Aufhebbar) 271
Abadar 483
AbadarCorp 473
Aballon 436–437
Abenteuer und Kampagnen 388–393
  Begegnungen entwerfen 388–390
  Erfahrungspunkte 390
  Raumschiffsbegegnungen 326
  Spielwerte 388, 420–421
  Vermögen 391–392
Abgelenkt (Zustand) 273
Absalom-Station 440–441
Adamant (besonderes Material) 191, 408
AF (Außergewöhnliche Fähigkeit) 59, 262
Agent 60–67
  Agententricks 63–65
  Beispiele für Agenten 66–67
  Spezialisierungen 62–63
Agent (bes. Waffeneigenschaft) 181
Agenten- (Waffenkategorie) 183–184
Akasha (Ausrichtung) 71
Akiton 442–443
Akrobatik (Fertigkeit) 135–136
Aktionen im Kampf 244–249
  Volle Aktionen 248
  Bewegungsaktionen 247
  Reaktionen 248–249
  Standard-Aktionen 244–247
  Schnelle Aktionen 247
  sonstige Handlungen 249
Analog (bes. Waffeneigenschaft) 180
Androiden 42–43
Androidische Abolitionistenfront 474
Angriffe 240–241
Aktion Angriff 244–245
Angriffswurf 240
  Automatische Treffer und Fehlschläge 240
  Fernkampfangriffe 240
  Kritische Treffer 245
  Nahkampfangriffe 240
  Voller Angriff 248
Ansturm (Kampfmanöver) 246
AP (Ausdauerpunkte) 22, 241
Apostae 458–459
Archaisch (bes. Waffeneigenschaft) 180
Archetypen 126–129
Arkaner Soldat (Kampfstil Soldat) 112–113
Arquand 463
Aspirant 68–77
  Beispiele für Aspiranten 76–77
  Verbindungen 70–75
  Zauberliste 336–337
Aspis-Konsortium 495
Ätherisch 342
Athletik (Fertigkeit) 136–137
Attributsschaden 252
Attributsentzug 252
Attributswerte 18–21
  auswürfeln 20
  kaufen 18–19
  Modifikatoren 21
  Schnelle Attributswahl 19–20
  Stufenaufstieg und Attributswerte 21
  Würfe 21, 242
Auf dem Falschen Fuß (Zustand) 273
Aufhebbar 271
Aufwertungen 208–212
Ausbreitungseffekt 270
Ausdauerpunkte 22, 241
Äußere Götter 493
Äußere Sphäre 470–471
Außergewöhnliche Fähigkeiten 59, 262
Ausspähung (Kategorie) 268
Ausrüstung 166–235
  Aufwertungen 208–212
  Computer 213–217
  Drogen, Gifte, 231–232
  Handelsgüter 232–233
  Medizinische Wirkstoffe
  Nahrung und Getränke 233
  Persönliche Gegenstände 230–231
  Rüstung 196–207
  Waffen 168–195
Ausstrahlungseffekt 271
Automatisch (bes. Waffeneigenschaft) 181
Aquatisches Gelände 396–397
  Klettern 136–137
  Schwimmen 137
  Springen 137
Aucturn 460–461
Azlanti, Sternenreich der 463, 495
Bedeutsame Gegner 242
bedrohte Felder 255
Begegnungen 388–390
Beherrscher (Aspirantenverbindung) 72
Beladen (Zustand) 273
bemerken 149
Benommen (Zustand) 273
Beruf (Fertigkeit) 137–138
Berühmtheit (Motiv) 29
Beschädigt (Zustand) 273
Besmara 483
besondere Fähigkeiten 262–265
Betäubend (bes. Waffeneigenschaft) 181
Betäubt (Kritischer Treffereffekt) 183
Betäubt (Zustand) 273
Bewegungsaktionen 247, 278
Bewegungsrate 255
Bewegung und Position 255–259
  weitere Fortbewegungsarten 258–259
Bewusstlos (Zustand) 273
Bezauberung (Kategorie) 269
Bezugsattributswert 19, 58
Biotechnologie 211–212
Biowissenschaften (Fertigkeit) 183
Blind (Zustand) 273
Blindgespür 262–263
Blindsicht 263
Blockierend (bes. Waffeneigenschaft) 181
Bluffen (Fertigkeit) 138
Blutend (Zustand) 273
Blutung (Kritischer Treffereffekt) 183
Boni 266–267
Bordschütze (Rolle Raumschiffskampf) 316, 324
BP (Baupunkte) 293, 294
Brennend (Zustand) 273–275
Bretheda 456–457
Brüche (Credits und Masse) 166–167
Castrovel 438–439
Charakterbogen 14, 522–523
Charaktererschaffung 14–17
Charakterkonversion 503–505
Charisma (Attribut) 21
Computer (Ausrüstung) 213–217
Computer (Fertigkeit) 139–140
Computersystem hacken 140
Crediteinheiten 166
DGS (Durchschnittliche Gruppenstufe) 388–389
Deckung 253
Detektiv (Agentenspezialisierung) 62
Daegox 4 464
Dämmersicht 263
Daimalko 464
Damoritosch 484
Desna 484
Diaspora 448–449
Dieb (Agentenspezialisierung) 62
Diplomatie (Fertigkeit) 140–141
Drift 291, 298, 424–425, 470
  Antriebe 298
  Beschreibung 290
  Entdeckung 424–425
  Navigation 291
Drohnen 87, 92–97
  einfache Modifikationen 95–96
  komplexe Modifikationen 96–97
Drogen 231, 416, 418
Dunkelsicht 263
Durchschlagend (bes. Waffeneigenschaft) 181
Ebenen 470–471
Einfache Nahkampfwaffen 169, 171
Eingeschränkte Telepathie 265
Einschüchtern (Fertigkeit) 141
Einstellung 140–141
EKE (Energiekerneinheiten) 296
Erschaffung (Kategorie) 268
Entwaffnen (Kampfmanöver) 246
Entwaffnen (bes. Waffeneigenschaft) 181
Elfen 506
Eloritu 485
Embroi 465
Empath (Aspirantenverbindung) 73
Energetisch (bes. Waffeneigenschaft) 181
Energetische Rüstung 203–204, 242
Energetische Rüstungsklasse 16, 240
Energiearten 169
Energieresistenz 263
Entdecker (Agentenspezialisierung) 62
Entkräftet (Zustand) 276
Entzündend (Kritischer Treffereffekt) 182
Eox 450–451
Eoxische Schiffstypen 306–307



EP (Erfahrungspunkte) 26, 390
Erfahrungspunkte 26, 390
Charakterverbesserung 26
Erfahrungspunktebelohnung 390
Fallen 410
Raumschiffskampf 326
ERK (Energetische Rüstungsklasse) 16, 240
Erschöpft (Zustand) 275
Erschüttert (Zustand) 275
Erste Hilfe 143
Ersticken und Ertrinken 400
Exokortex 87, 97
Explosion (bes. Waffeneigenschaft) 182
F (Formbar) 271
Fahrzeuge 228–229, 278–287
Aktionen 278–280
Beispielfahrzeuge 228–229
Kampf 278–281
Kollisionsschaden 229
Spielwerte 228
Steuerung 144–145, 278–280
Verfolgungsjagden 282–287
Fallen 410–413
Fallen (Stürze) 404
Fasziniert (Zustand) 275
Fertigkeiten 132–149
Fertigkeiten erlangen 132
Fertigkeitswürfe 132–133
Jemand anderem helfen 133
Kreaturen identifizieren 133
Übersichtstabelle 134
Wissen abrufen 133–134
Feuchtgebiete 396–397
Fingerfertigkeit (Fertigkeit) 141
Finte 139
Flammen- (Waffenkategorie) 184
Flüche 414, 418
Formbar 268
Fortschrittliche Nahkampfwaffen 169, 171–173, 188
Fraktionen und Organisationen 472–481
Freie Kapitäne 476
Gardist (Kampfstil Soldat) 113
Gebäude 406–408
Beleuchtung 406
Türen 406–407, 408
Wände 407
Geblendet (Zustand) 275
Gegenstand reparieren 144, 145
Computersystem oder -modul 140
Hybridgegenstand 144, 145
magischen Gegenstand 144
technischen Gegenstand 145
Gegenstand zerbrechen (Kampfmanöver) 246
Geist (Agentenspezialisierung) 62–63
Geistlicher (Motiv) 31
Gelehrter (Motiv) 30
Gelegenheitsangriffe 248–249
Gegenstände zerbrechen 408
Gegenstandsstufe 167
Geistesbeeinflussend (Kategorie) 268
Geistschinder (Aspirantenverbindung) 73–74
Gelähmt (Zustand) 275–276
Gesandter 78–84
Begabungen 82–83
Beispiele für Gesandte 84–85
Improvisationen 80–82
Geschichte 424
Geschicklichkeit (Attribut) 20
Gesellschaft der Sternenkundschafter 479
Gesetzloser (Motiv) 32
Gesinnung 24–25
Geworfen (bes. Waffeneigenschaft) 182
Gifte 231–232, 414–415, 418–419
Beispiele für Gifte 418–419
verabreichen 414
Verlaufsübersicht Charisma 414
Verlaufsübersicht Geschicklichkeit 415
Verlaufsübersicht Intelligenz 415
Verlaufsübersicht Konstitution 415
Verlaufsübersicht Stärke 415
Verlaufsübersicht Weisheit 415
Gnome 508
Götter 482–493
Granaten 170, 179–180, 184
Gravitation 400–401
Grenadier (Kampfstil Soldat) 113–114
Größe und Angriffsfläche 255
Großes Jenseits 470–471
Guerilla (Kampfstil Soldat) 115
Hacker (Agentenspezialisierung) 63
Halb-Elfen 509
Halblinge 508
Halb-Orks 510
Haltlos (Zustand) 276
Handfeuerwaffen 169, 173
Härte (Gegenstände) 409
Härte (Materialien) 408–409
HG (Herausforderungsgrad) 389, 390
Heiler (Aspirantenverbindung) 74–75
Heilung 251
Heimlichkeit (Fertigkeit) 142–143
Herausforderungsgrad 389, 390
Herbeirufung (Kategorie) 269
Herbeizauberung (Kategorie) 268
Herstellen von Ausrüstung 235
Computer 139, 235
Droge, Medizinisches, Gift 143, 144, 235
Nahrung und Wasser 148, 235
Hybridgegenstände 144, 147, 235
Magische Gegenstände 144, 235
Technische Gegenstände 147, 235
Waffenfusionen 147, 235
Hilflos (Zustand) 276
hindurchspüren 263–264
Hitzegefahren 402
Höllenritter 477
Hügel- und Berggelände 397
Hunger und Durst 402
Hybridgegenstände 226–227
Hylax 486
Ibra 486
Idari 446–447
identifizieren 133, 138, 144, 146, 147
Kreatur 133, 138, 144, 146
magischen Gegenstand 144
Technologie 147
Zauber, wenn er gewirkt wird 144
Initiative 238
Injektion (bes. Waffeneigenschaft) 182
Injektion SG +2 (Kritischer Treffereffekt) 183
Im Haltegriff (Zustand) 276
In die Zange nehmen 253–254
Informationen sammeln 141
Infosphären 430
Ingenieur (Rolle Raumschiffskampf) 316, 323–324
Innere Sphäre 470
Inspirationsquellen 516–517
Intelligenz (Attribut) 21
Interstellarreisen 424–425
Intervall 424
Iomedae 487
Jedarat 465
Jemand anderem helfen (Fertigkeiten) 133
Kampagnen 388–393
Kältegefahren 402
Kaltes Eisen (besonderes Material) 191
Kampfmanöver 246
Kampfregeln 238–287
Aktionen im Kampf 244–249
Besondere Fähigkeiten 262–265
Bewegung und Position 255–259
Boni 266–267
Effekte definieren 268–272
Grundlagen des Kampfes 238–243
Kampfmodifikatoren 253–254
Mali 267
Sinne 260–261
Verwundung und Tod 250–252
Zustände 273–277
Kampftitan (Kampfstil Soldat) 114
Kasathas 44–45
Kasathische Schiffstypen 308–309
Kategorien 268–269
Kapitän (Rolle Raumschiffskampf) 316, 322–323
Kauernd (Zustand) 276
Kegel (Effektform) 268
Kinetische Rüstungsklasse 16, 240
Klassen 58–129
Kommunikation 430
Konstitution (Attribut) 21
Kopfgeldjäger (Motiv) 33
Körperlos 264
Korrodierend (Kritischer Treffereffekt) 182
Kränkelnd (Zustand) 276
Krankheiten 416–417, 419
Ansteckung 417
Beispielkrankheiten 419
Verlaufsübersicht Geist 416
Verlaufsübersicht Körper 417
Kreatur reiten 147
Kritischer Treffer 245
Kritische Treffereffekte 183
KRK (Kinetische Rüstungsklasse) 16, 240
Kryo- (Waffenkategorie) 184
KS (Kritische Schadensschwelle) 292, 321

Kugel (Effektform) 271
Kult des Verschlingers 496
Kultur (Fertigkeit) 142–143
Kybernetik 208–211
Langwaffen 169, 176–177
Lao Schu Po 487
Laschuntas 46–47
Laser- (Waffenkategorie) 185
Lebensunterhalt verdienen 138, 141
  Beruf (Fertigkeit) 137
  Taschendiebstahl 147
Leichte Rüstungen 197
Leiden 414–419
  Drogen 231–232, 416, 418
  Flüche 414, 418
  Gifte 232, 414–415, 418-419
  Krankheiten 416-417, 419
Leuchtend (bes. Waffeneigenschaft) 182
Liavara 454–455
Licht und Sicht 261
Lichtverhältnisse 261, 406
Liegend (Zustand) 254, 276
Linie (bes. Waffeneigenschaft) 182
Linie (Effektform) 271
Lothun 466
Luftgelände 397
Magie 330–339
  magische Effekte kombinieren 332
  Zauber wirken 330–332
magische Gegenstände 222–225
Mali 267
Masse 167
Materialien 191, 408
Mechaniker 86–99
  Beispiele für Mechaniker 98–99
  Künstliche Intelligenz 87
  Mechanikertricks 89–92
Mechanismus ausschalten 146
Medizin (Fertigkeit) 143
Menschen 48–49
Mit einem Tier umgehen 148
Mk. (Mark) 514
Modifikator 266–267
Monate 431
Monsterkonversion 501–503
Motive 28–37
  motivlos 28
Motiv erkennen (Fertigkeit) 143–144
multiplizieren 242–243
Munition 168, 170, 179, 190
Mystik (Fertigkeit) 144
Nahes Weltall 291
Naturwissenschaften (Fertigkeit) 144
negative Stufen 252
NI (Nach dem Intervall) 430
Niederwerfend (Kritischer Treffereffekt) 183
Nichttödlich (bes. Waffeneigenschaft) 182
nichttödlicher Schaden 251–252
NSC (Nichtspielercharakter) 8
Nyarlathotep 488
Oras 488
Orikolai 466
Orry 467
Paktwelten 428–461
Paktwelten, Schiffstypen 310–311
Paktwelten, Zeitlinie 426–427
Panisch (Zustand) 276
Pathfinder-Konversion 500–505
persönliche Aufwertungen 212
Pharasma 489
Philosophien 482
Pilot (Rolle Raumschiffskampf) 316, 324
Pilotenass (Motiv) 29
Plasma- (Waffenkategorie) 185
Preluria 467
professionelle Dienstleistungen 233–235
Projektil- (Waffenkategorie) 185–186
Raucheffekte 402–403
Raumfahrer (Motiv) 35
Raumschiffbogen 524
Raumschiffe 292–327, 392
  bauen 293–294
  Beispielschiffe 305–315
  Computer 297–298
  Defensive Gegenmaßnahmen 298
  Driftantrieb 298
  Energiekern 296
  Erweiterungsbuchten 298–300
  Grundstruktur 294–296
  Navigieren 144–145, 290–291
  Steuerung 144–145, 316, 319–320
  Panzerung 297
  Schilde 292, 301–302, 320–321
  Schubdüsen 296–297
  Sensoren 300–301
  Sicherheit 300
  umrüsten und aufrüsten 305
  Waffen 302–305
  Waffeneigenschaften 304–305
Raumschiffskampf 316–327
  Angreifen 320
  Fertigkeiten im Raumschiffskampf 134
  Fortbewegung 317–320
  Handlungen der Besatzung 322–326
  Kritischer Schaden 321
  Rollen 316
  Rumpfpunkte 292, 320–321
  Runden und Phasen 317
  Rüstungsklasse 292, 320
  Schaden 320–322
  Schilde 292, 320–322
  sonstige Handlungen 326
  Steuerung 144–145, 316, 319–320
  Zielerfassung 292, 320
Reaktionen 248–249
Reflexwurf 241
Reich der Schwärze 496
Reichweite (bes. Waffeneigenschaft) 182
Reichweite und Bedrohung 255
Religion 482
Reservepunkte 22–23
Rettungswürfe 17, 241–242
Ringkampf (Kampfmanöver) 246
Ritter Golarions 478
RK (Rüstungsklasse) 16, 240
RP (Reservepunkte) 22–23
RSP (Rollenspiel) 6
Rumpfpunkte 292, 320–322
Runden 243
Rüstung 196–207
  anlegen 196
  Schutz vor Umwelteinflüssen 196, 198–199
  energetische 202–204, 242
  Umgang 242
  Verbesserungen 204–207
Rüstungsklasse 16, 240
Sarenrae 489
SC (Spielercharakter) 8
Schadari 468
Schaden 240–241, 251–252, 320–322
Schadensreduzierung 264
Schall- (Waffenkategorie) 186
Scharfschütze (bes. Waffeneigenschaft) 182
Scharfschütze (Kampfstil Soldat) 115
Scharfschützenwaffen 169, 179
Schatten (Kategorie) 269
Schießen aus dem Hinterhalt 142
Schildpunkte 292, 320–321
Schirren 50–51
Schirrische Schiffstypen 312–313
Schlafend (Zustand) 276
Schlafentzug 403
Schmerz (Kategorie) 269
Schmutziger Trick (Kampfmanöver) 246
Schnelle Aktionen 247
Schnell nachladen (bes. Waffeneigenschaft) 182
Schock- (Waffenkategorie) 187
Schützenwurf 320
Schusslinie 270
Schwarm 497
Schwerelosigkeit 402
Schwere Rüstung 197–198
Schwere Waffen 169, 177–179
Schwere Wunde (Kritischer Treffereffekt) 182
Schwierigkeitsgrad 132, 241, 392
SG (Schwierigkeitsgrad) 132, 241, 392
Sichtlinie 270
Siedlungen 405–406
  Beispiele für Eigenschaften 405
  Beispiele für Regierungen 405
  Beispiele für Siedlungen 405–406
  Technologie von Siedlungen 406
Silber (besonderes Material) 191
Sinne 260–261
  präzise 260
  unpräzise 260
  sinnesabhängig (Kategorie) 270
SL (Spielleiter) 8
SR (Schadensreduzierung) 263
SS (Schadensschwelle) 292, 320
Solarier 100–109
  Beispiele für Solarier 108–109
  Solarmanifestation 101–102
  Sternenoffenbarung 102–107
  Waffenkristalle 170, 180–181, 187
  Zenithoffenbarungen 103, 107

Soldat 110–117
Kampfstile 112–115
Ausrüstungskniff 111–112
Beispiele für Soldaten 116–117
Söldner (Motiv) 36
Sonne 434–435
Spielbeispiel 10–11
Sprachabhängig (Kategorie) 270
Sprachen 40–41
Stabilisieren 250–251
Stabil (Zustand) 276
Stadtgelände 397
Standard-Aktionen 244–247
Stärke (Attribut) 20–21
Sterbend (Zustand) 250, 276
Sternenschamane (Aspirantenverbindung) 72–73
Steuerung (Fertigkeit) 144–145
Raumschiff steuern 144, 316, 319–320
Fahrzeug steuern 144, 278–280
Strahlung 403
Stufenaufstieg 26–27
Sturmwind (Kampfstil Soldat) 115
Sturz 404
Spezialwaffen 169, 180
Spielwerte 388, 420–421
Spion (Agentenspezialisierung) 63
Spuren folgen 148
Talavet 490
Tabori-Ballung 469
Talente 152–163
Kampftalente 152
Talenttabelle 152–154
Voraussetzungen 152
Tarnung 254
Taub machend (Kritischer Treffereffekt) 183
Taub (Zustand) 276
Technik (Fertigkeit) 145–147
technische Gegenstände 218–221
Technomagier 118–125
Beispiele für Technomagier 124–125
magische Hacks 120, 120–123
Zauberliste 338–339
Telepathie 265
Teleportation (Kategorie) 269
Teufelskerl (Agentenspezialisierung) 63
Tod 250, 393
Tot (Zustand) 276
TP (siehe *Trefferpunkte*)
Tragekapazität 167
Trefferpunkte 22
Gegenstände 409
Materialien 408
Temporäre Trefferpunkte 251
Triaxus 452–453
Triune 490
Übelkeit (Zustand) 277
Überladbar (bes. Waffeneigenschaft) 181
Überladen (Zustand) 277
Übernatürlich Begabter (Archetyp) 128
übernatürliche Fähigkeiten 59, 262
Überlebenskunst (Fertigkeit) 147–148
Überraschung 239
Überspringen (Kritischer Treffereffekt) 182
ÜF (übernatürliche Fähigkeiten) 59, 262
Umgang mit 242, 243
Rüstungen 242
Waffen 243
Umgebung 394–409
Atmosphären 395–396
Biome 396–398
Himmelskörper 394–395
Umgebungsregeln 400–405
Weltraum 394
Wetter 398–400
umlernen 27
UPB (Universelle Polymerbasis) 233
Ungesehene 497
ungesehene Kreaturen 261
Unhandlich (bes. Waffeneigenschaft) 182
unsichtbar 265
Unterwasserkampf 404–405
Urgathoa 491
Verängstigt (Zustand) 277
Verbesserte 475
Verces 444–445
Vermögen 16, 391–392
Charaktervermögen nach Stufen 391–392
Start- (1. Stufe) 16
Vermögen pro Begegnung 391
Verkleiden (Fertigkeit) 149
Verschlinger 485
Versetzen (Kampfmanöver) 246
Verstecken 142
Verstricken (bes. Waffeneigenschaft) 182–183
Verstrickt (Zustand) 277
Verwirrt (Zustand) 277
Verwundung (Kritischer Treffereffekt) 182
Verwundung und Tod 250–252
Veskarium 469
Vesken 52–53
Veskische Schiffstypen 314–315
Völker 40–55
Volle Aktionen 248, 278–280
Vorsichtiger Schritt 247
Wächter 480
Waffen 168–195
besondere Eigenschaften 181–183
einfache Nahkampf- 169, 172
fortschrittliche Nahkampf- 169, 171–73, 188
führen 168, 243
Fusionen 191–195
Granaten 170, 178–179, 183–184
Handfeuerwaffen 169, 173–176
improvisierte Waffen 169
kritische Effekte 183
Langwaffen 169, 176–177
Munition 168, 170, 179, 190
Raumschiffswaffen 302–305
Schaden 169
Scharfschützenwaffen 170, 178
schwere Waffen 169, 177–179
Umgang mit Waffen 243
Solarier-Waffenkristalle 170, 180–181, 186
Spezialisierung 59, 163, 243
Spezialwaffen 169, 180
Waffenarten 169–170
Waffenkategorien 183–190
Wahrnehmung 260
Wahrnehmung (Fertigkeit) 149
Währung 166
Waldgelände 397–398
Wankend (Kritischer Treffereffekt) 183
Wankend (Zustand) 277
Wegbereiter der Gesellschaft der Sternenkundschafter (Archetyp) 129
Weisheit (Attribut) 21
Weite 291
Weltraumreisen 290–291
Standardnavigation und Astrogation 290–291
Driftnavigation 291
Wetter 398–400
heftiges Wetter ertragen 147
vorhersagen 148
Weydan 491
Willenswurf 241
Wirkungsbereich 268–269
Wirkungsdauer 271–272
Wissen abrufen 133–134
Beruf 137–138
Biowissenschaften 138
Kultur 142–143
Mystik 144
Naturwissenschaften 144–145
Wissenschaftsoffizier (Rolle Raumschiffskampf) 316, 324–325
Wochentage 431
Würfe wiederholen 243
Wüstengelände 398
Xenodruide (Aspirantenverbindung) 75
Xenohüter 481
Xenosucher (Motiv) 37
Yaraesa 492
Ysokis 54–55
Zähigkeitswurf 241
Zauber 330–385
Format von Zauberbeschreibungen 332–335
Zauberlisten 335–339
zauberähnliche Fähigkeiten 59, 262
Zauberresistenz 265
Zauberstufe 331
ZE (Zielerfassung) 292, 320
Zeitlinie der Paktwelten 426–427
Zerrissener Schleier 468
ZF (zauberähnliche Fähigkeiten) 59, 262
Ziel 272
Zon-Kuthon 492
ZR (Zauberresistenz) 265
ZS (Zauberstufe) 331
Zu Fall bringen (bes. Waffeneigenschaft) 182
Zu Fall bringen (Kampfmanöver) 247
Zustände 273–277
Zwang (Kategorie) 270
Zwei Mal würfeln 243
Zwerge 511
Zylinder (Effektform) 271



CHARAKTERBOGEN STARFINDER

CHARAKTER

NAME

KLASSE/STUFE | VOLKSZUGEHÖRIGKEIT | MOTIV

GRÖSSENKATEGORIE | BEWEGUNGSRATE | GESCHLECHT | HEIMATWELT

GESINNUNG | GOTTHEIT | SPIELER

BESCHREIBUNG

ATTRIBUTSWERTE

	WERT	MODIFIKATOR	TEMPORÄRER WERT	TEMPORÄRER MODIFIKATOR
ST STÄRKE				
GE GESCHICKLICHKEIT				
KO KONSTITUTION				
IN INTELLIGENZ				
WE WEISHEIT				
CH CHARISMA				

INITIATIVE

GESAMT = | GE-MODIFIKATOR + | SONSTIGE MODIFIKATOREN

GESUNDHEIT UND RESERVEPUNKTE

	AUSDAUERPUNKTE	TREFFERPUNKTE	RESERVEPUNKTE
GESAMT			
AKTUELL			

RÜSTUNGSKLASSE

		GESAMT	RÜSTUNGS-BONUS	GE-MODIFIKATOR	SONSTIGE MODIFIKATOREN
ERK	ENERGETISCHE RÜSTUNGSKLASSE		=10+	+	+
KRK	KINETISCHE RÜSTUNGSKLASSE		=10+	+	+

RK GEGEN KAMPFMANÖVER =8 + **KRK**

SR | RESISTENZEN

RETTUNGSWÜRFE

	GESAMT	GRUNDBONUS	ATTRIBUTS-MOD.	SONSTIGE MODIFIKATOREN
ZÄHIGKEIT (KONSTITUTION)		=	+	+
REFLEX (GESCHICKLICHKEIT)		=	+	+
WILLEN (WEISHEIT)			+	+

ANGRIFFSBONUS

GRUNDANGRIFFSBONUS (GAB)

	GESAMT	GAB	ST-MOD.	SONSTIGE MODIFIKATOREN
NAHKAMPF		=	+	+

	GESAMT	GAB	GE-MOD.	SONSTIGE MODIFIKATOREN
FERNKAMPF		=	+	+

	GESAMT	GAB	ST-MOD.	SONSTIGE MODIFIKATOREN
WURFWAFFE		=	+	+

FERTIGKEITEN

FERTIGKEITSRÄNGE PRO STUFE

	GESAMT	RÄNGE	KLASSEN-BONUS	ATTR.-MOD.	SONSTIGE MOD.
☐ AKROBATIK* (GE)		=	+	+	+
☐ ATHLETIK* (ST)		=	+	+	+
† ☐ BERUF (IN, WE ODER CH)		=	+	+	+
† ☐ BERUF (IN, WE ODER CH)		=	+	+	+
† ☐ BIOWISSENSCHAFTEN (IN)		=	+	+	+
☐ BLUFFEN (CH)		=	+	+	+
† ☐ COMPUTER (IN)		=	+	+	+
☐ DIPLOMATIE (CH)		=	+	+	+
☐ EINSCHÜCHTERN (CH)		=	+	+	+
† ☐ FINGERFERTIGKEIT* (GE)		=	+	+	+
☐ HEIMLICHKEIT* (GE)		=	+	+	+
† ☐ KULTUR (IN)		=	+	+	+
† ☐ MEDIZIN (IN)		=	+	+	+
☐ MOTIV ERKENNEN (WE)		=	+	+	+
† ☐ MYSTIK (WI)		=	+	+	+
† ☐ NATURWISSENSCHAFTEN (IN)		=	+	+	+
☐ STEUERUNG (GE)		=	+	+	+
† ☐ TECHNIK (IN)		=	+	+	+
☐ ÜBERLEBENSKUNST (WE)		=	+	+	+
☐ VERKLEIDEN (CH)		=	+	+	+
☐ WAHRNEHMUNG (WE)		=	+	+	+

† Nur geübt einsetzbar ☑ Klassenfertigkeit *Rüstungsmalus findet Anwendung

WAFFEN

WAFFE			STUFE	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN
KRITISCH	REICH-WEITE	TYP	MUNITION / VERBRAUCH		SPEZIELL
WAFFE			STUFE	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN
KRITISCH	REICH-WEITE	TYP	MUNITION / VERBRAUCH		SPEZIELL
WAFFE			STUFE	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN
KRITISCH	REICH-WEITE	TYP	MUNITION / VERBRAUCH		SPEZIELL
WAFFE			STUFE	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN
KRITISCH	REICH-WEITE	TYP	MUNITION / VERBRAUCH		SPEZIELL

NOTIZEN:

Permission granted to photocopy for personal use. © 2017 Paizo Inc.

FÄHIGKEITEN

BEKANNTE ZAUBER

ZAUBERGRAD 0

	BEKANNTE ZAUBER	ZAUBER PRO TAG	VERBRAUCHT
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			

TALENTE UND UMGANG MIT WAFFEN UND RÜSTUNGEN

AUSRÜSTUNG

	STUFE	MASSE

CREDITS

GESAMT-MASSE

SONSTIGES VERMÖGEN

TRAGEKAPAZITÄT

UNBELADEN	BELADEN	ÜBERLADEN

SPRACHEN

ERFAHRUNGSPUNKTE

AKTUELL

NÄCHSTE STUFE

Permission granted to photocopy for personal use. © 2017 Paizo Inc.

RAUMSCHIFFBOGEN STARFINDER

RAUMSCHIFFNAME | STUFE

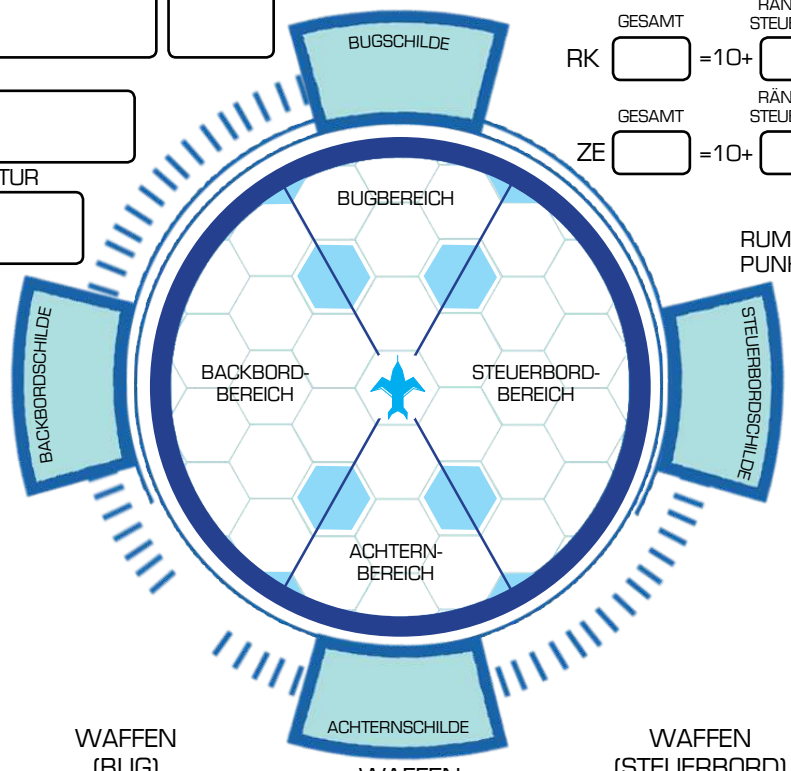
HERSTELLER UND MODELL

GRÖSSENKATEGORIE | STRUKTUR

BEWEGUNGSRATE

MANÖVRIERFÄHIGKEIT

DRIFTGESCHWINDIGKEIT



RK: GESAMT | =10+ | RÄNGE IN STEUERUNG | + | RÜSTUNGS-BONUS | + | GRÖSSEN-MOD. | + | SONSTIGE MOD.

ZE: GESAMT | =10+ | RÄNGE IN STEUERUNG | + | GEGEN-MASSNAHMEN | + | GRÖSSEN-MOD. | + | SONSTIGE MOD.

RUMPF-PUNKTE: GESAMT | AKTUELL

SCHADENS-SCHWELLE | KRITISCHE SCHWELLE

GESAMTSCHILDPUNKTE

MODIFIKATOREN

WAFFEN (BACKBORD)

WAFFEN (BUG)

WAFFEN (ACHTERN)

WAFFEN (STEUERBORD)

WAFFEN (GESCHÜTZTURM)

MANNSCHAFT

KAPITÄN

INGENIEUR

BORDSCHÜTZE

PILOT

WISSENSCHAFTSOFFIZIER

NOTIZEN

ENERGIEKERN

DRIFTANTRIEB

SYSTEME

ERWEITERUNGS-BUCHTEN

FRACHT / PASSAGIERE

KRITISCHER SCHADEN

LEBENSERHALTUNG (1-10)
☐ GESTÖRT ☐ FEHLFUNKTION ☐ SCHWER BESCHÄDIGT

SENSOREN (11-30)
☐ GESTÖRT ☐ FEHLFUNKTION ☐ SCHWER BESCHÄDIGT

BEWAFFNUNG (31-60)

ANTRIEB (61-80)
☐ GESTÖRT ☐ FEHLFUNKTION ☐ SCHWER BESCHÄDIGT

ENERGIEKERN (81-100)
☐ GESTÖRT ☐ FEHLFUNKTION ☐ SCHWER BESCHÄDIGT

GESTÖRT	FEHLFUNKTION	SCHWER BESCHÄDIGT
BUG (1)	BUG (1)	BUG (1)
BACKBORD (4)	BACKBORD (4)	BACKBORD (4)
STEUERBORD (2)	STEUERBORD (2)	STEUERBORD (2)
ACHTERN (3)	ACHTERN (3)	ACHTERN (3)

Permission granted to photocopy for personal use. © 2017 Paizo Inc.



OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Starfinder Core Rulebook © 2017, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Amanda Hamon Kunz, Jason Keeley, Robert G. McCreary, Stephen Radney-MacFarland, Mark Seifter, Owen K.C. Stephens, and James L. Sutter, with Alexander Augunas, Judy Bauer, John Compton, Adam Daigle, Crystal Frasier, Lissa Guillet, Thurston Hillman, Erik Mona, Mark Moreland, Jessica Price, F. Wesley Schneider, Amber E. Scott, and Josh Vogt.

Deutsche Ausgabe **Starfinder Grundregelwerk** ©2018 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

STARFINDER

HILFSMITTEL FÜR EIN FANTASTISCHES SPIEL!

BEREICHERT EURE STARFINDER-KAMPAGNEN MIT DIESEN AUFREGENDEN ZUSATZPRODUKTEN!

Das *Starfinder Grundregelwerk* enthält alle Regeln, die ihr zum Spielen braucht, aber es gibt noch Lichtjahre an Raum, den es zu erforschen gilt! Lasst euch von erfahrenen Autoren mit den Wendungen einer kompletten Starfinder-Kampagne im Starfinder-Abenteuerpfad überraschen. Oder erweckt euer Spiel zum Leben mit den umwerfend illustrierten Bodenplänen und Charakteraufstellern, die eigens für die Science-Fantasy von *Starfinder* entworfen wurden. Doch nicht nur für Spielleiter gibt es etwas zu entdecken – jeder Held verdient es, in allen Einzelheiten im *Starfinder Deluxe-Charakterbogen* festgehalten zu werden! Auf welche Weise ihr auch spielt, wir haben die Produkte, um euer Spiel übersichtlich zu halten und euch in ein Universum voller seltsamer Welten und einzigartiger Aliens zu vertiefen. Denn wenn die Sterne euer Ziel sind, kann man sich nicht gut genug vorbereiten!



STARFINDER DELUXE-CHARAKTERBOGEN

Dieser hochwertige Charakterbogen hilft euch dabei, den Überblick über euren Charakter zu behalten. Er enthält erweiterte Charakterbogenabschnitte, Regelreferenzen und Tabellen, einen Abschnitt für die Details und Eigenschaften eures Raumschiffs, genügend Platz, um Ausrüstung und Schätze niederzuschreiben und den Werdegang und die Leistungen eures Charakters festzuhalten und Vieles mehr!

€ 9,95 • US56007



STARFINDER SPIELLEITERSCHIRM

Schütze deine wichtigen Notizen und Würfelwürfe vor den neugierigen Blicken der Spieler mit dem *Starfinder SL-Schirm*! Dieser schöne vierteilige Schirm zeigt die eindrucksvolle Illustration einer atemberaubenden Kampfszene auf der Spielerseite und umfangreiche hilfreiche Tabellen und Informationen auf der Spielleiterseite, mit denen das Spiel flüssiger wird und alle wichtigen Regeln jederzeit griffbereit sind.

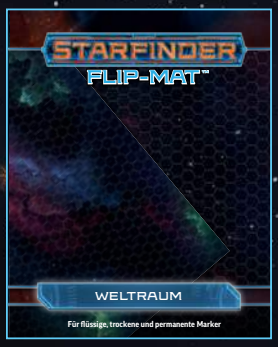
€ 19,95 • US56001



STARFINDER FLIP-MAT: GELÄNDE

Eine verlassene Raumstation, eine fremde Landschaft, die verworrenen Korridore eures eigenen Raumschiffs – die Möglichkeiten für Abenteuer sind endlos mit der *Starfinder Flip-Mat: Gelände*! Dieses unerlässliche, für jedes Rollenspiel einsetzbare Spielhilfsmittel bietet zwei interessante Bodentexturen: staubiger Untergrund und Metallbodenplatten. Dies bietet Spielleitern eine Leinwand, auf der sie jedes beliebige terrestrische Schlachtfeld, jede Science-Fiction-Anlage oder sonstigen Abenteuerschauplatz aufbauen können.

€ 14,95 • US56006



STARFINDER FLIP-MAT: WELTRAUM

Fülle die friedliche Leere des Alls mit Raketen und Laserstrahlen mit der Starfinder Flip-Mat: Weltraum! Das Set verfügt auf beiden Seiten über ein Hexfeldgitter für das einzigartige Raumkampfsystem des Starfinder-Rollenspiels und zeigt zwei unterschiedliche Hintergrundgrafiken für eure epischen Raumschlachten. Ob eure Spielgruppe nun aus tapferen Raumjägerpiloten besteht, die auf ein feindliches Schlachtschiff zujagen, oder aus kühnen Schmugglern, die eine Konzernblockade zu durchdringen versuchen, diese extragroße Flip-Mat hat alles, was ihr braucht.

€ 19,99 • US56007



STARFINDER ABENTEUERPFAD #1: ZWISCHENFALL AUF DER ABSALOM-STATION (TOTE SONNEN 1 VON 6)

Der Abenteuerpfad Tote Sonnen beginnt mit dem *Zwischenfall auf der Absalom-Station*, dem ersten Abenteuer für das Rollenspiel *Starfinder*. Ein verlassenes Bergbauschiff tritt bei der Absalom-Station aus dem Hyperraum aus, mit einem mysteriösen Asteroiden im Schlepptau. Nach einem Kampf mit den widerstreitenden Fraktionen auf der Station werden die Helden angeheuert, um den Asteroiden zu erkunden und das Schicksal der verschwundenen Besatzung des Schiffes zu ergründen – nur um zu erfahren, dass der Asteroid ein Bruchstück eines viel größeren, uralten Gebildes ist – einer fremdartigen Waffe, welche die Sicherheit aller Paktwelten bedroht, sollte sie in die falschen Hände geraten.

€ 22,99 • US56010



STARFINDER ABENTEUERPFAD #2: DER TEMPEL DER ZWÖLF (TOTE SONNEN 2 VON 6)

Nun da sie Mitglieder der Gesellschaft der Sternenkundschafter und Besitzer ihres eigenen Schiffes sind, reisen die Helden zum Planeten Castrovel, Heim der besten Universitäten der Paktwelten, um Hinweisen nachzugehen, die sie auf einem geheimnisvollen Asteroiden gefunden haben. Auf Castrovel verweisen ihre Funde auf eine uralte elfische Tempelstadt, genannt Tempel der Zwölf, verborgen in den Tiefen der wuchernden Dschungel des Planeten. Doch die Helden müssen schneller sein als zwei andere Fraktionen – die verstoßene Leichenflotte von Eox und der Kult des Verschlingers – die ebenfalls an den Geheimnissen des Asteroiden interessiert sind. Sie haben ihre eigenen Pläne für die antike, fremde Superwaffe, wenn sie sie zuerst finden!

€ 22,95 • US56011



STARFINDER-KARTENSET: ZUSTANDSKARTEN

Lasst euch keinen Modifikator entgehen! Mit den *Starfinder Zustandskarten* haben Spieler und Spielleiter alle Regeln für die häufigsten Zustände des Spiels immer griffbereit. Verteilt einfach die Karten für die entsprechenden Zustände an den jeweiligen Spieler, und schon ist es nicht nötig, sich durch das Regelbuch zu suchen. Hat sich euer Technomagier unsichtbar gemacht? Hat der Alien euren Soldaten mit seinem Gift gelähmt? Von Blind und Blutend bis hin zu Panisch und Verwirrt versorgen euch diese Karten immer zum richtigen Zeitpunkt mit den erforderlichen Regeln.

€ 12,95 • US56009



STARFINDER GRUNDREGELWERK-AUFSTELLERSAMMLUNG

Die Freunde und Feinde des Starfinder-Rollenspiels landen mit der *Starfinder Grundregelwerk-Aufstellersammlung*. Diese enthält eine Horde an Aufstellern für ihren Einsatz bei Starfinder, Pathfinder oder jedem anderen Tischrollenspiel! Darüber hinaus enthält die Sammlung auch mehr als ein Dutzend verschiedene Raumschiffaufsteller für das Starfinder Raumschiffskampfsystem! Jeder Aufsteller besteht aus robustem, doppelseitig bedrucktem Karton und zeigt das vollfarbige Abbild eines Charakters oder einer Kreatur aus dem *Starfinder Grundregelwerk* und dem kostenlosen Starfinder: Erster Kontakt Vorschaubestiarium. Diese Aufsteller eignen sich perfekt dafür, sowohl Spielercharaktere als auch ihre furchterregenden Gegner darzustellen.

€ 24,95 • US56004

Paizo, Paizo Inc., das Paizo-Golem-Logo, Pathfinder und das Pathfinder-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Paizo Inc.; Dead Suns Adventure Path, Pathfinder Roleplaying Game, Starfinder, das Starfinder-Logo, Starfinder Adventure Path, Starfinder Flip-Mat und Starfinder Pawns sind eingetragene Warenzeichen von Paizo Inc. © 2018 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.



DIE INVASION BEGINNT!

STARFINDER®

ALIEN-ARCHIV

Bekämpfe oder verbünde dich mit über 80 bizarre Lebensformen mit dieser 160-seitigen Hardcover-Kreaturensammlung für das Starfinder-Rollenspiel! Jede neue Welt und Raumstation birgt ihre eigenen Gefahren, von fremdartigen neuen Kulturen bis hin zu robotischen Tötungsmaschinen und Alien-Raubtieren, die nur auf unachtsame Raumfahrer lauern. In diesem Buch findest du die Regeln und Lebensräume für Kreaturen von überall auf den bekannten Planeten sowie fremde Ausrüstung und Vieles mehr. Außerdem enthält es ein großartiges, robustes System, mit dem ihr eure eigenen Kreaturen erschaffen könnt. So wird es eurer Gruppe niemals an seltsamen neuen Kreaturen mangeln, die ihr bekämpfen oder mit denen ihr euch verbünden könnt. Volksregeln für viele dieser neuen Organismen ermöglichen euch, selbst Aliens zu sein, womit das *Alien-Archiv* nicht nur eine Sammlung voller Gegner ist, sondern auch ein Quell an Charakteroptionen! Wollt ihr ein hyperentwickeltes schwebendes Gehirn spielen? Einen mächtigen Angehörigen des Drachenvolks? Eine auf Silizium basierende Kristallschnecke? Erforscht die Grenzen eurer Galaxis und eures Spiels mit dem *Starfinder Alien-Archive*!

paizo

Paizo, Paizo Inc., das Logo des Paizo-Golems und Pathfinder sind eingetragene Warenzeichen von Paizo Inc.; Starfinder und das Starfinder-Logo sind Warenzeichen Paizo Inc. Deutsche Ausgabe © 2018 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

ulisses-spiele.de

AUF ZU DEN STERNEN

Brich auf in eine Galaxis voller Abenteuer! Lege deine energetische Rüstung an, greif dir dein magisch aufgeladenes Lasergewehr und untersuche die Mysterien des Universums, Seite an Seite mit der tapferen Mannschaft deines Raumschiffes! Dieser Band enthält:

- Alle Regeln, die du zum Spielen oder Leiten von Starfinder benötigst.
- Sieben Charakterklassen, vom Elitesoldaten über verstohlene Agenten bis hin zu Technomagiern und Aspiranten, welche die Realität selbst hacken und den Geist anderer unterwerfen.
- Neue und klassische Völker wie Androiden, insektenartige Schirren, rattenartige Ysokis und reptilische Vesken, aber auch die Elfen und Zwerge der fernen Zukunft.
- Eine umfassende Vorstellung des Starfinder-Hintergrundes samt Planeten, Göttern, Machtgruppen und Gefahren.
- Hunderte Waffen, Zauber, technische Spielzeuge, magische Gegenstände und andere Ausrüstungsgegenstände.
- Regeln zum Bauen und Individualisieren von Raumschiffen und das Ausspielen von Raumschlachten.
- Regeln und Tipps zur Verwendung von Pathfinder-Material im Rahmen eines Starfinder-Spiels.



STARFINDER

Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com
© 2018, Paizo Inc.
Printed in the EU.

Ulisses Spiele GmbH
Industriestrasse 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de

Artikelnummer: US56000 PDF