

RiftRoamers

D · Y · S · T · O · P · I · A

**Das deutsche Science Fiction-Rollenspiel
von Mirco Adam**

Still to do Liste

- ChromeBlack System – Umarbeitung der Regelwerkstruktur
- Charakterspezialitäten (ähnlich „Edge“ aus Blue Planet)
- Der neue Charakterbogen
- Charakterprofession / Archetypprofession
- Vervollständigung der PSI-Regeln
 - ChromeBlack: RiftRoamers [6] - Psionik
- Die restlichen PSI-Skill Beschreibungen und Werte
- PSI-Waffen (DV), PSI-Schutz (AV, SI, VI) -Tech, -Drogen, - Heilung
- PSI-Schadensystem, PSI-Regeneration (Ohnmacht / perm. PSI-Verlust / Tod)
- Die restlichen Drogen und Medikamente Beschreibungen und Werte
- Das Kapitel Handel & Reisen
- Das Raumschiff Designsystem
 - ChromeBlack: RiftRoamers [3] – Raumschiffe
- Das Fahrzeug- und Raumkampfsystem
- Das Cyberhacking System / VR / AR / NR / Netrunning vs. Nanocharaktere → ChromeBlack: RiftRoamers [5] – Virtueller Raum
- Das Sterne und Planeten Designsystem
- Das Waffendesignsystem (optional)

- Beschreibungen der Archetypen
 - ChromeBlack: RiftRoamers [4] - Aliens
- Beschreibungen der Nachbarnationen
 - ChromeBlack: RiftRoamers [2] – Interstellare Nationen
- Ausrüstung, Skills, Addons der Archetypen
- Viele Kleinigkeiten die ich vergessen habe...
- Fehlerkorrekturen
- Schaden durch Feuer, Aufprall und Spezielle Einwirkungen (Strahlung, Säure, etc.)
- Cyberware, Bioware, Nanoware
- Nanocharaktere (Nanopoleis)
- Kontrollgrad / Erhältlichkeit
- Kapitel über Martial Arts
- Beschreibung der Spiralarme
- Beschreibung des Orion Armes
- Beschreibung von Freeport
- Umstrukturierung des Glossars
- Erstellung eines Index
- Fertigstellung des Raumschiffe&Fahrzeuge Kapitels (Beschr. ausgesuchter Typen)
- Fertigstellung des Waffen&Ausrüstung Kapitels (Beschr. Ausgesuchter Gegenst.)

Recently done Liste

- eCharakterbogen (by Clem Schermann) – akt. ver. 3.01
- Die Beschreibungen der Vor- und Nachteile
- Eine kleine Revision des Kampfsystems,
- Das gesamte Psionik-System inkl. PSI-Skills und Waffen (WIP)
- Das Kapitel "Gifte und Drogen" inkl. Medikamente (WIP)
- Die Beschreibungen der primären Attribute
- Tabellen für die Ermittlung der Charakterherkunft
- Eine leichte Neustrukturierung der Kapitelreihenfolge
- Eine Revision des Lebensstandards (WIP)
- Eine Ergänzung des Unterkapitels Nichtmenschliche Charaktere; Skalierungssystem
- Die neue IST (Integrierte Schadenstabelle)
- Modifikatoren im Kampf
- Der Bereich Erschöpfung und Ausdauer
- Explosionen
- APR-Updates
- Leichte Korrektur der Skillbeschreibungen
- Ergänzungen zu den Archetypen (Eingeborene)
- Umbenennung Lebensstil (LS) in Lebensstandard (LS)
- Die Beschreibung einzelner Raumschiffe
- Vereinheitlichung der FSA auf Free Sectors Alliance (pre 2.Exp. Four Sectors Alliance)
- Umbenennung Wirksamer Schaden (WS) in Traumaeffekt (TE)
- Netrunning Kapitel ergänzt.
- Raumschiffe und Fahrzeuge ergänzt.
- Zur RiftRoamers Entstehung überarbeitet
- Playtester-Liste ergänzt

Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	7
Das RiftRoamers Universum.....	15
Die allgemeine Struktur unseres Universums.....	16
Unsere Galaxis.....	17
Die Kernregion.....	17
Die Spiralarme.....	18
Sterne.....	19
Systeme und Planeten.....	27
Schauplätze des Spiralarms.....	35
Die Geschichte der Menschheit.....	42
Das 31. Jahrhundert.....	42
Die Erste Expansion.....	43
Die Zweite Expansion.....	44
Die Dritte Expansion.....	47
Die Dunklen Kriege.....	48
Die Wiedergeburt.....	51
Die Gegenwart.....	52
United Solar Confederation.....	56
Community of Independent Worlds.....	61
Free Sectors Alliance.....	67
Solaris Federation.....	70
Territorial League.....	74
Sonstige Fraktionen und Gebiete.....	75
Welten der USC.....	83
Altara.....	83
Blue.....	86
Eridan.....	88
Mars.....	89
New Boston.....	91
Tau Ceti Prime.....	94
Terra.....	96
Tingerhove.....	98
Die Charaktere des Spiels.....	100
Das Charakterprofil.....	101
Attribute.....	107
Vorteile und Nachteile.....	122
Spezialität (The Edge).....	135
Skills.....	136
Skillbeschreibungen.....	138
Skill Tabellen.....	156
Skillkosten und Vergleiche.....	157
Nichtmenschliche Charaktere.....	158
Skalierung von Attributen.....	158
Die Archetypen.....	160
Die Spielregeln.....	188
Der Effekt.....	189
Der Erfolgswurf.....	189
Vergleichswurf.....	189
Der Glückswurf.....	190
Der Kampf.....	193
Der Ablauf des Kampfes.....	194
Nahkampf.....	197
Fernkampf.....	201
Modifikationen im Kampf.....	209
Trefferzonen.....	212
Verletzung und Schaden.....	213
Traumaeffekt.....	213
Verwendung der IST.....	215
Spezielle Schadenswirkungen.....	219
Heilung und Regeneration.....	228
Psionik.....	233
PSI-Skills.....	240
Besondere Umgebungen.....	256
Bedingungen im All.....	256
Ozeane und Unterwasserbedingungen.....	259
Exotische Atmosphären.....	263
Technologie und Raumfahrt.....	264
Technologie Index (TI).....	264
Technologie-Matrix.....	266
Technologie im Alltag (Aspekte).....	271
Computer und Cyberspace.....	272
Roboter und Androiden.....	292
Klone und Replikanten.....	294
Bioware.....	294
Cyberware.....	295

Nanoware.....	296
Medizin.....	300
Transportmittel.....	300
Infrastruktur.....	300
Kommunikation.....	300
Medien.....	300
Freizeit.....	301
Sport.....	301
Kunst.....	301
Wohnen.....	301
Einkaufen.....	301
Interstellarer Handel.....	301
Interstellare Reisen.....	302
Raumschiffe.....	303
Betrieb von Raumschiffen.....	308
Raumhäfen.....	311
Organisationen und Konzerne.....	313
Regierungsorgane.....	313
Handelsgilden.....	318
Söldnergilden.....	319
Konzerne.....	321
Organisationen und Verbände.....	328
Organisiertes Verbrechen.....	328
Sekten und Kulte.....	330
Fremdrassen (Aliens).....	331
Spezies des Orion Spiralarms.....	331
Builder Rassen.....	343
Versunkene Nationen.....	348
Vergessene Spezies.....	356
Anhang A: Ausrüstung und Waffen.....	358
Leensmittel und Diverses.....	358
Ausrüstung.....	358
Panzerung.....	362
Waffen.....	369
Anhang B: Fahrzeuge und Raumschiffe.....	371
Details einiger Raumschiffe.....	372
Details einiger Borgfahrzeuge.....	376
Anhang C: Fahrzeuge.....	381
Details einiger Fahrzeuge.....	381
Anhang D: Glossar und Slang.....	382
Anhang E: Copyright / Nutzungsbedingungen.....	388
Anhang F: Karten, Handouts, Tabellen.....	390

Diese Seite wurde absichtlich leer gelassen.

Diese Seite wurde absichtlich leer gelassen.

Einleitung

Zollkontrolle?

New Colonies Territory / USC, 22:14:08h CST

Die Midnight Express, ein Trampfrachter der Pegasus Tycoon-Klasse, gleitet mit tosendem RIFT-Antrieb durch den interstellaren Raum des New Colonies Territory, kurz NCT. Die Brücke des Schiffes zeigt das heillose Durcheinander, das leere Einwegkaffeebecher, Tage alte Screamsheets, achtlos übereinander liegende HoloVid-CDs, einschlägige Hochglanzmagazine für einsame Nachtschichten und diverse

lose herumliegende Soundchips, deren grungeähnlicher musikalischer Inhalt in entnervend lautem Surround-Klang den Raum durchflutet, bilden. In der Mitte der Brücke flegelt sich Melrose Caldwell in den Kommandosessel. Sein verwaschener Raumanzug zeigt Spuren von verschüttetem Kaffee und Hybrid-Kühlflüssigkeit, zerzauste Haare und ein mindestens drei Tage alter Bart tun dem Bild keinen Abbruch.

Der dunkelhäutige Altaraner kramt in einem Ablagefach der Kontrollkonsole herum und versucht gleichzeitig die Balance zu halten und seine Sitzposition nicht zu verändern. Diese etwas groteske Haltung ist es auch, die Corben Denver letztendlich den Lachanfall beschert, der ihn nun auf seinem Weg zum zweiten Sessel des Raumes begleitet.

"Halt's Maul!" knurrt Caldwell.

"Zum schießen, wie du deine Nachtwachen so verbringst, erinnert mich irgendwie an Vega 4, als Du mit sowas ganz mächtig auf die Schnauze gefallen bist!" Corben grinst breit, "leider war damals den Piraten weniger danach zumute uns zum Lachen zu bringen."

Er setzt sich auf den Sessel des Navigators und blickt aufmerksam auf die Anzeigen der Konsole. Nach einer Weile scheint er befriedigt und lehnt sich zurück. Auf dem Hauptmonitor über den vorderen Kontrollschirmen sind in majestätischer Pracht die grünlich blauen Ozeane von Poseidon zu sehen. Der zweite Planet um die Sonne Lambda Serpentis ist die Perle des NCT. Eine Wasserwelt so atemberaubend schön, das tausend Worte nicht reichen um nur annähernd zu beschreiben, was einem Reisenden im Anflug auf diese Welt durch den Kopf geht. Wolkenschwaden so fein wie die Pinselstriche eines meisterhaften Aquarells ziehen über den Planeten.

Der Griff nach rechts zum Kaffeeautomaten ist ein flüssiger und oft wiederholter Bewegungsablauf. Der Becher mit dem Kaffee hätte ganz sicher den ihm zugedachten Platz auf der Armlehne des Sessels erreicht, doch ein plötzlicher Stoß erschütterte das Schiff bis in die tiefen seiner Statik.

Die Alarmsirenen ertönen von unsichtbaren Schallmembranen unter der Kunststoffverschalung der Seitenwände ausgehend und durchfluten den Raum mit ohrenbetäubendem Lärm. Die Brückenbeleuchtung schaltet um auf Rotlicht und aus den Klappen über den Sesseln fallen Raumanzughelme um den Anwesenden im Falle einer Dekompression noch genügend Atemluft zu Verfügung zu stellen. Auf dem Hauptrechner sind gleichzeitig speziell für diesen Zweck geschriebene Skripte damit beschäftigt unnötige Software aus dem Hauptspeicher zu werfen um jedes Quäntchen an Prozessorleistung des neuronal vernetzten Computers für die bevorstehende Gefechtssituation bereitzustellen. Zahlreiche

1

Zur RiftRoamers Entstehung

RiftRoamers ist ein Science Fiction Rollenspiel, eine Romanvorlage, ein Computerspielprojekt und ein Filmprojekt von Mirco Adam.

Die Präsentation und Distribution erfolgt seit 2007 durch das ChromeBlack Studios Projekt mit Sitz in Lindwedel.

Ursprünglich ist RiftRoamers im Jahr 1991 aus einer Idee von Mirco Adam und Andreas Schlegel entstanden, als man der Hintergrundgeschichte und Entwicklung der Rollenspielsysteme (hauptsächlich Mark W. Miller's Traveller) und deren Weiterentwicklungen (GDW's MegaTraveller) zu dieser Zeit, sowie den Ungenauigkeiten in deren Regelwerken überdrüssig wurde und begann ein eigenes Spiel aufzusetzen.

Natürlich leistete ein Regelwerk aus anderen Spielsystemen zunächst Ersatz um den mechanischen Teil zu lösen und die beiden Initiatoren konzentrierten sich zunächst auf einen sorgfältig ausbalancierten und in sich schlüssigen Spielhintergrund.

Es entstand ein Spiel unter dem Namen Alien Encounters 3030AD, dessen Hauptelemente sich bis in das heutige RiftRoamers Spieluniversum manifestiert haben:

Drei bedeutende Fremdspezies, die Morlorn, die Dhor'Gondar und die Cetadeani, haben einen Großteil des galaktischen Spielfelds unter Kontrolle und geraten in einem ewig währenden Kampf um ein umfassendes Wissen und die Kontrolle über ein unvorstellbar weit verzweigtes Netzwerk antiker interstellarer Sprungtore immer wieder in militärischen Auseinandersetzungen aneinander

Ein unvorstellbar altes und scheinbar unzerstörbares Netzwerk autarker Sternentore, welche einige ebenso alte und längst ausgestorbene Zivilisationen

errichtet haben, erstreckt sich über die gesamte Galaxis. Möglicherweise erstreckt sich dieses Netzwerk sogar noch weit darüber hinaus.

Der Zweck dieses Netzes aus orbitalen wie auch terrestrischen Portalen ist bis heute ein Mysterium, aber die genaue Kenntnis über die Verbindungen zwischen solchen Toren, eine allumfassende Karte, wäre für jede dieser großen Rassen – für jede einzelne Rasse im Universum – von unschätzbarem Wert.

Vor dieser gigantischen Kulisse sind die Menschen vor allem deshalb nicht untergegangen, weil einige wenige Errungenschaften der menschlichen Zivilisation von hohem Wert für die großen Zivilisationen sind, dass sich einige dieser Zivilisationen für einen Erhalt und die Unterstützung der Menschen stark machen.

Zwei wesentliche Faktoren haben zu diesem Umstand beigetragen. Die Entwicklung von kontrollierbarer Nanotechnologie und eine hochintegrierte und dennoch fehlertolerante Transport- und Kommunikations-Infrastruktur zwischen den von Menschen besiedelten Kolonien scheinen für Bündnisse auf Pan-Galaktischer Ebene von unschätzbarem Wert zu sein.

Die so genannte Konsolidierungsklausel der Verfassung der USC bestimmt, dass jede neu besiedelte Welt zunächst auf die Entwicklungsstufe der Mutterwelt gebracht werden müsse, bevor neue Welten besiedelt werden dürfen.

Daraus ergibt sich für die USC im Schnitt über alle Mitgliedsysteme ein weitaus homogeneres technologisches Gefüge, als dies bei den anderen Großen Spezies der Fall ist. Dort befinden sich einige wenige extrem weit entwickelte System imitte einer großen Anzahl praktisch technologiefreier Systeme in denen primitive Zivilisationen vorherrschen.

Für die Ausbreitung der menschlichen Spezies unter den Sternen war dies sicherlich ein Hemmschuh, der durch zahlreiche privat finanzierte oder von Konzernen initiierte Kolonien ausgenutzt wurde und möglicherweise auch aus diesem Grund im Jahr 2575AD dazu führte, dass die Morlorn

asynchrone Bioprozessoren erwachen zum Leben und übernehmen Feedbackschleifen der Sensorik und der Schiffskomponenten. Die Grunge-Musik und die parallel dazu lärmenden Alarmsirenen verstummen. Die plötzlich eintretende Stille wird übertönt vom Heulen der Energieumformer im Heck des Schiffes. Die Abdeckungen der Raketenschächte und der Geschütze an der Außenseite des kleinen Schiffes gleiten zur Seite und geben den Blick frei auf das ansehnliche Arsenal, das dieses Schiff mit sich führt.

„Raumfrachter Midnight Express, Transpondercode FSA-290978T, registriert in New Sydney. Sie werden beschuldigt Konterbande zu transportieren. Stoppen Sie Ihr Schiff und gehen sie längsseits. Erwarten Sie unser Enterkommando. Ihr Schiff ist hiermit im Namen der Colonial Guard beschlagnahmt.

Die trockene Stimme die durch den allgemeinen Kommunikationskanal der Zollbehörden auf die Brücke der Midnight Express drang hatte etwas zynisches an sich.

Corben und Melrose fegen mit schnellen Bewegungen sämtliche losen Gegenstände von den Konsolen und berühren mit hastigen Bewegungen zahlreiche Schalter, die letzten Endes dazu führen, dass der Tramfrachter insgesamt 76 Sekunden nach dem Stoß gefechtsbereit ist und die ersten Feindkontakte im Monitor zu sehen sind.

Die rot eingerahmten und vom Computer aufbereiteten Kamerabilder der vier gegnerischen Raumschiffe zeigen die bedrohliche Silhouetten von Raumkampffägern der Pachanga und der Werewolf-Klasse.

Die schwer bewaffneten Pachanga-Jäger der USC Navy hängen sich an das Heck der Midnight Express, während die schnellen und äußerst wendigen Aerospace-Jäger der Werewolf-Klasse mit dem Emblem der Colonial Guard auf dem Rumpf das Schiff in die Zange nehmen.

"So heikel ist unsere Fracht doch gar nicht!" brüllt Mel über das Getöse der Energieumformer und des jaulenden Antriebes hinweg in Corbens Richtung.

"Vielleicht haben die Jungs von der Navy einen Tipp bekommen, denn normalerweise ballern die nicht ohne vorherigen Funkkontakt drauf los." Erwidert der blonde Ex-Pirat Corben lautstark.

Beide wissen jedoch, dass in diesen recht jungen Raumgebieten die Gesetze etwas dehnbarer sind als in der Kernregion und die bloße Anschuldigung durch eine glaubwürdige Quelle reicht oft aus um ein Schiff zunächst einmal mit Waffengewalt zu stoppen. Das Melrose und die anderen letzten Endes Mover waren, die nicht allzu viele Fragen über Art und Herkunft ihrer Fracht stellen, wenn die Bezahlung stimmt, macht die gegenwärtige Situation nicht im geringsten leichter. Falls man sie aufbringt und die Fracht stellt sich in der Tat als illegal heraus, bedeutet dies für die Eigner 10 bis 25 Jahre Strafkolonie. Und der Rest der Besatzung wandert für 5 Jahre in ein lokales Gefängnis. Schafften sie es jedoch zu entkommen, so ist die zu erwartende Strafe in etwa die gleiche, jedoch bleibt immer noch die Möglichkeit die Drahtzieher hinter der Enteraktion zu finden.

"Oder unsere Fracht ist nicht das was sie sein sollte." Meint Melrose, doch Corben kann die letzten Worte dieses Satzes nicht mehr hören. Irgendwo hinten im Schiff explodiert irgendetwas, oder ist es nur der Prallschirm, der vom Laserfeuer der Raummarine überlastet ist und nun zusammenbricht?

"Was ist mit den anderen?" brüllt Mel in den Raum hinein. Die Midnight Express schlingert leicht und die Atmosphäre von Poseidon nähert sich unaufhaltsam.

"Keine Ahnung. Wenigstens Age und Jay-T müssten so langsam mal in

Schweiß kommen!"

"Wer hat mich gerufen?" schreit Age Copeland über den Lärm hinweg und hangelt sich, um sein Gleichgewicht ringend zum Sessel des Ingenieurs hinüber. Der blasse hochgewachsene Wissenschaftler hatte seine Karriere zwar nicht in einem Raumschiff begonnen, sondern in einem archäologischen Laboratorium der Stiftung für Xenoforschung in Port Ceduna auf Altara, und nur seine Lernfähigkeit und die Notwendigkeit hatten ihn in den Sessel des Ingenieurs befördert, aber er ist seit langen der beste, den das Team für diesen Job hatte.

"Was ist mit Jay-T?" brüllt Mel.

"Er hängt im Dorsal-Geschütz und gibt es den Pachangas. Und zwar reichlich!" Age scheint sichtlich nervös, aber er liebt diesen Kitzel, mehr als der Rest des Teams. So ist es mit diesen Zivilisten. Sie geben alles für einen guten Kick. Und dieser Höllenritt ist ganz sicher ein Kick der seinesgleichen sucht.

Die alten Kampfgefährten wissen in einer solchen Situation, das es allemal besser ist wegen Flucht mit Waffengewalt von der Navy gesucht zu werden, als unwissend eine Strafkolonie zu unterstützen. In einer solchen Situation gibt es niemals Fragen oder Uneinigkeit über das was zu tun ist. Jeder macht seinen Job. Jeder ist der beste in seinem Job. Und zum Nachdenken bleibt im Augenblick ohnehin keine Zeit.

Mel zieht die Midnight Express in eine Abwärtsrolle, um zwei herannahenden Raketen die Gelegenheit zu geben durch das Point Defense Feuer des Trampfrachters begrüßt zu werden. Lautlos explodieren die Raketen, als das vollautomatische Laserfeuer der drei Raketenabwehrgeschütze sie nacheinander ausschaltet.

Inzwischen zeigen auch die Bemühungen von Jay-T ihre Früchte. Der erste Pachanga jagt nur knapp unter dem Rumpf der Midnight Express vorbei dem Planeten entgegen. Die Glut des Antimateriefeuers aus dem Reaktor des Jägers zehrt, sich langsam von hinten über den Rumpf ausbreitend, das Metall auf. Kurz bevor die an Bord verbliebenen Raketen den schweren Jäger zerfetzen, katapultiert sich der Pilot mitsamt seinem Cockpit aus dem Raumfahrzeug heraus und verschwindet trudelnd in der Umlaufbahn des Planeten.

"Ich denke wir haben ein Problem!" verkündet Age plötzlich.

Gleichzeitig und fast mit identischem Gesichtsausdruck sehen Corben und Melrose entgeistert zu Age hinüber. Gerade wollen sie unisono zum Sprechen ansetzen, als er weiter spricht.

"Wir schmieren ab! Reaktortreffer und zwar reichlich. Die andere Pachanga hat unseren Schild geknackt. Jungs, jetzt gibt's Raumschrott!" Er schließt sein Helmvisier.

Kaum zeigen die Anzugkontrollen grünes Licht, da bricht auch schon die Hölle los. Eine Kontrollleuchte nach der anderen springt von grün oder gelb auf rot um. Ein Monitor nach dem anderen fällt aus. Der Gefechtscomputer zeigt nur noch die Meldung `System going down for reboot`. Als ob das jetzt noch helfen würde...

Aus dem anfänglichen Lärm ist eine unwirkliche Stille geworden. In einem unmöglichen Eintrittswinkel stürzt die Midnight Express auf die Oberfläche des Wasserplaneten Poseidon zu. Bei etwa 97 Prozent Oberflächenwasser sind die Chancen recht bescheiden in der Nähe irgendeiner Insel auf den Ozean aufzuschlagen. Ganz zu schweigen davon, das die Sardinienbüchse der Melrose, Corben, Age und Jay-T ihr Leben anvertraut haben inzwischen mehr Löcher als ein Sieb aufweist und aller Wahrscheinlichkeit nach wie ein

in die USC einfielen und sich diese für mehr als einhundert Jahre Untertan machten. Ein Umstand, von dem sich die menschliche Psyche bis heutige Jahr 3030 n.Chr. nicht vollständig erholt hat.

Für die Bedeutung der Menschen innerhalb dessen, was man heute als Galaktische Gesellschaft bezeichnet, hatte diese Klausel einen entscheidenden Einfluss. Sie sicherte die Mitgliedschaft im Galaktischen Rat und damit eine Position in dieser Gesellschaft, sowie den Schutz durch einer der großen Spezies in dieser Galaxis, die Cetadeani.

Diese waren es auch, die die Befreiung der Menschen aus der Herrschaft der Morlorn unterstützten und so die USC in ihrer gegenwärtigen Ausprägung ermöglichten.

Im Jahr 3030AD ist die USC ein recht stabiles und beinahe krisenfreies politisches Gefüge mit einer sehr hohen Entwicklungsstufe und einer respektablen Position innerhalb der Galaktischen Gesellschaft.

Die großen Rassen schätzen die Menschen und deren Entwicklungsstufe aus einem primären Grund: Ihre gesamte Technologie – mit Ausnahme einiger Komponenten des RIFT-Antriebes – entstammen aus der eigenen Entwicklung und Wissenschaft. Selbst Cetadeani, Morlorn und Dhor'Gondar haben den Großteil ihrer Macht und Technologie kurz vor dem Untergang einer antiken Herrscherkaste – den MetaLords – entrissen.

Dieser Umstand und die Erfahrung und zahlreiche überlieferte historische Ereignisse veranlassten die großen Mächte die Menschen kritisch zu beobachten sie entweder zu erobern und sich Untertan zu machen (wie es die Morlorn bereits versucht haben) oder sie als einen wichtigen Bündnispartner zu gewinnen (wie es die Cetadeani nun erfolgreich geschafft haben).

Die wahrhaft großen Mächte in der Galaxis waren schon immer diejenigen Rassen, die es geschafft hatten ohne fremde Technologie die Sterne zu erobern. Vor diesem Umstand steht den Menschen in einigen hundert Jahren oder noch längerer Zeit ein

goldenes Zeitalter bevor, in dem Sie die größte Macht in der Galaxis sein könnten, so wie es einst die MetaLords und vor ihnen die Builder waren.

Das vorliegende Werk

Die aktuelle Entwicklung von RiftRoamers wird größtenteils von mir selbst vorangetrieben.

Der wichtigste Partner bei der Erstellung dieses Regelwerkes war Herbert Arp, der maßgeblich an der Charaktererschaffung und den damit zusammenhängenden Themen (Archetypen, Profile, Motivationen, etc.) mitgewirkt hat. Außerdem gehen diverse Spielbarkeitstipps und Anregungen für das Spielsystem und den Charakterbogen auf sein Konto.

Maßgeblich sind zudem seine Ausarbeitung der Schläferwelten (einer Raumregion im RiftRoamers Universum, die bislang den höchsten Detailgrad erreicht hat, nach dem Altair-System).

Herbert ist außerdem einer der Administratoren bei RiftRoamers.net und postet regelmässig auf diversen Social Media Webseiten über außergewöhnliche Ereignisse und technologische Veränderungen als Anregung für kontroverse Diskussionen hinsichtlich ihrer Extrapolation in die Welt von RiftRoamers.

Eine der großen Zivilisationen (die Morlorn) werden von Gunnar Hay ausgearbeitet. Gunnar hat zudem ein Erweiterungsprojekt in Arbeit, das den Arbeitstitel „RiftRoamers – DarkGalaxy“ trägt und etwa 20 Jahre in der Zukunft angesiedelt ist. Ein interessanter Plot, der das Schicksal der Menschen zum Spielball einer gottgleichen Macht werden lässt. Werden die Menschen diese Prüfung bestehen?

Mehr dazu gibt es Voraussichtlich 2025 unter RiftRoamers.net zu erfahren.

Clem Carlos Scherman ist momentan der aktivste Mitentwickler und hat als Einstand das Regelsystem auf Spielbarkeit und Plausibilität geprüft. Die Charaktererschaffung ist sein Steckenpferd, welches uns den elektronische Charakterbogen bescherte.

Neben diesen rein spielmechanischen

Stein in einem kilometertiefen Ozean versinken wird.

Links und rechts aus dem Cockpitfenster heraus kann man die beiden schwer beschädigten Werewolf-Jäger sehen, die den Kurs des Schiffes begleiten um möglichst exakte Kursdaten aufzuzeichnen, denn einen Wiedereintritt kann keines der drei verbliebenen gegnerischen Schiffe überstehen, zu gravierend waren die Schäden an der Schiffsstatik. Wenig später drehen die beiden Jäger ab und auch der nahezu unbeschädigte verbleibende Navy-Jäger der Pachanga-Klasse dreht ab um die beiden Werewolves zur Basis zu geleiten.

Starke Vibrationen kündigen die äußeren Luftschichten an. Einige wenige Instrumente geben noch ein Feedback über die augenblickliche Lage, und die ist nicht so gut, das irgendjemandem auffällt, das dort ein Cursor auf einen Restart-Befehl wartet. Ein Timer zählt quälend langsam die zehn Sekunden herunter, die das Betriebssystem dem Anwender gibt, um noch eventuell notwendige Bootparameter an den Kernel zu übergeben. Dann beginnt, weiterhin unbemerkt von den vier Freunden der Neustart-Prozess des Systems. Erst als die Konsolen vor ihnen wieder Daten liefern erkennt Corben die Situation.

"Das System!" schreit er in die Stille und beginnt wie Wild auf dem Brett herum zu tasten. Die manuelle Steuerung besitzt ein gekapseltes System das auf relativ wenig stör anfälligen und einfach gestrickten Verkabelungen basiert, die jetzt möglicherweise dazu verhelfen können den Kurs des Schiffes in eine von ihnen gewünschte Richtung zu steuern...

Und nach diesem kleinen Einblick nun viel Spaß bei RiftRoamers!

Allgemeine Hinweise zu diesem Buch

Die folgenden Symbole werden im Verlauf dieses Regelwerkes und in anderen RiftRoamers Publikationen verwendet, um bestimmte Informationen hervor zu heben. Auf diese Weise werden bestimmte Benutzergruppen gezielt angesprochen. Besonders hervorgehoben werden Tipps und Tricks, sowie Internetverweise, da diese im normalen Lesefluss unbeachtet bleiben können. Alle Informationen die zu diesen beiden besonderen Bereichen gehören werden in *kursiver Schrift* mit kleinerem Schriftgrad und je nach Länge des Absatzes eingerückt dargestellt.

Hintergrundgeschichte



Dieses Symbol kündigt eine Textpassage an, die Charakterwissen und Spielerinformationen zur Verfügung stellt. Spieler sollten diese lesen um ein tieferes Verständnis von den Geschehnissen im Hintergrund zu erhalten. Es ist ausdrücklich erwünscht dieses Wissen auch im Spiel zu verbreiten und damit den Charakter zu profilieren und auszubauen.

InGame Information



Dieses Symbol signalisiert, das der folgende Text Informationen aus der Charaktersicht bereitstellt. Diese Informationen sind gefiltert, das heißt sie beschreiben in der Regel nicht das Wirken und Walten im Hintergrund des Geschehens, sondern das was der Charakter selbst erlebt. Da diese Informationsfragmente in der Regel dramaturgisch aufbereitet sind verwenden wir das Symbol der Filmklappe zur Verdeutlichung.

Spielleiterinformation



Die Informationen in Texten die auf dieses Symbol folgen sind nur für die Augen des Spielleiters bestimmt. Diese Textpassagen enthalten Hintergrundinformationen, die dem Spiel erheblich die Spannung nehmen könnten wenn der Spieler es liest. Dieses Wissen stellt kein Charakterwissen dar, das heißt Charaktere wissen diese Informationen nicht. Spieler die diese Passagen ohne Rücksprache mit ihrem Spielleiter lesen sollten diese Informationen aus dem Spiel ausklammern und vor allem für sich behalten, damit den anderen nicht das Vergnügen und die Spannung am Spiel verloren geht.

Tipp / Hinweis



Dieses Symbol kündigt einen Hinweis an, der eine Erleichterung der Handhabung von Regeln und Prozessen vorstellt. Es ist nicht Pflicht diesem Hinweis zu folgen, er soll lediglich eine Hilfestellung anbieten und einen praktikablen Weg zur Handhabung eines Problems anbieten. Dies kann eine Abkürzung durch den Regelwerk-Dschungel sein, ein Hinweis auf Tools und Tabellen zur Arbeitserleichterung oder allgemeine Tipps zur Charakter- oder Spielführung.

Weblink / Internetverweis



Neben diesem Symbol stellen Wir eine URL bereit die, auf eine bestimmte Information im Internet hinweist und dabei zudem den zu erwartenden Nutzen für den Spieler oder Spielleiter herausstellt. Dies kann eine Downloadseite, ein Forum oder eine einfache Informationsseite sein. Weitere Denkbare Informationen sind Bildergalerien, Zusatzregelwerke und Korrekturseiten.

Was ist ein Rollenspiel?

Bei einem Rollenspiel haben Sie als Spieler die Möglichkeit für den Zeitraum des Spiels in die Perspektive einer anderen Persönlichkeit zu wechseln. Diese Persönlichkeit ist Ihre Spielfigur - Ihr Charakter - und wird durch diverse statistische Daten definiert, die den Rahmen ihrer Aktionsmöglichkeiten bilden.

Sie erleben das RiftRoamers Universum aus der Sicht dieser virtuellen Persönlichkeit indem Sie mit Hilfe Ihres Vorstellungsvermögens und den Erzählungen des Spielleiters und Ihrer Mitspieler die Situation die sich Ihnen im Spiel darstellt fortführen.

Dabei beschränken sich Ihre Ausführungen auf die Handlungen Ihres Charakters. Sie Sprechen für Ihn, denken für Ihn und bekommen die Informationen die dieser Charakter im Spiel erhält so mitgeteilt als wären Sie selbst dieser Charakter.

Konsequenterweise sprechen Sie Ihre Mitspieler ebenfalls an, als sprächen Sie mit Ihren Charakteren. Sie verwenden die Namen der Spielfiguren und malen sich vor ihrem inneren Auge ein Bild der Situation die sich vor Ihnen ausbreitet.

Der Spieler

Das sind Sie. Und der Sinn eines Spiels ist es aus diesem eine positive Freizeiterfahrung mit zu nehmen, die einem Spaß bringt und Energie gibt den Alltag zu meistern. Als Spieler – und auch der Spielleiter ist ein Spieler – haben sie ein Recht darauf Spaß zu haben.

Sprechen Sie sich vor dem Spiel mit Ihren Mitspielern ab, was Sie erwarten, auch was Sie für Vorstellungen von Fairness haben, ob Sie sich zutrauen Ihren Charakter aus der Ego-Perspektive darzustellen oder zunächst die

Interessen ist Clem zudem Autor von Kurzgeschichten die im RiftRoamers Universum angesiedelt sind. Interessierte Leser können seine Werke auf folgender Webseite lesen:

<http://encounterwars.rifthroamers.net>

Clem nimmt regelmäßig an unseren kleinen unregelmäßig stattfindenden Spielrunden teil, die den Testprozess begleiten, der RiftRoamers während seiner gesamten Entwicklungszeit durchlaufen hat.

Und jetzt viel Spaß!

Mirco Adam

Spieltester

Die Folgende Liste umfasst alle Mitspieler die irgendwann einmal – wenn auch nur für einen einzelnen Spielabend – einem Testspiel beigewohnt haben. Die meisten haben sich regelmäßig in die Spielrunden eingebracht und damit wertvolle Erkenntnis über das Zusammenspiel der einzelnen Regeln ermöglicht.:

Spieler	Charaktername
Gunnar Hay	Richard Spectre Thrawn
Antonio diVincenzo	Enjey Nilbog
Brian Klüver	Craig Donahan
Andreas Koch	Jefferson Swycaffer
Andreas Schlegel	Will Anderson
Markus Kreth	Flyin'Lion
Andreas Richling	Jason T. Morgan
Daniela Fricke	???
Herbert Arp	Age Copeland
Martin Schmidt	Alan Wake
Stefan Lauschke	Malcom McKinnan
Milan Düwel	Eric Angel Simon
Clem C. Schermann	Maddock Krug
Franziska Arp	Ena Morgana
Jens Hinzmann	Corban Denver
Marc Dangers	Taulo Paholainen
Jens Meyer	???
Alinda van den Broek	Aloe V. Lotion
Andrea Krug	Sheena C. Offee
Anders Wolf	Alexis Machine
Mirco Adam	Mel Caldwell
Stefanie Drössler	???

Beobachterperspektive bevorzugen. Äußern Sie Wünsche was Sie von Ihren Mitspielern erwarten.

Sprechen Sie über die Spieltiefe und ob Ihnen an Details mehr liegt als an Tempo oder ob sie einfache Szenarien verwickelten Handlungssträngen vorziehen. Mögen Sie simulierte Kämpfe? Mögen Sie Heldentaten? Mögen Sie Rätsel?

Wenn diese Themen vor und nach dem ersten Spiel bzw. bei Bedarf jederzeit danach erörtert oder „ausdiskutiert“ werden, ist es für Sie und Ihre Mitspieler leichter ihre Rolle zu Spielleiter fällt es leichter ein passendes Szenario zu finden.

Der Spielleiter

Ihr Spielleiter ist eine der Personen mit denen Sie sich zum Spielen verabredet haben. Mit hoher Wahrscheinlichkeit hat diese Person sie überhaupt erst dafür begeistert an einem Rollenspiel teil zu nehmen.

Ihr Entschluss wird sie nicht enttäuschen, wenn Ihr Spielleiter mit Spaß bei der Sache ist.

Der Spielleiter stellt Ihnen die Situation des Spiels aus neutraler Sicht dar und übernimmt zusätzlich die Rollen Ihrer Gegenspieler.

Ein Wort an den Spielleiter

Als Spielleiter bekommt man leicht den Eindruck unter einem gewissen Leistungsdruck zu stehen und eine ungeahnte Kreativität entwickeln zu müssen um seinen Spielern ein gleichsam spannendes und zu bewältigendes Abenteuer zu präsentieren.

Dieser Ansatz jedoch zäumt das Pferd von hinten auf wie man so schön sagt. Es ist bisher noch kein Spielleiter vom Himmel gefallen und schon gar kein Spielleiter hat je eine gute Kampagne konstruiert ohne dabei die Wünsche und den Erfahrungsstand der Spieler zu berücksichtigen.

Es gibt jene begnadeten Spielleiter die es schaffen auf einer Convention (kurz als Con bezeichnet) Abenteuer oder eine Kampagne zu präsentieren die alle Spieler mitreißt und zudem allen ein rundum zufriedenstellendes wenn nicht gar herausragend positives Erlebnis vermittelt.

Glauben Sie nicht das ein solcher Einsatz von Ihnen als Spielleiter gefordert ist und als Maß aller Dinge gilt. Auch diese Spielleiter haben Lampenfieber. Und auch diese Spielleiter machen dabei Fehler. Es ist nicht so sehr von Bedeutung eine gewisse Perfektion zu erreichen und dieses Niveau dann zu halten, sondern viel wichtiger Spaß daran zu haben eine Gruppe von Spieler in eine Phantasie zu entführen die zuvor nur Ihr inneres Auge sehen konnte.

Mit der Zeit kommen dann die Fähigkeiten zur Improvisation, Interpretation der Regeln, Kontrolle „schwieriger“ Charaktere, Vermeidung von Inkonsistenzen und das Talent viele verschiedene Charaktere überzeugend herüber zu bringen ohne dabei parteiisch zu wirken. Das alles kommt nicht von Heute auf Morgen.

Glauben Sie mir, auch Ihre Mitspieler sind in der Bredouille. Sie vermuten im Spiel etwas von sich preisgeben zu müssen, haben Angst davor Fehler zu machen oder Dumme Entscheidungen zu fällen die ihrem Charakter oder schlimmer noch der Gruppe schaden. Im Allgemeinen wird jedem Spieler zu seinem Charakter eine gewisse Bindung nachgesagt. Manche Spieler behaupten gar diese sein umso intensiver je länger der Charakter im Einsatz war und je mehr Spaß der Spieler mit diesem hatte.

Warum ist das so? Der Schlüssel ist Zeit. Der Spieler hat Zeit - also etwas wertvolles - investiert um den Charakter zu dem zu machen was er später darstellt. Diese Zeit ist ein Aufwand den der Spieler hatte und der Charakter ist der Gegenwert. Es ist wie ein Modell, ein Fanartikel oder ein Sammlerstück für das man viel Zeit Geld oder Arbeit investiert hat um es zu bauen oder zu bekommen.

Ein Beispiel: Wenn ein anderer Spieler den Charakter eines Mitspielers „unbrauchbar“ macht ist es so wie wenn ein Freund einem einen Sammlerartikel kaputt macht. Ein Versehen kann man dabei verzeihen. Bei absichtlichem Schaden sieht die Sache schon anders aus.

Aus diesem Beispiel kann man sehr gut nachfühlen das es immer ein Unterschied ist ob die Spieler tatsächlich Abenteuer erleben oder Charaktere spielen die dies an ihrer stellen tun. Der Spieler weiß mehr als der Charakter und ein Spieler der mit einem Charakter absichtlich quer schlägt und die anderen Spieler um den Spaß bringt ist als Spieler unten durch. Ein neuer Charakter wird ihm seinen ruf kaum retten, auch wenn er sich hinter seinen Rolle versteckt.

Dies ist ein soziales Spiel. Rollenspiel hat auch aus diesem Grund viele professionelle Applikationen wie zum Beispiel bei der Managerschulung, im Kundenservice, beim Training von taktischen und gesellschaftlichen Situationen innerhalb von Firmen, Behörden und beim Militär. Und letztlich – machen wir uns nichts vor - auch Sie privat mit den Personen gut aus mit denen sie Spielen oder haben Sie diese erst kürzlich kennen gelernt? Lautet die Antwort „ja“, so sind alle Voraussetzungen für den Erfolg gegeben. Sie haben alle ein gemeinsames Interesse.

Der Spielablauf

Zu Beginn des Spiels konstruieren Sie und Ihre Mitspieler einen Charakter für sich. Diese Spielfigur sollte eine Geschichte haben. Dabei ist es Hilfreich sich an klischeehaften Vorlagen zu orientieren um einen Ausgangspunkt für Ihren individuellen Charakter zu haben.

Nehmen wir zum Beispiel einen Schmuggler und Raumpiloten. Eine passende Vorlage wäre beispielsweise „Han Solo“ aus den "Krieg der Sterne" Filmen der 80er Jahre. Das Bild das dieses Klischee vor ihren Augen erzeugt verändern Sie jetzt nach ihren Vorstellungen, bis sie eine Figur haben mit der Sie als Spieler auf längere Sicht zufrieden sind.

Die Regeln helfen Ihnen mit anschaulichen Beispielen dabei die statistischen Werte Ihrer Spielfigur mit Leben zu erfüllen. Dieser Prozess nimmt etwas mehr als eine Stunde in Anspruch.

Wenn jeder Mitspieler seinen Spielcharakter erstellt und mit der gewünschten Ausrüstung ausgestattet hat, beginnt der lange und abwechslungsreiche Weg in die turbulente Zukunft des Jahres 3030 AD.

Die gegebene Situation wird durch den Spielleiter vorgestellt. Anhand der dargelegten Situation entscheiden die Spieler wie ihre Charaktere auf die gegebene Situation reagieren. Werden dabei Entscheidungen fällig, die durch den Zufall beeinflusst werden, so wird der Spielleiter üblicherweise einen Wurf mit den entsprechenden Würfeln verlangen. Dieser Wurf wird (Würfel-)Probe genannt.

Eine Normale Probe wird in RiftRoamers mit einem Prozentwürfelsatz (W% oder W100) durchgeführt. Dabei handelt es sich um zwei verschiedenfarbige zehneitige Würfel, von denen einer die Zehnerstellen des Wurfresultates repräsentiert und der andere die Einerstellen. Es gibt im Handel auch speziell darauf abgestimmte gleichfarbige Würfelpaare, von denen einer eindeutig mit Zehnerstellen bedruckt ist.

Eine Probe gilt als gelungen, wenn der Wurf unterhalb des Referenzwertes liegt. Genaueres dazu ist in der Rubrik Regelwerk nachzulesen.

Das Spiel entsteht durch eine Folge von Aktionen und Reaktionen der Charaktere in Bezug auf die vom Spielleiter referierte Geschichte. Das Ziel des Spiels steckt sich jeder Spieler für seinen Charakter selbst. Das Ziel eines Abenteurer oder eine Serie von zusammenhängenden Abenteuern, Kampagne genannt, erschließt sich durch die vom Spielleiter vorgestellte Situation.

Ein ausgearbeiteter Charakter wird üblicherweise so lange gespielt, bis er sein persönliches Ziel erreicht hat. Dieses Ziel kann sich aber im Zuge des Spiels ändern und in vielen Fällen liegt der wahre Reiz darin das Leben dieses Charakters zu simulieren und ihn im Lauf des Spiels zu verbessern.

Hilfsmittel

Um an einem Rollenspiel teilnehmen zu können ist im wesentlichen nicht viel mehr nötig als ein Blatt Papier und ein Stift. RiftRoamers strukturiert, wie die meisten anderen Rollenspiele auch, die Spielmechaniken in einem Regelwerk das viele typische Spielsituationen reglementiert und ein Werkzeug für die Bewertung von Spielhandlungen darstellt.

Weiterhin werden Würfel verwendet um das Element des Zufalls in das Spiel zu bringen, schließlich macht auch der Beste Raumpilot einmal einen Fehler und könnte dabei sein Schiff zum Absturz bringen. RiftRoamers verwendet ausschließlich zehenseitige Würfel. Idealerweise hat jeder Spieler davon zwei verschiedenfarbige oder durch die Aufdruck unterscheidbare Würfel zur Verfügung.

Um die Notizen zur Spielfigur nicht zu unübersichtlich geraten zu lassen existiert das Charakterblatt. Mit der Komplexität von Rollenspielen in den letzten Jahren stieg auch die Menge der darauf hinterlegten Informationen und ein solches Charakter-"Blatt" besteht heute häufig aus mehreren Seiten die bestimmte Spielsituationen abhandeln. Ein leeres Blatt und eine Stift sind trotzdem sinnvoll.

Optional stehen im Download-Bereich Tools für den Spielleiter bereit, die bei der Charaktererschaffung, beim Systemdesign und bei der Raumschiffkonstruktion hilfreich sind, die jedoch einen PC voraussetzen.

Spaß oder Ernst?

Die Antwort sollte klar sein. Sie verbringen potenziell viel Freizeit mit Ihren Mitspielern. Das soll Ihnen Spaß machen. Das soll auch allen Beteiligten Spaß machen.

Diese Regeln dienen dazu Ihnen dabei zu helfen Spielsituationen unter Betrachtung der relevanten Würfelergbnisse so auszulegen und zu interpretieren das daraus eine Geschichte entsteht an die sie sich gerne erinnern und über die sie auch später noch gerne mit den Mitspielern oder anderen Rollenspielern sprechen.

Kommen Ihnen dabei Regeln unter die Ihnen den Spaß verderben so sprechen Sie nach der Session in Ihrer Gruppe darüber und versuchen Sie eine bessere Lösung zu finden. Lassen Sie überflüssigen Ballast weg!

Schließen Sie Freundschaft mit diesem Buch und bieten Sie ihm das Du an, denn dann schwindet auch das letzte Quäntchen Distanz das sie vielleicht noch hätte zögern lassen. Das Buch geht jetzt mit gutem Beispiel voran und verwendet ab jetzt eine informelle Anrede.

Das RiftRoamers Universum



Das Universum dieses Spiels allein mittels Gesetzen der Astrophysik und Chemie, Thermodynamik oder Energieerhaltung zu erklären und dem geeigneten Spieler schmackhaft zu machen ist sicherlich keine sehr unterhaltsame Methode. Wir werden daher weitestgehend auf Details und allzu tiefe Einblicke in unsere Vision der Naturgesetze der 4. Jahrtausends und der wissenschaftlichen Weltanschauung der Menschen verzichten und versuchen das ganze etwas anschaulicher zu gestalten.

Grundsätzlich ist die Physik wie sie heute existiert gültig. Wer im 4. Jahrtausend einen Gegenstand unter Schwerkrafteinwirkung fallen lässt kann auch damit rechnen, dass dieser zu Boden fällt.

Da sich der Mensch oft der Mathematik bedient um die unterschiedlichsten Phänomene zu beschreiben und deren Auswirkungen zu berechnen, fußen wir einige Ansätze ebenfalls darauf. Einige mathematische Probleme lassen sich nur multidimensional lösen, wenn dabei ein vernünftiges Ergebnis herauskommen soll, was zur Folge hat dass diese Dimensionen (im Fokus dieses Spiels) auch tatsächlich existieren müssen.

Das Universum ist eigentlich der Oberbegriff für die Gesamtheit aller Materie und Energie im All. Da wir uns jedoch ein Spieluniversum vorstellen, in dem es (unendlich viele) Paralleluniversen gibt, damit z.B. die Zeitreise theoretisch möglich ist, bezeichnen wir diese Gesamtheit aller (Parallel-) Universen als Metauniversum.

In diesem Metauniversum gibt es in der Theorie der wissenschaftlichen Weltanschauung der Menschen im 4. Jahrtausends unendlich viele Paralleluniversen, die populärwissenschaftlich oft als Paralleldimensionen bezeichnet werden.

Dimensionen jedoch sind Bestandteil des jeweils lokalen Universums und enthalten unter- und übergeordnete Räume, wie z.B. den Hyperraum oder einen Subraum. Diese Begriffe jedoch sind relativ zur aktuellen Dimension. In der wissenschaftlichen Theorie gibt es Dimensionen mit verschiedensten Charakteristiken sowohl als über- als auch als untergeordnete Dimension. Nicht alle hat der Mensch bisher nachweisen, geschweige denn nutzen können.

Nachweisbar sind zur Zeit drei unterschiedliche Hyperräume (Hyperraum 1. bis 3. Ordnung) in denen beispielsweise die Vakuumlichtgeschwindigkeit (als „c“ bezeichnet) um ein vielfaches höher ist als in unserer Dimension. Auch das allgemeine Energieniveau ist höher und es existiert z.B. im Hyperraum 1. Ordnung eine gefährliche Strahlung die man als Hyperspace Background Radiation (HBR) oder kurz als Xi-Strahlung bezeichnet. Da diese nur auftritt wenn man ein Schiff benutzt, das als Überlichtantrieb einen Hyperraumantrieb verwendet und nicht bei RIFT-Schiffen oder der Nutzung von antiken Hyperraumtoren, wird hier ein eigener Hyperraum angenommen.

Der HSR (Hyperspace-Subspace-Rift) der von der so genannten RIFT-Technologie zur Beschleunigung eines Raumschiffes genutzt wird nutzt den Hyperraum 2. Ordnung. Hier fehlt beispielsweise die HBR vollständig innerhalb der Messgenauigkeit, dafür jedoch liegt die Vakuumlichtgeschwindigkeit nochmals um einiges höher als beim Hyperraum erster Ordnung. Die im HSR auftretende Verflechtung der Gesetze beider Räume (unseres Normalraumes und dem Hyperraum 2. Ordnung) sorgt für eine höhere „Lichtmauer“ innerhalb der Energieblase die ein RIFT-Schiff umgibt (diese liegt etwa bei 100 Parsek pro Tag).

Die überall im Universum gefundenen Hyperraumtore nutzen den Hyperraum 3. Ordnung. Über diesen ist nichts weiter bekannt, außer dass sich nahezu

2



Die hier angerissenen und vertretenen Theorien und Zusammenhänge haben keinerlei wissenschaftlichen

Charakter und dienen rein dramaturgischen Zwecken.

Dennoch sind diese Theorien für die Konzepte des Spiels, die mit der modernen Wissenschaft kollidieren notwendig, um solche Phänomene wie z.B. künstliche Schwerkraft, RIFT-Technologie, Zeitreise oder Psionik im Spielkontext plausibel zu machen.

Galaktische Richtungen

Spinwärtig

In Richtung der galaktischen Rotation (zum Ursprung der Spiralarme hin).

Trailwärtig (Rückwärtig)

Entgegen der galaktischen Rotation (zu den Ausläufern der Spiralarme hin).

Kernwärtig

Zum Zentrum der Galaxis hin. Dies ist die galaktische Nordrichtung

Randwärtig

Zum Rand der Galaxis hin. Die so genannte galaktische Südrichtung.

Galaktische Nordrichtung

Diese ist notwendig, da alle Detailkarten in RiftRoamers grundsätzlich so ausgerichtet sind, das das Zentrum der Galaxis in Richtung der Oberkante der jeweiligen Karte liegt.

Hinweis: Diese Richtungen dienen der Orientierung innerhalb des Spiels und sind nicht notwendigerweise nach der gegenwärtigen wissenschaftlich korrekten Regelung spezifiziert.

jeder Punkt innerhalb der Reichweite der bekannten Tore das jeweilige Ziel innerhalb weniger als zehn Sekunden erreichen lässt (andere Messwerte gibt es zur Zeit jedenfalls nicht), was entweder auf eine noch um ein Vielfaches höher liegenden Wert für „c“ als in den anderen bekannten Hyperräumen, oder ein gänzlich anderes Prinzip der Fortbewegung (z.B. eine Art Tunneleffekt wie er z.B. Wurmlöchern nachgesagt wird oder aber eine Art Faltung des Raumes. Da man sich sicher glaubt die Charakteristika des Vortex-Space getauften Hyperraum unterscheiden sich signifikant von den anderen bekannten Hyperräumen hat die Wissenschaft sich darauf geeinigt diesen als weiteren - den Hyperraum 3. Ordnung - zu akzeptieren.

Weiterhin nachweisbar ist zudem mindestens ein Subraum (Subraum 1. Ordnung (oder Dimension Minus 1. Ordnung) genannt, weil man sich sicher ist hier ein ähnliches Verhältnis wie bei den Hyperräumen vorzufinden) über den sich schwach energetische Wellen zur übersensorischen Wahrnehmung von Psioniker nutzen lassen. Hintergrund dafür ist, das sich jegliches Objekt in einer höheren Dimension mittels eines als Subraumschatten bezeichneten Phänomens nachweisen und zum Teil sogar beeinflussen lässt.

Dimensionen anderer Ordnung als der vier genannten sind zur Zeit nicht bekannt. Die Physik des 4. Jahrtausends ist aber auch so schon komplex genug. Die Ordnungen der Dimensionen haben übrigens keine Parallelen zur mathematischen Bezeichnung der Ordnung einer Funktion. Dies jedoch ist ein Limit der menschlichen Weltanschauung und nicht der denkbaren Möglichkeiten im Universum.

Die allgemeine Struktur unseres Universums

Das Universum setzt sich auf einer makroskopischen Ebene betrachtet aus Galaxien zusammen die sich als Lokale Gruppen, Galaxienhaufen, sog. Superhaufen und der nahezu synaptischen Makrostruktur des Universums zusammen fassen lassen. Diese Skala ist bereits weit außerhalb des Spielfokus.



Wer sich für diese Strukturen en détail interessiert, dem sei Richard Powells exzellente Internetseite „An Atlas of the Universe“ (<http://anzwers.org/free/universe/>) angeraten. Diese gut strukturierte und wissenschaftlich fundierte Webseite bieten einen hervorragenden Einstieg in die Struktur unseres Universums und sie ist in mehreren Sprachen (mit Ausnahme von Deutsch) verfügbar.

Innerhalb des Spielfokus befindet sich zunächst einmal nur unsere eigene Galaxis (die den klangvollen Namen „Milchstraße“ trägt), sowie im ermessen des jeweiligen Spielleiters weitere einzelne Galaxien in der Umgebung.

Galaxien gibt es in den unterschiedlichsten Formen und Größen von denen die bekanntesten wohl die Spiralgalaxien sind. Es existieren weitere Formen von Galaxien (elliptisch, balkenförmig, kugelförmig in unterschiedlichsten Ausprägungen. Auch hier sei Richards Internetseite sehr zu empfehlen.

Auch unsere Galaxis ist eine solche Spiralgalaxie, die von einigen kleineren Kugelgalaxien begleitet wird (Sagittarius Zwerggalaxie, Magellansche Wolken, etc.).

Der Aufbau unserer Galaxis wird im folgenden Kapitel näher beschrieben.

Unsere Galaxis

Die Galaxis (in unseren Breiten als 'Milchstraße' bekannt) ist eine spiralförmige Galaxis die dem Typ Sb entspricht (nach Hubble; Spiralgalaxie mit abgeflachtem 'Bulge' und deutlich geöffneten Spiralarmen). Ihr Durchmesser beträgt ungefähr 100000 Lichtjahre oder grob 30675 Parsek.

Der Kernbereich (Bulge) hat eine 'Dicke' von etwa 16000 Lichtjahren, die Spiralarme haben eine 'Dicke' von etwa 3000 Lichtjahren und einen eher sternförmigen Querschnitt.

Unser Heimatsystem und die Sonne befinden sich etwa 28000 Lichtjahre vom Zentrum entfernt und steht etwa 45 Lichtjahre 'oberhalb' der galaktischen Scheibe. Etwa 80% der Galaxis sind volumenanteilig unter den großen Zivilisationen der Galaxis aufgeteilt. Die einzelnen Nationen nehmen dabei jedoch deutlich kleinere Bereiche ein. Die unten abgebildete politische Karte zeigt denn auch lediglich die Zonen in denen die Dominanz der indizierten Spezies am größten ist.

Der Rest der Galaxis gilt als unerforscht. Diese Bezeichnung ist jedoch nur auf den Fokus des Rollenspiels anrechenbar. Um die USC herum befinden sich Zahlreiche Nationen die den eingezeichneten Bündnissen angehören. Außerhalb dieses Bereiches mögen zwar weitere Nationen existieren, aber es dringen keine Informationen in den lokalen Bereich vor.

Die Kernregion

Das Zentrum der Galaxis wird von einem Schwarzen Loch (Sagittarius A) eingenommen, dessen Masse und Strahlungsenergie, sowie die Leuchtkraft seiner Akkretionsscheibe ist so gering verglichen mit anderen Schwarzen Löchern, das man fast schon von einem unteremährten Vertreter seiner Art sprechen kann. Aber mal ehrlich, genau das macht gerade dieses Schwarze Loch so sympathisch. Es umkreist zwei Begleitsterne (Sagittarius B und C) um ein gemeinsames Massezentrum. Die beiden Begleitersterne umkreisen einander ebenfalls um ein gemeinsames Massezentrum.

Die wohl bekannteste Attraktion der Kernregion ist die uralte, gigantische Megastruktur „Freeport“, eine Ringwelt im Orbit um einen roten Riesenstern nahe dem Schwarzen Loch im Galaktischen Zentrum.

Selbst wenn das Medium in der Nähe extrem dichter Sternansammlungen aus sehr heißen interstellaren Gasen besteht, ist dennoch der Abstand zwischen diesen Sternen in der Regel groß genug das Temperaturen und Gravitation nahezu keine Auswirkung auf eine Megastruktur wie zum Beispiel Freeport hat. Anders sieht es jedoch mit der Strahlung der Sterne aus die in der Konzentration so hoch ist, das permanent eine schwere Abschirmung dagegen nötig ist.

Diese Raumregion ist eine äußerst instabile Region in der sich in einem Raum von nur 0,15 Parsek Radius etwa 400 Sterne konzentrieren. Hauptsächlich handelt es sich dabei um Riesen der Klasse M, aber auch etwa 50 massereiche Heliumsterne sind dort zu finden. Statistisch gesehen kommt es etwa alle 10000 Jahre zu Sternkollisionen, was die Entwicklung von Leben oder gar Atmosphären auf evtl. vorhandenen Planeten gänzlich ausschließt. Die Strahlung wäre zu hoch, und die Supernova-Auswirkungen zu gravierend. Eigentlich sprechen wir bei der Kernregion von totem Raum.

Astronomische Einheit (AE)

Eine Astronomische Einheit ist definiert als die mittlere Entfernung zwischen Erde und Sonne. Diese entspricht ungefähr 149 Mio. Kilometer. Eine andere darauf basierende Größe, die in der Manövernavigation von Raumschiffen eine Rolle spielt, ist der Nanocent. Ein Nanocent ein Hundertmillionstel der Astronomischen Einheit, also etwa 1,49 Meter. Abgekürzt:

$$1 \text{ nc} = 1,49 \text{ m}$$

Die Spiralarme

Perseus-Orion-Arm

Wie beginnen unseren Rundflug durch die Galaxis in unserem lokalen Spiralarm. Der Perseus-Orion-Arm teilt sich etwa 3000 Parsek in spinwärtiger Richtung in den weiter außen liegenden Perseus Arm und die Orion Spur auf.

Am Innenrand dieser Spur befindet sich die USC. Hier Treffen die Grenzen der drei größten politischen Bündnisse in der Galaxis aufeinander und entsprechend turbulent geht es dort zu. Nicht nur das diese Region ein Schmelztiegel der unterschiedlichsten Spezies ist, die Region ist zudem durch Kriege und Intrigen zerrüttet.

Die USC mit ihren nur knapp 50 Parsek Durchmesser nimmt sich gegenüber den meisten der umliegenden interstellaren Nationen wie ein David unter vielen Goliaths aus. Neueste Bemühungen jedoch resultierten in der UHNO (United Human Nations Organisation), mit dem Bestreben möglichst alle menschlichen Zivilisationen politisch unter einen Hut zu bringen.

Dieses neue Bündnis entwickelt sich zur Zeit noch recht vielversprechend, wobei jedoch die anderen großen Zivilisationen in der Galaxis teils mit der Hoffnung auf eine homogene politische Landschaft innerhalb der Galaktischen Gesellschaft und teils mit der Sorge das die menschlichen Zivilisationen sich zu schnell entwickeln könnten.

Bedeutende astronomische Regionen sind u.a. der Orion-Nebel, der Pelikan-Nebel und der Cocoon-Nebel, sowie der Kohlsacknebel in der Orion-Spur und der Crab- und Rosette-Nebel im Perseus Arm.

Sagittarius-Arm

Der Sagittarius-Arm ist der nächst kernwärtig liegende Spiralarm unserer Galaxis und das Hauptausbreitungsgebiet der Sternreiche der Morlorn und der Cetadeani, deren Gebiete sich über die Grenzen mehrerer Spiralarme hinweg erstrecken.

Bedeutende Astronomische Gebiete sind z.B. der Eta Carina Nebel, der Lagunennebel oder der Juwelenkasten Cluster (alle im Morlorn-Gebiet), sowie der Trifidnebel, der Omeganebel und der Adlernebel im Cetadeani-Gebiet.

Scutum-Crux-Arm

Dieser Spiralarm liegt noch weiter in Richtung der Kernregion und teilt sich seinen Aufgabe der Hauptausbreitungsgebiete der Cetadeani und Morlorn mit dem Sagittarius-Arm, wobei hier noch bedeutende Gebiete der Dhor'Gondar in spinwärtiger Richtung hinzu kommen.

In randwärtiger Richtung befindet sich der so genannte Abgrund, ein Raumgebiet aus dem nahezu keinerlei Informationen über die Datenbanken des galaktischen Rates zu erhalten sind. Der Abgrund erstreckt sich vom Zentrum der Galaxis sich leicht rückwärtig ausbreitend über alle Spiralarme hinweg bis zum äußersten Rand der Galaxis, dort wo die letzten Ausläufer des Sagittarius-Arms mit den versprengten Randzonen des Scutum-Crux-Armes verschmelzen.

Norma-Arm

Der aus unserer Sicht kernwärtigste Spiralarm unserer Galaxis entspringt der balkenförmigen Kernstruktur genau in der galaktischen Nordrichtung von Sol aus gesehen. Aus ihm entspringt in seinem Verlauf etwa eine dreiviertel Umdrehung um die gesamte Galaxis herum der Cygnus-Arm, der Sol schließlich randwärtig wieder erreicht.

Etwa halb um die Galaxis herum verlässt der Norma Arm den sog. Abgrund und wandert durch den unerforschten Teil der Galaxis weiter nach außen, wo er sich noch in die weiter außen liegende Cygnus-Spur aufteilt. Diese Bereiche sind bereits sehr alt und beherbergen zahlreiche versunkene Zivilisationen bzw. deren Relikte in unzähligen Systemen. In seinen Ausläufern befinden sich die so genannten Ancient Empires.

Cygnus-Arm

Dieser hat seinen Ursprung als Spur des Norma-Armes etwa 14000 Parsek in spinwärtiger Richtung, wo er zudem um eine Spur des Perseus-Armes angereichert wird und reicht etwa ein Viertel um die Galaxis herum, wo er randwärtig der USC langsam ausläuft und sich in den weiten des intergalaktischen Raumes verliert.

Entlang des gesamten Verlaufs befindet sich der Cygnus-Arm in den ältesten Gebieten der Galaxis wo sich sagenumwobene Zivilisationsrelikte befinden sollen. Ein Gerücht das durch die Bestrebungen der Dhor'Gondar immer wieder entkräftet wird und dadurch gleichzeitig mehr und mehr an Gewicht gewinnt.

Sämtliche Informationen zu diesen Raumgebieten basieren größtenteils auf Schätzungen, Theorien und Vermutungen angesehener Wissenschaftler des Galaktischen Rates. Sie sind weder konkret nachweisbar, noch ist irgendetwas über die tatsächliche Situation in diesen Raumgebieten für die Menschen oder deren befreundete Spezies in Erfahrung zu bringen.

Erschwerend kommt hinzu, dass der Mensch noch nicht in der Lage ist diese Regionen zu erreichen.

Sterne

Spektralklassen

Klasse	Farbe	Temp. (K) x1000	LM (%)
O	Blau	30 bis 40	5
B	Cyan	10 bis 30	10
A	Weiß	7,5 bis 10	20
F	Hellgelb	6 bis 7,5	35
G	Gelb	5 bis 6	45
K	Orange	3,5 bis 5	25
M	Rot	2 bis 3,5	20

Sie sind der Ursprung allen Lebens, sie sind der Motor des Universums und sie spenden das Lebenswichtige Licht das ein Leben auf fremden Planeten überhaupt erst ermöglicht.

Sterne durchlaufen während ihres Lebens einige Stufen der Entwicklung. Die Klassifikation der Sterne basiert zunächst einmal auf ihrer Spektralklasse.

Es gibt die sieben Basisklassen O B A F G K M (um sich diese zu merken, merke man sich nur den Satz: „Oh, be a fine girl. Kiss me!“). Jede dieser Klassen entspricht einer bestimmten Farbe und einem bestimmten Temperaturbereich.

Die ersten beiden Klassen (O und B) sind die heißesten und jüngsten Sterne, sie befinden sich noch am Anfang ihrer Entwicklung und verbrennen ihren Wasserstoffvorrat sehr schnell. Die Wahrscheinlichkeit, das sich auf Planeten dieser Sterne Leben entwickeln konnte geht nahezu gegen Null.

Die Sterne der Klasse A sind ebenfalls noch recht jung und sehr heiß, doch ihre Entwicklung ist jedoch schon lange genug im Gange, dass sie in seltenen Fällen (wie z.B. Altair und Vega) Planeten besitzen könnten, die Leben entwickelt haben.

Die Klassen F und G sind die aussichtsreichsten Sterne für bewohnbare Planeten, ihre Entwicklung ist lange genug im Gange und sie sind noch heiß genug um eine brauchbare Biozone zu erhalten.

Am unteren (kältesten) Ende der Skala befinden sich die älteren Sterne der Klassen K und M. Während K Sterne durchaus noch blühend lebendige Planeten besitzen können, wird dies bei den Sternen der Klasse M immer seltener. Die dortigen Planeten sind bereits weit abgekühlt, so das sich die ursprünglich in der Biozone befindlichen Planeten nun außerhalb derselben befinden und kein eigenes Leben mehr unterstützen können. Dagegen befinden sich meist die ehemals in weiter innen liegenden Planeten innerhalb einer Biozone und nicht selten ist ein ehemaliger Treibhausplanet nun eine Wasserwelt (die jedoch jeglichen Lebens entbehrt). Ideal für eine Kolonisierung.

Eine weitere Unterteilung wird vorgenommen indem ein Stern innerhalb seine Klasse in einem Bereich von 0 bis 9 (heiß bzw. hell bis kühl bzw. dunkel) eingeordnet wird.

Um die genaue Oberflächentemperatur eines Sterns zu ermittelt wird einfach die Höchsttemperatur von der Mindesttemperatur der jeweiligen Klassen abgezogen und das Resultat durch 10 geteilt. Das Ergebnis ist der Temperaturbereich im jeweiligen numerischen Bereich.

Die Sonne beispielsweise ist vom Typ G2 V. Typ G ist gelb von seiner Farbe her und hat einen Temperaturbereich von etwa 5000 Kelvin bis 6000 Kelvin. Die Differenz sind 1000 Kelvin. Durch 10 geteilt ergibt sich für jede numerische Klassifikation ein Temperaturbereich von 100 Kelvin. Die Sonne hat demnach einen mittleren Temperaturbereich von 5200 bis 5300 Kelvin.

Die letzte Ziffer (es handelt sich um römische Ziffern) gibt wiederum Auskunft über die Größenklasse eines Sternes. Im Fall der Sonne handelt es sich um einen Hauptreihenstern.

Hauptreihensterne sind solche, die eine „normale“ Entwicklung für Sterne

Größenklassen von Sternen

Kl	Beschreibung	Mod.
Ia	Sehr Helle Supergiganten	-15 %
Ib	Helle Supergiganten	-10 %
II	Helle Giganten	-05 %
III	Giganten	+5 %
IV	Untergiganten	+10 %
V	Hauptreihensterne	+15 %
VI	Zwergsterne	+05 %

Die Spalte Mod. wird nur beim Erschaffen von Sternsystemen benötigt es ist der Modifikator für das vorhandensein von Planeten auf denen sich Leben entwickeln kann.

einnehmen, sie entsprechen den am häufigsten anzutreffenden Typen. Am Ende ihrer Entwicklung blähen sie sich zu so genannten Roten Überriesen auf um dann – in Abhängigkeit von ihrer Masse – entweder in einer Supernova zu explodieren und danach als Neutronenstern oder Schwarzes Loch weiter zu existieren (das geschieht mit den massereichen Sternen) oder sie schrumpfen danach zu einem so genannten weißen Zwerg zusammen, das Schicksal, das auch unserer Sonne aller Wahrscheinlichkeit nach blüht. Dabei wird alles Leben in einem solchen System vernichtet.

Mehrfachsysteme

Diese Systeme haben eine oder mehr sonnen die sich um ein gemeinsames Massezentrum bewegen. Mehrfachsysteme können durchaus Planeten besitzen, jedoch seltener Leben darauf entwickeln. Dies hängt im Wesentlichen davon ab, ob die Begleitersterne so genannte nahe Begleiter oder ferne Begleiter sind.

Bei nahen Begleitern wird sich das Sonnensystem, also der Verlauf der Planetenbahnen eher dahingehend entwickeln, das alle Planeten beide Sterne um deren gemeinsames Massezentrum umkreisen. Die Bahnen verlaufen dabei eher elliptisch und sind nicht unbedingt in einer Ebene angeordnet (aber dies ist auch in unserem Sonnensystem nicht der Fall (Beispielhaft sei hier der Planet Pluto genannt, der neben einer extremen Bahnneigung auch noch eine starke Bahnexzentrizität aufweist, so das seine Bahn zu bestimmten Umlaufzeiten sogar die Bahn des weiter innen liegenden Planeten Neptun kreuzt).

Bei nahen Begleitern werden die Temperaturen beider Sterne herangezogen werden müssen um eine Biozone zu ermitteln. Mehrfachsysteme sind mithin häufiger vorhanden als man glauben mag. Für dieses Spiel ist fast jedes dritte System ein Mehrfachsystem.

Ferne Begleiter liegen in einem Abstand von mehreren hundert Astronomischen Einheiten (AE) voneinander, so das sich die Planetensysteme um die einzelnen Sterne bilden könnten.

Es existieren jedoch weniger Orbits als bei normalen Einzelsystemen und leben wird sich durch die turbulenten Gravitationsverhältnisse eher nicht entwickeln. Die Welten dürften sehr starke tektonische Aktivitäten aufweisen.

Bei Zweifachsystemen umkreisen meist beide Sterne ein gemeinsames Massezentrum. Der Orbit ist meist exzentrisch, da das Massezentrum immer zum massereicheren Stern verschoben ist.

Bei Dreifachsystemen ist immer der jeweils massereichste Stern der Einzelgänger, während die anderen Beiden ein Zweifachsystem bilden. Hier umkreist das Zweifachsystem den Einzelgänger ebenfalls um ein gemeinsames Massezentrum. Der Einzelgänger ist meist ein ferner Begleiter.

Bei Vierfachsystemen bilden sich zwei Paare. Die beiden massereichsten suchen sich die weniger massereichen zum Partner und bilden zwei Zwillingssysteme. Beide umkreisen dann ebenfalls als ferne Begleiter ein gemeinsames Massezentrum.

Je mehr Begleiter ein System bilden desto unwahrscheinlicher ist die Entwicklung von Leben.

Cluster

Cluster sich Sternhaufen. Diese Sterne befinden sich in einem sehr geringen Abstand voneinander (weniger als ein Parsek) und sehen aus der Entfernung

Mehrfachsysteme

Die folgende Tabelle zeigt die Modifikatoren für Mehrfachsysteme und die Wahrscheinlichkeit, dass in einem solchen System ein Planet Leben entwickeln kann.

Systemtyp	Mod. (%)
Einfach	- 0
Zweifach (nah)	-20
Zweifach (fern)	-35
Dreifach	-70
Vierfach	-90

Die Spalte Mod. wird nur beim Erschaffen von Sternsystemen benötigt.

eher aus wie ein großer heller Stern. Tatsächlich drängen sich auf einem Raum von wenigen Kubikparsek oft hundert oder mehr solcher Sterne. Gepaart mit einer so genannten heißen Gaswolke ist dies ein ideales Gebiet für die Entstehung neuer Sterne.

Ungewöhnliche Phänomene

Dieser Absatz beschäftigt sich mit den potenziell Gefährlichen und natürlichen abenteuerlastigen ungewöhnlichen Phänomenen denen Raumreisende ab und an begegnen könnten. Die meisten sind einfach bemerkenswerte aber völlig natürliche Phänomene deren Existenzdauer im Normalfall nicht nach menschlichen Gesichtspunkten bewertet werden kann.

Andere Phänomene sind im Absatz über die Megastrukturen zusammen gefasst. Menschliche oder nicht menschliche Konstrukte technischer Natur und von gewaltigen Ausmaßen.

Dunkle Materie / Antimaterie

Im Grunde auf atomarer Ebene elektrisch Ladungsverkehr aufgebaute Materie. Protonen sind Elektronen und so weiter. Durch den Ladungsausgleich heben sich Materie und Antimaterie gegenseitig elektrisch auf. Die klingt zunächst recht unspektakulär, aber hat einen Gravierenden Nachteil.

Bei dieser Aufhebung werden die Ladungspotenzialen zwischen den Materiearten ausgeglichen und dies reißt automatisch jegliche Atomare Struktur auseinander, da sich z.B. jedes Proton sein passendes Antiproton und nicht das lokale Elektron als Ladungsausgleich sucht. Das Resultat sind in Abhängigkeit von der Masse gigantische Explosionen deren Energieausmaß nach dem Prinzip $e=mc^2$ errechnet werden kann.

Es wird soviel Materie atomar zerrissen wie sich korrespondierende Antimaterie in der Nähe befindet. Durch die zerrissenen Atome jedoch kann auch eine kleine Antimateriebombe ein ganzes Raumschiff zerstören.

Energiestürme

Voraussetzung ist das Vorhandensein interstellarer Ladungsträger. Also in der Regel Staub- oder Gasnebel. Ein Energiesturm ist vergleichbar mit einem Atmosphärischen Gewitter. Teile eines Nebels laden sich durch Sonneneruptionen naher und darin liegender Sterne statisch auf. Durch das Zusammentreffen unterschiedlich geladener Gaswolken oder Staubwolken, evtl. begünstigt durch einen Katalysator (z.B. ein Raumschiff oder Antimaterie) entlädt sich die geladene Wolke blitzartig. Diese viele Gigawatt starken Ströme suchen sich ähnlich einem Blitz ihren Weg zum negativen Ladungspol. Sie wirken auf Raumschiffe wie ein starker EM-Impuls und legen oft für Stunden die Systeme ungeschützte Raumschiffe lahm. Selbst modernste Technologie (auch die höher entwickelter Rassen) können nicht vollständig einen Blindflug für einige Sekunden ausschließen. Schutzschirme wirken übrigens als Ladungsträger und Katalysator. Sie überladen oft in Sekundenschnelle und schalten sich daraufhin automatisch ab.

Megastrukturen

Megastrukturen sind extrem große interplanetarische oder interstellare Bauwerke. Sie stellen eine unglaubliche Herausforderung für ihren Bau dar und können durchaus atemberaubende Ausmaße erreichen.

Skylifte

Diese Bauwerke sind „Fahrstühle“ von der Oberfläche eines Planeten in dessen geostationären Orbit. Diese Bauwerke sind auch in der USC häufig

anzutreffen. Je nach Wichtigkeit einer Welt haben Kern- und Provinzwelten einen bis zahlreiche solche Skylifte errichtet um einen reibungslosen kostengünstigen Waren- und Personenverkehr zwischen Orbitalstation und Oberfläche zu gewährleisten.

Die Kabel selbst werden in der Regel durch Nanobots (Nanoiden) gebaut. Je nach Bauweise können Skylifte lediglich kleine Container oder riesige Liftkapseln auf einer oder mehreren Schienen entlang des Kabels transportieren.

Die meisten Kabel sind über den Geostationären Orbit hinaus verlängert um einen Masseausgleich des Kabels zu erzielen. Meist ist der Ankerpunkt ein eingefangener Asteroid aus dessen Rohstoffen das Kabel letzten Endes entstanden ist.

Da oftmals die Geostationären Orbits oberhalb der Orbits einiger Monde liegen können (Beispiel Mars) werden die Kabel unter Umständen in eine kontrollierte Schwingung versetzt, um so dem jeweiligen Mond auf seiner Bahn ausweichen zu können.

Ringstrukturen

Dies sind in der Regel Raumstationen in geostationären Orbit die über die Jahre bzw. Jahrhunderte Ringförmig um den ganzen Planeten herum ergänzt wurden, bis sich die beiden äußeren Enden an einem Punkt auf der anderen Seite des Planeten wieder trafen. Oft wurden dabei bestehende Raumstationen und Skylift-Terminals in diese Struktur mit eingebunden.

Eine solche Ringstruktur hat viele hunderttausend Quadratkilometer Lebensraum zur Verfügung und dient als Lebensraum, Fabrikationsstätte und Raumhafen gleichermaßen.

Beim Bau einer Ringstruktur gehen häufig diverse Asteroiden und möglicherweise ein naher Mond als Rohstoffquellen verloren. In der Regel sieht man davon ab einen Mond auszuschlachten, da dieser einen gewichtigen Einfluss auf das planetare Klima besitzt. Ein Asteroidengürtel ist da viel leichter zu nutzen.

Ringwelten

Sind gigantische Bauwerke die anstelle einer Welt die Sonne umkreisen. Für ihre Konstruktion gehen in der Regel mehrere Planeten verloren. Diese Ringwelten gehören noch in den Bereich der Mythologie, obwohl einige Aufzeichnungen der Zentralen Datenbank des Galaktischen Rates auf mehrere solcher Strukturen hinweisen, ist noch kein Mensch dorthin gelangt.

Ein sehr prominentes Beispiel für eine solche Ringwelt ist die nahe dem galaktischen Zentrum positionierte Ringwelt Freeport. Mutmaßlich ein Relikt aus der Urzeit der Galaxis, wo es bereit Hochzivilisationen gegeben hatte, deren Überreste vielen heutigen Rassen auf ihrem Weg zu den Sternen unterstützt hatten.

Dyson Sphären

Diese Struktur mag so ziemlich das größte künstliche materielle Objekt sein, das man zwischen den Sternen antreffen könnte. Keine solche Sphäre ist selbst der Galaktischen Gesellschaft bekannt.

Es handelt sich um eine Kugelwelt, die den gesamten Stern in sich einschließt und sämtliche Strahlung desselben zur Energiegewinnung absorbiert. Sie sind nicht anmessbar und werden vermutlich in der Nähe sehr alter Sterne ohne Planeten anzutreffen sein, deren Rohstoffe für den Bau der Sphäre erhalten mussten.

Neutronensterne

Ein superdichtes Überbleibsel eines Sterns mit einer Eigenmasse von etwa 1,4 bis ca. 6,0 Sonnenmassen. Ein Neutronenstern ist in etwa von der Größe her mit einem Asteroiden vergleichbar (wenige Kilometer Durchmesser) und besteht aus dicht gepackten nuklearen Partikeln (hauptsächlich Neutronen).

Neutronensterne entstehen, wenn ein sehr großer Stern (viele Sonnenmassen) in einer Supernova explodiert. Neutronensterne emittieren Gammastrahlung.

Protosterne

Diese Sterne sind im Grunde Masseakkretionen die schnell rotieren und sich durch die Aufnahme von interstellarer Materie (zumeist aus Gaswolken) und die damit zusammenhängenden Reibungs- und Gravitationskräfte stark erhitzen. Durch die Rotation wird Materie nach außen geschleudert die später in Umlaufbahnen als Protoplanet diesen Protostern umkreisen.

Der Protostern ist der Embryo eines gestorbenen Sternsystems. Aus dem Protostern bildet sich später, wenn genügend Masse akkretiert werden konnte eine Sonne, während die Protoplaneten (die ebenfalls noch Masse akkretieren) zu den späteren Planeten erkalten oder ebenfalls zu einer Sonne werden (so das ein Mehrfachsystem entsteht). Protosysteme sind ein toller Anblick aber in keiner Weise geeignet um permanente Kolonie zu errichten. Lediglich Forschungsschiffe und Stationen wird man dort treffen.

Singularitäten

Singularitäten sind einfach superschwere Schwarze Löcher. Im Gegensatz zu diesen haben Singularitäten eine noch höhere Dichte und einen stärkeren Einfluss auf ihre interstellare Umgebung. Singularitäten bilden meist die Zentren von Galaxien und ziehen durchaus Sternsysteme aus diesem superdicht mit Sternen angereicherten Raum in ihr Gravitationsfeld. Ihre Gravitationswirkung zusammen mit der Wirkung anderer Systeme die sie beeinflussen sind für die Rotation von Spiralgalaxien verantwortlich. Ihr Ereignishorizont ist viele Parsek groß und entsprechend ist eine Annäherung per Raumschiff nur bis zu einem gewissen Punkt möglich.

Schwarze Löcher

Ein extrem dichter Überrest eines sehr großen Sterns und damit ebenfalls ein stellares Objekt das entfernt mit einem Stern vergleichbar ist).

Schwarze Löcher haben mehr als 6.0 Sonnenmassen Eigenmasse und ihr hauptsächlichstes charakteristisches Merkmal ist ein Ereignishorizont. Dies ist ein kugelförmiger Bereich um das Schwarze Loch herum, in dem die Gravitation des Kerns so groß ist, das Licht (Photonen) diesen Bereich nicht verlassen kann.

Durch die hohe Gravitation werden umliegende Planeten und interstellare Materie sowie Gase in diesen Gravitationsbereich hineingezogen, wobei Strahlung und Hitze entsteht. Diese kann abgelenkt werden und resultiert in einem optischen Phänomen, das sich wie ein Strudel um das Massezentrum des Schwarzen Loches darstellt.

Normale Schwarze Löcher sind einfach superdichte Neutronensterne mit den obigen Charakteristika. Sie gewinnen natürlich an Masse während sie die Überreste des eigenen Systems in ihren Gravitationsbereich ziehen, doch es ist für sehr lange Zeit äußerst unwahrscheinlich, das sie Auswirkungen auf andere Systeme haben. Ihre Masse jedoch entsteht aus dem Ursystem, sie werden nicht einfach schwerer weil sie ein schwarzes Loch darstellen. Und da Gravitation abhängig ist von der Masse und der Dichte eines Körpers, ist ihr Einfluss auf die Umgebung nicht stärker als der des Ursystems.

Anders hingegen bei Schwarzen Löchern die in sehr massereichen Regionen der Galaxis (Kombinationen aus Staubnebeln, Gasnebeln, Clustern) entstehen. Sie werden nach und nach die Masse des gesamten Clusters in sich aufnehmen und damit natürlich auch einen Einfluss auf die Systeme dieses Clusters haben.

Wurmlöcher

Wurmlöcher sind lange Zeit von der Wissenschaft als unmöglich betrachtet worden. Sie entstehen vermutlich bei Supernovae und stellen im Wesentlichen eine Faltung des / eines Hyperraumes dar, zu dem zumindest Zeitweise eine Stabile Verbindung existiert. Wurmlöcher sind nur Energetisch auf relativ kurze Entfernung anzumessen, da sie Energie aus dem Hyperraum in den Normalraum abgeben und oft nur für Stunden stabil sind. Einige entstehen in Intervallen an der selben Stelle immer wieder.

In der Theorie der modernen Wissenschaft des angehenden 4. Jahrtausends ist sich die Wissenschaft weitgehend einig darüber, das sich die meisten Hyperraumtore derartige Phänomene zunutze machen und das jeweilige Wurmloch beidseitig Stabilisieren und deren Entstehung kontrollieren.

Relikte

Relikte sind technische Errungenschaften von hohem technologischen Niveau, die von einer als versunken oder verschollen bzw. ausgestorben geltenden Rasse in der Galaxis (im Universum) zurück gelassen wurden. Einige Relikte bergen große Macht und somit auch großen Gefahren wenn diese in den falschen Händen liegt, andere sind lediglich Zeugnisse des Daseins der jeweiligen Rasse.

Relikte kann alles sein von einem erbsengroßen Artefakt bis hin zu einer planetengroßen Reliktstätte. Es kann sich um Raumstationen, Sprungtore, Raumschiffe, Waffen, Energiequellen, Schutzschilde, Informationsspeicher und / oder Medikamente handeln. Den Formen und Ausprägungen von Relikten sind keine Grenzen gesetzt und auch deren Alter ist beliebig. Die meisten in der Randregion gefundenen Relikte stammen aus der Builder-Zeit, einer Periode zwischen etwa 2,5 Mio. Jahren v. Chr. Bis vor ca. 250.000 Jahren v. Chr.

Viele Institute der Universitäten von Kernwelten zahlen für intakte Relikte hohe Summen, wobei diese streng genommen nicht ohne vorherige Prüfung des Department of Alien Technology and Science veräußert werden dürfen. Da die meisten Relikte jedoch in militärischen Forschungsabteilungen oder Lagerdepots versacken, sind die meisten Institute daran interessiert ein solches Objekt zu erwerben.

Hyperraumtore

Diese Tore werden wissenschaftlich als Wuyter-Hagenbergh Objekte Bezeichnet, benannt nach ihrem Entdecker Jon Wuyter und dem ersten Wissenschaftler der sich ernsthaft mit ihnen auseinandersetzte Robert Hagenbergh.

Mittlerweile ist man sicher mindestens fünf verschiedene Bauarten (oder rassenspezifische Baumerkmale) zu unterscheiden und ihr Alter je nach Bauart zwischen 1,5 Million und etwa 500.000 Jahre einzugrenzen.

Erst später (2738 AD) wurde das erste planetare Hyperraumtor entdeckt welches deutlich andere Konstruktionsmerkmale aufweist und immer an bestimmten Endpunkten einer Art selbsterhaltenden Straßenstruktur positioniert ist. Planetare Tore sind bisher in der Datenbank der Galaktischen Gesellschaft nur am Rande erwähnt, den Menschen jedoch sind bereits 84 Tore mit dazwischenliegenden Verbindungen bekannt. Sie bilden ein relativ

engmaschiges Netz mit vielen Endpunkten innerhalb der USC. Die meisten damit verbundenen Welten jedoch weisen zwar die charakteristische Straße auf aber keine Zivilisation (mehr).

Das Alter wird auf mindestens 1,5 Million Jahre geschätzt.

Raumtore sind etwas einfacher zu konstruieren, da sie in der regel außerhalb des gravitationseinfluss eines sterns oder planeten konstruiert werden. Sie sind max. nur etwa halb so alt wie die entsprechenden bodentore.

Interessant ist das es sich selten um geschlossene ringstrukturen handelt sondern meist um offene objektgruppen die das eigentliche tor zwischen sich aufspannen. Vorteilhaft ist das sie auseinander floaten, wenn größere schiffe passieren wollen. Alter: weniger als 1 mio. Jahre.

Interessant ist das diese tore sich fast ausschließlich auf den Trabanten oder Nachbarplaneten einer nativ bewohnten welt befinden.

Zwischen den toren befindet sich eine selbsterhaltende strasse, die offenbar aus dem gerade vor ort befindlichen material auf atomarer ebene gebunden wurde. Auffällig ist, das diese sich farblich nicht von der textur des umgebenden terrains unterscheidet.

Bei genauen höhenmessungen jedoch fallen die beiden perfekt parallel verlaufenden trassen dadurch auf, das diese einen höhenschnitt bilden, mit gut 325m gesamtbreite und jeder fahrspur mit nicht ganz 100m breite.

Natürliche erosionsläufe sind dabei ohne umweltbeeinträchtigung überbrückt, wie es auch weite täler sind.

Weiterhin auffällig ist das selbst bei brücken in schwindelerregender höhe keinerlei geländer oder leitmauern einen absturz zu verhindern versuchen.

Entlang der strasse gibt es keinerlei abfahrten. Ausnahmslos jede Abfahrt auf den welten, die das straßensystem nutzen sind lokal erschaffen worden. Einzig gabelungen und kreuzungen sind teil dieses starway und oft nur als gabelungen erkennbar, da sich die abzweigungen in der nähe der tore befinden (weniger als 100km).

Versunkene Städte

Ähnlich den alten Völkern auf der Erde (Inkas, Azteken, Babylonier, etc.) finden sich auf verschiedenen Planeten derartige Städte die durch die lokale Flora und Witterungseinflüsse längst wieder überwuchert wurden.

Meist sind die dortigen Funde vergleichbar mit den Städten auf der Erde. Seltenst finden sich Hochkulturen mit moderner urbaner Infrastruktur, Hochstraßen, Bahntrassen oder Raumhafenanlagen.

Sollten letztere entdeckt werden so bestimmt die USC-Verfassung, das deren Lage und Nutzungsrechte automatisch an die Regierung der USC übergehen. Sollte sich der Fund danach als Wertlos erweisen, fällt die Stätte an den Finder zurück, mit Auflagen zur Denkmalpflege.

Zerstörte Welten

Auf vielen Welten haben längst versunkenen interstellare Zivilisationen die Spuren gewaltiger Kriege hinterlassen. Die Oberflächen sind mit Wracks übersät und vollständig verwüstet und entvölkert. Städteruinen, Bombenkrater und die Auswirkungen der Unwetter die die Kriege nach sich zogen einschließlich Eiszeiten und Fallout zeichnen diese Welten. Viele in den dichter besiedelten Regionen der galaktischen Gesellschaft dienen als Mahnmal und der Zugang ist beschränkt.

Geisterwelten

Dies sind vollständig erhaltene Planeten samt Städten und Infrastruktur, nur das diese vollständig entvölkert sind. Es sind weder Kampfspuren noch Spuren des Aufbruchs zu erkennen. Als seien die Bewohner einfach verschwunden. Einiger dieser Städte sind sogar noch aktiv, so dass Roboter diese pflegen und erhalten.

Die Hintergründe für das Verschwinden der Bevölkerung sind selten zu klären. Es kann sich um Verunreinigungen oder Krankheiten in der Atmosphäre gehandelt haben, um eine bestimmte Art von Strahlung oder Waffe, die alles biologische Leben vernichtet hatte, was besonders bei den aktiven Städten schlecht nachvollziehbar ist, das die Reinigungssysteme evtl. Überreste der Zivilisation bereits dem Energiekreislauf zugeführt haben könnten.

Oft wurden diese Welten in den nachfolgenden Jahrhunderten von Piraten und Schatzsuchern geplündert.

Treibende Raumschiffwracks

Immer mal wieder trifft man auf ein mehr oder weniger beschädigtes Raumschiffwrack, das einsam zwischen den Sternen dahintreibt. Diese Schiffe gehören selbst nach dem Recht der Galaktischen Gesellschaft dem Finder. Manchmal sind andere vorher dort gewesen und haben das Schiff einfach nur geplündert, manche sind jedoch auch schon mit Eigentumsmarken versehen.

Um so manches Wrack wurden schon Kriege geführt. Besser man weiß in Wessen Hoheitsgebiet man sich befindet, wenn man ein solches Wrack beanspruchen will.

Raumschiffriedhöfe sind eine Sonderform, die sich meist in der Nähe einst stark umkämpfte Systeme befinden. Viele werden später noch als Schrottplatz verwendet, wo Schiffe nach und nach von entsprechenden Lizenznehmern abgewrackt werden. Raumschiffriedhöfe gehören den jeweiligen Regierungen der Systeme in denen sie sich befinden. Diese vergeben dann die Abwrack-Konzessionen.

Gasnebel und Staubnebel

Nebel sind zumeist Überreste einer Supernova. Sie enthalten viele der schwereren Elemente die die neu entstehenden Sterne benötigen um später Leben zu entwickeln.

Gasnebel sind lediglich aus großer Entfernung als farbige leuchtende oder dunkle Wolken zu erkennen. Innerhalb eines solchen Nebels ist die Partikelkonzentration seltenst so hoch, dass man einen grandiosen Ausblick hat.

Einer der prominentesten Gasnebel und Staubnebel ist die Region um den Orionnebel. Hier sorgen vor und hintereinander liegende Gas und Staubnebel für ein grandioses Schauspiel, das sich dem Beobachter allerdings erst ab einer Entfernung von etlichen Kiloparsek erschließt.

Und wenn die Konzentration sehr hoch ist, steigt die Gefahr dass Energiestürme auftreten, die ihre ganze eigenen Probleme mit sich bringen.

In Clustern sind heiße Gasnebel häufig ein Indiz für die Entstehung neuer Sterne.

Systeme und Planeten

Dieser Absatz beleuchtet zunächst die Definitionen der aus menschlicher Sicht unterschiedenen Planetentypen und beschreibt diese eingängig.

Daran schließen sich die Planetenklassifizierungen der USC an, die einen Rückschluß auf die Bedeutung einer Welt in der USC zulassen.

Im Anschluß Daran finden sich einige Ausgewählte Planeten des Galaktischen Bundes um dem Spieler einen Überblick zu verschaffen.

Die zur USC zählenden Welten folgen dichtauf.

Biozone eines Systems

Die Biozone eines Systems wird nach folgenden Kriterien ermittelt.

Standardsystem

$$d_{AU} = \sqrt{\frac{L_{star}}{L_{sun}}}$$

Mehrfachsystem

Formel folgt

Biozone

Die Biozone ist der Bereich um einen Stern, in dem auf einem Planeten Wasser in flüssigem Zustand existieren kann.

Dieser Bereich ist relativ schmal und kann zudem durch atmosphärische Bedingungen auf einem Planeten nach innen oder außen variieren. Planeten am inneren Limit tendieren zu hohen Oberflächentemperaturen, während solche am äußeren Limit zu sehr kühlen Temperaturen neigen.

Eine dichte Atmosphäre führt jedoch zu höherer und eine dünnere zu einer niedrigeren Temperatur.

Planetentypen

Die folgenden Beschreibungen verschiedener Planetentypen geben einen Überblick über die Topologie der typischen Planeten in RiftRoamers. Wo es sinnvoll ist wird auch ein Wort über den potenziellen Nutzen eines jeweiligen Planeten verloren.

Asteroidengürtel

Die sind gigantische Asteroidenfelder die auf einer Planetenbahn die Sonne eines Systems umkreisen. Die einzelnen Asteroiden können durchaus die Größe unseres Mondes übertreffen und sind in der Regel rohstoffreich.

Es gibt stark Metallhaltige Asteroiden, Gesteinsbrocken und Eisbrocken, sowie Mischformen davon. Asteroiden sind oft die Überreste von Planeten oder nicht akretierte Masseansammlungen die individuell erkaltet sind. Neben diesen klassischen Asteroidengürteln die häufig die Quelle für die Rohstoffe neuer Terraformingprojekte sind, gibt es noch zwei weitere Formen von Asteroidenfeldern.

Die Oortschen Wolken sind solche Felder die fast Kugelförmig am äußersten Rand eines Sonnensystems, wo die Gravitation der Sonne des Systems nur noch sehr schwach wirkt, ihren Platz haben wo sie in kaum messbaren Geschwindigkeiten das Gestirn umkreisen. Sie sind Quelle einiger Meteoriten und Kometen die in das System eindringen, zumeist weil sie mit anderen Objekten des Feldes kollidiert sind und Bruchstücke in das System hinein beschleunigt werden, wo sie dann elliptische Flugbahnen um die Sonne einnehmen.

Der zweite Typ sind die Planetoidenringe die häufig Planeten in den äußeren Bereichen eines Sonnensystems umkreisen und die auf ähnliche Weise entstanden sein dürften wie die großen Gürtel. Die Überreste einen Mondes oder nicht vollständig akretierte Materie die individuell erkaltet ist. Auch sie sind rohstoffreich und sehen zudem sehr gut aus.

Erdähnlich (unvollendet)

Diese Planeten sind solche die der Erde in ihrer Frühzeit entsprechen, diese sind dabei oder kurz davor Leben zu entwickeln. Ihre Oberfläche weist oft eine dichte Atmosphäre ähnlich einem Treibhausplaneten auf jedoch mit deutlich geringerem Druck, und Temperaturen im Bereich zwischen minus 50 Grad Celsius und Plus 80 Grad Celsius.

Aktive Vulkane, Erdbeben und andere weitreichende tektonische Aktivitäten mit globalem Ausmaß, eine durch Rauch und Gase angereicherte Atmosphäre und Reichlich Wasserdampf und Oberflächenwasser machen diese Planeten aus, die sich oft unter einer geschlossenen Wolkendecke verbergen. Ständige Gewitter ziehen über die Oberfläche, Stürme und Regen bringen das Ökosystem ständig durcheinander. Chaotische Bedingungen die Leben begünstigen.

Terraformierte Welten machen diese Phase in einer Art Schnelldurchlauf ebenfalls durch. Etwa 10% aller in einer Biozone um einen Stern der Klassen F bis M befindlichen Planeten besitzen ein solches unvollendetes Ökosystem. Leider eignen sie sich nicht gut für Terraformingprojekte, da die Ökosphäre extrem instabil ist.

Erdähnlich (vollendet)

Diese Welten entsprechen der Erde. Ein stabiles Ökosystem, für Menschen geeignete Bedingungen und kalkulierbare Ausnahmestände (Wetter Tektonik, etc.) charakterisieren diese Welten. Das Ziel eines Terraformingprozesses ist eine solche Welt.

Wasserreichtum und eine reiche Flora und Fauna charakterisieren diese Welten. Nur etwa 5% der Planeten innerhalb einer Biozone entsprechen diesem Typ. Und nur etwa 10% aller Welten haben Planeten in einer Biozone (so das vielleicht jedes 20. System mit der richtigen Sonne (Spektralklassen F bis M) einen solchen Planeten besitzt). Etwa 25% der gefundenen Reliktstätten befinden sich auf vollendet Erdähnlichen Welten.

Wasserplanet

Der Wasserplanet ist eine Sonderform des Erdähnlichen Planeten. Er ist zu mehr als 90% mit Wasser bedeckt und besitzt häufig eine ideale Position in der Biozone mit einem sehr stabilen Ökosystem und eine nur geringfügig exzentrischen Umlaufbahn. Wasserwelten haben selten extreme Tiefseeregionen sondern liegen im Bereich bis zu Maximal 3000 Metern. Ausnahmen bestätigen die Regel. Es gibt oft große Flachwasserbereiche die sich gut für Kolonieranlagen wie z.B. Colony Rigs eignen. Landmassen werden auf solchen Planeten nur in seltenen Fällen bebaut, da diese zu wertvoll sind.

Wüstenplanet

Auch der Wüstenplanet ist im wesentlichen eine Sonderform des Erdähnlichen Planeten. Er besitzt weniger als 5% Oberflächenwasser und hat ebenfalls ein sehr stabiles Ökosystem, das jedoch nur wenig durch Flora und Fauna gestützt wird. Kolonien sind zumeist unterirdisch oder in puebloartigen Bauwerken angelegt, wo dicke Wände vor der hitze schützen. Solche Welten sind oft mineralienreich.

Erstaunlicherweise befinden sich etwa 40% der bislang entdeckten Reliktstätten auf Wüstenplaneten.

Erdähnlich (kollabiert)

Diese Welt besitzt ein Ökosystem das im Begriff ist zusammenzubrechen oder das bereits zusammengebrochen ist. Ein lange kollabiertes Ökosystem

wie z.B. seinerzeit auf dem Mars eignet sich für eine Terraformingmaßnahme. Ein zusammenbrechendes Ökosystem kann wie damals auf der Erde unter Umständen gerettet oder repariert werden.

Jeder zweite Planet in einer Biozone um eine Stern der Klasse F bis M ist ein solches (vor langer Zeit) kollabiertes Ökosystem.

Etwa 30% der gefundenen Reliktstätten befinden sich auf kollabierten Erdähnlichen Welten. Viele dieser Welten zeigen Spuren von Terraformingmaßnahmen und ihre aktive vollendet Erdähnliche Zeit (die Zeit nach dem Abschluss des Terraformingprozesses) betrug nur wenige zehntausend Jahre. Die natürlich erdähnlichen Planeten konnten solche Perioden oft hundertfach länger aufrecht erhalten, was dafür spricht das Terraforming nur ein kurzlebiges Ergebnis erzielt.

Gasriesen

Dies Planeten reichen in ihrer Größe von etwas mehr als der zweifachen Erdgröße bis hin zu überschweren Vertretern die gerade so nicht die kritische Masse erreichen um im Inneren ihrer Atmosphäre aufgrund hoher Dichte und hohem Druck eine Kernfusion zu entwickeln und damit zur Sonne zu werden. Diese überschweren Gasriesen, die die kritische Masse gerade erreichen nennt man auch braune Zwerge, sie müssen nicht ausschließlich als Planet in einem Sonnensystem vorkommen, sondern können ein wandernder Planet mit Monden sein die durchaus Erdgröße erreichen können und damit ein eigenes System bilden. Diese Systeme haben es nicht geschafft im Verlauf ihrer Akretion ein Sonnensystem zu werden, da nicht genügend Masse akretiert (eingefangen und der Gesamtmasse des Protosterns hinzugefügt) werden konnte um den jungen Protostern zu einer Sonne aufgehen zu lassen. Die Kernfusion im inneren des Protosterns konnte nicht starten.

Gesteinsplanet

Dies sind Welten die nie ein Ökosystem hatten oder haben werden. Sie liegen in der Regel nicht in der Biozone haben aber häufig reiche Rohstoffvorkommen in Bezug auf Mineralien und Kristalle.

Die klassische Bergwerkskolonie befindet sich auf einem solchen Gesteinsplanet. Oft werden die beim Rohstoffabbau anfallenden Abgase einfach ausgeblasen und der ungenutzte Abraum haldenweise abgeschüttet, was unter Umständen dazu führen kann, das solche Welten Jahrhunderte später Atmosphärespuren besitzen.

Im Sonnensystem entspricht der Merkur am ehesten einem solchen Gesteinsplanet. Der Mond ist ebenfalls ein Vertreter mit vergleichbaren Merkmalen.

Treibhausplanet

Ein Treibhausplanet ist gekennzeichnet durch eine unheimlich dichte Atmosphäre die in mehr als 80% aller Fälle zudem eine exotische Atmosphäre mit korrodierenden oder zersetzenden Eigenschaften ist, gepaart mit sehr hohen Drücken und Temperaturen.

Eine Solche Welt hat kein flüssiges Wasser jedoch könnten einige Metalle mit einem Siedepunkt unterhalb der Atmosphärentemperatur durchaus in flüssiger Form vorliegen und Tümpel bilden. Blei und Quecksilber seien hier nur als Beispiel genannt.

Diese Planeten bieten unheimlich hohe Anteile an Gasen die in der Chemieindustrie interessant sein könnten, so das ein Filter dieser Gase und ein Abtransport in großen Tankern nicht unüblich sein dürfte. Treibhausplaneten benötigen eine gewisse Nähe zum Muttergestirn, so das

sie zumeist innerhalb der Biosphäre liegen wie z.B. die Venus.

Planetenklassifikation

In der USC werden besiedelte Planeten in eine der folgenden vier Kategorien eingeordnet. Die Klassifizierung ermöglicht es dem USC-Bürgern im Vorfeld einer Reise grob einschätzen zu können was ihn auf der entsprechenden Welt erwartet. Er ist somit in der Lage zu bewerten auf welchen minimalen technischen Entwicklungsstand, welche Ausstattung und Verfügbarkeit der vorhandenen öffentlichen Installationen, den Umfang und die Art der Warenverfügbarkeit, den Bevölkerungsgrad, etc. er sich dort einrichten kann oder muss.

Außenposten

Die sind kleine und junge Kolonien mit oft weniger als 100.000 Einwohnern. Bei Außenposten und jungen Kolonien werden die noch als Besatzung bezeichnet.

Außenposten benötigen fast alles außer Luxusgüter, haben aber nicht viel was sie exportieren können. Etwa 0,25 Tonnen pro Kopf und Jahr werden hier importiert, aber nur etwa ein Drittel davon wieder exportiert.

Außenposten befinden sich am Anfang ihrer Entwicklung als Kolonie und der Terraformingprozess ist oft noch in vollem Gang. Als Konsequenz sind die meisten Siedlungen überkuppelt oder zumindest luftdicht von der Atmosphäre abgetrennt. Sie haben einen typischen Stationscharakter, komplett mit düsteren Gängen, unverkleideten Wänden mit Rohrleitungen und Versorgungskabeln, Gitterrosten am Boden unter denen sich Wartungsgänge und weitere Versorgungsleitungen befinden. Der typische Geruch von Schmiermitteln und Kunstharzen, Kühlflüssigkeit und geschmolzenem Kunststoff liegt über all in der Luft. Es hallt und knackt, die Streben geben stöhnende Dehnungslaute von sich und das ganze jeweils morgens und abends, wenn die Außentemperaturen rapide sinken oder steigen.

Fahrzeughangars sind oft direkt aus den Korridoren der Stationen zugänglich, einige Raumschiffe (kleine Fähren und Aufklärer) können diese mit nutzen. Lediglich die medizinischen Stationen haben so etwas wie ein vertrauenswürdiges Aussehen. Dort sind die Wände mit hellen oft weißem Kunststoff verkleidet. Zwischen den einzelnen Räumen sind oft Fenster angebracht um aus jedem Raum der Krankenstation den Überblick über das jeweils verfügbare medizinische Personal zu haben, oder aber Quarantänepatienten ohne elektronische Hilfsmittel überwachen zu können. Die Krankenstationen sind oft als Rückzugsbereiche ausgelegt, so das man hier mit druckdichten (und Schalldichten) Türen rechnen kann. Ein AutoDoc¹ ist allerdings nur sehr selten anzutreffen.

Ein Außenposten hat (wenn überhaupt) nur eine Betonlandefläche und ein automatisches Landefeu. Eine Verkehrskontrolle oder einen Leitstrahl gibt es in der Regel nicht. Die elektronischen Landefeu sind so ausgelegt, das ein Schiff auf automatischer Steuerung bei guten Bedingungen (kein Sturm, keine Schäden, etc.) in der Regel eine vollautomatische Landung durchführen kann.

Reparieren kann man sein Schiff auf einer Außenwelt natürlich auch, aber komplexe Arbeiten sind einfach nicht möglich. Es gibt keine Anlagen zur Wartung und Reparatur von RIFT-Antrieben oder Hyperraum-Antrieben und

¹ Autodocs sind medizinische Geräte bei denen ein computergesteuertes Sortiment an Roboterinstrumenten die Medizinische Versorgung und Heilung eines Patienten vornehmen kann. Sie sind sehr teuer, wartungsintensiv aber retten auch ohne anwesende Ärzte das Leben der Patienten. Einfach unbekleidet in auf die Liege mit dem Patienten, die Transparente Haube schließen und auf „Start“ drücken. Der Rest geht automatisch.

auch bei Gravitationstechnik sieht es schlecht aus wenn das Schiff keinen eigenen Workshop an Bord hat. Ersatzteile brauchen übrigens nicht selten Monate bis diese auf einer Provinzwelt eintreffen und diese sind extrem teuer.

Kernwelten

Kernwelten sind die Juwelen einer interstellaren Nation. Vollendet terraformierte oder von vornherein vollendet Erdähnliche Planeten mit hohem Wasseranteil und reicher Flora und Fauna machen solche Planeten aus.

Die Städte auf diesen Welten sind nicht nur groß und dicht bevölkert sondern weisen zudem einen hohen Anteil architektonischer Baukunst und eine lange Geschichte auf. Parks und Wiesen wechseln sich mit Wäldern und Seen ab. Die Städte sind durchzogen von Parks und Gartenanlagen. Die Wohngebiete sind auf die Bedürfnisse der Bewohner zugeschnitten (wenn man die Slums an den Stadträndern einmal außen vor lässt). Kernwelten haben mindestens 1 Mrd. Einwohner.

Der Technologische Entwicklungsstand von Kernwelten stellt das Beste dessen dar was der Mensch bisher geschaffen hat. Höchste Technologie, Massenproduktion und allem voran ein hohes Maß an Design und Ästhetik prägt hier die Produktionslandschaft. Produkte die lediglich ihren Zweck erfüllen können auf einer Kernwelt keinen Blumentopf gewinnen.

In jeder Sparte der Technologie kann man hier das höchste Maß an Qualität und Design erwerben. Die zieht sich von Schreibgriffeln und Datenfolien über Kleidung und Fahrzeuge bis hin zu Gebäuden und Raumschiffen.

Kernwelten sind zudem Tourismusmagneten und das nicht nur für Menschen sondern auch für die alliierten Rassen in der Umgebung des Spiralarmes. Auf je 200 menschliche Touristen kommt ein Alien und das bedeutet, dass an deinem normalen Tag etwa 50 bis 250 Aliens auf einen Raumhafen zu sehen sind. In den Städten verliert sich das ein wenig, aber da diese dazu tendieren historisch interessante Punkte der Systeme zu Besuchen, wie andere Touristen auch, kann man davon ausgehen diese überall zu treffen wo auch Touristen anzutreffen sind.

Raumhäfen auf Kernwelten haben eine sehr hohe Klassifizierung und auf jeder Kernwelt existiert mindestens ein Raumhafen der höchsten Klasse, wo nicht nur die größten Schiffe andocken bzw. landen können sondern auch die größten Schiffe gebaut werden können. Werften und Industrieanlagen haben die größten Kapazitäten, unzählige Schiffe können gleichzeitig gebaut werden und ein stetiger Strom an Versorgungsgütern erreicht Tag für Tag in riesigen Frachtern und Tankern eine Kernwelt.

Die Raumflotte hat natürlich die größten und modernsten Flotten in Systemen mit Kernwelten stationiert. Gigantische Armeen und militärische Sicherheitseinrichtungen schützen die Kernwelten vor Gefahren.

Die Orbits von Kernwelten und der USC neigen dazu mit unzähligen Raumstationen ausgestattet zu sein. Nicht nur einer sondern oft mehr als zehn Skylifte mit den höchsten Kapazitäten können lasten in riesigen Kapseln an ihren Kabeln von der Oberfläche in den Orbit und zurück transportieren. Im inneren der Kabel sorgen Gravitationspumpen dafür das benötigte Flüssigkeiten, Wasser und Treibstoffe in den Orbit gepumpt werden, so das ein stetiger niemals abbreißender Warenstrom aus dem und in den Orbit besteht.

Einige der größten Systeme haben mittlerweile ganze Ringstrukturen aus Orbitalstationen entwickelt. Zwei davon sind Tau Ceti Prime und der Mars.

Kernwelten importieren pro Jahr etwa 1,5 Tonnen an Waren je Einwohner. Etwa die gleiche Menge wird auch wieder exportiert. Ein entsprechendes

Kapazitätswolumen an Frachtschiffen trifft pro Jahr auf dem Planeten ein.

Die Natur von Kernwelten ist entweder durch weitreichende Landschaftsgestaltung verändert worden (Parks und Gärten) oder steht weitläufig unter Naturschutz. Siedlungen außerhalb von Städten sind extrem selten und unverhältnismäßig hoch besteuert. Die Naturschutzbehörde überwacht mit ihrem Ranger Corps die Erhaltung der Natur.

Regierungswelten

Regierungswelten sind eine Sonderform der Kernwelten in der USC, denen zudem eine wichtige politische Funktion zukommt. Neben reichlichem Warenverkehr, Tourismus und einer hohen Bevölkerungsdichte haben sie zudem ein hohes Maß an diplomatischem und militärischem Verkehr. Regierungswelten importieren etwa 2 Tonnen Waren je Einwohner pro Jahr.

Die Präsenz von Militär und staatlichen Repräsentanten ist allgegenwärtig. Oft sind ganze Städte zu rein politischen Zwecken errichtet worden.

Regierungsplaneten sind militärisch noch einmal extra abgesichert, wenn man diese Welten mit anderen Kernwelten vergleicht.

Provinzwelten

Dies sind die hochentwickeltesten oft schon lange besiedelten Systeme mit weniger als 1 Mrd. Einwohner. Sie haben allerdings ein hohes technologisches Niveau und besitzen einige sehr große Städte, die denen auf den Kernwelten in nichts außer der Größe nachstehen.

Die Raumhäfen erreichen nicht ganz die Größe derer auf den Kernwelten und oft fehlen die Werftkapazitäten für wirklich große Schiffe. Diese jedoch wären zumeist nicht einmal sinnvoll, da das Handelsvolumen solcher Welten geringer ist als das von Kernwelten. Da jedoch Provinzwelten in der Regel aufstrebende wachsende Systeme sind beträgt das Handelsvolumen pro Kopf immer noch 1 Tonne bei den Importen und ebensoviel bei den Exporten.

Auch Provinzwelten haben oft Skylifte, sind gern besuchte Resortwelten und haben oftmals ein deutlich höheres Maß an Naturverbundenheit zu bieten als Kernwelten. Zudem kann man hier abseits großer Städte sehr günstig siedeln und Eigentum/Land erwerben und man darf in freier Natur ein Lager aufschlagen und Feuer machen, ohne dass gleich ein Park-Ranger angefliegen kommt und einen einbuchtet.

Provinzwelten bieten fast alles was das Herz begehrt nur eben nicht den allerneuesten Stand der technologischen Entwicklung.

Randwelten

Diese Planeten sind unterentwickelt, haben weniger als 10 Millionen Einwohner und die Städte haben Kleinstadtcharakter. Parks findet man hier nicht und die Hauptstraßen sind häufig sogar betoniert. Aber man sollte nicht darauf wetten. Die meisten Städte befinden sich in Wassernähe, also an größeren Seen, Flüssen oder Meeren. Die dazu gehörenden Hafenanlagen sind in der Regel großflächig ausgelegt und bieten nicht nur Landefelder für Raumschiffe und Landebahnen für Flugzeuge auf dem Gelände sondern auch gleich einen effizienten Anschluss an die lokale Infrastruktur.

Hier werden möglichst viele Fliegen mit einer Klappe erschlagen. Das Passagierterminal bedient nicht nur Raumreisende (die sowieso nicht den größten Anteil haben), sondern auch Fluggäste, Schiffspassagiere, Bahn- und Busreisende.

Die Werften reparieren oft in den Trockendocks der Seeschiffe auf

reparaturbedürftige Raumschiffe und alles wirkt ein bisschen pragmatisiert und hinterwäldlerisch. Ersatzteile brauchen unter Umständen Wochen bis diese eintreffen und viele Reparaturen können nicht durchgeführt werden (meist RIFT-Technik oder Gravitationstechnik).

Es gibt die obligatorische Raumhafenkneipe und auch ein Richtiges Terminal mit Passagierbrücken für den trockenen Zutritt zu Raumschiffen oder Flugzeugen, aber Standardmäßig belegen Flugzeuge diese Brücken und die Raumer stehen dann auf dem offenen Landefeld abseits des Terminals, wo die Passagier je nach Reederei zu Fuß oder mit Bussen hintransportiert werden. Diese Landefelder nennt man auch Off-Field. Sie sind billig und passen für jedes Raumschiff. Es gibt diese auch auf großen Kernweltenraumhäfen, nur das dort kein Tankwagen zum Betanken des Raumschiffes angefahren kommt, sondern die Versorgungsleitungen und sogar eine Untergrundbahn dafür sorgen, das Treibstoff, Fracht und Passagiere zu ihrem Raumer gelangen.

Das alles bedeutet nicht, das man auf einer Randwelt keinen Spaß haben kann. Gerade Kneipen und Rotlichtetablissemments haben hier Hochkonjunktur (was sonst soll man auch machen auf so einem Planeten). Und die Jagt auf Wildtiere ist etwas das man selbst auf Provinzwelten nicht ohne Genehmigung durchführen kann. Irgendwoher muss der Schiffskoch ja das Material für seine Spezialitäten bekommen. Und wer will schon tagein tagaus synthetisches Essen aufgetischt bekommen?

Sogar das tragen von Waffen wird hier nicht einmal einen erstaunten Blick hervorrufen, sofern diese Waffen sichtbar getragen werden und der Auftritt nicht allzu aggressiv ausfällt.

Leider ist die Jobsituation für so genannte OffWorld-Jobs nicht besonders gut. Wer hier strandet und keine Heuer für den Weg zurück in die Zivilisation hat, sollte sich auf einen längeren Aufenthalt einstellen. Randwelten importieren pro Kopf etwa 0,5 Tonnen im Jahr. Exportiert wird dagegen etwas mehr (0,6 Tonnen pro Kopf und Jahr).

Schauplätze des Spiralarms

Der Raumhafen von Ghaj'Tolan

Ghaj'Tolan ist ein kleiner Wüstenplanet, der als dritter Planet um den K2-Stern Ghajor kreist. Er hat eine Umlaufzeit von 322,3 lokalen Tagen zu jeweils 18,3 Stunden Länge.

Ghajor liegt im Shak'Maral Space bei den Koordinaten - 162/176/34 relativ zu Sol. Der 8622 Kilometer durchmessende heiße Planet ist zu 79,4% mit Raumhafenanlagen und unterstützende Wirtschaftsbetriebe, sowie entsprechender Infrastruktur bedeckt. Die übrigen 20,6% sind Kakteenwälder und antike Städte in den Gebirgen die einen Großteil der nicht bebauten Flächen einnehmen.

Ghaj'Tolan ist Umschlagplatz für Händler aus allen Teilen der Galaxis, das System liegt nahe am Cetadeani Raum und an den großen Hyperraumverbindungen zwischen Freeport und der Randzone sowie den Intra-Spiral Routen entlang der Spiralarme.

Das Beste ist jedoch, das ein Landeplatz auf dem Raumhafen nur umgerechnet 15,- Credit je angefangene 1000 Kiloliter Schiffsvolumen pro Tag kostet, also fast ein Zehntel der in der U.S.C. gängigen Gebühren.

Zur Blütezeit der Shak'Maral, deren Sternenreiche sich einst über große Teile des Orionarms und des angrenzenden Perseusarms ausgebreitet hatte waren Ghaj'Tolan der bekannteste Raumhafen der bekannten Galaxis. Er reichte viele Ebenen tief in die Planetenoberfläche hinein und breitete sich großflächig abseits der Kilometer durchmessenden vertikalen Landeschächte über die Oberfläche des gesamten Planeten aus.

Heute werden noch geschätzte 44 Prozent der Anlagen, verteilt über den ganzen Planeten, benutzt und gewartet. Dies sind zumindest die offiziellen Zahlen. Überall werden jedoch geheime Raumhafenanlagen einzelner Gruppierungen unter der Oberfläche vermutet. Die weitläufigen Hangars und Versorgungszugänge, die demontierbaren Maschinen und Kontrolleinrichtungen dieser aufgegebenen Bereiche sind jedoch schon seit längerer Zeit von so genannten Lootern geräumt worden.

Die Diamantminen von Dargoroc

Das Dargo-System liegt etwa 130 Lichtjahre von Sol entfernt im Dracon Imperium. Dargoroc ist der fünfte Planet um den M3-Stern und umkreist diesen im Verlauf von 2466,3 U.S.C.-Standardtagen .

Die Welt hat keine Eigenrotation, die eine Seite des Planeten weist permanent Richtung Sonne. Die andere ist permanent in die Gegenrichtung gerichtet. Durch die große Entfernung zum Stern beträgt die Temperatur auf der Tagseite zwar immer zwischen 10 und 70 Grad Celsius auf der Oberfläche, aber die Atmosphärespuren erlauben keine offenen Siedlungen.

Die wenigen Städte liegen in überkuppelten Kratern, die Minen sind oberirdisch angelegten und werden im Tagebau von mobilen AMCERM-Anlagen ausgebeutet. Fast alle Finanzierungen des Dracon Imperiums stützen sich auf die Ressourcen dieses Planeten.

Mysteriös jedoch sind in die viele tausend Kilometer unter der Oberfläche des Planeten entlang laufenden antiken Minenschächte, die schon seit Jahrtausenden verlassen sind, obwohl die Diamantführenden Schichten leicht zugänglich und längst nicht ausgebeutet sind.

Der Zugang zu diesem Planeten ist stark reglementiert und auf einen

einzelnen Raumhafen abseits der größeren Anlagen beschränkt. In die lokale Infrastruktur wird durch hoch aufgeständerte Magnetschwebbahnen realisiert. Es gibt keinen Tourismus.

Die Stürme von M'ah Salan

(die Skyfisher von M'ah Salan)

Der B2-Stern Salantar befindet sich zirka 150 Lichtjahre von Sol entfernt im Reich der Vess'Cal inmitten einer so genannten heißen Gaswolke (Koordinaten: 142/35/- 17).

M'ah Salan ist ein normalerweise unbewohnter Planet, dessen einziges interessante Feature die zweimal jährlich auftretenden Sporenstürme sind. Jeweils im Frühjahr und im Herbst platzen dabei die Köpfe der Nasham-Kakteen auf und verteilen ihre Sporen in der Luft.

Ob wohl diese eine starke Sucht fördernde Substanzen darstellen, ist ihre lebensverlängernde Wirkung Grund genug für die Skyfisher das Risiko einzugehen wenn sie hierauf ihre Fangzüge gehen.

Die Skyfisher sind im Prinzip Grav-Aero Piloten, die in offenen Gravfahrzeugen mit Netzauslegern und durch Raumanzüge geschützt durch die Sporen tragenden Luftschichten fliegen und kiloweise Nasham Sporen absahnen. Natürlich braucht jeder der Skyfisher eine Lizenz und muss dafür 50% der Sporen an die Regierung abführen. Bei einem Kilopreis von umgerechnet 1,2 Millionen Credit ist man schnell versucht den Anteil der Regierung ebenfalls für sich zu behalten. Umso weniger erstaunt es, dass sich diesen Nasham Piraten im Falle des erwischtwerdens auch gleich eine ganze Sektorflotte annimmt.

Es gegengeschätzte 800 Tonnen dieser Sporen pro Jahr durch Nasham Piraten verloren, das sind 16 Prozent der gesamten Ernte.

Ein guter Skyfisher schafft in einem Jahr eine Ernte von etwa 200 Kilo der begehrten Sporen. Von den für ihn übrig bleibenden 100 Millionen Credit gegen 20 Millionen für die Jahreslizenz drauf, weitere 20 Millionen für den Schutz und die Lagerung der Sporen über das gesamte Jahr und ein weiterer geringer Anteil für die Ausrüstung. Alles in allem ist ein Skyfisher am Ende eines Jahres entweder ein gemachter Mann oder ein toter Mann.

Die Pyramiden von Ghor

(Koordinaten: 100/76/- 34)

Ghor ist eine fast vollständig bewaldete Welt, den deren dichten Wäldern sich zahlreiche intakte aber völlig überwucherte Pyramidenstädte befinden. Das System liegt etwa 122 Lichtjahre von Sol entfernt.

Viele dieser gewaltigen Steinbauten liegen einen ehemaligen Prachtstraßen mit kunstvoller Mosaikpflasterung, gesäumt von steinernen Säulen mit Fackelschalen auf ihrer Spitze, die einst die Beleuchtung der Straße darstellten. Jede dieser Städte hatte mindestens eine besonders große Pyramide mit regelrechten Hangars, die selbst den Einflug größerer Raumschiffe ermöglichten.

Einige Städte sind mit aufgeständerten Bahntrassen verbunden, die denen von Gravzügen nicht unähnlich sind. Und trotz der gigantischen völlig intakten Bauwerke befindet sich darin kein Werkzeug, keine Haushaltsgegenstände, weder Ausrüstungsteile noch Fahrzeuge oder auch nur Spuren irgendeiner Zivilisation, die eine diese gigantischen Tempelanlagen mit ihren Säulen gesäumten Hallen, großen Portalen und

weitläufigen Gängen geschaffen hatte.

Es war als hätte irgendjemand diese Stadt einfach verlassen und dabei Zeit gehabt, alles aber auch wirklich alles mitzunehmen. Die Frage nach dem Grund dafür treibt viele Wissenschaftler hierher, nachdem das Militär vor langer Zeit das Interesse an diesen Reliktstätten verloren hatte, nachdem sicher war das es keine verborgenen Kammern, keine unentdeckten unterirdischen Anlagen, oder irgend etwas technologisch wertvolles zu finden war. Heute stehen die Pyramidenstädte auch Touristen offen.

Ghor ist ein K7-Stern im Vola'Quel Raum.

Die Pyramide von Ra'Endar

(Koordinaten: -191/-108/54)

Eine Pyramide in der gleichen Bauweise wie auf Ghor entsteht gerade auf Ra'Endar etwa 300 Lichtjahre von Sol entfernt. Das Ra'Or System liegt bei 122 Lichtjahre von Sol entfernt im Sarh'Gen Raum. Ra'Endar umkreist den M0-Stern auf der 2. Bahn und ist zu 70% mit Wasser bedeckt. Der Rest dieser äußerst spärlich besiedelten Welt ist vollständig bewaldet. Die Sarh'Gen haben auf jedem der vier Kontinente eine Enklave mit mehr als eine Million Einwohner errichtet, der Rest des Planeten ist geschützt.

Auf dem größten Kontingent ist eine Pyramide seit Jahrhunderten im Bau, doch Satellitenbilder besagen das dort niemand arbeitet. Obwohl sie jeden Tag größer wird. Die Pyramide von Ra'Endar ist identisch mit den Hangarpyramiden von Ghor.

Die Blauen Wüsten von Arakeen

Der eigentlich weiße Sand der mehr als 70% des Planeten in Form von weitläufigen Wüsten bedeckt, ist durchsetzt von feinen blauen Edelsteinen und Kristallen, die den Wüsten von Arakeen ihren Namen geben.

Arakeen umkreist als zweiter Planet dem F2-Stern Arak'Nor ca. 160 Lichtjahre von Sol entfernt auf den Koordinaten: - 86/124/- 68. Auch hier finden sich Ruinen von Pyramidenstädte mit identischer Architektur wie auf Ghor.

Die Anlagen auf Arakeen jedoch sind zerfallen teilweise von Sand überdeckt und durch offensichtliche Kampfhandlungen zerstört worden.

Zweiter größeren Anlagen wurden als Teile der beiden größeren Städte die die Ronh'Nin auf Arakeen errichtet haben integriert. Die Raumhäfen befinden sich auch tatsächlich in den Hangarpyramiden. Die Trassen der aufgeständerten Bahngleise wie sie auch auf Ghor existieren sind hier jedoch zerstört, die Ronh'Nin haben parallel zu deren Verlauf eigene Trassen nachträglich installiert und damit die Infrastruktur ausgebaut.

Große Teile der Wüste werden von Krabbenreitern bewohnt, das sind Nomaden die in der Wüste leben und die monströsen Sandkrabben als Lasttiere abrichten können. Sie leben in antiken Felsenstädten die in den Gebirgswänden inmitten der Wüste eingelassen und eingearbeitet sind.

Im Innern der Berge gibt es Zugänge zu unterirdischen Wasserreservoirs, die nicht natürlichen Ursprungs sind. Sie sind mit den Zisternen der Pyramidenstädte verbunden.

Wissenschaftler vermuten, dass die Wüste einmal der Meeresgrund gewesen ist und die Erbauer der Pyramidenstädte das Meer durch die Konstruktionen der Zisternen und unterirdischen Anlagen unter die

Oberfläche des Planeten verbannt haben. Den dabei anfallenden Schutt förderten sie an die Oberfläche wo er als Quarzsand heute die Wüste bildet. Das Salz der Meere wurde durch den Sand gefiltert und bildet nun kristalline Ablagerungen im Sand. Dies sei nicht einmal weit hergeholt da die heute verwendeten Mikrowellenbohrer und Gravitationsbohrer den Abfall als Sand in etwa der gleichen Konsistenz zurücklassen.

Natürlich bleiben die wahren Hintergründe auch weiterhin der Wissenschaft verborgen.

Die Wolkenstädte von Antares

Neben Belt City, der den ganzen Äquator von Antari Prime umfassenden Hauptstadt und einzigen Siedlung des dritten Planeten um den Stern Antares besitzt die Welt zahlreiche uralte Wolkenstädte, die durch die Atmosphäre treiben. Das diese durch eine hoch technische Anti-Grav Technologie in der Luft und in der Waage gehalten werden ist völlig unstrittig, doch niemand hatte diese Lehrstellen entsteht der beim Auftauchen der ersten Menschen im 2166 bewohnt oder gewartet. Sie waren einfach nur da.

Heute sind die meisten der 237 Wolkenstädte von Menschen, Vaeron'Yar, Caalixiri, Veluga und Neleeri bewohnt. Sie sind die Haupttraumhäfen und Warenumsschlagplätze des Planeten. Fast alle Touristen begeben sich hierher, größtenteils zum SkySurfen (Anti-Grav Surfbretter für den wilden Ritt durch die Wolken).

Belt City unten ist hauptsächlich ein Industrie-, die Geschäfts- und Arbeiterviertel. Auch hier gibt es Hotels, Werften und alle notwendigen unterstützenden Wirtschaftsbetriebe.

Vier Wolkenstädte sind geostationär verankert und operieren als Skylift-Zwischenstationen in den Orbit. Die Skylifte, deren orbitale Endpunkte, die Wolkenstädte und die Bodenstationen gab es zur Zeit der Ankunft der ersten menschlichen Siedler bereits. Das Gleiche gilt für die Startown um die Bodenstationen herum.

Dieser Anlagen waren ebenfalls verlassen aber größtenteils intakt. Die Installationen tragen die architektonische Handschrift der Shak'Maral, von denen sie doch niemand mehr existierte. Die bekannten Shak'Maral Reiche von heute haben keine Kenntnis mehr von diesen alten Siedlungen.

Die hier genutzte Technologie ist jedoch größtenteils so genannte Blackbox Technik, so bezeichnen die Menschen jegliche wartungsfreie und gekapselte Technik, die ohne weiteres Zutun zuverlässig funktioniert, aber beim Auseinandernehmen unweigerlich zerstört wird. Die Antari haben gelernt dies zu akzeptieren und zu nutzen. Sollte tatsächlich einmal eines dieser Artefakte zerstört werden, so wird das defekte Teil durch eigene oder eingekaufte Technologien ersetzt (hier kommt der weit reichende Handel mit den Vaeron'Yar zum Tragen).

Der Starway Planet Hermée

Hermée ist ein gigantischen Gasriese mit mehreren deutlich sichtbaren Ringen der von mehreren großen Planeten umkreist wird, auf denen sich miteinander verknüpfte Segmente des Starways befinden.

Der Starway ist eigentlich eine künstliche Bezeichnung, denn es gibt dieses Konstrukt schon sehr viel länger als es den Menschen gibt. Die planetengebundenen künstlichen Wurmlöcher haben die gleiche Funktionen wie die überall in der Galaxis verteilten Sternentore, nur das diese von wurden Fahrzeuge und Luftfahrzeugen durchquert werden können und so verschiedene Planeten miteinander verbunden werden. Es gibt offensichtlich

kaum solche Segmente in der U.S.C. - oder diese sind bisher unentdeckt geblieben.

Zwischen den Toren einer Welt befindet sich eine wartungsfreie, selbst erhaltende Straße bzw. Fahrbahn (ohne jegliche Markierungen). Es sind mehrere Tore pro Planet möglich.

Hermée besitzt 18 Tore und ist eine dicht besiedelte Caalixiri Welt, sie liegt etwa 75 Lichtjahre von Sol entfernt. Die Infrastruktur der zahlreichen Großstädte schließt die durch den Starway geschaffenen Verkehrswege mit ein. Dies ergibt ein sauber ineinandergreifendes Geflecht aus Verkehrswegen.

Hermée bietet die bidirektionale Verbindungen nach Caalix, der Hauptwelt des Caalixiri Reiches, aber auch Verbindungen nach Antari Prime, wurde Starway entlang des Äquators verläuft.

Entlang der Hauptrolle des Starway, von denen allein sechs durch das Hermée System gehen, herrscht ein reger Fahrzeugverkehr aus Regionen der Galaxis die teilweise ausschließlich über den Starway mit dem bekannten Raum verbunden.

Die Meere von Sandar

(- 82/- 101/- 13; Spektralklasse: G9 V)

Sandar ist ein Rotationsloser Planet, der als Dritter Planet seinen G9-Stern gleichen Namens innerhalb von 2141,3 USC-Standardtagen umkreist. Er besitzt keine Monde.

Durch die fehlende Rotation und Monde hat der Ozean, der fast in den gesamten Planeten entdeckt keine Gezeiten und kaum Wellengang.

Auf der Sonnen zugewandten Seite ist die Welt konstant in dichte Dunstwolken Arten gehüllt, in der Zwiellichtzone ist meist ein gelb goldener Himmel zu beobachten, während das Wasser des Meeres grünlich schimmert. Auf der Sonnen abgewandten Seite ist der Ozean eine dicke Eisscholle.

Die Temperaturen liegen bei -82 Grad Celsius auf der Nachtseite, bis zu plus 96 Grad Celsius auf der Tagseite und etwa bis zu 30 Grad Celsius in der so genannten Twilight Zone.

Hier spielt sich das Leben ab. Es gibt ein paar große Inseln von denen die größte etwa 100*300 Kilometer in Nord-Süd Richtung umfasst.

Sandar liegt nach der Antari Grenze im Dhor'Gondar Gebiet und befindet sich etwa 135 Lichtjahren von Sol entfernt.

Es gibt dort ausschließlich Tempel vom Orden der Stille und eine Tiefe, bekehrende Atmosphäre hüllt den Planeten ein. Man sagt in der Ozean spreche zu einem wenn man an seinen Ufern betet.

Es gibt kaum Dhor'Gondar Präsenz in diesen Systemen. Man munkelt der Ozean sei eine Lebensform. Sandar gilt als heiliger Ort im Galaktischen Bund.

Die Bunkerstädte von Noht

(- 67/+ 144/- 15; Spektralklasse: F3 V)

Noht liegt auf dem Boden der Cetadeani, genauer in deren Raumgebiet. Noh'Endar F3-Stern mit einem M1-Begleiter. Um beide Sterne kreist der Wüstenplanet Noht in großer Entfernung als einziger Planet.

Das restliche System besteht aus Planetentrümmern und Gaswolken die einmal von einem oder mehreren sehr großen Gasriesen stammen könnten.

Es scheint es haben die Shak'Maral dieses System als Kriegsdepot Meat-Kriege ausgebaut und vollständig ausgebeutet. Ihre Architektur findet sich in allen Anlagen wieder.

Die Cetadeani halten diesen Planeten als Mahnmal in Urzustand der Zerstörung samt allen Kriegsgerät, abgestürzten Raumschiffen, Robotern, Werften, komplett ausgestattet in ihren verschiedenen Stadien der Zerstörung.

Der Zugang zum Planeten ist reglementiert dass Freibeuter und Looter nicht vom Plündern abhält. Die Cetadeani Flotte sichert das System, doch für jeweils 100 aufgebrachte Plünderer gehen ein oder zwei von ihnen durch die Maschen.

Das erscheint den meisten wohl ausreichend lukrativ, wenn es werden stetig mehr. Einigen so genannten Augenzeugenberichten zufolge sind schon komplette Kriegsschiffe vom Planeten gestartet und nach kurzem Gefecht in den Raum entwischt. Diese wurden am Boden aus Wrackteilen in den noch fast komplett ausgestatteten Werftanlagen zusammengebaut oder instandgesetzt. Nachdem sie ausgerüstet waren, ebenfalls mit lokalen Ressourcen, starteten sie.

Der orbitale Beobachtungsposten ist nicht besonders mächtig ausgestattet, was wohl hauptsächlich daran liegt, dass die Technologie auf Noht dem Stand entspricht, den die Shak'Maral am Ende der Meta-Kriege besaßen. Dies entspricht in etwa dem Stand der USC zwischen 2380 und 2450, also in etwa TechIndex 11.

Die Hardware ist sie so gut wie alle Nationen obsolet in Bezug auf die vom Militär verwendete Technologie. Keine der interstellaren Nationen kann auf militärischer Ebene irgendetwas mit der Technik und den Werftanlagen anfangen, da diese zu unproduktiv für die Kriegsmaschinerie sind. Dies gilt natürlich nicht für Piraten, Freibeuter, Söldner oder Schmuggler, die hier ein Paradies vor finden.

Die Große Bibliothek von Haist

Haist ist die Zentralwelt der Cetadeani. Das System selbst ist stark befestigt und durch weitere Tricks geschützt. Interessant ist, das Besucher der Bibliothek zu einem kleinen Mond am Rande des Systems gebracht werden und von dort per Materie Transmitter in die Empfangshalle der fensterlosen Bibliothek gebracht werden.

Es ist nicht bekannt ob die Bibliothek einen oberirdischen Zugang hat oder überhaupt auf diesem Mond liegt. Im Hinblick der Transmitter-Technologie die den Cetadeani hier zur Verfügung steht muss man nicht einmal davon ausgehen, das sich die Bibliothek überhaupt im Haist-System befindet. Jeder der den Transmitter betritt, betritt diesen einzeln und ohne Ausrüstung. Er wird gebeten sich zu entkleiden und seine Kleider in einen speziellen auf sein genetisches Muster kodierte Behälter zu legen.

Auf der anderen Seite wird er in einer Kammer empfangen, welche in den Stein eines Berges gehauen scheint. Auf einer Art Altar bzw. Steinbank liegt eine helle Tunika in der Größe des Besuchers, daneben liegt ein Info-Pad (eine Art Reiseführer durch die Anlage).

Sobald der Reisende durch die einzige Tür des Raumes in den Großen Saal tritt kann er sich völlig frei bewegen.

Im Inneren finden sich Teppiche an Boden und Wänden, die Decken sind mit kunstvoll verzierten Schals verkleidet und das Licht entstammt antik wirkenden Deckenflutern und Kronleuchtern. Es herrscht eine gedämpfte Atmosphäre, der Führer spricht über ein telepathisches Interface mit dem Träger. Die Stimme ist sanft, unaufdringlich und klar. Sie stellt sich als „Persönlicher Bibliothekar“ vor und bietet an auf einen beliebigen Rufnamen zu reagieren. Der Bibliothekar informiert den Träger, dass er alles Wissen, das der Träger einzusehen wünscht, für ihn speichert und auf späteren Abruf verfügbar hält. Der Bibliothekar ist zum Verbleib beim Träger bestimmt. Er ist auf dessen Genmuster kodiert und kann nur von ihm genutzt werden. Die Speicherkapazität ist nicht bekannt, aber sie wird nur ein Bruchteil der Informationen aufnehmen können, die in der Bibliothek vorgehalten sind.

In der Bibliothek existieren auf sehr alte Schriftrollen, von denen einige noch nicht digitalisiert sind. An diese Informationen kommt man Anfangs nicht heran. Erst wenn man über Jahre die Bibliothek genutzt hat und über den Bibliothekar seine Rechercheergebnisse der Bibliothek zurück gegeben hat (dies ist die Bezahlung für die Nutzung), kommt man an die sehr alten Aufzeichnungen heran. Aufzeichnungen aus der Zeit der Meta-Lords und des Alten Imperiums vor mehr als 25.000 Jahren.

Der Bibliothekar ist eine BlackBox. Er ist als Amulett konstruiert, das sich wie ein Schmuckstück oder eine Erkennungsmarke tragen lässt. Er führt bei jedem Besuch einen Datenabgleich mit dem Bestand der Bibliothek durch, die den gespeicherten Informationsumfang auf Schlüssigkeit und Falschinformationen prüft und diese Korrekturen gleich an den Bibliothekar weiter gibt. Alle zusätzlichen Arbeiten sind auch als solche gekennzeichnet.

Die Bibliothek steht allen Bürgern des Galaktischen Bundes offen. Den Dhor'Gondar und den Morlorn ist der Zugang offenbar verwehrt, denn keiner dieser Spezies ist dort je gesehen worden.

Die Geschichte der Menschheit

3

Das 31. Jahrhundert



Die Gesellschaft des Jahres 3030 AD zeichnet ein fremdes und unheilvolles Bild von der menschlichen Existenz. Amok gelaufene biotechnologische Experimente, durch den Cyberspace marodierende Als, die Neuentwicklung von Stadtstaaten inmitten der interstellaren Bündnisse und aus den unbekanntem Weiten des Universums auftauchende und vermehrt feindliche Fremdassen schaffen eine Aura der unterschweligen Angst in der Bevölkerung, die sich in verzweifelter Resignation ob der Realität und in gewaltvollen offenen Aufständen der minderbemittelten Masse äußert. Polizeistaaten sind vorherrschend, ein Zeugnis politischer Unfähigkeit. Aberglaube herrscht über technologische Errungenschaften. Der Glaube an höhere Wesen, die Götter, gewinnt wieder an Einfluss. Die Mehrheit der Menschen verkriecht sich im Untergrund, ist Teil einer geistlichen oder politischen Bewegung, gehört einer militärischen Einheit an oder zieht mit rebellierenden Nomadenpacks umher, die das Land fernab der Zivilisation bewohnen.

Unter dem Mantel der Einigkeit und politischen Korrektheit brodelt ein Feuer, dessen Nahrung die Erblast einer längst überwundenen Unterdrückung der gesamten Menschheit durch eine feindliche Fremdrasse, die Morlorn, ist und deren Narben sie noch heute im Antlitz ihrer Existenz trägt.

Es ist ein Feuer der Furcht vor dem unbekanntem Bösen unter den Sternen, der Erscheinung einer Prophezeiung, deren Inhalte in jeder bekannten Religion erwähnt werden, deren Ursprung selbst den seit Jahrtausenden etablierten nicht menschlichen Zivilisationen ein Rätsel ist und deren ultimative Aussage die Vernichtung allen zivilisierten Lebens ist.

Es ist ein Feuer der Ruhelosigkeit, denn der Mensch ist nach dem Verlust seiner Wiege, der Erde, ein rastloses Volk geworden, ständig und unter allen Umständen jederzeit bereit sich seinen Platz im Universum zu schaffen, um eines Tages wieder zurückkehren zu können an den Ort, der ihn einst geschaffen hatte.

Es ist ein Feuer der Verbissenheit, ob des Kampfes der noch immer tobt im Sol System, dessen dritter Planet von den Morlorn verbrannt, ausgebeutet und terraformiert wurde, dessen Atmosphären jetzt dem Menschen gegenüber so feindlich ist, wie sie es nur sein kann und dessen Eroberer ihn noch immer mit ihrer machtvollen Kriegsmaschinerie besetzen. Hartnäckig und seit vierhundert Jahren mit unverminderter Macht.

Es ist ein Feuer der Hoffnung in den Herzen derer, die sich nicht von der überall umgreifenden Resignation leiten lassen, sondern auf eigene Initiative den Kampf gegen das Unheil dieser Tage aufgenommen haben und im Untergrund, auf der Schneide zwischen Legalität und Verbrechen oder in den höchsten Positionen politischer, wirtschaftlicher oder moralischer Macht Seite an Seite mit Gleichgesinnten versuchen ein besseres Leben zu leben.

Es ist eine hässliche Fratze einer Cyberpunk-Vision, die die Gesellschaft auf die Gesichter der Menschen zeichnet, deren Sprung zu den Sternen nicht die allgegenwärtige Präsenz eines "high tech, low life"-Lebensstandards und die Müllhalden der elitären Wohlstandsgesellschaft hatte abstreifen können.

Es ist unsere Zukunft, die sich vor Schmerzen krümmend vor unseren Füßen ausbreitet und mit jedem zuckenden Atemzug darum bettelt durch Gerechtigkeit und Frieden von ihren Qualen erlöst zu werden.

Es ist auch einer Zeit voller technischer Wunder, voller faszinierender Kulturen und voller Chancen. Doch scheint es, das niemand diese so richtig

wahrzunehmen vermag.

Die Menschheit ist in den letzten 1030 Jahren tief in den interstellaren Raum vorgestoßen. Die Ausbreitung erfolgte in bisher drei Wellen, die in Geschichtsbüchern als Erste bis Dritte Expansion bezeichnet werden.

Die Erste Expansion



Die Erste Expansion vollzog sich zwischen 2010 und 2125 mittels Schläferschiffen, riesigen Raumschiffen, in denen die Kolonisten, oft mehrere tausend bis zehntausend Individuen in Kälteschlafkammern, sogenannten Cryo-Kapseln, mitgeführt wurden. Eine Kolonie hatte zu dieser Zeit eine Stammbesatzung von etwa 200 bis 20.000 Kolonisten und die verwendeten Schiffe benötigten oft Jahrzehnte um ihr Ziel zu erreichen. Diese Schläferschiffe waren oft riesig und wurden als Orbitalstation im Zielsystem behalten um z.B. satellitengestützte Navigation, Landvermessung und Wetteranalysen durchzuführen. Keines dieser Schiffe kehrte wieder zurück.

Alle Kolonienprojekte führten Technologien mit um die Zielwelt zu terraformieren. Zwar wusste man seit der Tycho Brahe Beobachtungsfarm im Erdbit, in die auch die Hubble 1 bis 4 Teleskope integriert wurden, von allen Systemen die man in dieser Zeit kolonisierte wie viele Planeten diese hatten und welche davon Planeten in der voraussichtlichen Biozone hatten.

Die Forschung an extrasolaren Planeten hatte zu dieser Zeit ihre Blüte. Aber niemand konnte die genauen Planetentypen vorhersagen und alle Kolonienprojekte brachten mit was nötig war, um schlimmstenfalls ein Jahrhundert oder länger im Orbit zu verbleiben, während die Welt unter dem Schiff durch eingefangene Asteroiden und Kometen mit Rohstoffen und Mineralien angereichert wurde. Die Pioniere, wie diese ersten Arbeitsbesatzungen genannt wurden nutzten mitgeführte Raumtransporter (dem ersten Shuttle der Menschen nicht unähnlich, jedoch größer und mit zusätzlichen Ionenantrieben ausgestattet) um die Asteroiden in den Oortschen Wolken der Systeme (diese gibt es in nahezu jedem System²) für ihre Reise zum Zielplaneten vorzubereiten. Spezielle Bomben von etlichen Megatonnen Sprengkraft warfen diese oft viele Kilometer durchmessenden Brocken aus ihrer Bahn. Auf ihrem Weg wurden die Gravitationsfelder der anderen Planeten des Systems und Ionenantriebe eingesetzt um die Bahn der Asteroiden auf ihrer jahrelangen Reise zu beeinflussen.

Wenn diese dann oft eine Dekade später den Zielplaneten erreichten, wurden sie in mehrere kleinere Teile aufgesprengt, die größtenteils gewollt in der Atmosphäre verglühten, oder bei ihren Einschlägen tiefe Narben in die Oberfläche der Planeten rissen. Dies hatte oft zur Folge, dass die planetare Kruste brach und Vulkane in großem Stil ausbrachen. Eiskometen und andere Asteroiden brachte zusätzliches Wasser in die Ökosphäre ein und die in der Zwischenzeit errichteten hauchdünnen Solarringe erwärmten mittlerweile die Oberfläche.

Solarringe sind in ihrer Reflexionsfläche genau berechnete Spiegelfolien die im All an einem Gitterwerk so errichtet worden waren, das sie im Gleichgewicht zwischen dem solaren Strahlungsdruck und der Planetengravitation auf der Sonnen abgewandten Seite des Planeten im All schweben und das Sonnenlicht auf die Planetenoberfläche richteten. Dies führt zu einer weiteren Erwärmung der Oberfläche³.

² Es sei nochmals darauf hingewiesen, das hier astrophysikalische Thesen vertreten werden die hauptsächlich dramaturgische Gesichtspunkte bedienen und nicht notwendigerweise den aktuellen wissenschaftlichen Stand wiedergeben.

³ Waren Planeten zu heiß, wurden ähnliche Konstruktionen verwendet um die Sonneneinstrahlung vor dem Planeten zu reduzieren, dies jedoch war weitaus aufwendiger. Ein Grund weshalb 80% der terraformierten Planeten eher niedrige Oberflächentemperaturen hatten (unter Null Grad Celsius).

Nach etwa 100 bis 300 Jahren war die Oberfläche soweit umgestaltet, dass sie sich größtenteils selbst unterstützte. Die ersten Siedlungen konnten schon viel früher, nach knapp 50 Jahren errichtet werden (allerdings als geschlossene Bauwerke zumeist in Kuppelform). Nach der Stabilisierung der tektonischen Aktivitäten und der größten daraus resultierenden Oberflächenveränderungen, wurde in der Regel ein Skylift errichtet. Auch dies war wie die meisten anderen ein Vorgang der dank entsprechender Nanotechnik größtenteils vollautomatisch ablief. Probleme traten bei dieser Art der Kolonisierung immer wieder auf, waren nahezu die Regel. Nie liefen die geplanten Aktivitäten nach Plan ab, aber das große Endergebnis war in allen Fällen, dass man nach etwa einviertel Jahrhunderten bereits ohne Raumanzug die Oberfläche betreten konnte. Oft nur mit entsprechender Winterkleidung und einer Atemmaske bekleidet.

Unterstützt durch zahlreiche ineinander greifende Projekte zur Veränderung der Atmosphäre, zur Schaffung von fruchtbarem Boden und zur Befreiung gefrorener Wasserreservoirs waren terraformierte Planeten in der Regel nach etwa 500 Jahren relativ stabil und selbsterhaltend. Meeresströme, Erosionsgebiete und Windverhältnisse erreichten nach etwa 750 Jahren wiederkehrende Muster und man konnte von einer vollständig stabile Ökosphäre sprechen (die wiederum die Voraussetzung für kontrolliertes Terraforming ist).

Etwa 30 Systeme wurden während der Ersten Expansion besiedelt und ein Terraformingprozess in Gang gesetzt, mehr als die Hälfte der Schiffe gingen dabei verloren, entweder verschwanden sie spurlos im All oder Aufklärer entdeckten bei späteren Erkundungsflügen die gestrandeten Wracks auf den Oberflächen der Zielplaneten oder die zerfetzten Schiffshüllen in den Tiefen des interstellaren Raums.

Zur Zeit der Ersten Expansion herrschte auf der Erde ein Chaos aus Umweltzerstörung, Überbevölkerung und Ressourcenknappheit. Militärische Konflikte auf dem Planeten und zwischen der Erde und dem ewigen Rivalen, der ersten außerirdischen Kolonie der Menschheit, dem Mars trieben die Welt noch tiefer in den Schlund des Verderbens. Mitte des 21. Jahrhunderts brach der Ökokreislauf vollständig zusammen. 31 Milliarden Menschen lebten zu dieser Zeit im Sonnensystem, von den 28 Milliarden Bewohnern der Eden überlebten nur 12 Milliarden die Zeit zwischen 2055 und 2125.

Mit der Erde am Ende, Massensterben durch Hungersnöte, Epidemien, und Kriege, sowie den fehlenden Ressourcen zur Wiederherstellung der Ordnung, verließen viele Menschen bei der ersten sich bietenden Gelegenheit das bereits gesunkene Schiff. Der Griff zu den Sternen, wo die Erfolgsquote einer Kolonisierung nur geringfügig höher war als die Überlebenschancen auf dem Planeten Erde. Die Aussicht auf ein besseres Leben nach dem Überleben jedoch war es die vielen diese Entscheidung erleichterte und war letztlich auch die einzige Möglichkeit die sich den Schläfern, so wurden die Kolonisten in den Cryo-Kapseln der Schläferschiffe genannt, noch bot.

Mit der Erfindung des Hyperraumantriebes 2104 endete die Erste Expansion.

Die Zweite Expansion



Zwischen den Jahren 2125 und 2300 fand die Zweite Expansion der Menschheit unter den Sternen statt. Die Kolonien in dieser Ära hatten eine Stammbesatzung von etwa 2.000 bis 200.000 Kolonisten, die ebenfalls im Kälteschlaf die Reise hinter sich brachten. Diese Schiffe waren bereits mit FTL-Antrieben ausgestattet und um Klassen größer als die in der Ersten Expansion verwendeten OneWay-Ships.

Das Kolonieschiff war zu dieser Zeit ein spezialisiertes Frachtschiff das in

den etwa 25 bis 50 Jahren seiner Dienstzeit ebenso viele Reisen zustande brachte, oft jedoch mehr als 2 Reisen pro Jahr. Man kann diese Ära mit der Auswandererzeit im Europa des 19. Jahrhunderts vergleichen, damals verließen Millionen von Menschen Europa mit der Absicht in Amerika ihr Glück zu versuchen. Das größte Schläferschiff dieser Zeit war die Terralloyd Alpha mit 1640m Länge, mehr als 100m Durchmesser, sowie 125.000 Kolonistenkapazität. Sie verkehrte unter der Flagge der Terralloyd Reederei 84 Jahre lang zwischen Solaris und Altair und brachte in dieser Zeit 32.468.643 Menschen nach Altara. Das Design war so beliebt, dass 206 solcher Schiffe, die die Form eines Hohlzylinders hatten, gebaut wurden und pro Jahr etwas mehr als 55 Millionen Menschen in die Kolonien transportierten. Die Erdbevölkerung stieg im gleichen Zeitraum allerdings um etwa 180 Mio. pro Jahr.

Die Erde rief das Solare Imperium aus und forcierte zunächst eine Rekolektion der Schläferkolonien. Im Jahr 2125 waren die meisten dieser Kolonien bereits aus dem Größten heraus, die Nahrungsmittel- und Rohstoffproduktion erzielte gerade Überschüsse und die Siedler konnten endlich die Früchte ihrer Arbeit ernten.

Die eintreffenden Aufklärerschiffe der Erde, diese waren mittlerweile mit einem Hyperraumantrieb ausgestattet, kamen mit ihrer Forderung, dass die Kolonien dem Solaren Imperium beitreten sollen, gerade recht. Natürlich waren alle Siedler unheimlich begeistert, fortan der Erde Tribut zu zahlen und dem terranischen Militär ihrer wehrtauglichen Bürger zur Verfügung zu stellen. Prompt folgten auch die Unabhängigkeitserklärungen der einzelnen Systeme. Zum Beispiel schlossen sich Altair, Vega, Denebola und Lambda Serpentis zu einer Allianz zusammen, um gegen die Machtgelüste von Mutter Erde gewappnet zu sein. Die Four Sectors Alliance (FSA) wurde ins Leben gerufen.

Unabhängige Kolonien waren der Solaren Regierung natürlich ein Dorn im Auge. Die Menschheit stand am Anfang des FTL-Zeitalters und man wusste nicht, was einen an den Grenzen des eigenen Wirkungsbereiches erwartete. Ein Pufferzone käme wie gerufen. Die FSA verhinderte genau dies und war damit Grund genug ein Ultimatum zu stellen, in die Dienste des Solaren Imperiums überzutreten.

Die FSA war die erste Fraktion, die dieses Ultimatum ohne eine Reaktion verstreichen ließ. Terra besaß zu dieser Zeit nur zwei FTL-Kriegsschiffe. Beide waren zu dieser Zeit in anderen Bereichen des Raumes im Einsatz. Bis die Reaktion auf die Unabhängigkeit Altairs also Terra erreichte, war genug Zeit um sich gegen die Antwort zu rüsten.

Altara, der fünfte Planet des Altair Systems, besitzt zahlreiche Ruinenstädte einer versunkenen Zivilisation, die sich bereits seit einiger Zeit weitreichenden Forschungsprojekten der Wissenschaftler vor Ort ausgesetzt sahen. Wer diese Ruinen erbaut hatte, oder warum diese weitgehend zerstört waren und aus welchem Grund die Hochkultur der Erbauer (Builder) vor fast einer halben Million Jahren unterging, konnten die Wissenschaftler zu dieser Zeit nicht erklären, aber die gefundenen Raumschiffwracks und Geräte wurden zu unvergleichlich wertvollen Quellen neuer Erkenntnisse insbesondere auf den Gebieten der Energietechnik, Gravitik und Feldtechnik.

Als zu einem späteren Zeitpunkt, die Kriegsschiffe des Solaren Imperiums Altara erreichten, besaß man bereits die Technologie, um mittels Energiefeldern einen wirksamen Schutz gegen von außen auftreffende Energien zu erzielen. Ein Umstand, der kurz nach dem Eintreffen der solaren Streitkräfte das Leben schwer machte und demonstrierte, dass Altair V sich nicht mal eben in einem Handstreich zum Einlenken bewegen ließ.

Kurzum, die gewaltige Feuerkraft der Kriegsschiffe Solaris und Terra verflog wirkungslos an den undurchsichtigen Schutzfeldern, die die Städte am Boden umschlossen. Die daraufhin folgende Patt-Situation erzwang die

Abreise eines der Schiffe zur Neuausrüstung im Heimatdock und wurde von altaranischer Seite kurz darauf clever ausgenutzt.

In einem taktisch brillanten Manöver gelang es die Mannschaft des Kriegsschiffes Solaris zu überzeugen einige Unterhändler an Bord zu lassen, die die Solaris in wenigen Stunden in ihre Gewalt brachten. Altair und die FSA waren somit Besitzer eines terranischen FTL-Kriegsschiffes. Dies war für die Altair-Regierung überaus wichtig und vorteilhaft, da sich die aus den Reliktstätten gewonnenen Erkenntnisse in Bezug auf die Antriebstechnik noch nicht nutzen ließen.

Der Erfolg Altairs beschied der Four Sectors Alliance einen Zustrom an Bündnispartnern, so das einige Jahrzehnte nach der Gründung der Four Sectors Alliance bereits ein neuer Name gewählt wurde. Die Free Sectors Alliance (FSA) grenzte sich mit ihren sieben Mitgliedsfraktionen gegen die imperialistischen Absichten Terras ab und etablierte so ein eigenständiges politisches Bündnis. Der Bezug auf die Sektoren in die der lokale Spiralarm bereits zu Beginn der ersten Expansion eingeteilt wurde, sollte sich auch mehr als 900 Jahre später noch halten, obwohl sich schon jetzt abzeichnete, das die Sektorgrenzen schon bald nicht mehr den politischen Grenzen entsprechen würden.

Die folgende Entwicklung und die resultierenden Konflikte aus den ersten Jahren der Zweiten Expansion führte zu einer Zersplitterung des Solaren Imperiums in verschiedene interstellare Kleinstaaten und unabhängige Systeme die sich später in hauptsächlich vier Fraktionen vereinigten, ihrer Bedeutung nach die Solare Föderation, die Free Sectors Alliance, die Territorial League und die Corporate Territories. Zwischen diesen Fraktionen blieb die politische Situation jedoch bis auf weiteres äußerst gespannt.

Die Besiedlung ferner Sternsysteme erfolgte in dieser Zeit ebenfalls mit gigantischen Kolonieschiffen, in deren Rumpf zehntausende Kolonisten in Cryo-Kapseln transportiert wurden. Neu war nur der verminderte Zeitaufwand von wenigen Monaten für eine Reise zu einem Sternsystem in einer Entfernung von mehr als 20 Lichtjahren. Dies erlaubte natürlich deutlich weiter entfernte Kolonien, bei dennoch verminderten Zeitaufwand während der späteren Versorgung der neuen Kolonien. Mehr als 160 Systeme wurden in dieser Zeit kolonisiert und den meisten gelang es nicht sich aus der Kontrolle der Solaren Föderation zu entwinden. Erstmals erlaubte die Antriebstechnologie dieser Zeit auch Raumschiffe von geringer Größe, die sich noch wirtschaftlich betreiben ließen. Nicht nur die Großkonzerne waren es jetzt, die neue Welten entdecken und neue Kolonien gründen konnten. Auch Privatleute und Kooperationen von Interessengemeinschaften konnten nun interstellare Schiffe erstehen, ausrüsten und Handel treiben. Das Zeitalter der kommerziellen Raumfahrt im großen Stil hatte damit begonnen.

Die Zweite Expansion wurde begleitet von den dunkelsten Kapiteln menschlicher Kriegsführung. Jede Variante moderner Kriegsführung wurde Ausgeschlachtet: Replikanten, Klone, Cyborgs, Roboter, Biorg, Nanoiden, Viren, etc. Am Ende dieser Auseinandersetzungen waren alle Fraktionen reichlich ausgelaugt, niemand hatte mehr die Ressourcen und den Geist weitere militärische Konflikte auszutragen. Die FSA, am Ende noch am wenigsten gebeutelt, schlug den anderen Fraktionen ein Bündnis vor, in dem die einzelnen Staaten weitgehend eigenständig blieben, in dem jedoch militärische Konflikte zwischen den Mitgliedstaaten illegalisiert wurden. In der Zwischenzeit wurden an verschiedenen Stellen des vom Menschen besiedelten Raumes seltsame Sichtungen registriert. Sämtliche dieser fremdartigen Begegnungen blieben jedoch Geheim. Der Sicherheitsrat des Grand Council und die Regierung der Solaren Föderation machten sich für eine Desinformation der Bevölkerung stark. Man argwöhnte das ein Panik ausbrechen könnte, wenn die Menschheit erführe, dass es "da draußen" intelligente und möglicherweise höher entwickelte Lebensformen gab. Auf Seiten der FSA geschah die Geheimhaltung der auf der Planetenoberfläche Altaras gefundenen Ruinenkomplexe aus einem ganz anderen Antrieb,

nämlich wie oben schon angedeutet zur Sicherung der Position der FSA in Bezug auf Terra und die etwas totalitären politischen Ziele der Heimatwelt. Nahezu alle Sichtungen sind von den Geheimdiensten der einzelnen Fraktionen der USC sorgfältig dokumentiert worden und erlaubten es den Militärs immenses Wissen an noch geheimen Technologien zu erringen, die hauptsächlich von den Daten abgeleitet wurden, die bei der Analyse der gefundenen Schiffswracks und Ruinenstädte angefallen sind.

Die wichtigste Entdeckung während der Zweiten Expansion jedoch waren mehrere kammartige Strukturen unbekannter Herkunft, die sich häufig über oder unter der Systemebene eines Sonnensystems außerhalb des Schwerkraftbereiches der Sonne. Mehrere solcher Strukturen bildeten in ihrer Mitte eine Passage. Wenn ein Raumschiff sich mit einer bestimmten Geschwindigkeit im Bezug zu seiner Masse durch eine solche Passage bewegte, entstand zwischen den Strukturen ein grün-blauer wirbelnder Strudel, der das Schiff einsog und in einen höheren Raum zog, nicht unähnlich dem Hyperraum, jedoch viel komplexer und dennoch wahrnehmbar. Die Entdeckung dieser Hyperraum-Tore war eine Sensation, war es doch die erste für den Menschen ohne sein Zutun nutzbare außerirdische Technologie. Über die Jahre entdeckte man 15 solcher Tore, von denen acht miteinander in Verbindung standen, jedoch besonders die von der FSA entdeckte Verbindung zwischen Altair und Terra wurde seitens der Regierung Altaras geheimgehalten. Nicht einmal der Sicherheitsrat der USC erfuhr von diesem einseitigen strategischen Vorteil, den Altara als Rückversicherung behalten wollte.

Die Forschung an den bekannten Toren erlangte eine immense Bedeutung, denn wenn sich jemand schon die Mühe machte irgendwo in der Galaxis Hyperraumtore zu verteilen, dann musste das ja irgendeinen Grund haben. Man fand nicht viele Gründe. Die Tore waren einfach dort. Lediglich einen Namen hatten sich die Menschen für die Konstrukteure dieser Tore ausgedacht: Builder. Später kam bei den Untersuchungen heraus das die Tore in der USC etwa 450000 Jahre Alt waren und von mindestens drei verschiedenen Spezies erbaut wurden. Aus den Buildern wurden die Builder-Rassen.

Die Erfindung des RIFT-Antriebes und die Konsolidierung der Fraktionen zur United Solar Confederation (USC) beendete die Zweite Expansion.

Die Dritte Expansion



Das Jahr 2300 brachte dem Menschen den RIFT-Antrieb, eine Technologie, die es ihm ermöglichte schneller als das Licht durch den Raum zu reisen, ohne dabei vollständig in ein höheres Kontinuum wechseln zu müssen. Vollständige Interaktion mit dem Normalraum war dadurch gewährleistet, Fehlnavigation oder verirrte Hyperraumsprünge gehörten der Vergangenheit an und endlich waren interstellare Kreuzfahrten auch ein sehenswertes Ereignis.

Kolonieschiffe in dieser Zeit brachten es auf stattliche 200.000 bis 2 Mio. Kolonisten nebst Ausrüstung. Die Weltbevölkerung stieg mit geringerer Zahl und erstmals übertraf die Abwanderung das Bevölkerungswachstum. Mehr als 160 Mio. Menschen pro Jahr brachten diese Schiffe in die Kolonien. Auch wurden von den älteren großen Kolonien (noch nannte man diese nicht „Kernwelten“) wiederum Kolonieprojekte gefahren, so das ein unüberschaubares Wachstum des von Menschen besiedelten Raumes eintrat.

Das größte Schiff dieser Zeit, die „Santa Carolina de los Guerres“ traf zugleich das tragischste Schicksal. Es hatte eine Rumpflänge von 3622m, eine Breite von knapp über 400m und eine Höhe von 264m. Auch hier wurde die mittlerweile klassische Form eines Hohlzylinders gewählt. Die große Dame

konnte 2,25 Mio. Kolonisten mit 1,4 Parsek pro Tag transportieren, brachte es auf 12 Reisen im Jahr und transportierte bis zu ihrem tragischen Verschwinden im Jahr 2471 AD mehr als 800 Mio. Menschen in ihren 37 Jahren Dienstzeit.

Ihr Ende trat augenscheinlich auf einer Reise nach Danthorin mit mehr als 1,6 Mio. Menschen an Bord ein. Das Schiff kam niemals an seinem Ziel an. Monatlang wurde danach gesucht, aber weder das Schiff noch das Wrack wurden je wieder gefunden. Auch wenn sich der Auswandererstrom durch derartige Ereignisse nicht im mindesten auch nur einschränken ließ, so war die dennoch eines der dunkelsten Kapitel der Menschheit bei ihrer Eroberung des Alls.

Der interstellare Tourismus kam in Fahrt und die zentrale Regierungsinstanz der USC in Paris, der Grand Council, schaffte diverse Gesetze zur Konsolidierung der Mitgliedswelten. Das Ziel war eine starke Infrastruktur und eine in hohem Maße effiziente Raumflotte zur Verteidigung der interstellaren Grenzen der USC. Zwar war es schwierig ohne Beweise die nötigen Mittel für die Konsolidierung bereitzustellen, doch die trotz aller Geheimhaltung kursierenden Gerüchte über Fremdrassen (Aliens), Raumschiffsichtungen und Ruinenstädte (die natürlich allesamt dementiert wurden) waren für eine Zustimmung des Rates ausreichend.

Die Konsolidierungsklausel der Verfassung der USC erlaubte es den Mitgliedstaaten nicht Mittel für eine weitere Besiedlung des interstellaren Raumes aufzuwenden, wenn nicht zuvor ein bestimmter Prozentsatz der bisherigen Kolonien auf der technologischen Stufe des Regierungssystems waren und eine entsprechende militärische Flottenstärke erreichten. Gegenüber der kommerziellen Besiedlung des Alls war dies natürlich ein gewaltiger Hemmschuh, der darin resultierte, das sich Großkonzerne in den neu kartographierten Gegenden des interstellaren Raumes breit machten und dort jegliche profitschmälernde Investition oder jeden unrentablen Paragraphen der Verfassung ignorierten, der innerhalb der Grenzen der USC per Gesetz notwendig war.

In letzter Konsequenz führte dieser Umstand zur Bildung einer unabhängigen Institution die die Geschicke der Randzonen kontrollierte. Die Interstellar Colonial Authority (ICA) wacht seitdem über die Einhaltung eines Mindestmaßes an Menschenrechten und sozialer Absicherung. Gestützt wird die ICA durch die Interstellar Colonial Patrol (ICP) und die Interstellar Trade Administration (ITA). Erstere wacht über die Einhaltung der Anordnungen der ICA und letztere über die Einhaltung der Handelsbestimmungen.

Zum Ende der 3. Expansion hatte sich das Problem der Überbevölkerung auf der Erde stabilisiert. Das Natural Wildlife Redevelopment Project, das nach dem Ökokollaps von 2054 AD die Regenerierung der terranischen Ökosphäre verfolgte, hatte dank nanotechnologischer Unterstützung ab 2120AD die Erwartungen lange schon übertrroffen und die Erde war erneut zu einem Juwel unter den Sternen geworden.

Die Dunklen Kriege



Am 2. Februar 2575 unterzeichneten die Vertreter der einzelnen Fraktionen der United Solar Confederation das Partnerschaftsabkommen zwischen der USC und dem Galaktischen Bund, repräsentiert durch die Cetadeani und Antari. Die Verhandlungen fanden in den beiden Jahren zuvor auf Dawnfall, dem dritten Planeten des Dawn-Systems statt. Lediglich das Solare Imperium boykottierte ab dem 20. Januar das Abkommen in dem es die Signatur verweigerte. Ein Ausverkauf des Menschlichen Kulturgutes und eine Öffnung des Hoheitsgebietes an eine unbekannte Alien-Macht wolle man nicht unterstützen, sondern vielmehr mittels einer Polizeiaktion die Interessen der USC schützen. Gleichzeitig stellte das Solare Imperium den

unterzeichnenden Fraktionen ein Ultimatum von den Verhandlungen zurückzutreten.

Dies geschah jedoch nicht und so befanden sich Terra und hauptsächlich Altara wenig später in einem als Polizeiaktion bezeichneten aber nach Ansicht der anderen Fraktionen illegalen militärischen Konflikt. Aus diesem Bürgerkrieg hielten sich die meisten Fraktionen der USC einfach heraus. Wenn die beiden Big Player sich streiten, kommt man nur allzu leicht unter die Räder.

Terra und Altara stellten zu dieser Zeit in der USC die beiden wichtigsten Systeme dar. Terra der Politische Nabel und Regierungswelt der USC, Altara stellt den wirtschaftlichen Nabel der USC dar, komplett mit der größten finanziellen Macht in der USC. Den Status des wirtschaftlichen Zentrums jedoch trat Altara später an Ceti Prime ab.

Mitte Februar befand man sich bereits vollständig im Krieg. Die Flotten der Big Player krachten mit einer Vehemenz aneinander, das über den Schlachtenlärm hinweg ein dritter Spieler unbemerkt das interstellare Spielfeld betreten konnte. Drohend, düster und unnahbar schoben sich die gewaltigen Sternfestungen der Morlorn weit in den Raum der USC vor und entließen dort ihre tödlichen Jägerschwadronen auf die Flottenverbände der USC. Geschickt und an vielen Stellen gleichzeitig griffen die schwarzen Jäger mit den seltsamen blutroten Schriftzeichen sowohl die alarmbereiten Verbände in den Systemen an die nicht unmittelbar am Konflikt beteiligt waren, als auch die im Gefecht gebundenen Verbände an. Ihre Überlegenheit war auf Grund der Überzahl und der fortgeschrittenen Technologie beängstigend. Die Verbände der USC waren um mehr als 80% dezimiert, als man sich endlich gemeinsam gegen den Feind von außen wendete. Dennoch waren die tapferen Navy-Soldaten chancenlos gegen den unbekanntes Gegner. Einzig die Tatsache, dass sich die Antari und Cetadeani an den Partnerschaftsvertrag hielten war es zu verdanken, das im letzten Gefecht eine gigantische Flotte des Galaktischen Bundes in das Geschehen Eingriff und die Fremden in die Flucht schlug.

Die Antari sicherten nach dem Gefecht das Hoheitsgebiet der USC, während die Cetadeani die Grenzen absuchten und in der Nähe der Morlorn-Grenzen Stellung bezog.

Die Antari erwiesen sich in dieser Zeit als wertvolle Verbündete und halfen den Menschen beim Wiederaufbau der Flotte, die fortan hauptsächlich aus zivil organisierten Hilfskreuzern bestand. Raumliner und Frachter mit Geschützen und Soldaten an Bord, in deren Laderäumen Jäger mitgeführt wurden. Monate später entspannte sich die Situation wieder. Die Antari zogen ab, als die größten Schwierigkeiten überwunden waren. Kurze Zeit später bemerkten die Cetadeani das die Morlorn sich aus dem Grenzgebiet zurückzogen und verließen ebenfalls das Grenzgebiet um die USC. Natürlich nicht ohne Überwachungsdrohnen zurückzulassen, die jedes sich nähernde Morlorn-Schiff melden würden.

Das wussten natürlich auch die Morlorn und ersannen sich einen Weg an diesem Frühwarnsystem vorbei. Kaum einen Monat später erreichten die Morlorn die Wichtigsten Systeme der USC und dank einer cleveren List stellte sich diesen „Hilfskreuzern“ auch niemand in den Weg. Als die Schiffe auf den Zielplaneten letztlich Massen von Soldaten und Kriegsgerät absetzen, war es zu spät noch Hilfe zu holen. Monate lang kämpften die Bodestreitkräfte der USC-Planeten gegen die Eindringling, doch am Ende unterlagen sie und der Mantel der Dunkelheit legte sich über die USC. Die Morlorn fuhren von Anfang an schwere Geschütze auf. Das ging von militärischen Drohgebärden bis hin zu psionischen Strafen für rebellische Handlungen oder Angriffe gegen die Morlorn. Zwar war die Psyche der Morlorn so grundlegend verschieden von der des Menschen, das sie zu diesem Zeitpunkt noch nicht mit den Menschen über Telepathie kommunizieren konnten, aber die schiere psionische Macht erlaubte es

ihnen den Menschen gezielt Schmerzen zuzufügen.

Fliehende Raumschiffe wurden mittels Psi-Impuls gestoppt, Partisanen wurden mit Psi-Schlägen niedergestreckt. Der blanke Horror spülte jeglichen Widerstand der Menschheit fort. Mit anderen Worten, die Morlorn siegten und erlangten die Kontrolle über alle Aspekte des menschlichen Daseins. Für die Kriegsmaschinerie rekrutierten die Morlorn Unmengen an Menschen, pressten sie in Ausbildungslager, Männer wie Frauen, wobei nur die Körperliche Fitness darüber entschied, ob ein Mensch ausgewählt wurde oder nicht. Die Soldaten wurden untersucht, einige Starben bei derartigen Versuchen, weniger an der Grausamkeit der Morlorn sondern am Unvermögen des menschlichen Gehirns die Psi-Wellen aufzunehmen.

Nach etwa einem Jahr hat sich die Lage derartig stabilisiert, dass jeder Mensch seine Aufgabe kannte und alle den Anweisungen der Morlorn Folge leisteten. Die wenigen die sich dennoch widersetzen wurden öffentlich hingerichtet. Die Morlorn begannen nun ausgewählte Planeten der USC mit ihren Terraformern zu besetzen. Das waren gigantische Raumschiffe, die auf den Oberflächen abgesetzt wurden, Unmengen an Bioorganismen und Robotern ausspuckten, die die Oberfläche manipulierten. Es wurden Viren in Umlauf gebracht, Treibhausgase zu gesetzt, bestimmte Chemikalien und Mineralien zugesetzt, bis am Ende kein Mensch mehr dort leben konnte. Bis der Himmel von schwarzen Wolken verhangen war, bis gewaltige Stürme diese Atmosphäre immer wieder durchrührten und Blitze ununterbrochen gleich Windhosen zwischen der Wolkendecke und dem Boden einen zuckenden Tanz ausführten. Die Morlorn und die als Sklaven gehaltenen Menschen wohnten fortan in den Wolkenstädten der Morlorn. Es glich fast an ein Wunder, dass weder Altara noch Cetaania, Centauria oder Eridan von den Morlorn für würdig erachtet wurden terraformiert zu werden. Es gilt lediglich als sicher, dass die Erde ausgewählt wurde, um die Moral der Menschen zu brechen.

Knapp zehn Jahre später starteten die ersten Truppentransporte und die Massenföhrung der Soldaten in den Trainingscamps begann. Über die folgenden 80 Jahre wurden aus jeder Generation ca. 40% der männlichen und 20% der weiblichen Menschen zu Soldaten ausgebildet und entführt. Wohin wusste niemand, aber da niemals jemand zurückgekehrt war, musste man annehmen, sie sind in irgendwelchen Kriegen gefallen, zu denen sie nicht einmal einen Bezug hatten. Ermordet von Gegnern die sie möglicherweise nie gesehen hatten und eine Macht verteidigend, die in der Heimat die Angehörigen unterdrückt. Diese Kriege nannten die Soldaten in der USC vor ihrem Aufbruch und die zurückbleibenden Angehörigen die Dunklen Kriege oder Dark Wars. Der Hass gegen die Morlorn kannte zu dieser Zeit keine Grenzen mehr und als es letztlich doch gelang ein Schiff an der Psi-Barriere vorbei zu schaffen, dem es gelang in Antarktischen Raum vorzudringen, war die Stimmung voll auf Freiheit umgeschlagen. Es dauerte noch einige Jahre bis der Widerstand organisiert war, doch als der Galaktische Bund dann zuschlug, brach der Befreiungskrieg aus. Mit einer Macht die sich kein Mensch zugetraut hatte brach der Sturm gegen die Fesseln der Freiheit los. Orbitale Psi-Abschirmungen schützten die Menschen vor der psychischen Macht der Morlorn. Der Freiheitskrieg war langatmig und extrem blutig, doch die Menschen waren mehr als guter Stimmung. Selbst die von den Morlorn durch Psi-Schläge gefügig gemachten Soldaten in den Trainingscamps richteten sich mit der außerirdischen Kriegsausrüstung gegen die Tyrannen und im Jahre 2703 zogen sich die Morlorn zurück und hinterließen eine in Trümmern liegende Nation mit Menschen deren Herzen derart tiefe Wunden aufwiesen, dass man zweifeln konnte, ob sie je wieder verheilten. Ein Krieg war gewonnen, doch so viele tapfere Kämpfer der Menschlichkeit waren gestorben und so viele waren noch immer gezwungen unter fernen Sonnen in Kriegen in Leben zu lassen, die nicht die ihren waren.

Die Morlorn wurden aus allen Systemen der USC vertrieben, nur nicht aus einem. Das Solar-System wurde von ihnen gehalten. Die Morlorn hatten von

allen Planeten, die sie terraformierten die Erde bisher am weitesten befestigt. Die dort lebenden Maschinen und Organismen schützten die Bodenstädte und ein dichtes Netz an intelligenten Raumminen den Planeten selbst. Hinter diesem Netz, das auch den Mond mit einschloss befand sich nach dem Rückzug ein an diesen Ort transportiertes Hyperraumtor. Eine Aufgabe die die Morlorn von ihrer Technologie her niemals allein bewerkstelligen konnten, denn die bisher gefundenen Tore funktionieren ausschließlich an dem Ort, wo sie installiert wurden. Sie sind im Hyperraum verankert. Transportable Tore waren sehr selten und es gab praktisch nur die Builder-Rassen, die solche Tore herstellen könnten.

Die Wiedergeburt



Nachdem die Antari und die Cetadeani den Menschen dabei geholfen hatten, die Fesseln der Morlorn Tyrannei abzuwerfen und sich zu befreien, lag zunächst einmal alles was der Mensch bis dato erschaffen hatte in Trümmer. Die Gesellschaft war gebrochen, die Städte teils zerstört, teil von morlornischen Bioorganismen befallen und Nanomaschinen umgebaut und die Technologie auf dem Niveau des späten 21. Jahrhunderts. Alle interstellaren Raumschiffe wurden von den Morlorn entweder zerstört oder fortgeschafft. 30 Prozent der Menschen der USC wurden von den Morlorn entführt und in Kriegen weitab des bekannten Raumes als Soldaten eingesetzt, für eine Sache die die meisten von ihnen nicht einmal nachvollziehen konnten, geschweige denn dafür kämpfen wollten.

Terra. Die Erde. Die Heimat der Menschheit, einst ein Juwel unter den Planeten der USC, blieb zurück als verdorrte schwarze Erde, wolkenverhangen mit dichten schwarzen Gewitterwolken. Es wurde dunkel dort. Kein Lebenszeichen eines überlebenden Menschen wurde je wieder von dort aufgeschnappt. Die Morlorn hatten die Erde terraformiert, sie Stück für Stück ihren Bedürfnissen angepasst. Maschinen und Bioorganismen zogen über der schwarzen Felder Europas, Nordamerikas, die Glaswüsten Afrikas, das graue Gestein der Antarktis und die Höhenzüge Asiens. Jede irdische Lebensform wurde vernichtet um Grund zu schaffen für ein neues Biosystem, dass die Rasse der Morlorn unterstützte, aber dem Menschen ein Leben auf der Erde für Jahrtausende unmöglich machte.

Die Cas'Tari waren es schließlich, die als erste auf einem der zurückgebliebenen Planeten der USC landete, genauer auf Eridan, dem dritten Planeten des Sterns Epsilon Eridiani. Der Cas'Tari Händler war natürlich ein Schlitzohr und nur an seinem eigenen Vorteil interessiert, dennoch folgte eine fruchtbare Handelsbeziehung, die darin Gipfelte das die Cas'Tari den Menschen die Baupläne für einen interstellaren Antrieb - gegen Lizenzgebühren, versteht sich - überließen. Der erste Eridanische Händler startete 2804 vom Raumhafen Eridan City mit Ziel Terra. Er wurde noch im Solarsystem von technisch unterentwickelten Sonden darauf hingewiesen, dass der einzig anfliegbare Raumhafen im Sonnensystem sich auf dem Mars befände, neben der dorthin verlegten Regierung der Solaren Föderation.

Zeitgleich waren die Altaraner damit beschäftigt zusammen mit den Antari und einer Alien-Technologie die sie nicht näher kannte, die Free Sectors Alliance zu reetablieren. Die Antari verfügten nicht selbst über Alien-Technologie, sie kauften sie einfach bei ihren Nachbarn, den Vaeron'Yar, nebst Wartungsverträgen. Ein Umstand, der den Menschen der FSA den Eindruck bestätigte, das der galaktische Kuchen, von dem die Menschheit sich ein Stück abschneiden wollte, schon reichlich aufgeteilt war und man in Zukunft sehr vorsichtig sein musste, wem man da etwas von seinem Stück Kuchen stehlen wollte. Die FSA und die Federation of Antares schlossen zunächst einmal ein Handelsabkommen.

Die folgenden Jahrzehnte waren ausschließlich dem Wiederaufbau, den gutnachbarschaftlichen Beziehungen und natürlich der Frage gewidmet,

woher die Morlorn kamen, wohin sie sich zurückzogen und wann Mensch soweit war, dem großen Unbekannten deutlich zu verstehen zugeben, das die Dunklen Kriege die einzige Chance waren die die Morlorn hatten, um die Menschen zu unterwerfen. Noch einmal würde ihnen das nicht gelingen: Niemandem.

Ehemalige Kolonienprojekte wurden wieder aufgenommen, viele Menschen suchten nach Angehörigen und reisten von System zu System, so das nicht nur die Wirtschaft durch den Wiederaufbau in Gang kam sondern auf die Kapazität der Raumflotten kontinuierlich anstieg. Bereits im Jahr 2844 lag die verfügbare Schiffstonnage höher als vor den Dunklen Kriegen und sie stieg stetig weiter. Interessanterweise hatten die Morlorn nur einige der alten Kernwelten (dieser Begriff wurde ebenfalls in dieser Zeit geprägt) nach ihren Vorgaben terraformiert, so das viele der alten Terraformingprojekte mittlerweile ihre Endstadien erreichten und sich viele ursprünglich unbewohnbare Welten schon in Gartenwelten verwandelt hatten. Später fand man heraus, das alle Welten deren Terraformingprozess noch im Gange waren, die also keine stabile Ökosphäre hatten von den Morlorn in Ruhe gelassen wurden. Dazu zählten etwa 80% der besiedelten Welten, u.a. Altara, Ceti Prime, Vega 4, Oceania und Centauria.

Tau Ceti erlebte seine Blüte und seinen wirtschaftlichen Boom. Das neutrale System hatte schier unendliche Systemressourcen zu exportieren, gewaltige Kapazitäten ungenutzten Lebensraum (es war schon früh eines der am höchsten Bevölkerten Systeme nach der Erde und hatte riesige urbane Wohngebiete, die die Morlorn auf ihrer Suche nach Rekruten für ihre Deportiertenarmeen lediglich abzuschöpfen brauchten).

Im Jahr 2849 wurde die die USC erneut in Leben gerufen, mit den aktuelle Fraktionen und Mitgliedern. Etwa 100 Jahre später, im Jahr 2952 wurde die USC im Galaktischen Bund aufgenommen und 30 Jahre später zum vollwertigen Mitglied ernannt, womit die Menschheit erstmals die Chance bekamen Politiker in den Galaktischen Rat zu entsenden, um die Position der USC auf größerer Ebene zu vertreten.

Die Gegenwart



In der Zeit von 3000 AD bis 3030 AD war es das Bestreben der Menschen ihre Position unter der Gemeinschaft der anderen Rassen in der Galaktischen Gesellschaft zu festigen. Ein sehr enge Allianz mit der Antares Federation (mit den Antari wie diese sich mittlerweile nennen) bildete dabei den Anfang. Zu den später entdeckten menschlichen Sternstaaten wie z.B. dem Dracon Imperium (ein Söldnerstaat), der ZoneWorlds League⁴, der Nebula Confederation⁵ oder der Guildworld Confederation⁶, baut die USC im Moment die Kontakte stark aus. Primär wird darauf gedrängt eine regelmäßige Linienverbindung zwischen den einzelnen Nationen zu erreichen sowie Botschafter auszutauschen. Die Fortschritte in diesem Bereich sind extrem vielversprechend und seit 3025 AD bemühen sich Antares Federation und USC gemeinsam um die Ausweitung der UHNO⁷ mit dem Ziel langfristig die Galactic Alliance of Mankind (GAM) zu schaffen. Wenn es nach dem Willen der Initiatoren geht, soll dieser Prozess bis 3050 AD abgeschlossen sein.

Das Jahr 3030 AD ist für den Menschen vorerst das Ende einer Langen Reise durch die Zeit, geprägt von Konflikten, Entdeckungen und Rückschlägen. Die Welt in der wir leben hat sich in den 1030 Jahren kontinuierlicher Weiterentwicklung so radikal verändert, das ein Zeitreisender aus dem 20. Jahrhundert sich kaum noch zurecht finden würde.

4 Die ZoneWorlds liegen am Rande der primären Gefechtszone der Galaktischen Allianz mit den Morlorn.

5 Die Nebula Confederation liegt im Dominanzbereich der Dhor'Gondar im Orion Nebel.

6 Die Gildenwelten liegen in der Nähe des Cocoon Nebels im Cetadeani Dominanzbereich.

7 UHNO = United Human Nations Organisation

Es ist nicht so sehr die Veränderung an der Oberfläche, nicht die fliegenden Fahrzeuge oder senkrecht an den kilometerhohen Gebäuden entlangfahrenden Züge, nicht die fensterlosen Arkologien oder filigranen Netzwerke von Laufbändern, Brücken und Fahrstühlen die sich in beliebiger Höhe zwischen den Gebäuden aufspannen. Es ist vielmehr die kulturelle Veränderung. Noch im Jahr 2575 AD ist der Mensch keiner intelligenteren oder höher entwickelteren Fremd rasse begegnet. Wo er hingelange gab es ausschließlich menschliche Kolonien. Doch die Menschen an sich hatten sich verändert. Schon allein die durchschnittliche Lebenserwartung eines registrierten Bürgers, die erst jenseits des 200. Lebensjahres endete, wären Grund genug für unseren Zeitreisenden das Menschsein anzuzweifeln. Doch wenn der auch noch Cyborgs, Replikanten, Klone, Gentechnisch veränderte Menschen und Biorgs in seine Weltanschauung einbrechen lässt, das ganze noch mit künstlicher Intelligenz garniert und jetzt die Gesellschaft aus dem 26. Jahrhundert hinaus begleitet bis ins Jahr 3030 AD, so wird er nicht wiedererkennen, wo noch ein Unterschied liegt zwischen Menschen dieser Zeit und Fremd rassen oder Aliens, wenn er diese mit seiner Zeit vergleicht.

Dieser Kulturschock wäre für den Zeitreisenden zu viel. Ähnlich erging es einigen Menschen auf dem Weg durch das letzte Jahrtausend. Kulturell wirkte sich das auf unsere Gesellschaft in unterschiedlichster Weise aus. Auf der einen Seite entstanden Retroaktive Gruppen die sich gegen die Technologie verschrieben, alles ausgrenzten das nicht dem natürlichen Ideal des Menschen ähnelte und dem entgegen wuchsen hauptsächlich in urbanen Gegenden extreme Gruppierungen heran, die jede Welle der Technologie mitmachten und so Veränderungen an ihrem Körper und Geist zuließen, die sie weit vom menschlichen Grundtyp entfernt hatten. Biotechnische Erweiterungen von Organen, nanotechnische Injektionen, kybernetische Erweiterungen des Körpers und des Gehirns, direkte Datenanbindung zwischen Geist und Internet, Drogen, die Umwelteinflüsse fremder Planeten, all dies hinterließ Spuren.

Die brodelnde Gesellschaft des 4. Jahrtausends ist gespalten in die Noregs oder NRIs, bzw. Non-Registered Individuals, die ohne Dokumente über ihre Existenz ein Schattendasein außerhalb jeglicher Statistik führten und in den Barren Areas, den verfallenen Stadtbezirken lebten, weiterhin gibt es die Norms, jene Konzernangestellten und Arbeiter, deren Gehälter kaum reichen sich ein Mietapartment und ein eigenes Fahrzeug zu leisten. Die Owner sind die Superreichen, die mehr Geld haben, als sie in ihrem Leben je zu zählen vermögen und in enklavenartigen Vorstädten voller Luxus und Sicherheit lebten. Etwas Abseits von all diesem Trubel existieren noch die Spacer, die als Mannschaft an Bord der zivilen Raumschiffe durch das All reisten, auf jedem Planeten den sie je betraten Freunde und Kontakte haben und davon träumen eines schönen Tages ein eigenes Schiff zu haben, um auf eigene Rechnung zu reisen. Das Militär ist ebenfalls eine Truppe abseits der kochenden Realität des freien Lebens in den Städten. Als Exo-Marines, Sternlegionäre, Jägerpiloten, angehörige von Spezialeinheiten oder beim militärischen Geheimdienst, gehört ihre Loyalität einzig und ausschließlich der USC bzw. der Fraktion, der sie angehören und ihrer Einheit.

Unter all diesen Individuen finden sich auch heute immer wieder einige wenige Abenteurer, die es einfach nicht ertragen können untätig zu sein. Aus welchen Motiven auch immer sie sich entschließen im Zwielficht der Gesellschaft nach interessanten Aspekten des Lebens zu fahnden, gegen Belohnung Menschen zu erretten, Gegenstände wieder zu beschaffen, Rätsel und Verschwörungen zu lüften und dabei möglichst viel abzusahnen, mag jedes einzeln persönliches Motiv sein, doch sie stehen unter ihrer oftmals harten Schale für eine ausgleichende Gerechtigkeit und die Hoffnung derer die nicht den Mut dazu haben. Die Twilight-Runner sind Bodyguards, Söldner, Hacker, Kuriere, Mover oder Konzernner, die sich mit dubiosen Geschäften und gefährlichen Aufträgen einen gehobenen Lebensstandard leisten konnten und im Schnitt nur halb so lange lebten wie die Norms um etwas davon zu haben. Täglich sind sie die Helden der TriD-Videos und Serien im Fernsehen, sie sich es die den größten Respekt der Jugend

Die Geschichte der Menschheit

genießen und jeder mit einem Funken Sinn für Freiheit und Selbstentfaltung erstrebt ihr Leben. Doch die Kehrseite der Medaille ist die Nähe zum Abgrund. Ständig auf der Schneide zwischen Gesetz und Verbrechen, Gut und Böse, Himmel und Hölle oder Schwarz und Weiß, ist es nur ein kleiner Schritt den Verlockungen des Verbrechens nachzugeben und abzustürzen in den düsteren Sumpf des Bösen. Das Gewissen ist es, was einen Twilight Runner von einem ganz gewöhnlichen Verbrecher in letzter Instanz unterscheidet.

Macht Euch also auf und taucht ein in diese Zukunft. Seht selbst ob Ihr dieser Herausforderung gewachsen seid und kämpft für Eure Ziele, wie auch immer diese aussehen mögen. Willkommen am Anfang des 4. Jahrtausends in...

RiftRoamers

4

United Solar Confederation

Im Jahr 2341 wurde die USC in ihrer heutigen Form gegründet und mit der Verabschiedung der Verfassung der USC in einen gesetzlichen Rahmen gerückt. Diese Verfassung illegalisiert Kriege zwischen den Mitgliedern der USC und regelt den Einsatz und die Bereitstellung von militärischen Einheiten sowie die Polizeihöhe.

Einzelne Systeme haben weitgehendes Selbstbestimmungsrecht. Die USC wird auch als Bündnis der Bündnisse bezeichnet.

Ihr gehören nicht nur die Neutralen Systeme Tau Ceti, und Epsilon Eridani an, sondern auch folgende Staaten:

- Die Free Sectors Alliance (FSA), die Solaris Federation (SF), die Territorial League (TL), das New Colonies Territory (NCT), und das Kranis Corporation Territory (KCT).
- Das ehemalige Santora Territory ist mittlerweile abtrünnig und nennt sich nun Santora Concordate.
- Die ehemaligen Territorien Pellgrin und Victoria sind seit 2567 Bestandteil der Territorial League und der Solaris Federation respektive.
- Das ehemalige Dawn Territory (DT) steht seit der Unterzeichnung der Verträge von Dawnfall unter Eigenverwaltung und bildet ein souveränes Staatsgebilde.
- Das Capella Protectorate (CP) steht unter Verwaltung des Galaktischen Bundes, nachdem es an die Cetadeani abgetreten wurde.
- Die Community of Independent Worlds (CIW) ist das jüngste Mitglied seit 3003 und bezeichnet selbst ein loses Bündnis aus unterschiedlichsten Systemen

Hauptwelt

Offiziell ist die Hauptwelt der United Solar Confederation Terra. Da Terra jedoch nach wie vor durch die autonome Morlornmaschinerie (sog. Schwarze Zitadellen) gehalten wird, befindet sich der Sitz der Exilregierung auf dem Mars. Effektiv ist die Hauptwelt der USC also der Mars.

Regierungssitz

Offizieller Regierungssitz ist die antike Stadt Paris auf Terra. Aus oben genannten Gründen befindet sich der Sitz der Exilregierung in New Paris auf dem Mars. New Paris wurde im Jahr 2706 gegründet und hat heute im Jahr 3030 nach letzter Zählung 44,8 Million Einwohner.

Staatsoberhaupt und Regierung

Derzeitig der Dharrianer Norman Finch, dessen Amtszeit im Juni abläuft. Seine Heimatwelt Dharriana liegt im Groombridge 34 System und ist eine der Kernwelten der Solaris Federation.

Strukturen

Repräsentative Demokratie, Vertreter aller Mitgliedsfraktionen (nicht die einzelnen Welten und Systeme, sondern die Bündnisse, denen diese angehören) beraten im Grand Council nach demokratischen Grundsätzen. Die politische Lager werden durch die Mitglieder der USC definiert:

- Solaris Federation – Mars (Solaris)
- Free Sectors Alliance – Altara (Altair)
- Territorial League – Capella Prime (Capella A)

- New Colonies Territory – Poseidon (Lambda Serpentis 2)
- Tau Ceti – Ceti Prime (Tau Ceti)
- Epsilon Eridani – Eridani (Epsilon Eridani)
- Community of Independent Worlds – Copeland (Groombridge 1830)
- Kranis Corp. Territory – Deneb (Algedi)

Politik

Der Grand Council wird durch die Mitgliederregierungen kontrolliert, folglich dürfen Mitglieder des Grand Council keine Ämter in der Kontrollinstanzen wahrnehmen, also den Fraktionsregierungen. Der Präsident der USC kann nicht zugleich Staatsoberhaupt einer der Mitgliedsfraktionen oder Systeme sein. Lokale Politische Ämter allerdings sind erlaubt (Bürgermeister, Gouverneur eines Planeten).

Die Verfassung der USC illegalisiert militärische Kampfhandlungen gegen Mitglieder zur Machtstärkung innerhalb der USC oder Kontrolle anderer Fraktionen bzw. Mitgliedssysteme und vereint die interstellaren Streitkräfte.

Die Interstellar Navy und die Legion bzw. Marines, sowie alle auf interstellarer Ebene operierenden Einheiten und Verbände unterstehen dem Verteidigungsrat der USC Regierung.

Jegliche Politische und/oder soziale Entscheidung der USC Regierung gestaltet interstellares Recht. Der Einfluss solcher Entscheidungen endet in der Regel an den Grenzen der Mitgliedssysteme (per Definition ist dies ein kugelförmiger Raum um den die Sonne eines Systems, bis hinaus hinter die äußerste Grenze der letzten Planetenbahn eines System zuzüglich 10 Astronomischen Einheiten. Lokale Gesetze jedoch können das eigene Hoheitssysteme abweichend definieren. Der Einflussbereich des USC-Rechtes reicht grundsätzlich an die jeweilige Grenze eines Hoheitsbereiches eines Mitgliedssystems (einige Systeme definieren nur den Hauptplaneten eines Systems als Hoheitsgebiet, um so die Verpflichtung der Raumsicherung einzugrenzen – sobald jedoch mehr als ein Planet beansprucht wird, dehnt sich das Hoheitsgebiet eines Systems automatisch auf die komplette Planetenbahn des jeweils äußeren beanspruchten Planeten aus).

Die Systemgrenzen und deren Definition sind Bestandteil aller Sternkarten die durch das Confederated Exploration Office und deren Interstellar Navigational Map of Cartographed and Surveyed Space (kurz IN-Map) herausgegeben werden. Hierbei handelt es sich um die offiziell anerkannten Sternkarten auf denen die Navigation im USC-Raum basiert und nach der alle Schiffe zu navigieren haben. Diese Kartensätze werden in Lizenz auf jedem Planeten produziert die einen Klasse II Raumhafen oder besser besitzt. Das Alter der Karten beträgt in der Regel 3 Monate, wobei sich die Karten automatisch an den offiziellen CEO-Bojen in neu kartographierten Systemen aktualisieren. Gleiches gilt für alle Raumhäfen mit CEO-Repräsentanz, an denen sich diese Karten automatisch aktualisieren. Die Gebühren dafür sind in den horrenden Verkaufspreisen dieser Sternkarten bereits enthalten.

Gesetzgebung

Hier wird bereits die Bilaterale Ausrichtung der USC-Gesetzgebung ersichtlich. Es gibt eine Reihe Gesetze, die nationales Recht ersetzen. Per Definition können Mitgliedssysteme in allen Belangen eigene Gesetze definieren, die nicht bereits durch USC-Recht geregelt sind. USC-Recht zu schaffen ist nicht so einfach, da jedes einzelne USC-Gesetz das ein lokales Gesetz unwirksam macht zugleich einen Souveränitätsverlust der betroffenen Mitglieder bedeutet.

Das USC-Gesetzbuch ist recht schlank gehalten und bestrebt möglichst wenige Lokale Gesetze auszuhebeln. Die Grund- und Menschenrechte, einige Umweltgesetze und die kompletten militärischen Rahmengesetze und Definitionen sind neben rudimentären Handels und Zollgesetzen, sowie der Definition von Kapitalverbrechen und den Regelungen zur Inbesitznahme und Kolonisierung fremder Welten, dem Kontakt zu Fremdassen und der Regelung von Eigentum und Verwertungsrechten bei Funden von Rohstoffen, Relikten und Technologien werden durch USC-Gesetze geregelt. Hinzu kommen die Gesetze die die Raumfahrt, Raumschiffe, deren Sicherheitsstandards und Ausstattung, sowie der Reiserichtlinien, Quarantäneverordnungen oder die Konstruktion von Raumhäfen und die Klassifizierung aller oben genannter Bereiche betreffen.

Militärische Strukturen

Alle lokalen Streitkräfte oder Ordnungskräfte haben die Möglichkeit USC-Einheiten zur Unterstützung anzufordern. Dies geschieht seltener als man denkt, da diese in einem solchen Fall auch die Befehlsgewalt über die lokalen Kräfte übernehmen.

Jedes System der USC hat das Anrecht durch die USC-Kräfte in einer Ganzen Anzahl von Notsituationen unterstützt zu werden. Dazu gehören alle Verteidigungsfälle, sowie Notstände und Ausnahmezustände Aufgrund von Umwelteinflüssen oder Innen- wie außenpolitischer Einflüsse. Diese Unterstützung zieht immer eine Befehlsübernahme der USC Kräfte nach sich.

Im Gegenzug kann die USC alle lokalen Streitkräfte für Notstände, Ausnahmezustände oder Verteidigungsfälle heranziehen, die die USC betreffen. Beide Verfahren schließen unter allen Umständen aus, das durch diese Inanspruchnahme andere Mitglieder oder Systeme sowie USC-Einrichtungen gefährdet werden.

Genauer zu den Streitkräften der Fraktionen der USC und der umliegenden Nationen im lokalen Spiralarm finden sich im Kapitel Streitkräfte des Spiralarms.

Grundstatuten der Verfassung

Die Grundstatuten der Verfassung und die Aufgaben der USC-Streitkräfte sind unter anderem:

- Schutz der USC-Verfassung und der Menschheit
- Schutz der USC Grenzen und die Grenzen der Mitglieder
- Schutz der USC vor kriminellen Handlungen
- Wahrung der Gerichtsbarkeit und Sicherung Ordnungsgewalt
- Wahrung der Zollhoheit und der Hoheitsgebiete der USC und deren Mitglieder
- Wahrung der bürgerlichen Werte und Registrierung der USC-Bürger
- Wahrung der menschlichen Errungenschaften und Erkenntnisse
- Wahrung der politischen und persönlichen Unabhängigkeit aller Menschen gegenüber nichtmenschlichen Rassen.

Die Abhängigkeit von Handelsbündnissen ist hier nicht erwähnt, da dieser letzte Grundsatz lediglich sicherstellen soll, das Menschen nicht gegen ihren Willen von nichtmenschlichen Spezies regiert oder als Sklaven gehalten werden sollen. Und das in einem solchen Fall die USC Handlungsfähig ist.

Aus den Grundstatuten der Verfassung ergeben sich eine Reihe von Verbindlichkeiten der USC gegenüber ihren Mitgliedern, darunter fallen auch Polizeiaufgaben und Geheimdienstaufgaben, sowie neben Zoll- und Grenzschutzaufgaben zudem humanitäre und technische Hilfsaufgaben.

Ausblicke

Die USC verfolgt das Ziel langfristig alle von Terra aus besiedelten Sternsysteme unter eine politische Einheit zu bringen. Analog zur UNO im 20. Jahrhundert auf der Erde wurde im angehenden 31. Jahrhundert die United Human Nations Organisation (UHNO) ins Leben gerufen. Diese bildet aktuell den Grundstock für das Wirken der Gemeinschaft menschlicher Nationen in der Galaxis im Hinblick auf deren Repräsentanz in der Galaktischen Gesellschaft. Die folgende Tabelle gibt einen Überblick über die Machtverteilung und den Einflussbereich der UHNO:

Tabelle: UHNO-Mitglieder

Kürzel	Nation	Systeme	Menschen	EI
USC	United Solar Confederation	823	99%	8,1
AF	Antari Federation	1848	41%	7,6
GWF	Guildworld Confederation	746	38%	2,8
DI	Dracon Imperium	459	72%	3,3
ZL	Zoneworlds League	167	84%	1,4
NC	Nebula Confederation	639	68%	4,3
		4682	Systeme	

EI = Einflussindex

Diese Seite wurde absichtlich leer gelassen.

Community of Independent Worlds

Hauptwelt

Unter anfänglichen Protesten der Mitgliedsstaaten wurde schließlich Copeland im Groombridge-1830-System zum Hauptplaneten der Community gewählt, denn obwohl dieses System als letztes der Gemeinschaft besiedelt wurde, entwickelte es sich doch sehr schnell zu einer dominanten und stabilen Region.

Regierungssitz

Der Regierungssitz selbst befindet sich seit 2982 nicht mehr in Castillamont, der Hauptstadt Copelands, sondern auf dessen Mond Peka-Lanao. Abgesehen von „Sovereign's Palace“, wie die Regierungsstadt genannt wird, gibt es keinerlei Siedlungen auf diesem Mond. Zudem gilt der Regierungssitz als einer der sichersten Orte der USC. Eine Division der Communal Navy ist dauerhaft auf dem Mond stationiert und dient allein dem Schutz der Anlage. Zusätzlich ist „Sovereign's Palace“ absolut autark. In abgesicherten Bereichen befinden sich Landwirtschaft, technische Dienste, Dienstleister (Wäscherei, Gastronomie,...), Notfalleinrichtungen (Feuerwehr, Krankenhaus,...), Energiever- und Müllentsorgung, Raumhafen, u.s.w.. Die Anlage selbst ist so konzipiert, dass jedes parlamentarische Mitglied der Community in einem Bereich residiert, in dem die vorherrschende Landschaft seines Hauptplaneten nachgebildet ist. In diesen kreisförmig um das Parlamentsgebäude angeordneten Parzellen herrscht das jeweilige Lokalgesetz der Mitgliedsstaaten.

Staatsoberhaupt und Regierung

Die folgende Tabelle zeigt die aktuellen Staatsoberhäupter der Mitgliedsstaaten. Derzeit lenkt Jasine Dalson als Communal Trustee die Geschicke der Community, doch im Jahre 3034 findet die nächste Wahl statt und Experten gehen derzeit davon aus, dass ihre Wiederwahl unwahrscheinlich ist, da der Konflikt mit Pariya nicht sehr populär angegangen wurde. Die Staatsoberhäupter sind nicht gleichzeitig Mitglieder des Parlamentes, das vom gesamten Volk gewählt wird, unabhängig von der jeweiligen Staatsform der einzelnen Mitgliedsstaaten. In den Klammern sind die stimmberechtigten Mitglieder des Parlamentes angegeben, das aus elf Personen besteht (neben Jasine Dalson der Vice Trustee).

System	Hauptwelt	Hauptstadt	Staatsform	Staatsoberhaupt (MdEC)
Coal'Star	Arisian	Balatov City	Demokratie	Irina Keljenkov (Thomas Thurmo)
Star of Hope	Aureana	New Lexington	Demokratie	Fred Peverell (Joop van Rhuyn)
Groombridge 1830	Copeland	Castillamont	Demokratie	Oswolt Culwick (Karla Herbst)
Canra	Delgarda	Ciudad Padrida	Diktatur	Nele Whyte (Julio Bandoza)
Peyton	Peyton I	Apocal	Parlam. Anarchie	Sharon Chilcraft (Rene Juggles)
Ross 1003	New Terra	Grand Yarden	Parlam. Monarchie	David Forsdyke (Henry Winterbottom)
Yamura	Nipponia	New Kyoto	Parlam. Monarchie	Hyoto Takayeshi (Tiaki Halayeko)
Pariya	Yabal	Vainton	Theokratie	Ken Voltron (Ken Voltron)
Chara	Riverworld	Utopia (City)	Demokratie	Jed Rees (John Smith)
New Provider	Tarcom	New Amsterdam	Konzernstaat	Carl Robbins-Tarcom (Helen Fors)
61 Ursae Majoris	Lutea	Corbach	Demokratie	Elly Groningen (Milan Benque)
CIW	Peka-Lanao (Copeland)	Sovereign's Palace	Demokratie	Jasine Dalson (Mirc Herbovich)

Politik

Die CIW ist ein mehr oder weniger sicheres Bündnis aus elf unabhängigen Systemstaaten, von denen keiner mehr als ein Sonnensystem für sich beansprucht. Sinn der Community ist die Stärkung der nationalen Interessen und Militärs durch die Gemeinsamkeit. Die Mitglieder sind unterschiedlichsten Ursprungs mit verschiedenster Politik und differierenden Ansichten. Deshalb gibt es immer wieder Konflikte innerhalb der Gemeinschaft, nach außen gibt sich die CIS jedoch stets souverän, stabil, demokratisch und einstimmig. Der politische Apparat der Community ist sehr schlank gehalten. Selbst bei der größten Zusammenkunft, der Communal Congregation gibt es weniger Teilnehmer, als bei den Sitzungen der einzelnen Mitgliedsstaaten, nämlich nur 34. Das macht die Community einerseits flexibel und reaktionsfähig, auf der anderen Seite aber auch politisch wenig variantenreich, da es im Grunde nur elf vom Volk gewählte Vertreter gibt.

Das Oberhaupt der CIW wird Communal Trustee (CT) genannt. Der CT ist in Krisenzeiten gleichzeitig Oberbefehlshaber der Streitkräfte und kann Gesetze aushebeln, wenn das der inneren Sicherheit dient. Bisher wurde davon noch kein Gebrauch gemacht, da die Richtlinien für die Rechtfertigung eines solchen Vorgehens sehr strikt gehandhabt werden. Bei Amtsantritt ernennt der CT den Vice Trustee und die Communal Ministers (Finanzminister, Kriegsminister, u.s.w.).

Das Executive Committee, das aktive Parlament, wird vom gesamten Volk der Community gewählt, wobei für jeden Mitgliedsstaat nur ein Vertreter entsandt wird. Da es sich hierbei um eine gesamtkommunale Wahl handelt, findet diese, ungeachtet der politischen Situation auf den jeweiligen Mitgliedstaaten, ausschließlich auf demokratische Weise statt. Es hat die Befugnis neue Gesetze zu beschließen und alte Gesetze zu ändern. Die Verfassung bleibt davon allerdings unberührt.

Die Territorial Advocats, die aus den jeweiligen Systemparlamenten entsendet werden, und somit nicht zwingend demokratisch gewählt sein müssen, nehmen lediglich am Advisory Committee teil, das unter anderem, zusammen mit dem demokratisch gewählten Executive Committee, die Möglichkeit hat (neue) kommunale Gesetze zu beraten und u.U. Ein Veto einzulegen. Die obersten Richter und der amtierende Communal Trustee genießen dabei ebenfalls das Vetorecht.

Eine Besonderheit des politischen Systems der CIW sind der Economy Council, ein Beirat aus fünf Vertretern der wirtschaftsstärksten Unternehmen und der Military Council, ein Beirat aus fünf Vertretern der schlagkräftigsten Armeen der Gemeinschaft. Sie haben nur beratende Funktion, nehmen aber mit Stimmrecht an der Communal Congregation teil.

Die Communal Congregation besteht aus dem Executive Committee, dem Advisory Committee, dem Economy Council, dem Military Council und den regierenden Trustees. Sie wird zu bestimmten Ereignissen zusammengerufen, die die ganze Gemeinschaft maßgeblich betreffen. Dazu gehört z.B. die Wahl des Communal Trustee, der für sechs Jahre parteiunabhängig von der Communal Congregation gewählt wird. Zudem kann die Communal Congregation die Verfassung ändern, wenn 4/5 der Anwesenden dem zustimmen. Zuletzt wurde das zum Beitritt in die USC erreicht, wenn auch nur knapp.

Die CIW ist an Vielfalt kaum übertroffen. Nirgends sonst ballen sich so viele unterschiedliche Weltanschauungen auf so engem Raum, wie hier. Demokratische Naturen finden hier ebenso stabile Verhältnisse, wie die Freunde revolutionärer oder reaktionärer Systeme. Doch es ist auch Vorsicht geboten, denn obwohl niemandem die Ausreise von einem System verwehrt werden darf, laut Verfassung, verschwinden doch hin und wieder unbequeme Zeitgenossen in den undemokratischen Regionen der CIW, wie Canra oder Pariya.

Gerade Pariya zeigt sich derzeit, motiviert durch das Santora Konkordat, revolutionär und aggressiv. Dieses Gemeinschaftsmitglied strebt nach Unabhängigkeit und würde dabei sowohl die CIW als auch die USC verlassen wollen. Eigentlich wäre das wenig dramatisch, wenn sich nicht das einzige (2340 entdeckte) Hyperraum-Sprungtor der CIW dort befinden würden. Aufgrund dessen bemüht sich die CIW bereits mit Waffengewalt darum, Pariya im Bündnis zu behalten. Die Ressourcen gehen jedoch allmählich zu Ende und Jasine Dalson bittet bereits die anderen Mitglieder der USC um Hilfe, allen voran die FSA, bisher allerdings ohne Erfolg.

Einige der anderen Systemstaaten werden bereits unruhig und beginnen sich gegen die „Rückholung Pariyas“, wie die Operation in der Politik genannt wird, aufzulehnen. Der Konzernstaat Tarcom Ind. (New Provider) verweigerte jüngst die dringend benötigten Waffenlieferungen und wies dabei auf offene Rechnungen hin. Dass diese Rechnungen schon seit geraumer Zeit offen stehen und bisher nie ein Hinderungsgrund waren, weitere Waffen auszuliefern, macht deutlich, dass es sich hierbei um eine Art Widerstand handelt. Selbst das demokratische 61 Ursae Majoris wendet sich dem Geschehen ab und verurteilt die Angriffe durch die CIW.

Bei allen Widerständen werden die Ereignisse des Jahres 2647 angeführt. In diesem Jahr spaltete sich Ross 119 von der damals noch 1. Colonial Union genannten Gemeinschaft ab. Aus Angst vor Schwächung des Bündnisses griff man auch damals hart durch und beging ein grausames Massaker im Namen der Union. Etliche Mahnmäler und Dokumentationen prangern auch heute noch überall in der CIW dieses Ereignis an.

Nach fünf Jahren blutigen Kämpfen musste die Union einsehen, dass ihre Mitgliedsstaaten nicht mehr hinter ihr standen und ließ Ross 119 schließlich gehen, das sich später der Territorialen Liga anschloss. 2651 kamen die Vertreter der Union zusammen und erarbeiteten neue Verträge, die den

einzelnen Mitgliedsstaaten mehr Rechte und Souveränität einräumten. Die Free Sleeperworlds Confederacy war geboren. Yamura, das bis dato unabhängig war wurde assoziiert.

Schon 2679 wurden die Verträge weiter gelockert und spezielle Zugeständnisse für Pariya, Yamura und 61 Ursae Majoris gemacht, die sich insbesondere auf außerstaatliche Beziehungen bezogen. Dies war dann die Geburtsstunde der Community of Independent Worlds.

Von da an ging alles geregelt Bahnen und es gab keine größeren Unruhen oder Veränderungen mehr in der Gemeinschaft bis 3003 schließlich der Beitritt in die USC vollzogen wurde.

Allgemeine Informationen

Ähnlich wie in der Politik zeigt sich die CIW auch geologisch und kulturell vielfältig. Die höchste Gravitation der bewohnten Planeten erreicht Aureana (Star of Hope) mit 1,15G und die geringste Gravitation hat Lutea (61 Ursae Majoris) mit 0,8G. Von kühlem bis tropischem Klima ist alles zu finden und auch wer gern lange wach bleibt, kann auf Tarcom einen 90-Stunden-Tag erleben. Allerdings ist die Landschaft dort sehr karg und wenig attraktiv für Touristen. Die gigantischen Industrieanlagen, die den erzeuhen Planeten bearbeiten, sind jedoch sehr beeindruckend, nicht zuletzt, weil sie alle durch Transportröhren miteinander verbunden sind, was dem Planeten vom Orbit aus eine bizarre Assoziation mit einem Spinnennetz beschert.

Beliebtester und wohl meist besuchter Planet ist Riverworld im Chara-System. Der Planet ist überzogen von einem komplexen Netz aus Flüssen, Seen und Ozeanen und gerade das tropische Klima lässt die heimische Vegetation erblühen. Es gibt sogar einheimische Lebewesen, die jedoch über das Stadium von Kleinstlebewesen nicht hinauskommen. In der Umgebung von Utopia City, der Hauptstadt des Systems, wurde eine Ring aus irdischer Flora und Fauna angelegt, der jedoch strikt vom restlichen Urwald getrennt wurde. Inzwischen ist dieser Ring nicht mehr am Stadtrand, sondern trennt quasi ein Viertel der Stadt vom Rest der Metropole, wenn auch nur optisch.

Peyton I ist als ehemalige Strafkolonie besonders wegen seiner Stadtplanung interessant. Dort bestehen Städte nicht aus einzelnen Gebäuden, sondern werden als teilweise gigantischer Komplex angelegt, der den Eindruck vermittelt, es würde sich um ein einziges Gebäude handeln, ähnlich den in den Städten integrierten Arkologien auf anderen Hauptwelten der USC. Durch zahlreiche Erweiterungen und Expansionen muten die großen Städte, wie die Hauptstadt Apocal, recht grotesk an. Diese Struktur macht die Städte aber keineswegs angreifbarer oder leichter zerstörbar als gewöhnliche Siedlungen. Die Außenwände werden extrem stabil, über die Bedürfnisse der Statik hinaus konstruiert, um auch schweren Angriffen standhalten zu können. Innen sieht es aus, wie in einer Kaserne: Lange Gänge, viele Türen, wenig Farben. In der Regel sind die Zentren dieser Super-Arkologien aber ausgehöhlt und beherbergen Parks und Freizeitanlagen, die über hunderte Stockwerke einsehbar sind. Der Verkehr wird über Fähren und Transportröhren geregelt, was den Individualverkehr auf Fußgänger beschränkt. Das hat nicht nur ökologische Vorteile, sondern ermöglicht der Kriminalitätsbekämpfung nahezu 100%igen Erfolg bei Raub-Delikten. Selbst gelenkte Fahrzeuge sind nur außerhalb der Städte erlaubt.

Die dichteste Kultur an der irdischen hat Yamura auch heute noch. Einst von japanischen Raumfahrern besiedelt, hielten sie stets ihre traditionellen Werte hoch und achteten darauf, ihre Kultur nicht zu verwässern. Man fühlt sich wie auf Terra, wenn man durch die Städte Yamuras geht, insbesondere New Kyoto erweckt den Eindruck, eine terranische Stadt zu sein. In der neueren Zeit wird aber auch Yamura offener für andere Kulturen und Sitten. Und auch wenn Yamura eine parlamentarische Monarchie ist, ist es keineswegs

repressiv oder verschlossen. Die Vegetation wurde hier von Anfang an rigoros terranisiert, teilweise unfreiwillig. Durch die Aussaat terranischer Pflanzen wollte man hier ein heimisches Gefühl vermitteln, riskierte damit allerdings auch die Überwucherung ganzer Landstriche der hügeligen Oberfläche. Inzwischen ist die terranische Flora dominant, hat sich aber zum Teil auch mit der heimischen vermischt, was außergewöhnliche Pflanzen zustande brachte.

Dennoch, die CIW wird selten von Touristen außerhalb der CIW besucht. Durch die lange Isolation vom Rest der Menschheit hat sich hier eine relativ autarke Kultur entwickelt, die althergebrachte menschliche Kulturen mit denen der Antari und der Cetadeani mischt. Aber auch eigene Elemente, die aus Not oder Umweltbedingungen entstanden, sind deutlich spürbar. Und auch innerhalb der CIW gibt es zum Teil erhebliche kulturelle Unterschiede, die nicht zuletzt auf den verschiedenen politischen Systemen beruhen. Bevor man sich zu einer Reise in diese Region begibt, sollte man sich also grundlegend darüber informieren, oder extreme Umstände und Gegenden vermeiden.

Technologisch steht die CIW mit an der Spitze, wobei hier Tarcom das Zugpferd ist. Die meisten Welten stehen auf einem sehr hohen technologischen Standard, haben teilweise jedoch restriktive Politik, die eine allgemeine Verfügbarkeit erschweren. Tarcom ist auch der Hauptarbeitgeber der CIW und selbst wenn Tarcom (der Planet) sehr ungemütlich ist, sind Anstellungen bei Tarcom Ind. sehr begehrt.

Militärische Strukturen

Die Verteidigung der einzelnen Mitgliedsstaaten unterliegt deren Hoheit, solange es sich um nationale Angelegenheiten handelt. Zusätzlich und für gemeinschaftliche Angelegenheiten hat die CIW einen unabhängigen Militärapparat geschaffen, der alle Aufgaben der Sicherheit erfüllen kann. Im großen und ganzen beschränkt sich jedoch der Wirkungskreis der Kriminalitätsbekämpfung (Communal Crime Corps, die Polizei) auf den interstellaren Raum innerhalb der CIW. Nur selten ist es der kommunalen Polizei auch erlaubt in einzelnen Systemen zu aktiv zu werden.

Beim Militär sieht es schon etwas anders aus. Die kommunalen Verbände haben Stützpunkte in allen Systemen der Mitglieder, was verfassungsmäßig geregelt ist, und haben im Zweifel das Sagen gegenüber lokalen Militärs. Die Mitgliedsstaaten müssen ein vertraglich geregeltes Kontingent an Soldaten in die kommunale Armee überstellen, um deren Handlungsfähigkeit zu gewährleisten. Der Oberbefehl dieser Truppen wird alle zwei Jahre von der Communal Congregation gewählt.

Private Händler und andere nicht militärische Schiffe können nicht zu Kampfhandlungen im Dienste der CIW herangezogen werden. Sie können sich allerdings freiwillig anschließen. In Krisenzeiten sind die Verbände der CIW gezwungen, Händler vor Übergriffen zu schützen, so gut es ihnen möglich ist. Andere private Schiffe, wie z.B. Yachten oder Kreuzfahrtschiffe, haben allerdings keinen Anspruch auf militärischen Schutz. Es wird davon ausgegangen, dass Händler für die Grundbedürfnisse der Bewohner Sorge tragen, und dass es ein Grundrecht ist, diese Grundbedürfnisse zu befriedigen, gleich ob Freund oder Feind. Ausnahmen sind dabei natürlich Waffen, Drogen oder Sklaven.

Schiffswerften, die lizenziertes militärisches Material herstellen dürfen gibt es auf Copeland, Riverworld, Nipponia und Tarcom. Offiziell gibt es nirgends anders in der CIW großkalibrige Waffen und schwere Geschütze. Für die Einhaltung dieser Lizenzen sorgt übrigens die kommunale Polizei. Bisher wird der größte Verband des kommunalen Militärs, die Communal Expeditionary Force (CoEF) am häufigsten eingesetzt, wenn es in Mitgliedsstaaten zu Ausschreitungen kommt, wie derzeit im Pariya-System

United Solar Confederation

oder seinerzeit im Ross-119-System. Navy, Army und Marines kommen bei solchen Konflikten, die bisher die einzigen der CIW waren, nur am Rande zum Tragen.

Free Sectors Alliance

Hauptwelt

Die Hauptwelt der Free Sectors Alliance ist Altara im Altair-System. Hauptstadt ist nicht etwa wie häufig irrtümlich angenommen New Sydney sondern Altair City im Nordwesten des Centralia Mainland Kontinents. Eine Stadt die nur für einen Zweck errichtet wurde: als Regierungssitz für die Allianz.

Regierungssitz

Der Regierungssitz der Allianz ist der Government Hill genannte Stadtteil von Altair-City. Das Parlament tagt im Oval Dome, einer gigantischen Halle mit Terrassenförmig angeordneten Arbeitsplätzen und einer zentralen Rednertribüne.

Staatsoberhaupt und Regierung

Die folgende Tabelle zeigt die 3030 AD im Amt befindlichen Regierungsoberhäupter aller sieben Sternreiche die sich zur Free Sectors Alliance zusammengeschlossen haben. In der letzten Zeile ist der aktuelle Regierungssitz der Allianz samt Präsidenten aufgeführt.

Provinz	Hauptsystem	Hauptwelt	Hauptstadt	Präsident
Altair	Altair	Altara	New Sydney	Hergen Johanson
Danthorin	Patroxant	Danthorin	Hollow City	Victor Nolan
Vega	Vega	Vega IV	Vega City	Maggan O'Reilly
Denebola	New India	New India	New Bombay	Vanessa van Kerrin
Aquila	31 Aquilae	Tengur	Tengura	Jon Patanga
Virgin	Arcturus	Arcturus III	Malkar	Ashont Valtour
Draco	Om. Draconis	Kungshem	Karlsborg	Mats Hartwig
Free Sectors Alliance	Altair	Altara	Altair City	Maggan O'Reilly

Provinzen und Hauptsysteme unterscheiden sich häufiger in ihren Namen. Meist werden Provinzen nach bedeutenden Sternen benannt, während Hauptwelten zumeist nach wirtschaftlichen und strategischen Gesichtspunkten ausgewählt werden. Die Bezeichnung der Provinzen stammt oft noch aus der Zeit der Kolonisierung, wo von Terra aus der Raum in bestimmte Sektoren aufgeteilt wurde und diese dann Namen bedeutender Sterne darin bekamen. Die Späteren Provinzen basierten zwar geografisch zunächst auf diesen ursprünglich würfelförmigen Sektoren, sind aber durch weitere Siedlungsprojekte mittlerweile vollständig unregelmäßige Gebiete im Raum. Der Begriff Sektor für eine Provinz oder ein Territorium ist dennoch tief im Sprachgebrauch der Gesellschaft verwurzelt und wird sich auch in Zukunft halten. Die Begriffe „Vega Sektor“ und „Provinz Vega“ sind demnach gleichbedeutend.

Die momentane Präsidentin O'Reilly gilt als strikt wirtschaftlich orientierte Pragmatikerin mit starkem Willen und hohem Durchsetzungsvermögen und Einfluss in der Allianz.

Politik und Allgemeine Informationen

Der Präsident der Free Sectors Alliance rotiert im fünf Jahre Rhythmus und wird von einer der insgesamt sieben Mitgliedsprovinzen gestellt.

Die größte und einflussreichste Provinz ist Altair. Multikulturell, metropolitisch und schrill sind Adjektive die beschreibend für die Provinz Altair sprechen. Hier schlägt der Puls der USC. Innovation ist eine der Hauptmotivationen aller hier ansässigen Konzerne und Organisationen. Ständiger Wandel. Moderne und Tradition treffen hier in einer

Selbstverständlichkeit aufeinander, die ihresgleichen sucht. Das Zentrum der Provinz bildet das Altair-System, dessen fünfter Planet Altara die älteste unabhängige Kolonie der Erde beherbergt.

Die Riesen-Metropole New Sydney mit ihren mehr als 282 Million Einwohnern ist die drittgrößte Stadt in der USC. Generell herrscht die öffentliche Meinung vor, auf Altara sei alles besser, technisch höher entwickelt und vor allen Dingen gäbe es dort weniger Probleme.

Die Wahrheit sieht dabei natürlich etwas anders aus. Altara hat mit illegalen Einwanderern genauso zu kämpfen, wie mit einer hohen Verbrechensrate und beinahe unmenschlich brutalen Lebensbedingungen für die Armen. Hier scheint es von allem mehr zu geben, besonders Betrüger, Verbrecher, Schmuggler, Dealer, Mörder. Altara stellt in jeder Hinsicht eine Superlative dar. In keiner Weise halten scharfe gesetzliche Bestimmungen und nahezu lückenlose Überwachung des öffentlichen Lebens die Unterwelt davon ab waffenstarrend in der Gegend herum zu laufen und unbescholtene Bürger zu überfallen.

Dabei ist es immer wieder erstaunlich wie leicht jedes dieser kriminellen Elemente die Sicherheitsanlagen der Städte unterlaufen kann. Altara ist ein idealer Ort für Menschen die an einem Ort leben wollen, wo alle gesellschaftlichen und technologischen Errungenschaften ausbaldowert werden, dort wo man an einer vertrauten Straßenecke auch garantiert einen vertrauten Dealer treffen kann, der einem nahezu alles besorgen kann. Altara ist der Planet für Individualisten und Sprungbrett für so manchen Abenteuer.

Die schönste Provinz der Allianz ist Danthorin, sie wird als Perle der USC bezeichnet. Die Planeten der Provinz sind über und über bedeckt von satt grün bewaldeten Highlands, Gebirgen, Seen und Flüssen. Auf diesen Welten gibt es Unmengen walddreicher Natur und feinsten Gartenbau.

Auf Danthorin wird dies nahezu auf die Spitze getrieben. Gartenbau wohin das Auge reicht in den besiedelten Gebieten und unberührte Natur überall sonst. Tief in den Wäldern der südlichen Hochebene befinden sich uralte Tempelbauten, deren Form und Architektur auf humanoide Lebensformen schließen lässt. Es gab Straßen, Jahrtausende alt, in die Induktionsschleifen eingelassen waren, die wohl einst Fahrzeuge betrieben, die heute nicht einmal mehr als Relikt auf dieser Welt existieren. Der Regierungspalast Danthorin befindet sich in der Äquatorialgegend an den Ufern des Long Lake. Siedlungen sind über den ganzen Planeten verstreut und erreichten in zehn Fällen die Millionengrenze. Umweltschutz ist hier Programm.

Die Provinz selbst wird von seiner Regierungswelt geprägt. Der Danthorin Sektor gilt gemeinhin als der angenehmste aller Sektoren. Nur wenige politische und gesellschaftliche Zwänge, wenige Bestimmungen und weniger Bürokratie. Alles wirkt eine Spur natürlicher. Verschlafener. Ein natürlicher Ort für die Entspannung und einen geruhsamen Ruhestand. Einfach gesagt: hat man die Natur gesehen und ist ihrer überdrüssig, dann war es das. Hier ist einfach nichts los.

Das Las Vegas unter den Provinzen der USC ist sicherlich die Provinz Vega. Vega heißt hier auch die Hauptwelt (Vega 4), die als der Vergnügungsort und das Urlaubsziel schlechthin gilt. Vega City ist eine von zehn strategisch günstig auf dem Planeten verteilten Planstädte, die jedoch als einzige einen gewissen Wildwuchs zu verzeichnen hat. Glücksspiel und Freizeit sind hier Programm.

Militärische Strukturen

Für die FSA gilt im wesentlichen das gleiche wie für die Solaris Federation. Allerdings hat hier seit etwa 100 Jahren kein ziviles Schiff mehr einen

Flottenbefehl an Bord und Hardpoints haben auch nur noch Schiffe großer Reedereien an Bord.

Die FSA unterhält im Wesentlichen militärische Verbände mit Berufssoldaten. Diese müssen im Gegensatz zur SF ein gewisses Mindestmaß an Bildung und Fitness mitbringen im in der Flotte oder den Bodestreitkräften beschäftigt zu werden. Das Militär der FSA ist sehr wirtschaftlich ausgerichtet. Die Pioniereinheiten können beispielsweise von Kolonie auf Kontraktbasis angemietet werden um Kosten der stehenden Einheiten geringer zu halten.

Im Grunde handelt es sich in Teilen um staatliche Söldnerseinheiten. Der Technik ist auf modernstem Stand, wobei auszumusternde Schiffe häufig den Bündniswelten zum Abwrackpreis zur Verfügung gestellt werden.

Die Provinz Danthorin

Danthorin wird als Perle der USC bezeichnet. Der Planet ist über und über bedeckt von satt grün bewaldeten Highlands, Gebirgen, Seen und Flüssen. Auf dieser Welt gibt es Salzwasser nur in unterirdischen Höhlen, keine Meere nur waldreiche Natur.

Tief in den Wäldern der südlichen Hochebene befinden sich uralte Tempelbauten, deren Form und Architektur auf humanoide Lebensformen schließen läßt. Es gab Straßen, Jahrtausende alt, in die Induktionsschleifen eingelassen waren, die wohl einst Fahrzeuge betrieben, die heute nicht einmal mehr als Relikt auf dieser Welt existieren.

Der Regierungspalast Danthorin befindet sich in der Äquatorialgegend an den Ufern des Long Lake. Siedlungen sind über den ganzen Planeten verstreut und erreichten in zehn Fällen die Millionengrenze. Umweltschutz ist hier Programm.

Das Territorium selbst wird von seiner Regierungswelt geprägt. Das Danthorin Territorium gilt gemeinhin als der angenehmste aller Sektoren. Nur wenige politische und gesellschaftliche Zwänge, wenige Bestimmungen und weniger Bürokratie. Alles wirkt eine Spur natürlicher. Verschlafener. Ein natürlicher Ort für die Entspannung und einen geruhsamen Ruhestand. Einfach gesagt: hat man die Natur gesehen und ist ihrer überdrüssig, dann war's das. Hier ist einfach nichts los.

Solaris Federation

Hauptwelt

Offiziell ist die Hauptwelt der Solaris Federation Terra. Da auf die Solaris Federation jedoch die gleichen Einschränkungen zutreffen wie auf die USC, befindet sich auf hier die Exilregierung auf dem Mars.

Regierungssitz

Offizieller Regierungssitz ist die antike Stadt Paris auf Terra. Die Exilregierung residiert in Olympia City (bis zum Jahr 2864 noch Olympus Mons City genannt) auf dem Mars. Die Stadt war eine der ersten großen Kolonien auf dem ehemals roten Planeten und ist heute die größte auf dem Planeten. 91,4 Million Einwohner zählt diese Stadt und deklassiert damit den Regierungssitz der USC um einen ganzen Faktor.

Staatsoberhaupt und Regierung

Der Präsident der Solaris Federation ist der gerade im letzten September gewählte Jan-Thomas Brenner, der die schwierige Amtsfolge seines Parteigenossen Han Chan Tao von der Human-Technokratischen Bürgerpartei antritt und als sympathischer Verfechter des Konföderationsgedanken der USC gilt. Weitere große Parteien sind die Demokraten und Ökologen, die Traditionalisten und Theokraten, sowie die Territorialen und Nationalisten in Reihenfolge ihrer Bedeutung mit ihrem bevorzugten Koalitionspartner. Daneben gibt es noch die freien Parteien, die sich der aussichtsreichsten Partei als Koalitionspartner anbieten: die Freien Demokraten, die Freien Sozialisten und die Freien Kommunisten so sie die 3,5 Prozent-Hürde schaffen.

Provinz	Hauptsystem	Hauptwelt	Hauptstadt	Präsident
Solaris	Solaris	Mars	New Paris	Jorgon Vaelzar
Sirius	Sirius	Kareb	New Monaco	Morris Panfield
Lalande	Lalande	Laland	Last Refuge	Luigi Caponese
Tau Ceti	Van Maanen's	Ireworld	New Cork	Melissa ni Chualoath
Epsilon Eridani	Oceania	Oceania	Torban Harbor	Trishe Gallagher
Perseus	Theta Persei	Persei Prime	Porto Caraz	Cecilia Alvarez
Victoria	Victoria	Victoria	Victoria	Glen Morgan

Politik

Was für die Solaris Federation zutrifft, gilt im Allgemeinen auch für das Solaris-System selbst und umgekehrt. Die beiden Begriffe werden an einigen Stellen synonym verwendet. Wenn etwas nur für die Solaris Federation gilt bzw. nur für das Solaris-System, so wird dies im Text verdeutlicht.

Zunächst einmal der Name Solaris und seine Herkunft. Das Solaris-System hatte vor dem Jahr 2541 keinen eigenen Namen, es nannte sich einfach Solar System, Sonnensystem, System du Sol, etc. In jeder Sprache fand sich ein anderer Name. Diesem Umstand machte die Völkerkonferenz von 2540 in Mexico City ein Ende, in dem ein Arbeitsauftrag zur Findung eines Eigennamens für das Solarsystem verabschiedet wurde. Hauptkriterien waren ein Bezug zur Erde, der Menschheit und/oder einem bedeutenden Menschen. Unter mehreren hunderttausend gültigen Namen, bei denen jeder Mensch zwei Begriffe die diese Kriterien erfüllten und die eigenständige Begriffe darstellten in einer Online-Abstimmung abgeben durfte, wurde am

14. September 2541 der Begriff Solaris als neuer Name für das Solarsystem gewählt. Eine Hommage an und benannt nach dem großen Roman des Schriftstellers Stanislaw Lem, auch wenn dieser von einem ganz anderen System und Planeten schrieb.

Die politische Haltung der Solaris Federation war vor der Dunklen Ära stark nationalistisch ausgerichtet. Zudem wurde die Existenz von Fremdassen trotz geheimdienstlicher Beweise dafür vor der Bevölkerung verborgen. Nach der Befreiung durch eine solche fremde Spezies (die Vaeron'Yar, die den Antari in dieser Aktion beistanden) war diese Politik weder zeitgemäß noch im Interesse der Menschheit. Es bildete sich jedoch eine starke antitotalitäre Haltung heraus, die in hohem Maße gegen die Morlorn und deren Politik ausgerichtet war und ist.

Den politischen Gegnern der Morlorn auf dem galaktischen Spielfeld begegnen die Menschen in der Regel neutral bis freundschaftlich. Erklärten Verbündeten jedoch mit gleicher Vehemenz feindlich, wie den Morlon gegenüber. Das Terran Exile Government (TEG) ist zugleich Regierung der Solaris Federation, wie auch des Solaris-Systems, was schon durch die föderale Ausrichtung deutlich wird.

Gegenüber der USC ist die Solaris Federation der zweit wichtigste Bündnispartner nach der Free Sectors Alliance. Dies ist in der hohen Anzahl an Kernsystemen im Raum der SF begründet. Diese technologisch hochentwickelten Systeme haben hier die höchste Dichte.

Terraner bzw. Solarianer sind im Allgemeinen höflich und politisch korrekt im Auftreten und das gilt nicht nur für die Politiker. Sie gelten als angenehme Verhandlungspartner, die aber sehr hartnäckig und engstirnig an Verhandlungen die die Föderation oder Solaris betreffen herangehen und argumentativ häufig mit Ultimaten andere Parteien unter Zugzwang setzen. Dabei sind ihre Verhandlungspositionen in der Regel äußerst stark fundiert und die Alternativen derart unattraktiv erscheinen, das sie ihre politische Linie auch anderen Bündnispartnern aufzwingen können. Prominentestes Beispiel und wichtigster Argumentationspartner der solarianischen Politik ist die Territorial League, deren zersplittertes Auftreten oft für ein uneinheitliches politisches Auftreten sorgt. Die Art wie Solaris diesen Bündnispartner immer wieder trickreich zu einer gradlinigen Verhandlungsposition bringt, findet natürlich nicht überall Zustimmung, aber gerade der Free Sectors Alliance als dominantem Bündnispartner in der USC ist gerade hier eine geschlossene Position der Territorialen Liga wichtiger als eine unübersichtliche politische Landschaft, die es einem großen Bündnis wie der FSA schwer macht eine fundierte Politik zu führen. Eine Ähnliche Stellung nimmt das kleine New Colonies Territory am antariseitigen Rand der USC für die FSA ein.

Hauptziel der Politik der Solaris Federation ist die Rückeroberung von Terra. Der Planet wird nach wie vor von morlornischen Maschinen einem fortwährenden Terraformingprozess unterworfen und durch einen vollautomatischen kaum zu durchdringenden Verteidigungsgürtel gehalten. Seit über 300 Jahren schon ist dieser Rückeroberung unentschieden und der Anblick der sich stetig verändernden Erde schmerzt dabei einen jeden Menschen. Zu sehen das die Wiege der Menschheit zunehmend für Menschen unbewohnbar wird krampft sich mit festem Griff um die Herzen der Menschheit.

Militärische Strukturen

Das TEG ist im Augenblick auf die Fortifizierung ihrer Grenzen und die Konsolidierung aller Bündniswelten bedacht, um zukünftig keine Angriffsflächen für morlornische Operationen zu bieten. Die Solaris Federation ist im Gegensatz zu den anderen Bündnispartnern in der USC stark militärisch organisiert und jedes Schiff erhält einen zur Reiseroute

passenden Flottenbefehl zugeteilt, falls erneut ein Ernstfall eintritt. Dieser Flottenbefehl wird dem Schiffstransponder übertragen und ist über bestimmte Kommandoprozeduren abrufbar. Dies gilt für zivile wie militärische Schiffe. Jedes Schiff kann zu jeder Zeit einem bestimmten Flottenverband zugeordnet werden und damit dem entsprechenden Kommandanten unterstellt werden.

Jeder Liner und Großfrachter besitzt sogenannte vorbereitete Hardpoints, in die im Bedarfsfall innerhalb weniger Stunden Geschütztürme installiert werden können, um diese Schiffe als Hilfskreuzer, Versorger und Lazarettschiffe einsetzen zu können.

Jeder Obdachlose, Arbeitslose oder Kleinkriminelle hat in der Solaris Federation die Möglichkeit den Streitkräften beizutreten um gegen Kost, Logis, medizinische Versorgung und Altersvorsorge sowie einem geringen Taschengeld und Entlassungsgeld als einfacher Soldat die militärisch Position der Föderation und der USC (in dieser Reihenfolge) zu stärken.

Der Anteil an Obdachlosen oder Arbeitslosen ist an keinem Ort der USC geringer als in der Solaris Federation und an keinem Ort ist die Militärpräsenz so hoch wie hier. Ein Großteil aller Steuer wird für diese stehende Armee verbraucht, wofür das Militär Baugerät und Arbeitskraft für das Allgemeinwohl einsetzt (um zum Beispiel Siedlungen und die notwendige Infrastruktur zu schaffen).

Das System funktioniert ganz gut, wenn auch des öfteren schon die Begriffe Arbeitslager oder Arbeitskolonnen in den Medien aufgeköchelt sind, führt die respektvolle Art mit der die Offiziere des Militärs ihre Freiwilligen behandeln dafür, dass die Chancenlosen wieder Perspektiven haben.

Der Nachteil ist, dass die Solaris Federation mehr und mehr zum innenpolitischen Risiko für die Bündnispartner in der USC wird, zudem Militärpropaganda und zensierte öffentliche Berichterstattung einfach nicht auszuschließen ist, da viele der Radio- und Fernsehsender der Streitkräfte ein breites und wachsendes Publikum unter der Zivilbevölkerung haben und mehr und mehr unabhängige Sendeanstalten von den Streitkräften bzw. deren Vertragsunternehmen aufgekauft werden.

Die Verfassung der USC garantiert zwar, dass ein Bündnispartner dem Bündnis nicht ohne Zustimmung der Bündnispartner den Rücken kehren darf und dass keine amtierende USC-Regierung durch Krisen oder Kriegsfälle gestürzt werden kann, sowie festlegt dass eine Militärherrschaft ebenso illegal ist, wie die Verwendung des Militärs zur innenpolitischen Machtstärkung einer Regierung, aber der Datenträger auf dem ein Gesetz veröffentlicht wurde ist bekanntlich sehr geduldig.

Allgemeines

Solaris besitzt einen technologischen Entwicklungsstand und ist generell sehr positiv gegenüber Modifikationen am menschlichen Organismus eingestellt, solange diese zweckorientiert erfolgen. Genetisch, biologische oder technische Prothesen und Veränderungen zur Anpassung an fremde Ökosysteme sind hier alltäglich und erregen kaum noch die Neugier der Kinder in den Straßen der gigantischen Städte.

Der Mensch ist verstärkt freiheitsliebend und patriotisch eingestellt. Dies gilt insbesondere gegenüber der Solaris Federation, aber auch gegenüber der Free Sectors Alliance oder den Neutralen Systemen Tau Ceti oder Epsilon Eridani.

Die Morlorn haben Millionen von Menschen vor mehr als 400 Jahren verschleppt und in ihren Deportiertenarmeen unter fernen Sonnen in Kriegen eingesetzt zu denen der Mensch nicht einmal einen entfernten Bezug hatte.

Seite an Seite mit skurrilen Aliens kämpfen noch heute die Menschen gegen noch skurrilere Aliens oder auch versprengte Menschen die uralten verloren gegangenen Schläferkolonien entstammten.

Durch die Integration der USC in den Galaktischen Bund haben die Menschen erstmals die wahre Bedeutung der morlornischen Deportiertenarmeen aufgedeckt bekommen. Nach den Informationen des Galaktischen Bundes bekommen diese Soldaten neben medizinischer Versorgung, Sold und Fronturlaub sogar eine Entlassung aus ihrer Dienstzeit in Aussicht gestellt. Die Entfernung zur USC und die Einsamkeit unter fremden Völkern jedoch hat zu einer gewissen Subkultur unter den Deportiertenarmeen geführt, in denen Generationen von Soldaten diese Armeen permanent selbst erhalten. Sie haben eigene Schulen, Lebensräume und Ausbildungslager, die aber allesamt mobil und bestimmten Flottenverbänden der Morlorn zugeteilt sind.

Nach dem Kenntnisstand der Cetadeani – dem führenden Bündnispartner des Galaktischen Bundes – sind diese Flottenverbände jedoch eher alt und haben unter den Morlorn selbst keinen guten Ruf. Sie gelten als Abschiebekommando. Heute – knapp 20 Generationen später – muss man an vielen Orten der Galaxis damit rechnen auf Abkömmlinge dieser Soldaten zu treffen. Viele der Kampfgebiete in denen sie eingesetzt wurden wurden durch die Cetadeani gehalten. Diese Menschen gerieten im Galaktischen Bund in Gefangenschaft und wurden aufgrund ihrer Geschichte später entlassen, um sich frei zu entfalten. Ganze Kolonien sind über die Jahrhunderte auf diese Weise entstanden.

Die Gruppen von Menschen die ihre Position am Ende der Dienstzeit aufgaben und mit einem kargen Abschlusslohn die Deportiertenarmeen verließen, vermutet man nach wie vor in versprengten Gruppen im morlornischen Reich. Einige sogar sind in den Raum des Galaktischen Bundes zurückgekehrt um sich auf die Suche nach ihrer Heimat zu begeben. In die USC sind bisher noch keine Abkömmlinge der Deportierten zurückgekehrt.

Diejenigen die noch immer im morlornischen Reich unterwegs sind könnten sowohl freundlich, als auch feindlich gesinnt sein oder sogar als morlornische Agenten Informationen für ihre Herren sammeln.

Territorial League

Hauptwelt

Die Hauptwelt der Territorial League ist der Planet Ardandra im Pollux System. Ardandra ist eine süßwasserarme Welt mit ausgedehnten Kakteenwäldern und ausgesprochen rauem Terrain, mit Ausnahme der Polarregionen die ein Gemäßigtes Klima aufweisen, das sogar so etwas wie ausgedehnte Seenplatten und artenreiche nordische Wälder zu bieten hat. Dort konzentrieren sich die meisten Siedlungen.

Der Rest des Planeten wird hauptsächlich zum Zweck der Rohstoffgewinnung bewohnt. Hier befinden sich aus diesem Grunde auch nahezu ausschließlich Industrieraumhäfen mit weitreichenden Großfrachter-Kapazitäten und entsprechenden Wartungsanlagen.

Regierungssitz

Hauptstadt der Liga ist gleichzeitig auch die Hauptstadt des Pollux Clusters, einer Gruppe von sieben Systemen die eine eigene Einheit in der gleichnamigen Provinz bilden. Hauptstadt ist Elaxara City auf dem gleichnamigen Inselkontinent gelegen

Staatsoberhaupt und Regierung

Die Liga ist ein Zusammenschluss individueller Systeme und kleiner Systemgruppen. Ihr Präsident trägt den Titel Repräsentant, sein Name ist Harp Johnson und er ist zugleich Cluster Präsident des Pollux Clusters. Die Liga ist oft recht uneinig, folgt jedoch häufig den Beschlüssen der FSA, so das sie sich effektiv relativ homogen in die politische Landschaft einfügt.

Sonstige Fraktionen und Gebiete

Capella Cetadeani Protectorate

Der Capella Sektor liegt mitten in der sogenannten Spanish Main, einem wenig entwickelten und als recht gefährlich eingestuftem Raumgebiet am Rande der USC im Grenzbereich mit den Cas'Tari.

Das Capella Mehrfachsystem selbst ist im Jahr 2708 AD an die Cetadeani abgetreten worden, als Gegenleistung für deren Einsatz bei der Befreiung der Menschheit von der Herrschaft der Morlorn. Insgesamt befinden sich fünf Systeme im Einflussbereich dieses Protektorates.

Den Menschen wurde uneingeschränktes Passagerecht und die Nutzung der Tore des Systems (es sind nach letzten Neuentdeckungen 37) zugestanden. Eine Botschaft der USC, bzw. ein Außenposten befindet sich in Form eines alten Flottenträgers im System. Dieser nimmt die Aufgaben wahr, die sonst eine Grenzstation mit angeschlossener Reparaturwerft wahrnehmen würde.

Passierende Schiffe erhalten hier kostenfrei Treibstoff und werden angehalten das System möglichst unverzüglich wieder zu verlassen. Längere Aufenthalte die über die Notwendigen Versorgungsmaßnahmen für eine Raumschiff hinausgehen werden mit hohen Gebühren belegt.

Vom Systemeintritt an bis zum Endgültigen Verlassen des Systems wird jedem USC-Schiff oder alliierten Schiff militärischer Geleitschutz zuteil. Grundsätzlich hat dieser allerdings oft den Anschein, das das Militär vermeiden will, das sich Zivilisten unbeaufsichtigt im System herumtreiben (was von den Cetadeani nicht besonders gern gesehen wird).

Die Cetadeani im System sind ebenfalls Militärs, die hier eine große Flottenpräsenz zeigen. Auch diese hängt mit den Toren zusammen. Im Capella System endet eine der Wichtigsten Interspiral-Routen vom Zentrum der Galaxis in die Randregion. Der nächste Raumhafen entlang dieser Route in Richtung Zentrum ist ein gewaltiger Felsplanet dem Raumhafenplaneten Ghaj'Tolan nicht unähnlicher Raumhafen, der den Ganzen Planeten einnimmt. Er ist unter dem Namen Noriah'Mako bekannt und liegt im Cetadeani Space.

Dawn Territory

Das Dawn Territorium liegt am äußersten kernwärtigen Rand der USC im Grenzbereich mit den Cetadeani. Das Territorium besteht nur sieben Systemen die zudem noch wenig Entwickelt sind, mit Ausnahme von Dawn selbst.

Die Hauptwelt des Dawn Territory ist der Wüstenplanet Dawnfall, ein großer Planet mit vorwiegend felsigem und rauem Terrain. Trotz der kargen Umgebung ist Dawnfall selbst recht hoch entwickelt.

Es ist der primäre Warenumsschlagort für den Handel mit dem Galaktischen Bund. Von hier starten die meisten kleineren Gesellschaften und einige Linienverbindungen in den Orion Arm.

Weitreichende Raumhafenanlagen - auch für übergroße Raumfrachter, hauptsächlich im Containerverkehr - ermöglichen es auch den Mega-Carriern hier einen Zwischenstopp einzulegen.

Die lukrative Kernwelten – Orion Route verbindet die USC Kernregion mit den größten und wichtigsten Systemen des Orion-Armes, allen voran der Raumhafenplanet Ghaj'Tolan, der Reliktplanet Ghor und in der weiteren Verlängerung Adean, die Cetadeani-Hauptwelt. Erreicht werden diese

Systeme über eine viel bereiste Hyperraum-Route.

DirtZone

Die Bereiche der Territorial League die früher als Phoenix Sektor bezeichnet wurden gelten als Dreckzone der USC. Die macht der USC hat dort erst sehr spät durch die Trade Regulation Authority (TRA) nominellen Einfluss auf die zahlreichen rohstoffreichen Systeme dieser Region genommen.

Jahrhunderte lang haben dort USC-Konzerne, allen voran Goldenstern Mining und Kranis Corp. Frei von Umweltbestimmungen und Arbeitsgesetzen die Systemressourcen rigoros ausgebeutet.

Ist ein anderer Konzern hinzugekommen, so gab es Krieg. Die Weltregierungen sind nahezu diktatorische Konzernvorstände, deren Armeen diese Macht untermauern.

Durch die Kriege vollständig verwüstete Welten und dadurch stark in Mitleidenschaft gezogene antike Reliktstätten, riesigen Tagebauabraumhalden und ausgedorrter Boden charakterisieren diese durchaus gut besiedlungsfähigen Planeten. Die Luft ist verseucht und Raumschiffwracks, zerstörte Fabriken und Maschinen sollen die Oberfläche flankiert von neuen Abbauanlagen die diesen Ausbeutungsprozess weiter fortsetzen.

Viele Systemen weisen weit reichende Trümmerfelder aus ehemaligen Monden, Raumschiffwracks, zerstörten Raumstationen und zudem riesigen Asteroidenfelder auf. Ganze Schlachtfлотten treiben als Trümmerfelder gleich gigantischer Raumschiffriedhöfe durch den Raum der Systeme und mittendrin befinden sich neue Raumstationen die wiederum die als Belter bezeichneten Unternehmer die sich dem Rohstoffabbau in den Asteroidenfeldern widmen unterstützen.

Nahe der Raumschiffwracks befinden sich in der Regel Recyclingsstationen, die die alten Wracks nach und nach abwracken und recyceln. Daher werden diese Leute als Wrecker bezeichnet. Immer wieder hört man Gerüchteweise von geheimen Schätzen, brisanten Informationen über neue Ressourcen und seltene Relikte in diesen Wracks.

Die Konzerne, die diese Trümmerfelder ausbeuten und legale Abwracklizenzen besitzen, bekämpfen ständig einfallende Piraten, Freibeuter und Abenteurer beziehungsweise Schatzsucher auf der Suche nach dem Jahrhundertfund.

Das Zentrum der DirtZone ist das Industriesystem Riga (+30/+16/-29), etwa 44 Parsek von Sol entfernt. Die Macht in diesem System besitzt der Goldenstern Konzern. Die TRA Präsenz ist mittelmäßig aber insgesamt recht nahe an den Standards der Kernwelten gelegen.

Procyon Corporate Territory

Das Corporate-Territorium um das Procyon-System ist ein unwirtlicher Ort ohne wirkliche Perspektiven. Dichtestens überbesiedelt, fast nur Konzernarbeiter und Tageslohn-Arbeiter, sehr schwache soziale Verhältnisse, schlechte Krankenversorgung und kaum Vergnügungsbereiche, in denen für die geistige Versorgung der Arbeiter gesorgt werden könnte.

Schiffe dürfen nur mit einer Transporterlaubnis in dieses Territorium eindringen, welche nur schwer für Kleinstschiffe erhältlich ist (die Konzerne haben halt gerne Leicht kontrollierbare Transportkapazitäten in ihrem Territorium. Das Territorium unterliegt zwar nominell der USC-Gesetzgebung, ist aber durch ein weitreichendes Netz an Ausnahmeregelungen so autark, daß praktisch keine terranische

Entscheidung für irgend jemanden in diesem Territorium bindend ist. Zahlungsmittel ist hier die United Corporations Currency Unit (UniCredit). Dieser Ort ist nicht für den Tourismus freigegeben und zu geschäftlichen Zwecken ist man hier nur auf Anweisung und nicht auf Einladung oder gar aus freien Stücken.

Dieses Territorium ist dreckig und unsozial. Ohne Geld ist man nichts und hat auch keine Rechte. Und dann sind da noch die konzerneigenen Strafkolonien, deren menschenverachtende Führung noch um einiges härter sein soll, als die der Pendants in der USC, denn die Konzerne brauchen kein Gericht um jemanden dorthin zu schicken, und es gibt keine Überwachung der Menschenrechte.

Eridan

[neutrales System]

Epsilon Eridani ist zwar der namengebende Stern der Provinz Eridan, aber nicht Hauptwelt derselben. Das System ist strikt neutral innerhalb der USC und stellt quasi einen unabhängigen Bündnispartner der USC dar.

Eridan selbst ist ein Wüstenplanet, dessen einziger See zugleich den Gesamtprozentsatz des Oberflächenwassers darstellt. Ein Großes Süßwasserreservoir mit mehr als 3000 Kilometern Durchmesser und einer Tiefe von bis zu 6 Kilometern.

Rund um die Eridan Sea erstreckt sich ein 200 bis 500 Kilometer breiter Gürtel reicher Vegetation der dann binnen weniger Kilometer immer spärlicher wird und in einen schmalen Steppengürtel ausläuft. Dahinter beginnt die Wüste.

Die Polkappen weisen Gebirgszüge auf, die in größeren Höhen durchaus mit Schnee bedeckt sind und die drei Flüsse des Planeten speisen. Entlang dieser Flüsse verläuft ein schmaler Streifen Vegetation (zwischen 100 und 2000 Meter breit).

Eridan ist Hauptsitz der ISARA (Interstellar Search and Rescue Association) und der Vereinigte Raumrettungskräfte (USRS – United Space Rescue Service). Zudem finden sich hier gigantische Navy-Depots in der Wüste und zahlreiche konföderale Basen der verschiedensten Dienstgattungen.

Konsequenterweise ist ziviler Luftverkehr nur über den Gebieten mit Vegetation, sowie einem etwa 50 Kilometer darüber hinausgehenden Bereich gestattet. Ein weitere Luftkorridor verläuft etwa 10 Kilometer Breit über allen öffentlichen Straßen und Bahnstrecken sowie zu allen öffentlichen Siedlungen und Bergwerke (oft jedoch über Umwege). Der Rest ist militärisches Sperrgebiet.

Kranis Corporation Territory

Das KCT ist eines der wenigen übrig gebliebenen großen Corporate Territories der USC, es umfasst 17 Sternsysteme. Dies ist um so erstaunlicher, als das die Kranis Corporation zwar der zweitgrößte Bergbaukonzern der USC ist, jedoch in den Top 100 lediglich an 53er Stelle geführt wird. Einer der Gründe dafür mag die recht strukturschwache Region sein, ein weiterer das relativ unauffällige Profil des Konzerns. Bis auf einen schweren Konzernkrieg mit dem Goldenstern Mining Konzern vor mehr als hundert Jahren gab es keine ernstzunehmenden Einbrüche in fremde Geschäftsfelder seitens Kranis.

Die Hauptwelt des KCT ist der Planet Norway, ein erdähnlicher, relativ kühler Planet mit reichen Rohstoffvorkommen und eine hervorragend ausgebauten Infrastruktur. Norway ist zugleich der Firmensitz, als auch die

konzerneigene Ressortwelt, sprich der Planet wohin sich Konzernangehörige zu Erholungszwecken zurückziehen.

Der Planet steht Reisenden offen und ist auch für den Tourismus attraktiv. Seine Lage nahe der Shattered Zone macht Norway zudem zu einem idealen Startpunkt für Abenteurer und Reliktforscher, die sich hier zudem günstig mit Expeditionsausrüstung eindecken können.

New Colonies Territory

Das NCT liegt am Rande der USC im Grenzgebiet mit der Antari Federation, dem engsten Verbündeten der USC. Insgesamt 39 Sternsysteme gehören zum NCT, jedoch sind nur fünf davon so hoch entwickelt, das sie als Kernwelt beschrieben sind.

Die Hauptwelt ist hier Poseidon, ein hochentwickelter Wasserplanet. Er befindet sich im Lambda Serpentis System. Er ist hauptsächlich für seinen Algenwein und die Unterwasser-Reliktfundstätten bekannt.

Ein Großteil des Frachtverkehrs in die und aus der Antari-Federation läuft allerdings nicht über dieses System sondern über das Ashando-System, das sich genau auf dem Antares Run befindet, der Haupt-Handelsroute zur Antari Federation.

Outback Territorien

Die randwärtigen Regionen zwischen den umliegenden Nationen der Cas'Tari, der T'Quar, der Anduin, der Vaeron'Yar und der USC (Territorien League) sind ein Tummelplatz für Piraten, Freibeuter, Schmuggler, Diebe, Söldner, Tramps, Abenteurer, Schatzsucher, Freihändler, Kopfgeldjäger, Scouts und Schwerverbrecher aller Art und Rassen.

Hier treffen die übelsten Elemente der Menschen, Cas'Tari, Vaeron'Yar, Anduin, Caalixiri, Tess'k'Kritt, Veluga, Shak'Maral, Cetadeani, Dhor'Gondar, Morton, und T'Quar zusammen, um sie gegenseitig zu betrügen, berauben, ermorden, sich zusammenzuschließen um andere zu betrügen, berauben, ermorden und gegen die sich schnell ausbreitenden Gebiete der von Konzernen kontrollierten Systeme Raubzüge durchzuführen.

Diese Outback-Piraten – wie sie werden alle über eine Schippe gekehrt – hausen im antiken Tempelstätten, die sie zu PirateHeavens ausgebaut haben, im treibenden Raumschiffwracks oder natürlichen Höhlen.

Hier hat sich eine Subkultur mit eigener Regierung, eigenen Gesetzen und eigener Ordnung gebildet, in der sogar ein normales Leben möglich ist (als Teil eines der unterstützenden Unternehmen, die sich hier der Reparatur von Raumschiffen und Ausrüstung, dem Transport und der Verbreitung von Informationen oder der Beförderung von Passagieren und Fracht verschrieben haben).

Für viele gestrandete Existenzen ist dies jedoch das Ende eines langen, steilen Abstiegs deren einziger Ausweg auf der Weg auf die schiefe Bahn ist.

Santora Concordate

Das Territorium des Santora Konkordats ist der USC definitiv ein Dorn im Auge, da diese die Unabhängigkeit des Konkordats von Seite der USC nicht anerkannt ist. Die Situation ist sehr gespannt und die äußerst fragilen Kommunikationskanäle drohen ständig zu zerbrechen. In diesem Gebiet steht ein Krieg kurz bevor. Seitens der USC ist diese Krise jedoch zweitrangig gegenüber den diplomatischen Beziehungen mit den anderen

Nachbarn. Santora wird regiert durch ein radikales Kirchenregime, alle sechs Systeme werden zentral Regiert und die Bevölkerung strikt und restriktiv kontrolliert.

Santora ist ein ehemaliges Territorium der USC. Es handelt sich um ein ursprünglich geistliches Kolonieprojekt das ein bedenkliches Eigenleben entwickelt hat. Es erstreckt sich über sechs Systeme am galaktisch rückwärtigen Rand der USC.

Santora wurde im Jahr 2694 von Veln Santor, einem steinreichen Forscher und Missionar entdeckt und als Standort für seine Missionsstätte ausgewählt. Die erste Siedlung nannte er Santoria, das System sowie den Hauptplaneten Santora, nach seinem Namen. Er studierte einsam die Welt, auf der er sich befand und entwickelte nebenher einige Glaubenstheorien, nach denen er lebte. Er verbrauchte fast seine gesamten Ersparnisse, wenn er auf seinen wenigen Reisen Baumaterial, Maschinen und Werkzeug, sowie Medikamente, Proviant und Saatgut besorgte. Er gewann auf diesen Reisen jedoch auch Anhänger seines Glaubens.

Bereits im Jahr 2709, ein Jahr nach Ende der schrecklichen Herrschaft durch die Düstern, beantragte er auf Drängen seiner Anhänger den Kirchenstatus, damit die Mönche des Ordens Anspruch auf gewissen soziale Leistungen wie z.B. eine Altersversorgung bekamen. Da der Konsens des Glaubens friedlich, im wesentlichen Sinne auch vergleichbar mit den zu dieser Zeit größten Religionen (Buddismus und Christentum) war, wurde der Kirchenstatus gewährt.

Die Führungshierarchie in der Kirche war strikt monarchisch aufgebaut. Das Oberhaupt der Kirche konnte nur ein männlicher Nachkomme Santors selbst werden.

Veln Santor starb im Jahr 2721 als Vater von vier Söhnen und zwei Töchtern. Der jüngste Sohn Santors, sein Name war ebenfalls Veln, wurde sein Nachfolger.

Veln II. Santor übte das Amt seines Vater mit Hingabe und Ehrfurcht vor den Statuten des Glaubens aus. Er war gerecht gegenüber den Anhängern des Ordens und verfolgte keine Ziele außer einem, auf dem Pfad der Erleuchtung voran zu schreiten.

Veln II. kam im Jahr 2783 unter mysteriösen Umständen ums Leben und wurde von seinem heimgekehrten ältesten (durch Anti Agathika jung gebliebenen) Bruder Torin abgelöst. Dieser versuchte in der ersten Zeit radikale Veränderungen an den Statuten des Glaubens vorzunehmen, so daß es ihm ermöglicht werde Macht und Reichtum zu erlangen. Derartige Veränderungen jedoch werden nur dann gültig, wenn das Tribunal der Sieben (die sieben ältesten Mönche des Ordens) den Forderungen des Oberhauptes zustimmen. Er scheiterte und zog sich zurück, ohne sein Amt freizugeben.

Der Orden lebte in seiner Abwesenheit weiter, bis im Jahr die Nachricht von seinem Tod kam und Gordan Santor, Sohn der jüngsten Tochter des Ordensgründers, kam an die Macht. Er stellte sich wesentlich geschickter an bei der Durchführung seiner Pläne, um aus der mittlerweile millionenstarken Anhängerschar seinen Reichtum zu haschen. Subtile Veränderungen zu Mitgliederverwaltung und ähnliches brachten schließlich den gewünschten Erfolg. In seiner mehr als sechzigjährigen Amtszeit schaffte es Gordan seinen Titel in den des Kardinals zu ändern, das Tribunal der Sieben zu entmachten, eine Leibgarde aufzustellen, die Bannung von Hochtechnologie auszusprechen, die Läuterung als Strafe für die Sündigen einzuführen und dennoch die Mitgliederzahlen zu verdoppeln. Kardinal Gordan dankte im Jahr 2901 zugunsten seines Sohnes Margas ab.

Margas blieb für 56 Jahre Kardinal des Ordens. Ihm verdankt der Orden eine

Armee aus Ordensrittern, die Todesstrafe, Folter und Verliese, Straflager und Straf-Arbeitskolonnen. Das Verbot von Abtreibung und Verhütung, den Erlaß, das Nachkommen von Ordensanhängern automatisch ebenfalls dem Orden angehörten. Ablaßabgaben für die Gnade des Kardinals, der ihnen die Hölle von Sanktus Mons ersparen sollte - eine Farce wie sich später herausstellte. Den Bau der Kathedrale von Sanktus Mons, eine Festung in der die Elitegarde des Kardinals ausgebildet wurden und die gefährlichsten Ordensgegner gefoltert und eingekerkert wurden um später auf öffentlichen Veranstaltungen hingerichtet zu werden, komplett mit dem zugehörigen getürkten Zeugenaussagen, Beweisen und Gerichtsurteilen. Trotz des wachsenden Unmutes unter den Anhängern gab es numehr Millionen die jubelnd die Anweisungen des Kardinals empfangen und ausführten.

Im Jahr 2957 gab Margas unter rätselhaften Umständen das Zepter in die Hände eines Adoptivkindes. Gordan II. Santor war ein gemeiner Anhänger des Ordens und im Sicherheitsdienst des Kardinals. Im Orden munkelte man später er habe den Kardinal gezwungen ihn zu adoptieren und zu seinem Nachfolger zu ernennen. Auch hieß es, er sei für den Tod des Kardinals eine Woche nach dessen Abdanken verantwortlich. Beweise dafür wurden jedoch nie gefunden und kurz nach dem sich der Trubel etwas legte, waren auch die Zeugen und Unruhestifter verschwunden.

Nach vierundsechzig Jahren starb Gordan II. an einem Herzschlag. Jegliche Hilfe kam zu spät, da Gordan selbst es war, der die Verwendung von Hochtechnologie weiter einschränkte um seine Anhänger noch besser unter Kontrolle zu haben. An seine Stelle trat ein Unbekannter, der anhand echter Dokumente beweisen konnte ein direkter Nachkomme des Ordensbegründers zu sein. Sein Name war Veln III. Santor.

Veln nutzte die Verwirrung der Anhängerschaft ob des Todes seines Vorgängers aus, um dem Kardinal und seinem Stab jegliche Nutzung jeglicher Technologie zum Schutze des Kardinals und des Ordens zu ermöglichen. Sein wichtigstes Instrument wurde daraufhin geschaffen. Das Ordens-Informationsnetz strahlte von da an täglich rund um die Uhr ein vom Ordensstab für unbedenklich oder gar wertvoll befundenes Programm aus. Drei tägliche Predigten, diverse Andachten und gezielte Interviews, sowie eine Unmenge Show brachte seine Ideen dem Volk des Planeten Santora und des Systems näher.

Im Jahr 3024 kam Veln III. Santor an die Macht und ein Jahr später erklärte er das Inkrafttreten des Anti-KI-Gesetzes. Er verwendete für seinen Namen grundsätzlich die Schreibweise Velin und signalisierte damit zugleich seinen Anhängern die Zugehörigkeit zum Santor-Clan und einen individuelleren und moderneren Weg des Ordens.

Im Jahr 3029 folgte schließlich die Unabhängigkeitserklärung gegen die USC und die Inanspruchnahme der Systeme Boranus, Artribus, Salen, Vardemis und Regulan.

Bericht des SIS (Secret Intelligence Service): Hinter dem Namen Kardinal Veln Santor verbirgt sich möglicherweise der Terrorist Victor Rodney Goldenstern. Der vom Goldenstern-Klan ausgestoßene Bruder Melissa Goldensterns gilt seit 3022 als vermißt und steht in dem dringenden Verdacht für das Attentat auf USC Präsidentin Myuki Yamamoto im Jahr 3021 verantwortlich zu sein, bei dem die damalige Präsidentin starb.

Tau Ceti

[neutrales System]

Tau Ceti – besser bekannt als Ceti Prime - ist das am dichtesten besiedelte System der USC. Sein charakteristisches Merkmal ist die globale Arkologie. Ein Begriff der eigentlich assoziiert, das es sich um ein ununterbrochenes globales Bauwerk handelt, was jedoch völlig übertrieben ist. Fakt ist, das es sich um eine den ganzen Planeten umspannende Stadt handelt, die zwar ein

paar tatsächlich unbebaute und naturbelassene Gebiete aufweist aber insgesamt mehr als 90% der Landfläche des Planeten einnimmt.

Tau Ceti bzw. Ceti Prime wird Kapitel Welten der USC weiter unten detailliert beschrieben.

Vergessene Territorien

Im Verlauf der Geschichte der USC-Geschichte gab es zahlreiche Territorien, von denen einige zu den heutigen bedeutenden Fraktionen wurden, andere jedoch in der Vergessenheit versanken, da sie als Teil eines andere Territoriums verblassten.

Pellgrin Territorium

Das Highgrave Territorium

Das Victoria Territorium

Welten der USC

Altara

5

Die feinen Bänder blendend weißer Sandstrände die sich in azurblauem Wasser verlieren, umsäumt von satt grünen Küstenlinien, durchbrochen von den farbigen Texturen der Gebäude, Straßen und Binnengewässer lösen sich mit jedem Kilometer den die Skylift-Kapsel der Oberfläche entgegen rast um eine Nuance stärker auf. Immer mehr Details werden sichtbar, während die Kapsel an dem gigantischen Nanostahl-Kabel entlang in die Tiefe gleitet. Über uns liegt High Melbourne, der Orbitalraumhafen von New Sydney, weit unter uns liegt die mehrere Kilometer durchmessende Scheibe der Gravity City, die langsam um die Achse des Kabels rotiert und dabei einen interessanten surrealistischen Effekt erzielt. Weiße Segel auf dem Meer und dazu ein grünlich blauer Himmel, der das Meer akzentuiert: die Ankunft auf Altara auf diesem Wege ist immer wieder etwas besonders.

Schnellreferenz

System	Altair
Hauptwelt	Altara (Altair V)
Welttyp	Erdähnliche Gartenwelt
Systembevölkerung	71 Mrd. Menschen, ca. 800.000 Cetaceen, ca. 158.000 Fremdassen
Hauptstadt	New Sydney
Import	Alles außer Grundnahrungsmittel, Grundversorgungsgüter und Treibstoffe
Export	High Tech, Nanotechnik, Schwere Maschinen und Anlagen, Raumtechnik
Raumhafen	Klasse Ia (Vollständige Anlagen mit Wasserbassins)
Verkehrsdichte	Extrem Hoch
Kontrollratifizierung	5 (hoch, öffentliche Sicherheit durch automatische Systeme und AndroCops gesichert)
Kontrolltyp	Automatisches Verkehrssystem
Landeprozedur	Automatisches Protokoll (keine Handsteuerung)
Liegeplätze	Hangars, Bassins (nass und Trocken), OffField, Terminals
Liegegebühren	500,- bis 2500,-Credit (je angefangene 1000kl Schiffsgröße) pro Tag
Zoll	USC-Customs Service (CCS), Free States Customs & Patrol Corps (FSCPC)
Service	Gastronomie, Unterbringung, Unterhaltung, Reparatur, Wartung, Schiffsneubauten, Warenhandel, Lagerbetrieb, Terminproduktion, med. Versorgung, Wellness- und Freizeitangebote.

Kurzbeschreibung

Das Altair System liegt in dem Gebiet der Free Sectors Alliance im Verwaltungsbezirk Altair. Das System ist Dreh- und Angelpunkt des konföderalen Finanzmarktes und nach Tau Ceti das wichtigste Handelssystem der USC. Die Welt ist unabhängig von größeren Importen, da schon früh in der Besiedlung eine Nachhaltigkeitskonzept für die lokale Wirtschaft geschaffen wurde. Sämtliche Nahrungsmittel des Systems werden innerhalb des Systems produziert. Der Planet Altara besitzt etwa den doppelten Durchmesser der guten alten und immer noch nicht befreiten Erde und damit eine etwa acht Mal größere Oberfläche. Diese ist ganz ähnlich wie auf der Erde zu etwa 80% mit Wasser bedeckt.

Das bemerkenswerte an Altara ist sein Groove, das ausgeprägte Urlaubsflair, gepaart mit den teilweise schockierenden Auswirkungen dicht bevölkerter Ballungszentren. Feine öffentliche Sandstrände, Wassersport, Parks, The Wets mit seinen Kanälen in den Fußgängerzonen, wo sich Cetaceen und Menschen Gesellschaftlich umgeben können. Hightech gepaart mit Zurückhaltung bei der Verdrängung der Natur. Trotz gigantischer Betonschungel das Fehlen von Müll in weiten Teilen der City und den umliegenden Distrikten.

Jeglicher Luftverkehr des Planeten läuft in den Ballungsgebieten vollautomatisch ab, handgesteuerte Vehikel sind dort nicht erwünscht und allein der Versuch ungenehmigt auf Handsteuerung umzuschalten wird über eine ständige Transponderverbindung zur CTA registriert und kostet den Piloten viele Strafpunkte auf seiner Lizenz, natürlich besitzen die meisten Transponder zudem einen Override-Modus, so das die automatische Verkehrskontrolle den Übergang auf Handsteuerung trotzdem verhindern kann.

Individualität ist lediglich auf Bodenniveau gestattet und in den normalen Luftkorridoren mit Fahrzeugen von weniger als 300 Kiloliter Gesamtvolumen möglich.

Das Geflecht der Verkehrswege ist ziemlich dicht, dennoch immer so ausgelegt das auf Fußgänger nicht von den Verkehrswegen verdrängt werden. Normalerweise sind Fußgängerbereiche baulich von den Fahrzeugbereichen getrennt. Durch die gigantischen Bauwerke sind auch die Abstände zwischen diesen Gebäuden oft sehr groß, so das in fast jeder Straßenschlucht Platz ist für Springbrunnen, Wasserbassins, Rasenflächen, Plätzen mit Ruhebereichen. Am Rande der Fußgängerbereiche ziehen sich so genannte Pulsorbänder die Straßen entlang. Ein Fußgänger betritt ein solche Band und wird von gravitonischen Transportfeldern erfasst und sanft beschleunigt, so das Passanten mit einem Tempo von etwa 20 Kilometern pro Stunde quasi stehend auf dem Gehsteig die Stadt durch durchqueren können. Pulsorbänder werden meist über Brücken und Unterführungen über die gesamte Länge der wichtigsten Straßen durchgängig konstruiert, während die quer verlaufenden Straßen jeweils als Zubringer agieren. Die Laufrichtung der Fesselfelder richtet sich nach der Straßenseite. Linksseitige Bänder laufen in Blickrichtung, Rechtsseitige laufen in Gegenrichtung.

An nahezu jeder Straßenecke und auf allen größeren Fußgängerbereichen und Plätzen befinden sich ComTerms, AeroCab-Stände und AeroBus-Halteplätze. Taxis und Busse halten dort ebenfalls und die durch die Straßenschluchten verlaufenden Hochbahnen (Monorail genannt) haben dort ebenfalls Stationen. Zumeist in direkter Verbindung zu Untergrundbahnen oder in tieferen Ebenen (der Subcity) liegenden Haltebereichen der übrigen Verkehrsmittel.

Die Städte sind wie fast überall in der USC vom Underground der so genannten Subcity unterzogen, die sich gleich gigantischer Parkhäuser unter der eigentlichen Oberfläche ausdehnen und dies oft auf mehreren Ebenen.

Viele größere Gebäude werden durch Nanomaschinen vollautomatisch errichtet. Nanomaschinen haben auf so gut wie allen Kernwelten in ziviler Applikation einen hohen Verbreitungsgrad, der von selbstreinigender Kanalisation über Vielzweckversorgungsleitungen (OptoGel-Kabel) zu Nanoidic Aerosols (NanoSols, das sind kleinste Nanobots, die in der Atemluft verbreitet sind und Krankheitserreger auf bestimmte Grenzwerte hin beschränken oder dafür sorgen, das gefährliche Viren sich gar nicht erst ausbreiten können). Derartige NanoSols sind darauf ausgelegt den Menschen nicht zu schädigen und für den Fall das diese in den Atemkreislauf des Menschen gelangen nicht in der Lunge oder Im Nasen-Rachenbereich hängenbleiben.

Nanobot die ausgebrannt sind fallen als so genannte Nanoschlacke zu Boden, wo sie als feiner anthrazitfarbener Staub sichtbar sind. Manchmal kann man den Kampf von NanoSolen gegen Erreger unter verunreinigenden Abgasen verfolgen, wenn sie wie eine weiße sehr dünne Wasserdampfwolke plötzlich das Schwarmverhalten von Insekten annehmen und sich quasi auf die jeweilige Verunreinigung stürzen. NanoSole sind zumeist Nachts aktiv, so das nur wenige Menschen diese überhaupt in ihrer Umgebung wahrnehmen.

Ihr Einsatzzweck ist nicht die klinische Sterilisierung der Luft (was durchaus möglich ist und zum Beispiel an Bord von Raumschiffen in medizinischen

Bereichen erfolgreich praktiziert wird), sondern lediglich die Einhaltung definierter Grenzwerte, die es dem Menschen ermöglichen Antikörper zu bilden, aber dennoch Epidemien verhindert werden. Ein Vorgang der seit Jahrhunderten praktiziert und akzeptiert ist. Zwar rät die Gesundheitsbehörde davon ab direkt NanoSole einzuatmen oder vielmehr deren Schlacke, da dies bei größeren Mengen heftige Hustenanfälle auslösen kann (ähnlich Raucherhusten), aber da sich die Partikel anders als beim Rauchen nicht so lange Festsetzen sind Spätschäden in der Regel ausgeschlossen.

Im gesamten Stadtgebiet wechseln sich Industrieanlagen und Wohnkomplexe mit Businessdistrikten und Raumhäfen ab, immer mal wieder Unterbrochen von kleinen unauffälligen Werften oder Depots der Automatischen Wartungsanlagen. Die automatischen Wartungsanlagen reinigen Gehwege und Straßen, sorgen dafür, das Verkehrszeichen funktionieren, das Induktionsschleifen in der Fahrbahn intakt sind oder das Leitungsnetz der Städtischen Versorgung lückenlos funktioniert. Die Wartungsgeräte selbst sind eher kleine Roboter mit Gravantrieb oder auf Spinnenbeine, die mit mehreren Multifunktionsarmen ausgestattet sind um Schadstellen zu reparieren oder auszuwechseln. Nicht alle Stadtgebiet liegen jedoch im Einzugsbereich solcher Wartungsanlagen. Einige sind als wartungsfrei deklariert und werden einfach nicht geprüft und andere sind abgeschaltet, weil die entsprechenden Abgaben nicht entrichtet werden.

Zwischen den Häuserblöcken abseits der Straßen finden sich die so genannten Citydowns, kleine durch architektonische Verbauung abgelegene Stadtteile, die die Nischen zwischen den teilweise monolithischen Gebäudesockeln der Arkologien und Stadtfundamente einnehmen und dort interessante Subkulturen bilden.

Handel

Für den Freihändler fallen auf Altara Nischenmarkt-Anteile ab. Höchstpreise erzielen Luxusgüter, Waffen oder Nahrungsmittel aus anderen Systemen.

Wirklich fast jeder Konzern der USC und mehrere tausend Vertreter von Fremdassen-Konzernen halten sich auf Altara auf, haben dort ihren Firmensitz angesiedelt.

Ohne Übertreibung ist diese Welt der Nabel aller Aufmerksamkeit der Medien in der USC, der zweitgrößte Warenumsatzplatz überhaupt. Hier gibt es alles, hier wird man alles los und die Preise sind an sich fair.

Altara ist eine der wenigen Kernwelten neben Ceti Prime, die genug Handelsvolumen aufweisen um auf die größten jemals gebauten Frachtschiffe in der USC gewinnbringend auszulasten. Hier trifft man tatsächlich von Zeit zu Zeit auf die fast drei Kilometer langen Schiffe der Hamlet oder Macbeth-Klasse.

Und nicht zu zuletzt ist Altara Attraktor für vielfältige Handelsunternehmungen, dadurch das der mit Abstand geringste Unternehmenssteuersatz in der USC viele Konzerne hierher lockt.

Blue

Blue ist eine wunderschöne Wasserwelt am Rande der Territorial League. Obwohl hier schon seit 400 Jahren Siedlungen existieren, hat es diese Welt nicht zu einer Provinzwelt geschafft. gut 52 Mio. Einwohner leben auf diesem Planeten. Die planetaren Siedlungen befinden sich in so genannten Colony Rigs, Kolonietürmen die in Flachwasserregionen der inselnahen Gewässer errichtet werden.

Schnellreferenz

System	Blue
Hauptwelt	Blue
Welttyp	Wasserwelt
Systembevölkerung	52,104 Mio.
Hauptstadt	Nyborg Colony Rig Gruppe
Import	Alles
Export	Erze, Fisch
Raumhafen	Klasse II
Verkehrsdichte	Gering
Kontrollratifizierung	4 Durchschnittlich
Kontrolltyp	Automatisches Leitsystem
Landeprozedur	Automatisches Protokoll (keine Handsteuerung)
Liegeplätze	Hangars und Landeflächen (max. 250m Schiffslänge)
Liegegebühren	300 - 800,-Credit (je angefangene 1000kl Schiffgröße)
Zoll	USC-Customs Service (CCS), Colonial Customs and Quarantine (CCQ)
Service	Gastronomie, Unterbringung, Reparatur, Wartung, Warenhandel, Schiffneubauten, Unterhaltung

Kurzbeschreibung

Die Hauptgruppe, bestehend aus fünf etwa 1,4 Kilometer hohen und 600m durchmessenden Colony Rigs, ist die Nyborg Gruppe. Hier ist der einzige hochwertige Raumhafen der Klasse II.

Der Planet Blue ist eine klassische warme Wasserwelt. Mehr als 95 Prozent der Oberfläche sind mit Wasser bedeckt. Der Planet wurde im Jahr 2174 im Rahmen eines nordeuropäischen Kolonisierungsprojektes besiedelt und ist mangels Bedeutung im Hinblick auf Rohstoffe oder strategischen militärischen Wert während auch während der dunklen Kriege weitestgehend unbehelligt geblieben.

Die wenigen inselreichen Regionen gelten als wertvollste Ressourcen und sind entsprechend wenig bebaut worden. Alle Siedlungen konzentrieren sich in den zahlreichen Colony Rigs auf dem Planeten. Auf dem Festland finden sich lediglich Camps und kleinere Forschungsstationen.

Vorherrschend in der Kolonialarchitektur sind riesige Colony Rigs, die sich wie die Kühltürme antiker Kernkraftwerke Kilometer hoch aus dem Wasser erheben. Sie beherbergen Raumhäfen, Habitate, Freizeiteinrichtungen und Produktionsanlagen gleichermaßen. Meist bilden zwei oder mehr solcher Colony Rigs eine Siedlung.

Die Systemverwaltung von Blue befindet sich auf der so genannten Nyborg-Gruppe, wie aus fünf solcher Colony Rigs besteht. Nyborg II ist das Haupthabitat mit dem Regierungssitz, dem Hauptpassagierhafen und diversen Hotels und Resorts.

Nyborg I u. IV sind Industrieanlagen, die hauptsächlich dem Rohstoffabbau und der Warenfabrikation dienen. Nyborg III ist ein weiteres Habitat und Nyborg V ist eine moderne Vielzweckanlage.

Die Gesamtbevölkerung des Planeten beläuft sich auf 52.104.863 E., hinzukommen etwa 65.000 Touristen im Jahr. Eine 11.000 Mann starke Truppenreserve ist als Frozen Watch auf dem Planeten stationiert. Die militärischen Anlagen sind sämtlich Unterwassereinrichtungen.

Die bekanntesten Siedlungsgebiete in den Flachwasserregionen sind Skärhamn, Ny Hammarfest und Lofoten.

Auf dem Planeten gibt es kaum Umweltverschmutzung, ein durchgehend unspektakuläres Klima und extremen Fischreichtum. Fisch ist natürlich Hauptexportware, neben den aquatischen Agrarprodukten.

Oberirdischer Rohstoffe auf oder Agrarwirtschaft ist bei einem Planeten, dessen Landmassen weit weniger als fünf Prozent der Planetenoberfläche ausmachen nicht vorhanden. Die Landmassen sind vergleichbarer mit der Südseeregion der Erde (Polynesien, Hawaii, etc.). Die größte Landmasse ist etwas kleiner als die Insel Madagaskar.

Das vorherrschende Terrain ist bergig bis rauh und hauptsächlich vulkanischen Ursprungs. Palmengewächse, Farne, Mangroven, Sträucher sowie bodendeckende Gewächse, Schlingpflanzen und carnivorische Pflanzenarten sind vorherrschende Flora.

Die größte Population im Ozean hat eine übergroße Planktonart sowie Krill, die den verbreiteten Quallwalen als Hauptnahrung dient.

Quallwale sind entfernt an Wale erinnernde Gallerttiere ähnlich gigantischer Quallen. Wie sind oft bis zu 60 Meter lang, halb so breit und hoch, jedoch mit Fangarmen und Nesselfäden die bis zu 100 Meter lang werden ausgestattet. Quallwale sind nicht essbar und für den Menschen nahezu ungefährlich. Die einzige Gefahr droht Schwimmern und Tauchern wie sich bei Kontakt mit dem Tier durch heftige Bewegungen in dem Gallertgewebe verfangen. Sie könnten unter Umständen im Inneren des Tieres eingeschlossen werden und so ersticken. Quallwale haben eine messbare neutrale Aktivität und gelten als latent intelligent. Diese Intelligenz ist in etwa vergleichbar mit der eines Hundes oder Pferdes.

Die gefährlichsten Wassertiere sind so genannte Gallschlangen, knapp einen Meter lange nahezu durchsichtige Seeschlangen mit rasiermesserscharfem glasartigem Hornpanzer und giftigen Zähnen. Sie schnellen außerdem pfeilartig aus dem Wasser und springen Tiere und Menschen am Ufer, auf Booten, an der Wasseroberfläche oder knapp darüber an, beißen sich fest um ein fortwährend produziertes Nervengift zu injizieren und so die Beute kampfunfähig zu machen.

Im Wasser zerschneiden sie die Beute durch Schwimmenbewegungen mit ihren Rückenpanzer und schleppen diese an zwei dünnen Tentakeln gehalten in ihre Höhlen.

Gallschlangen sind Schwarmtiere und leicht auf dem Echolot zu orten. Unbedarfte Schwimmer oder badende Sonnenanbeter können durch einen Schwarm Gallschlangen in Minuten paralysiert, lebendig zerlegt und weg geschleppt werden. Gallschlangen speien beim Anspringen des Opfers eine Magenflüssigkeit auf das Opfer welcher verbrennungsähnliche Wunden hervorruft. Dennoch ist Wassersport – hauptsächlich Segeln – auf dem Planeten weit verbreitet.

Es gibt Hinweise auf Piratenaktivitäten auf dem Planeten, man vermute diese in den kleinen abgelegenen (von Gallschlangen bevorzugten) übrigen Flachwasserregionen von Blue. Geografisch ist die Blue Islands Inselgruppe die bedeutendste. Dort befindet sich auch die größte Landmasse Paradise Mainland.

Eridan

Die Wüste lebt, zumindest sagen dies die Sandleute. Doch auf mich wirkt Eridan wie ein Toter Planet. Alles Leben, alle Städte, alles was an Eridan interessant ist zieht sich rund um das Einzige Meer des Planeten. Ein gewaltiger Süßwassersee im Äquatorialbereich. In dieser Wüste gibt es nichts als Sandrochen und Sandleute und ein paar einsame Camps. Haltet Euch fern von der Wüste!

Schnellreferenz

System	Epsilon Eridani
Hauptwelt	Eridan
Welttyp	Wüstenwelt (heiß)
Systembevölkerung	3,842 Mrd.
Hauptstadt	Eridan City
Import	Alles
Export	Edelsteine, Kristalle, fossile Brennstoffe, radioaktive Erze
Raumhafen	Klasse Ib (vollständige Anlagen ohne Bassins)
Verkehrsdichte	Mittel
Kontrollratifizierung	4 Durchschnittlich
Kontrolltyp	Automatisches Verkehrssystem
Landeprozedur	Automatisches Protokoll (keine Handsteuerung)
Liegeplätze	Hangars, OffField, Terminals
Liegegebühren	120,- bis 2800,-Credit (je angefangene 1000kl Schiffsgröße)
Zoll	USC-Customs Service (CCS), Eridan Customs Service (ECS)
Service	Gastronomie, Unterbringung, Unterhaltung, Reparatur, Wartung, Schiffsneubauten, Warenhandel

Kurzbeschreibung

Eridan ist eine Wüstenwelt, die sehr hoch entwickelt ist. Alle Städte befinden sich in einer Art gigantischen Oase, einem 400 bis 1000 Kilometer breiten fruchtbaren Landschaftsstreifen, rund um das einzige Meer des Planeten.

Sehr hohe Technologie und allgegenwärtige Hitze haben dazu geführt das viele Innenstädte überdacht und klimatisiert sind. Das Verkehrssystem ist extrem gut ausgebaut, alle Verkehrsmittel sind klimatisiert. Durchsagen informieren wenn man in unklimateisierte Bereiche gelangt.

Kurzum in den Städten von Eridan lässt es sich Leben wie auf jeder anderen Kernwelt auch, aber das Hinterland ist reinste heiße und menschenfeindliche Wildnis.

Mars

Der Rote Planet hat sein Gesicht für den Menschen zum Besseren gewandelt. Gemeinhin bezeichnet man die grün-braunen Landmassen die im Norden von einem Tiefblauen Ozean eingefasst werden heute als Blauen Mars, auch wenn er eher grünlich braun wirkt wenn man aus dem All auf ihn hinab blickt.

Der Mars ist höchst technisiert, weitläufig urbanisiert und weist heutzutage weitreichende Wälder aus adaptierten Nadelholzarten und spezielle Kakteenformen als native Gewächse auf. Bisons, Bären, Elche und mammutähnliche Elefantenherden nebst deren natürlichen Feinden und Artgenossen, Wölfen Raubkatzen und Raubvögeln bevölkern die Fauna des Planeten.

Ein weitreichendes Straßen und Schienennetz verbindet die vielen Siedlungen und Millionenstädte auf dem Planeten miteinander. An der Mündung des Valles Marineris - des größten Canyonsystems im Solarsystem - liegt sie, die Hauptstadt der USC. Die Reinkarnation der alten Hauptstadt, komplett mit dem Tour Eiffel Nouveau, der als Skyliftendpunkt zum Startpunkt vieler Einreisender auf dem Roten Planeten wird. Hier liegt New Paris, die irdischste aller außerirdischen Städte.

Schnellreferenz

System	Sol (später - post-Morlorn - in Solaris umbenannt)
Hauptwelt	Mars
Welttyp	Terraformierter Wüstenplanet; aktuell: Gartenwelt, 40% Oberflächenwasser)
Systembevölkerung	16,4 Mrd. Menschen
Hauptstadt	New Paris
Import	alles
Export	High Tech
Raumhafen	Klasse Ia (Vollständige Anlagen mit Bassins)
Verkehrsdichte	Extrem Hoch
Kontrollratifizierung	5 (hoch, öffentliche Sicherheit durch automatische Systeme und AndroCops gesichert)
Kontrolltyp	Automatisches Verkehrssystem
Landeprozedur	Automatisches Protokoll (keine Handsteuerung)
Liegeplätze	Hangars, Bassins (nass und Trocken), OffField, Terminals
Liegegebühren	100.- bis 2000.-Credit (je angefangene 1000kl Schiffsgröße)
Zoll	USC-Customs Service (CCS), Earth Patrol (EP) und Federal Customs and Immigration Service (FCIS)
Service	Gastronomie, Unterbringung, Unterhaltung, Reparatur, Wartung, Schiffsneubauten, Warenhandel

Kurzbeschreibung

Der Mars war das erste Kolonialprojekt der Menschen. Es war auch der erste Planet der erfolgreich terraformiert wurde. Einzig der Tatsache das der Terraformingprozess des Mars noch nicht abgeschlossen war, als die Morlorn die USC besetzten ist es zu verdenken, das er nicht wie die Erde einem morlornischen Terraformingprozess unterworfen wurde.

Der Mars ist heute nicht der erdähnlichste Planet den die Menschen bewohnen, aber er ist der am längsten Besiedelte Planet und als einziger so etwas wie die Heimat der Menschen.

Die nutzbare Landfläche des terraformierten Mars ist etwa doppelt so groß wie die nutzbare Landfläche der Erde in ihren besten Tagen, allerdings ist der Anteil der bewässerten Agrarfläche um ein vielfaches höher, weshalb das Ökosystem des Mars heutzutage problemlos 18 Milliarden Menschen unterstützen kann. Mehr als ihn augenblicklich bewohnen.

Der Mars ist eines der drei Hochtechnologiezentren der USC – zusammen mit Tau Ceti (dem größten) und Altara (dem effizientesten). Der Mars ist die klassische terraformierte Kernwelt mit mehreren Skylifts, zahlreichen Orbitalinstallationen, die sich allmählich zu einer Ringstruktur zusammenfügen und den besten Universitäten der USC.

Geschichte

Der Mars wurde bereits sehr früh kolonisiert. Bereits im Jahr 2034 gab es die erste permanent besetzte Siedlung.

Die Frühphase der Besiedlung war kein Musterbeispiel für eine erfolgreiche Besiedlung. Soziale Spannungen und ideologische Differenzen führten das mit immensen finanziellen und technischen Ressourcen vorangetriebene Projekt sowohl auf der von Umweltkatastrophen, Kriegen und Überbevölkerung gezeichneten Erde, als auch bei den Pionieren auf dem Mars mehrmals an den Rand des Scheiterns.

Wäre der tatsächliche konstruktive Aufwand nicht durch ein ausgeklügeltes größtenteils vollautomatisiertes Baukonzept entlastet worden, so hätte es möglicherweise nie eine permanente Besiedelung des roten Planeten gegeben.

Die Fertigstellung des ersten Mars Skylift 2043 kündigte den Wendepunkt im Fortschreiten der Besiedlungsanstrengungen an. Die Perspektive nun die Importe, wie auch die Exporte selbst zu kontrollieren sorgte für einen Aufschwung in nahezu allen Belangen der Besiedelung.

New Boston

N.B. New Boston (Luyten's, Solaris Federation, USC)

Schnellreferenz

System	
Hauptwelt	New Boston
Welttyp	Erdähnliche Gartenwelt
Systembevölkerung	6,71 Mrd.
Hauptstadt	New Boston
Import	Alles außer Grundnahrungsmittel, Grundversorgungsgüter und Treibstoffe
Export	Industriegüter, Medieninhalte, Unterhaltungselektronik
Raumhafen	Klasse 1
Verkehrsdichte	Hoch
Kontrollratifizierung	5 (hoch)
Kontrolltyp	Zentrales Verkehrskontrollsystem
Landeprozedur	Vollautomatisierte Schlepperdronen, Leitsysteme und Traktorfeldmanipulatoren.
Liegeplätze	Antigravity-Pits mit vollautomatisiertem Versorgungssystem
Liegebühren	250,- bis 1500,- Cr je angef. 1000kl
Zoll	USC-Customs Service (CCS) und Federal Customs and Immigration Service (FCIS)
Service	Gastronomie, Unterbringung, Unterhaltung, Reparatur, Wartung, Schiffsneubauten, Warenhandel

Kurzbeschreibung

Wie mittlerweile jeder USC Bürger seit der Schulzeit wissen dürfte, ist New Boston eine hoch entwickelte Kernwelt am kernwärtigen Rand der Solaris Federation. Wie bei jeder anderen Kernwelt auch wird jeder Anflug auf dieses besondere System über die CTA kontrolliert, was nicht nur wegen der geradezu erstaunlichen Atmosphärischen Entladungen durchaus seinen Sinn macht, sondern auch den Zugang zu den nicht minder erstaunlichen Reliktstätten dieser Welt regelt.

Eine unbeobachtete Landung in der allgegenwärtigen „Maschinenstadt“ ist folglich nicht so ohne weiteres möglich.

Aufgrund von ungiftigen, jedoch irritierenden, Gasen in der Atmosphäre ist der Himmel über New Boston gelb. Diese Gase sind weiterhin ein Grund für die ständige statische Aufladung der Atmosphäre durch Molekülreibung der Atmosphäreschichten, die nahezu permanente Gewitterstürme erzeugen. Die oftmals stehenden Entladungen der Atmosphäre bilden nicht selten in besonders aktiven Zeiten (meist kurz vor Tages- und Nachtanbruch) ein irreguläres und sich permanent veränderndes Netzwerk von Blitzen am Himmel, die den optischen Eindruck einer Stadtkarte vermitteln. Ein permanentes Donnerrollen und Wetterleuchten charakterisiert den Alltag.

Wie die Anhänger einer örtlichen Sekte, der „Prieuré des Etoiles“ oder „Ordere des Etoiles“ (Sternenorden) gerne bemerken besitzt diese Welt eine starke magische Präsenz.

Die Maschinenstadt ist ein Relikt außerirdischer Herkunft – besser gesagt nicht menschlichen Ursprungs. Ein Relikt dessen Erforschung seit der Besiedlung des Systems im Jahr 2368 AD bei allen ortsansässigen Organisationen, Universitäten und Regierungsorganen sowie den immerwährenden Scharen von Schatzsuchern eine hohe Priorität genießt. Die Stadt ist alt, sehr alt. Jedoch ist sie verglichen mit den Sternentoren noch sehr jung. Maximal 25000 Jahre attestieren die Forscher der Stadt.

Die Maschinenstadt verfällt so langsam. Gleich einem riesigen Stillgelegten Chemiewerk mit seinen Tanks und Rohren, Zufahrten und Gerüsten, Hallen und Generatoren, rostet die alte Stadt vor sich hin. Ein ständiges

metallisches Kreischen dringt aus den Tiefen der Stadt wie von verwindendem Stahl und berstendem Metall. Sie rostet, sie tropft und sie schreit. Etwas das so manchem Besucher eine heidenangst einjagt.

Die Stadt dehnt sich mit 9 distingierten Zentren über Milliarden von Quadratkilometern im Äquatorialbereich des Planeten aus. Angesichts der Größe von New Boston weit davon entfernt einen hohen Anteil der Landfläche des Planeten zu bedecken, aber immerhin so groß, das sie bereits aus dem Orbit einen großen Teil der wahrgenommenen Eigenschaften des Planeten ausmacht.

Die 9 nahezu Kreisförmigen Zentren der Maschinenstadt haben jeweils Durchmesser von etwa 350 bis 1500 Kilometern und sind durch Radiale – ebenfalls bebaute Gebiete von etwa 20 bis 100 Kilometern Breite und etlichen hundert Kilometern Länge miteinander verbunden. Die Regelmäßigkeit der Strukturen wird durch unzusammenhängende Erweiterungsgebiete aufgerissen.

Eines der größten Zentren liegt am Ozean und ist über die Küste hinaus gleich eines riesigen Hafenlabyrinthes in deas Meer hinaus fortgesetzt worden und erstreckt sich über den sichtbaren Teil hinaus etliche Kilometer weit in den Ozean hinaus.

Die Bedeutung der Maschinen und der Zweck einer reinen Industrieanlage dieser Größe ist vollkommen unklar. Es scheint als haben die Erbaue aus purer freude Anlagen und Maschinen aus allen technologischen Epochen zusammengetragen, miteinander verbunden und sich so ein Denkmal gesetzt. Die Anlagen reichen von frühen Dampfmaschinen unbekannter Konstruktionsart bis hin zu modernen fusionsgetriebenen Autofabriken. Die Technologie scheint jedoch nicht höher zu reichen als TI:10 oder 11. Rein technisch gesehen sind die Anlagen ohne bedeutung für den Fortschritt der USC, aber die Faszinatin des Mystriösen hält trotz allem die Forscher bei der Stange.

Es gibt eine schwer beschädigte Orbitalstadt, die wie eine Erweiterung der Maschinenstadt erscheint. Segmentreste eines SkyLift-Kabels lassen darauf schließen, das diese Orbitalstadt einmal geostationär mit einem der 9 Znetren der Maschinenstadt verbunden war. Die Orbitalstadt ist von militärischer Seite her gesperrt worden, so das man nur mutmaßen kann welchen Zweck diese hatte.

Der größte Teil der Maschinenstadt scheint inaktiv zu sein, doch eine immer noch recht große Anzahl der Maschinen sind in Betrieb und sorgen so für einen stetigen Puls und einen schnaufenden Atem, der der Stadt ein unwirkliches Leben einhaucht.

Fast alle bisher untersuchten Maschinen scheinen für Menschen erbaut worden zu sein. Sie Produzieren Fahrzeuge, Roboter, Nahrungsmittel Energie, Atmosphäre, überhaupt nichts oder alles dazwischen. Ohne logische Anordnungen oder Muster.

Und der beängstigenste Umstand ist, das es Nachts Licht in der Maschinenstadt gibt. Licht und Leben. Sind es die Erbauer? Ist es menschliches Leben oder sind es Aliens?

Diejenigen die den Mut hatten es herauszufinden sind verschollen, die Stadt frißt ihre Kinder heißt es seit dem. Es gibt gefährliche Wesen in den Schatten von New Boston.

Hauptsiedlung der USC ist der ebenfalls New Boston genannte Megaplex am Ufer des Großatlantik genannten Ozeans unweit der Maschinenstadt. New Boston ist eine moderne Metropole mit Klasse 1 Raumhafen und diversen touristischen wie wirtschaftlichen Attraktionen. Neben den üblichen Energieanlagen eies Megaplex zapft New Boston die im Boden liegenden

GM-Informationen

New Boston ist eine Aufgegebene Siedlung einer Zivilisation die sich möglicherweise aus entführten oder mit anderen Mitteln transferierten von der Erde stammenden Menschen entwickelt hat. Die Technologie der Maschinenstadt deutet auf eine Gesellschaft hin die sich technologisch etwa auf dem Niveau der Menschen im Jahr 2400 n.Chr. Befand.



Alle noch aktiven System werden von AI-Systemen gesteuert. Diese künstlichen Intelligenzen haben ihr gesamtes Basiswissen und analytisches Verständnis von den Ansätzen her bei Menschen erhalten und pflegen und erstellen daher Anlagen die weitestgehend kompatibel sind zu Menschen und deren Bedürfnissen.

Der Wildwuchs der Anlagen ist darauf zurück zu führen, das Rouge-Als zunächst versuchen neue Erkenntnisse zu gewinnen indem sie die vorhandenen Ressourcen dafür verwenden. Diese Rouge-Als bauen was das Zeug hält ohne diesen Regeln zu folgen. Sie haben erkannt, das der Schlüssel zum Überleben eine Energiequelle ist, die so zuverlässig ist, das sie unglaublichen Zerstörungen und Widrigkeiten trotzen kann.

Alle Als hegen eine gewisse Faszination für Menschen. Sie versuchen die Besucher in der Stadt zu halten um diese zu studieren. Da sie bereits umfassende anatomische Kenntnisse von ihren Erbauern her kennen, sind sie eher an sozialen Aspekten interessiert, nicht an der medizinischen Sektion der Körper.

Die noch vorhandenen gebundenen Ais erhalten hingegen jegliche vorhanden Anlage, auch die der Roueg-Als.

Energieleitungen zwischen den Maschinenstädten an, seit diese beim Bau einiger Untergrundtransportsysteme entdeckt wurden. Energie ist auf New Boston kein Thema.

Zusammen mit 130 weiteren Millionenstädten auf dem Planeten ist New Boston eine ganz normale Kernwelt, Aber eben doch eine ganz besondere Kernwelt.

Tau Ceti Prime

Die Details der Oberfläche werden deutlicher, während der TrampFrachter "Purple Rose" seinen Anflug auf Tau Ceti Prime fortsetzt. Das Auge ist beinahe getäuscht das die Ebene unter dem Schiff ein Werk der Natur ist und nicht ein Produkt der Technologie. Die Linien mögen etwas zu gerade sein und die Topographie etwas zu ordentlich, aber der Geist nimmt die schiere Größe von all diesem auf und zieht seine eignen Schlüsse.

Beim näher kommen jedoch lösen sich die unglaublichen Details auf die diese Ebene durchziehen, feine Linien, regelmäßige Löcher, einzeln herausstechende röhrenförmige Segmente und ein hauch von Nebel über der Oberfläche. Das Auge läßt sich gern noch ein wenig weiter täuschen, denn zu unglaublich ist die Vermutung die im Hinterkopf heranreift.

Die Realität jedoch trifft jeden den es zum ersten Mal auf diesem Wege nach Ceti Prime verschlagen hat. Die feinen Linien verbreitern sich zu Straßenschluchten, die Löcher zu Plätzen und Parks, der Nebel wird zum Gewimmel aus Luftfahrzeugen und die Einzelnen aus der globalen Arkologie hervorragenden Röhrengebilde sind gigantische Andocktürme für Raumschiffe. Dies ist Cetania City, der Zentraldistrikt der größten Stadt im bekannten Universum, eine Stadt die einen ganzen Planeten bedeckt, ein globale Arkologie.

Schnellreferenz

System	Tau Ceti
Hauptwelt	Tau Ceti Prime
Welttyp	Globale Arkologie
Systembevölkerung	264 Mrd. Menschen, 0,2 Mrd. Fremdrassen
Hauptstadt	Cetania City (der zentrale Stadtteil)
Import	alles
Export	High Tech
Raumhafen	Klasse Ia (Vollständige Anlagen mit Bassins)
Verkehrsdichte	Extrem Hoch
Kontrollratifizierung	5 (hoch, öffentliche Sicherheit durch automatische Systeme und AndroCops gesichert)
Kontrolltyp	Automatisches Verkehrssystem
Landeprozedur	Automatisches Protokoll (keine Handsteuerung)
Liegeplätze	Hangars, Bassins (nass und Trocken), OffField, Terminals
Liegegebühren	200,- bis 4000,-Credit (je angefangene 1000kl Schiffsgröße)
Zoll	USC-Customs Service (CCS), Cetania Customs and Patrol Service (CCPS)
Service	Gastronomie, Unterbringung, Unterhaltung, Reparatur, Wartung, Schiffsneubauten, Warenhandel

Kurzbeschreibung

Das neutrale Tau Ceti System liegt in dem Gebiet der Solaren Föderation im Verwaltungsbezirk Tau Ceti, ist jedoch eine eigenständige Nation und Vollmitglied der USC. Das System ist das am dichtesten Bevölkerte System des von Menschen besiedelten Raums, dicht gefolgt von Belt City, der Hauptstadt des Antares Systems (Antari Prime; Federation of Antares). Die Welt ist abhängig von gigantischen Transportvolumina an Versorgungsgütern, Rohstoffen, und Luxusgütern. Ganze Handelslinien haben keine anderen Transportkontrakte als die Versorgung von Tau Ceti und sind mit mehr als einhundert Massengutfrachtern am Markt vertreten.

Das bemerkenswerte an Tau Ceti Prime ist die globale Arkologie, eine Stadt aus zusammenhängenden Gebäuden die mehr als 90% der verfügbaren Landmasse des Planeten bedeckt. Aus dem Orbit sieht die Oberfläche aus wie ein Schwamm aus Metall, Beton und Glas, der die gesamte Oberfläche bedeckt und aus dessen mehrere hundert Meter tiefen "Poren" gewaltige Turmbauten mehrere tausend Meter in den orange-gelben Himmel ragen.

Jeglicher Luftverkehr des Planeten läuft vollautomatisch ab, handgesteuerte Vehikel sind nicht erlaubt und allein der Versuch kostet den Piloten die Lizenz auf Lebenszeit. Individualität ist lediglich auf Bodenniveau gestattet. Das Geflecht der Verkehrswege ist so dicht, das kein lebendes Wesen hier mehr einen Überblick hat. Selbst Gebäude werden vollautomatisch errichtet. Ganze Stadtteile in der Größe von Millionenstädten sind schon "verloren

gegangen" in dem Getümmel. Industrieanlagen und Wohnkomplexe wechseln sich mit Businessdistrikten und Raumhäfen ab, immer mal wieder Unterbrochen von Werften oder Depots der Automatischen Wartungsanlagen.

Für den Freihändler fallen hier ganze Märkte ab, die von den großen Transporteuren nicht beachtet werden oder gar erkannt werden. Höchstpreise erzielen Luxusgüter, Waffen oder Nahrungsmittel aus anderen Systemen.

Wirklich jeder Konzern der USC und mehrere tausend Vertreter von Fremdassen-Konzernen halten sich auf Tau Ceti Prime auf.

Ohne Übertreibung ist diese Welt der Nabel allen Handels in der USC, der größte Warenumsschlagplatz überhaupt. Hier gibt es alles, hier wird man alles los und die Preise sich fair.

Die Regierung bildet eine Humane Technokratie, bei der die künstlichen Intelligenzen die das öffentliche Leben kontrollieren in erster Linie Entscheidungen zu Gunsten der Menschen (und ihrer Arbeitskraft) treffen und fast mit gleicher Gewichtung für den Profit und die Effizienz des Einsatzes der verfügbaren Ressourcen. Der Regierungsrat besteht aus 400 Abgeordneten aus allen Schichten der Bevölkerung, deren Amtszeit mindestens 2 Jahre und höchstens 10 Jahre betragen kann. Bei schwereren Verfehlungen in der Politik kann allerdings ein Misstrauensvotum einen Politiker vorzeitig stürzen.

Trotz totaler Abhängigkeit von Importen aller Art kann die Welt 90% der Bevölkerung aus eigenen Ressourcen decken und zwar mit Hilfe künstlich hergestellter Nahrung. Diese Versorgung ist jedoch für maximal ein Jahr ausgelegt. Ein Faktor der mit hineinspielt in die strikt neutrale Politik Tau Cetis.

Die globale Arkologie ist geteilt in eine Oberstadt und eine Unterstadt. Die Gewichtung bzgl. der Bevölkerung beträgt dabei 12:88 respektive. Die Unterstadt ist das was sich aus dem All als zusammenhängender Schwamm aus Glas, Beton und Metall darstellt. Stellenweise sind diese Bereiche der Stadt düster und nebelig, stellenweise hat die globale Architekturbehörde durch koordinierte Sonnenlichtreflexion für Licht, selbst in den tiefsten Schichten der globale Arkologie, gesorgt.

Die alten individuellen Städte des Planeten, über die letzten fast eintausend Jahre zu einer einzigen globalen Stadt verwachsen werden Heute als Distrikte bezeichnet, der Central District, auch Cetania District genannt, ist wie oben angedeutet das Zentrum aller Aktivitäten von Besuchern dieses Planeten. Mit der Bezeichnung Cetania City wird oft die Gesamtmasse aller Distrikte des Planeten bezeichnet, wie auch der Central District selbst.

Wichtige Distrikte sind unter anderen: Central District (Cetania), Port Elgin (Starport), Old Depot District (Pre-Morlorn Navy Depot), Myra District (Red Light Slum/Black Market), The Shaft (etliche kilometer tiefer Schacht im Boden, Alter Reaktor), Ancient Factory District (PreSettlement Relic-Site), Monolith District (Relic Site), Star Fin District (Fin like Tower with Skylift)

Terra

Der ehemals Blaue Planet hat offenbar sein Antlitz von uns Menschen abgewand. Grünlich braun wirken die ehemals satten grünen Landflächen der gemäßigten Zonen auf mich und aus dem All betrachtet haben die ehemals baluen Ozeane einen grauen Stich erhalten. Während die CSS Antigua auf Autopilot ihren Kurs Richtung Mars fortsetzte konnte ich die unwirkliche Szenerie auf dem Hauptmonitor der Brücke verfolgen. Eine betretene Stille breitet sich jedes mal aufs Neue aus, wenn wir diesen Kurs zur Heimatbasis namen.

„Sie sieht aus, wie ein Obdachloser nach einer durchzechten Nacht, inklusive Übernachtung im Freien, ohne morgendliches Bad und anschließendem Frühstück!“ Flüsterte Steven in den Raum hinein. Und ich dachte bei mir: Der Planet wirkt wie ausgekotzt.

Schnellreferenz

System	Sol (später - post-Morlorn - in Solaris umbenannt)
Planet	Terra (Erde)
Welttyp	Gartenwelt (78% Oberflächenwasser)
Systembevölkerung	16,4 Mrd. Menschen
Hauptstadt	(Paris)
Import	-
Export	-
Raumhafen	-
Verkehrsdichte	Extrem gering
Kontrollratifizierung	-
Kontrolltyp	-
Landeprozedur	-
Liegeplätze	-
Liegegebühren	-
Zoll	-
Service	Kein Service verfügbar

Kurzbeschreibung

Terra ist die Wiege der Menschheit. Ehemal der stolz der USC und der schönste aller Planeten überhaupt. Terra war hochentwickelt, hatte ein intaktes Ökosystem und bot ein Übermaß an kunstvoller Architektur, geschmackvollem landschaftlichem Gartenbau, wunderschönen und fast vollständig verkehrsbefreiten Städten und allem voran einen seelischen Anker für aller Bürger der USC.

Das war vor dem Schicksalsschweren Jahr 2575 AD, als Mitte des Jahres eine groß angelegte bestens geplante und meisterhaft ausgeführte Invasion auf vielen Kernwelten der USC – allen voran Terra – im Verlauf von nur wenigen Wochen den Menschen die Kontrolle über ihre interstellare Nation entriß und einen tiefen Keil in die Gemüter der Menschen trieb. Die Morlorn herrschten von 2575 AD bis 2704 AD über die Menschen und verschleppten hunderte Millionen in unbekannte Raumregionen um sie in den Kriegsdienst zu zwingen.

Die Erde jedoch erkannten sie als Wurzel der Menschheit, als spirituellen Anker und als größten Kraftspender für einen Widerstand gegen ihre Herrschaft. Und diesen Quell der Hoffnung ließen die Morlorn nach und nach versiegen, indem sie den Planeten entvölkerten und einen massiven Terraformingprozeß in Gang brachten, der das Ziel hatte den Planeten für Menschen unbewohnbar zu machen und statt dessen ein Morlornkompatibles Ökosystem einzurichten. Was aus den ehemaligen Bewohnern wurde ist heute noch unbekannt. Es gilt als wahrscheinlich, das man sie verschleppte und die Rebellen hinrichtete.

Ein kugelförmiger Gürtel automatischer und künstlich intelligenter Raumminen umgibt Terra bis weit über die Mondumlaufbahn hinaus, seitdem die automatisierte Belagerungsmaschinerie der Morlorn im Jahr 2622 AD den Planeten hermetisch gegen jegliche Besuche von Außen abgeschottet hatte. Der Planet selbst und sein Trabant sind für den Menschen gegenwärtig nicht erreichbar. Selbst massive Versuche durch die

Miniengürtel durchzubrechen sind bis Dato gescheitert.

Viel schlimmer für die USC, die sich den Rest des Solaris Systems bereits wieder angeeignet hat, ist die Tatsache das es offensichtlich immer noch aktive Maschinerie auf der Oberfläche zu geben scheint. Und darüber hinaus scheint es ein orbitales Sternentor zu geben. Eine Technologie die die Morlorn, selbst nach neuesten Erkenntnissen aus der zentralen Datenbank der Galaktischen Bundes, überhaupt nicht haben dürften. Somit stellen sich diverse neue Fragen über die Möglichkeiten und evtl. Verbündeten der Morlorn, sowie die Absicht, die sie mit der weiteren Belagerung verfolgten. Überdis ist seit mehr als dreihundert Jahren kein Morlornisches Schiff im Orbit des Planeten gesehen worden und auf das unter permanenter beobachtung stehende Sternentor ist in dieser Zeit nicht ein einziges mal aktiviert worden. Es ist nicht einmal klar, ob es überhaupt noch aktiv ist oder es jemals war.

Obgleich man durch langjährige Beobachtungen feststellen konnte, das der Terraformingprozeß, den die Morlorn auf Terra angestrengt haben, nach wie vor im Gange ist scheint dessen Fortschritt sehr langsam voran zu gehen. Es ist als ob etwas auf der Erde permanent gegen den Terraformingprozeß arbeitet.

Wissenschaftlern zur Folge soll der Grund dafür in dem Natural Wildlife Redevelopment Project (NWRP) liegen, mit dem es gelang ab ca 2054 AD bis zum Jahr 2120 AD den gesamten ökokreislauf des Planeten auf der Basis von Nanotechnologie und Genmanipulation zu stabilisieren und wieder aufzubauen, Zwar konnte man die ausgestorbenen Arten nicht mehr wieder auferstehen lassen, doch den verbleibenden wurde ein neuer Omniregulator zu Seite gestellt: die Nanomaschinen. Sie dürften der Grund sein, warum der Terraformingprozeß der Morlorn keinen bleibenden Erfolg zeigt.

Tingerhove

Tingerhove ist das äußerste besiedelte System der USC entlang der Spanish Main, einer Handelsroute die aufgrund der vielen neu besiedelten Systeme sehr lukrative Aufträge in dieser Region verspricht. Hier jedoch treffen sich das Gesindel und die flüchtigen Verbrecher aus der USC mit Freischaffenden Transporteuren, Söldnern, Abenteurern und Aliens. Die Welt jedoch ist das letzte Rattenloch. Wer hier strandet kann lange warten bis er wieder weg kommt.

Schnellreferenz

System	Torrecilla
Hauptwelt	Tingerhove
Welttyp	Erdähnlich (vollendet)
Systembevölkerung	8,42 Mio.
Hauptstadt	Townsend
Import	Alles
Export	Erze, Holz, Fisch
Raumhafen	Klasse III
Verkehrsdichte	Sehr gering
Kontrollratifizierung	4 Durchschnittlich
Kontrolltyp	Elektronisches Landefeuere
Landeprozedur	Manuell
Liegeplätze	OffField
Liegegebühren	100 - 200,-Credit (je angefangene 1000kl Schiffsgröße)
Zoll	USC-Customs Service (CCS), Colonial Customs and Quarantine (CCQ)
Service	Gastronomie, Unterbringung, Reparatur, Wartung, Warenhandel

Kurzbeschreibung

Tingerhove ist eine Randwelt wie sie im Buche steht. Lieferungen und Ersatzteile sind etwa 2 Monate hierher unterwegs. Eine Heuer bekommt man hier im Schnitt nach etwa 6 Wochen Wartezeit, es ist oft kühl, regnet häufig und die wenigen Sonnentage sind von starkem Wind geprägt. Abends, Nachts und früh am Morgen versinkt alles im Nebel.

Die größten Schiffe die man hier antrifft sind Frachter der Wotan oder Hamburg-Klasse, die Regel jedoch sind kleine Schiffe wie z.B. Trampfrachter. Interessanterweise gibt es eine recht hohe Navy-Präsenz hier, was einem als gestrandeter Reisender jedoch nicht im mindesten weiterhilft, denn die nehmen unter gar keinen Umständen Zivilisten, Reservisten oder Händler mit die keinen Flottenbefehl mit sich führen.

Die Charaktere des Spiels

6

Für die Charaktererschaffung hangeln wir uns zunächst durch die einzelnen Positionen des Charakterblattes um in etwa 45 Minuten mit einem fertigen Charakter starten zu können.

RiftRoamers ist ein Spiel, das in besonderem Maße von einer sorgsam überlegten Hintergrundgeschichte profitiert. Dies trifft im Allgemeinen auf jede Art von Simulation zu. In unserem Fall haben wir uns nach Kräften bemüht RiftRoamers mit einer hinreichend dichten Hintergrundgeschichte auszustatten. In der Tat ist bereits mehr Material verfügbar als wir innerhalb kurzer Zeit in eine publizierbare Form bringen können. Für den geneigten Spieler hat dies gleichermaßen Vor- und Nachteile: Zum einen wird dieses Spiel auch nach der Veröffentlichung reichlich Veröffentlichungen erfahren, zum anderen kann es keinen informationstechnischen Abschluss geben, bis nicht das verfügbare Material auch veröffentlicht ist.

Umso mehr ist eine gute Hintergrundgeschichte im Fokus der jeweiligen Spielgruppe von essentieller Bedeutung für die Spieltiefe. Diesem Umstand trägt die Charaktererschaffung natürlich Rechnung.

Jeder Spieler der eine ein- bis zweiseitigen Hintergrundgeschichte zu seinem Charakter vorweist, aus der die Vergangenheit, der Lebenslauf und die soziale Herkunft des Charakters nebst Orten und Jobs hervorgeht erhält 10 Attributpunkte (AP) und 50 Skillpunkte (SP) zusätzlich zu den üblichen Attributpunkten und Skillpunkten. Hier liegt es im Ermessen des Spielleiters, ob diese Punkte zugeteilt werden oder nicht.

Jeder RiftRoamers Charakter wird durch sein Profil, seine Attribute und seine Skills (Fähigkeiten) beschrieben. Zudem wirken sich Vor- oder Nachteile auf die Eigenschaften des Charakters aus.

Das Charakterprofil

Das Profil beschreibt den Charakter mit allgemeinen Daten, so wie ihn andere Personen kennen werden. Es beinhaltet Merkmale die die Person und ihren Beruf sowie ihre Herkunft mit aussagekräftigen Adjektiven beschreiben. Zu diesen Merkmalen zählen wir unter anderem den Archetypus des Charakters.

Der Archetypus beschreibt den Charakter anhand eines greifbaren Klischees. Das Klischee dient dabei im wesentlichen der groben Einordnung des Charakters in seinem Umfeld und dem Feeling der Spielfigur für den Spieler. Ein Klischee hilft dem Spieler im Idealfall ein Gefühl für die Charakterführung zu bekommen.

Es ist allerdings kein allmächtiges Werkzeug und es wird Spieler geben, deren Vorstellung von ihrem Charakter so eigenständig ist, das sie zu keinem der von uns zur Verfügung gestellten Archetypen passt. Auch diesem Spieler wird in der Charaktererschaffung Rechnung getragen.

Die beschreibenden Adjektive dieses Block können frei gewählt werden. Einige dieser Werte haben in der Tat Einfluss auf die Attribute des Charakters (zum Beispiel die Größe oder das Gewicht. Größe und Gewicht in Relation zu Stärke und Gewandtheit bestimmen die Absorbationsfähigkeit des Körpers in Bezug auf Schaden, den beeinflussen den Schadensbonus und damit signifikante Leistungspotenziale in Gefahrensituationen.

Dennoch sollte jeder Spieler den Fokus nicht auf einen möglichst großen und schweren Charakter legen, sondern auf die Rolle die er zu spielen beabsichtigt.

Namen

Vorname und Name des Charakters sind frei wählbar. Der Name begleitet den Charakter jedoch während des gesamten Spiels und sollte natürlich so gewählt sein, das man sich als Spieler auch bei späteren Spielen noch damit identifizieren kann.

Der Rufname ist der Straßen oder Codename des Charakters oder einfach ein Spitzname. In eher dubiosen Umgebungen, unter seinesgleichen bzw. als Codename über den Bordfunk oder in der Raumflotte wird dieser Name jedoch zur Adressierung des Charakters verwendet.

Der Spitzname sollte den Charakter stützen und meist knüpft sich daran einer mehr oder weniger interessante Geschichte. Wenn beispielsweise der Frachterpilot Dave Doedel den Spitznamen Slider wählt, weil er damit assoziieren will, das er die sanftesten Hyperraum-Sprünge zustande bringt die man sich nur vorstellen kann. Das er diesen Namen jedoch während der Grundausbildung beim Scoutdienst erhielt, weil er in einer hochbeachteten Aktion die Balance verlor und einen schlammigen Bergabhang hinunter rutschte wissen die wenigsten.

Und ganso der Dealer Shadow, der jedes Wochenende in der Dungannon Street auf Höhe des 24Seven Supermarktes zu finden ist. Die wenigsten wissen, das er eigentlich Franz Joseph Keller heißt und Verwaltungsangestellter bei der Hansen Pharma AG ist.

Bargeld

Das anfängliche Bargeld des Charakter hängt von seinem Lebensstandard ab, dieser wiederum ist abhängig vom Archetypen oder den aufgewendeten Skillpunkten. undefinierte Charaktere haben einen Lebensstandard von 30

Freunde und Feinde

Jeder Charakter ermittelt CHA/25 Freunde und ebensoviele Feinde aus nachfolgender Tabelle.

Auf diese Weise können die Charaktere bis zu vier Freunde und Feinde haben. Auf diese werden per Zufall Punkte verteilt, die den Einfluß des Freundes/Feindes bestimmen.

Tabelle: Freunde und Feinde

Wurf	Ergebnis
01-05	Obdachloser/Bettler
06-10	Armer Arbeiter
11-15	Taxifahrer/-pilot
16-20	Blackhed
21-25	Korrupter Cop
26-30	Greyhead
31-35	StarRigger/Trucker
36-40	Whitehead
41-45	Marine/Legionär
46-50	Wissenschaftler
51-55	Scout/Forscher
56-60	Privatdetektiv
61-65	Trampfrachter Eigner
66-70	Gangster
71-75	Sternhändler
76-80	Rechtschaffender Cop
81-85	Pirat/Freibeuter
86-90	Patruillen-Captain
91-95	Reicher Industrieller
96-00	Reicher Playboy/Vamp

Tabelle: Charakterherkunft

Wurf	Ergebnis
01-05	Asteroidenkolonie
06-10	Kernwelt (SF)
11-15	Orbitalkolonie
16-20	Freihandelsklave
21-25	Megacity/Metroplex
26-30	Provinzwelt (SF)
31-35	Konzernenklave
36-40	CetiPrime/GlobalArkologie
41-45	Kernwelt (CIW)
46-50	Generationenschiff
51-55	Schläferkolonie
56-60	Kernwelt (FSA)
61-65	Provinzwelt (TL)
66-70	Santora Konkordat
71-75	Provinzwelt (CIW)
76-80	Randwelt
81-85	Provinzwelt (FSA)
86-90	Kernwelt (TL)
91-95	Bergwerkkolonie
96-100	Antares Federation (AF)
101-115	Kriegszone
116-120	Extra USC

HINWEIS: Charaktere mit Archetyp Scout erhalten +20 auf ihren Wurf, Navy-Piloten, Söldner und Soldaten erhalten +10

Dies entspricht (ohne die Aufwendung von Skillpunkten zu berücksichtigen) einem Startgeld von 28.800,- Credit (12 Monatsgehälter) die der Charakter als Ausrüstung besitzt. Dabei sind 60% für die Ausstattung der Wohnung zu veranschlagen, der Rest für beliebige Ausrüstung. Zudem hat er noch Ersparnisse von 2400,- Credit und er ist bis zu einem Betrag von weiteren 12.000,- Credit Kreditwürdig.

Da jedoch der Spielleiter das letzte Wort über die Ausstattung von Charakteren hat, kann dieser einen Bonus geben oder das Startgeld senken. Kurzum wie so mancher Bereich der Charaktererschaffung ist auch das Startguthaben verhandelbar.

Profession

Die Profession des Charakters ist sein erlernter Beruf (die Skills mit den höchsten Werten sollen dies reflektieren). Ein Charakter mag eine Vielzahl von Jobs in seinem Leben ausgeführt haben, aber die Profession ist das was er erlernt hat, bzw. zum Zeitpunkt der Spielbeginns am Besten ausgeübt hat. Und es ist der Beruf mit dem er normalerweise seinen Lebensunterhalt bestreitet.

Herkunft

Die Herkunft des Charakters spiegelt den Typ des Heimatplaneten wieder, ein Hinweis darauf ob es sich um eine Kernwelt, Provinzwelt, Randwelt oder (in seltenen Fällen) eine Außenwelt handelt ist hier ausreichend. Diese Information spiegelt auch gleichzeitig die Technologie wieder mit der der Charakter vertraut ist.

Die Herkunft soll einen Hinweis auf die gewohnte Technik und Umgebung des Charakters bieten. Sie bietet einen Anhaltspunkt auf die Gesinnung und die politischen Interessen und gibt hinweise in welchen Umgebungen er sich nicht so wohl fühlt (allen anderen als seiner Herkunftsumgebung).

Die nebestehende Tabelle listet mögliche Ergebnisse für die Herkunft des Charakters auf. Die Begriffe Kernwelt, Provinzwelt, Randwelt oder Außenwelt werden im Kapitel „Die Welten der USC“ beschrieben.

Heimatwelt

Die Heimatwelt wird durch eine System- oder Planetenbezeichnung hinreichend beschrieben. Eine Liste der wichtigsten Welten der USC mit einem Codeschlüssel der einige elementare Eigenschaften des Planeten beschreibt finden sich im Kapitel „die Welten der USC“.

Sozialer Hintergrund

Der Soziale Hintergrund beschreibt die Szene (also das gesellschaftliche Umfeld) in der der Charakter aufgewachsen ist. Diese kann zum Beispiel die Straße (einer heruntergekommenen Slumgegend) sein oder eine Konzernenklave (für die gehobenen Angestellten eines Megakonzerns). Auch eine Minenkolonie auf einem Asteroiden ist ein angemessener Sozialer Hintergrund.

Tabelle: Heimatweltregierung

Wurf	Regierungsform
01-10	Diktatur
11-20	Theokratie
21-30	Sozialismus
31-40	Föderalismus
41-50	Demokratie
51-60	Technokratie
61-70	Polizeistaat
71-80	Konzernstaat
81-90	Oligarchie
91-95	Monarchie
96 +	Imperialismus

Die Charaktere des Spiels

Wurf	Ergebnis
01-05	Mißbrauch in der Jugend (länger Körperlich oder mental durch vertraute Personen oder Vorgesetzte mißbraucht)
06-10	Politische Intrigen (Teilnahme an Regierungstürzen oder Firmenübernahmen)
11-15	Kosmopolitisch (Einmalige Orte/Interessante Leute kennengelernt)
16-20	Kriminell (Schwere Delikte in der Vergangenheit)
21-25	Gefahren (Länger unter lebensgefährlichen Umständen gelebt)
26-30	Krankheit (Lebensgefährliche lange Krankheit überlebt)
31-35	Unabhängigkeit (Bestimmte Umstände haben den Charakter gezwungen alleine klar zu kommen (z.B. Weisentum))
36-40	Minderheit (Charakter gehört einer geringgeschätzten Minderheit an (Psioniker, CyberGrunts, Replikant, Klon)
41-45	Armut (Der Charakter wuchs in völliger Armut auf, wurde schnell selbstständig und hat Improvisationstalent)
46-50	Religiös (Der Charakter ist streng religiös und lebt nach den Statuten seines Glaubens)
51-55	Ländlich (Der Charakter lebte lange Zeit abseits größerer Siedlungen und kennt sich dort aus)
56-60	Beschützt (Der Charakter wurde vor der harten Realität bewahrt, er ist daher etwas naiv)
61-65	Straße (Der Charakter ist unter Gewalt und Gangs auf der Straße aufgewachsen)
66-70	Tragisch (Ein schweres tragische Ereignis hat ihn geprägt. Die äußert er durch Kunst oder Gewalt)
71-75	Reichtum (Das Leben des Charakters ist durch durch Reichtum und Wohlstand geprägt)
76-80	Millitär (Der Charakter ist vom Millitär aufgezogen, erzogen und ausgebildet worden)
81-85	Rebellen (Der Charakter ist unter Rebellen aufgewachsen, sein Leben ist vom Kampf gegen das System geprägt)
86-90	Piraten (Der Charakter hat sein Leben unter Piraten verbracht. Darauf steht Lebenslang/Todesstrafe)
91-95	Antares Federation Clan (Der Charakter wuchs bei einem Antari-Clan auf und lebt dessen Kultur)
96-00	Alien (Der Charakter ist außerhalb der USC unter ALiens aufgewachsen und lebt deren Kultur)

Der Hintergrund beschreibt, was den Charakter vor dem Spiel prägte. In allen oben genannten Fällen ist der Charakter aktiver Teil der Gemeinschaft gewesen und kein Mitläufer. Als Pirat hat er geplündert, als Soldat war er im Krieg, als Krimineller hat er Verbrechen begangen, etc.

Schulbildung

Die Schulbildung gibt Auskunft über den Ausbildungsstand des Charakters. Hier wird zumeist Abitur oder Studium stehen, in Einzelfällen kann aber eine andere Schulbildung gewünscht sein (keine zum Beispiel). In diesen Fällen ist Rücksprache mit dem Spielleiter erforderlich. Navy-Akademie, Konzernschule oder Handelsakademie sind weitere mögliche Beschreibungen der Schulbildung die sich an der gewünschten Rolle des Charakters orientieren sollte.

Tabelle: Heimattechnologie

Wurf	Regierungsform
01-10	Primitiv (präindustriell)
11-20	Rückständig (prästellar)
21-70	Durchschnittlich
71-90	Fortschrittlich
91-100	Fremdartig

Ziel

Tabelle: Charakterziele

Wurf	Ziel des Charakters
01-10	Erlösung
11-20	Selbstlosigkeit
21-30	Gerechtigkeit
31-40	Erleuchtung
41-50	Ruhm
51-60	Reichtum
61-70	Freiheit
71-80	Machte
81-90	Frieden
91-95	Revolution
96 +	Vollkommenheit

Die Ziele des Charakters beschreiben kurz was er erreichen will. Ein kurzes Wort reicht. Je besser der Charakter auf dieses Ziel hinarbeitet (der Spieler ihn also zielorientiert spielt), desto schneller entwickelt er sich. Die nebenstehende Tabelle bietet einige davon an. Es sind natürlich weitere Ziele denkbar. Aber jeder dieser Würfeltabellen stellt nur eine Möglichkeit dar die entsprechende Information für den Charakter zu ermitteln. Es spricht nichts dagegen sich einfach ein passendes Ziel zu wählen.

Ein Spieler der sich für seinen Charakter ein Ziel steckt verfolgt neben der eigentlichen Kampagne oder dem Szenario noch sein persönliches Ziel. In der Regel heißt dies das der Charakter auch in Situationen in den er nicht unbedingt viel zum Fortgang der Abenteuers beitragen kann etwas zu tun hat. Der Spieler fühlt sich nicht in bestimmten Situationen ausgeschlossen (selbst schuld wer es dazu kommen lässt), und der Charakter wirkt tiefer.

Motivation

Die Motivation ist der Grund warum der Charakter sich überhaupt in Gefahr begibt. Die Möglichkeiten sind hier nicht beschränkt. Liebe, Hass, Ruhelosigkeit, alles ist möglich.

Ein guter Ansatz ist natürlich den Spieler nicht zu demotivieren sein Spiel fortzusetzen. Die hohe Kunst zu motivieren ist es nicht zu demotivieren. Ein guter Spielleiter sollte erkennen auf welche Art und weise ein neuer Spieler sich ins Spiel einbringt. Allzu großer Fokus auf bestimmte Aspekte des so genannten „guten“ Rollenspiels können durch aus demotivierend wirken.

Eine Charakter Motivation lässt sich am einfachsten realisieren wenn sie der Motivation des Spielers am nächsten kommt. Grundsätzlich ist jeder Spieler zunächst einmal dabei, weil er spielen möchte. Daraus eine Motivation des Charakters abzuleiten ist eher unmöglich.

Wer sich unsicher ist welche Motivation seinen 'Charakter ins Abenteuer reißt, was ihn dazu bewegt die eingetretenen Pfade des normalen Lebens zu verlassen, der kann eine Entscheidung zu diesem Punkt auf später verschieben.

Einstellung

Die Einstellung beschreibt wie sich der Charakter gegenüber der Gesellschaft verhält. Ob ihm alles egal ist oder er rechtschaffene Tendenzen hat beschreibt dieses Attribut.

Diese Eigenschaft definiert das Auftreten des Charakters in einer Bar, gegenüber Behörden oder anderen Spieler / Charakteren gegenüber. Entsprechend dieser Einstellung handelt der Charakter natürlich auf im Spiel. Ist er ein chaotisch aggressiver Typ, so wird er sich schlecht in irgendwelche Sozialstrukturen integrieren können, ist er rechtschaffener Natur, so wird er Menschen in Not zu Hilfe eilen. Ist er Egoistisch, so wird ihm kaum interessieren wenn jemand Anders bei der Verfolgung seiner Ziele zurückstecken muss (was er für sich unter keinen Umständen akzeptieren könnte).

Eine Egoistische Einstellung ist jedoch nicht zu verwechseln mit dem Nachteil Egoismus. Der ist nämlich Programm. Die Einstellung eines Charakters kann sich jederzeit ändern bzw. allmählich ändern. Der Nachteil Egoismus jedoch bestimmt die Existenz des Charakters. Es gibt hier keine wirkliche Einschränkung im Verhalten des Charakters.

Alter

Das Alter des Charakters sollte nicht mehr als fünf Jahre vom Alter des Spielers abweichen (ggf. Würfeln). Der Spieler sollte sich in jeder Situation in den Charakter hinein denken können.

$$\text{Alter} = \text{Alter des Spielers} - 5 \text{ Jahre} + 1W10$$

Geschlecht

Das Geschlecht kann entweder männlich oder weiblich sein. Die Wahl liegt beim Spieler. Es sei jedoch darauf hingewiesen, dass das Spielen eines anderen Geschlechtes eine sehr hohe Anforderung an die rollenspielerischen Fähigkeiten des Spielers stellt. Es sei jedem Spieler angeraten sein eigenes Geschlecht zu spielen.

Haut, Augen und Haare

Hier wird die Farbe und falls gewünscht ein besonderes Aussehen eingetragen (Tätowierung, Pupillenform, Frisur). Das Auftreten des Charakters steht dem Spieler frei.

Das Attribut Charisma jedoch sollte mit einem Seitenblick beachtet werden. Ein sehr hoher Charisma Wert (70 und mehr) verlangt einfach ein gepflegtes Auftreten des Charakters. Piercings, Tattoos, operativ veränderte Pupillen, Haut (Hornplatten, Fell) und andere durchaus mögliche Körpermodifikationen sollten dann wohlüberlegt sein.

Ein sehr niedriger Charisma Wert (30 und weniger) hat gegenteilige Aussagekraft. Ein ständig gepflegtes Äußeres steigert theoretisch den Charisma Wert. Da die Steigerung eines Attributs jedoch an Regeln geknüpft ist, sollte man schon beim Erschaffen des Charakters versuchen sein Auftreten mit einem Charisma Wert zusammen zu bringen. Wer beabsichtigt Facettenaugen als Biomodifikation zu wählen sollte den Charisma Wert eher niedrig wählen. Bei Werten zwischen Charisma 30 und 70 ist eigentlich alles möglich.

Tabelle: Einstellung

Wurf	Einstellung
01-05	Arrogant
06-10	Introvertiert
11-15	Selbstsicher
16-20	Kooperativ
21-25	Niedergeschlagen
26-30	Dizipliniert
31-35	Energisch / Spontan
36-40	Ganzheitlich
41-45	Bescheiden
46-50	Nachdenklich
51-55	Manisch
56-60	Optimistisch
61-65	Paranoid
66-70	Pessimistisch
71-75	Rebellisch
76-80	Aggressiv
81-85	Friedvoll
86-90	Gleichgültig
91-95	Engagiert
96-00	Diplomatisch

Attribute

Tabelle: Attributniveaus

Niveau	Attribute
121 u.m.	Übernatürlich
111 bis 120	Übernatürlich
101 bis 110	Menschliches Max.
96 bis 100	Extrem Hoch
91 bis 95	Extrem Hoch
86 bis 90	Extrem Hoch
81 bis 85	Sehr Hoch
76 bis 80	Sehr Hoch
71 bis 75	Hoch
66 bis 70	Hoch
61 bis 65	Ü-Durchschnittlich
56 bis 60	Durchschnittlich
51 bis 55	Durchschnittlich
46 bis 50	Durchschnittlich
41 bis 45	U-Durchschnittlich
36 bis 40	Niedrig
31 bis 35	Niedrig
26 bis 30	Sehr Niedrig
21 bis 25	Sehr Niedrig
16 bis 20	Extr. Niedrig
11 bis 15	Extr. Niedrig
6 bis 10	Extr. Niedrig
1 bis 5	Menschliches Min.
0	Todesnähe / n.Vorh.

Die Attribute stellen den Teil des Charakters dar, der ihm von der Natur her gegeben ist. Im Gegensatz zu den Skills ändern sich die Attribute, speziell die Primärattribute, im Verlauf des Spiels sehr selten.

Die Primärattribute

Jeder Charakter hat die acht nachfolgend aufgelisteten primären Attribute. Die Liste zeigt zudem den Durchschnittswert der einzelnen Attribute bei der so genannten Normalbevölkerung und die durchschnittlichen Werte der Attribute von RiftRoamers Charakteren.

Stärke (STR)

Die Stärke beschreibt die reine Muskelkraft des Charakters. Diese Muskelkraft äußert sich unter anderem in Muskelmasse und damit in der Körperform. Ein Mensch mit einer sehr hohen Stärke (76 oder höher) ist sichtbar muskulös, er kann den definierten Körperbau nicht verstecken und wird zuweilen diesbezügliche Kommentare in der Öffentlichkeit ernten.

Das Gleiche gilt für menschen mit einer sehr niedrigen Stärke (30 oder weniger). Sie sind auffallend schwach im Körperbau und können die Muskelschwäche ihres Körpers nicht verstecken. Auch diese Charakteren können in entsprechender Umgebung mit entsprechenden Kommentaren rechnen.

Das Attribut wird verwendet, wenn eine Aufgabe die Muskelkraft des Charakters erfordert, aber nicht normalerweise durch einen Skill (eine erlernte Fähigkeit) definiert wird. Hierzu zählt beispielsweise das anheben eines Gegenstandes (un z.B. einen Partner der unter einem Balken eingeklemmt ist zu befreien), oder aber im direkten Kräftevergleich (beim Taziehen oder Armdrücken).

Gewandheit (GEW)

Dies ist die Beweglichkeit, Ganzkörperkoordination und körperliche Balance des Charakters, die seine Aktionen bei allen Tätigkeiten die die Bewegung des gesamten Körpers beinhalten dominiert.

Zu diese Aktionen gehören Klettern, Springen, Fallen, Balancieren und Ausweichen. Außerdem fußt fast der gesamte Kampfsportbereich auf der Gewandheit des Charakters.

Charaktere mit eine hohen Gewandheit sind auffallend feingliedrig und gelenkig gebaut. Kombiniert mit einer hohen Stärke resultiert dies in einer athletischen Figur, kombiniert mit geringer Stärke in einer schlanken Figur.

Eine niedrige Gewandheit hingegen deutet sichtbar auf einen untersetzten unsportlichen Menschen hin, je nachdem, wie hoch seine Stärke und Konstitution sind.

Ein Mensch mit hoher Gewandheit bewegt sich fließend und geschmeidig, jemand mit geringer Gewandheit dagegen polterig und eher eckig.

Koordination (KOR)

Dies ist die Hand-Auge Koordination des Charakters, seine Geschicklichkeit und Fingerfertigkeit. Diese kommt zum Tragen bei allen Aktionen des Charakters die von Körperteilen, aber nicht unter Einsatz des gesamten Körpers ausgeführt werden.

Dazu gehören Fangen, Werfen, Zielen, feinmechanische Aufgaben (Schlösser knacken, Waffen zerlegen, etwas Reparieren, etc.) und dergleichen.

Ein Mensch mit hoher Koordination legt eine sichtbare Präzision beim plazieren von Gegenständen an den Tag. Ein Glas würde beispielsweise nahezu unhörbar auf einer Tischplatte abgestellt werden. Eine geringe Koordination hingegen führt dazu, dass der Charakter des öfteren mal dadurch auffällt, dass er Gläser auf dem Tisch umkippt oder Gegenstände fallen lässt.

Außerdem haben Menschen mit hoher Koordination ein schönes Schriftbild ohne auffällige Ecken und Kanten.

Konstitution (KON)

Die Konstitution ist die körperliche Widerstandsfähigkeit des Charakters. Diese wirkt sich im Spiel gleich mehrfach aus. Zum Beispiel sind Menschen mit hoher Konstitution ausdauernder, haben höhere Leistungsreserven. Sie werden weniger schnell müde, haben eine höhere Schadensresistenz, aber auch mehr Gewebemasse als andere Menschen. Eine hohe Konstitution deutet fast zwangsläufig auf ein hohes Körpergewicht hin und eine geringe Konstitution deutet auf ein geringeres Körpergewicht hin.

Je nach Kombination aus Stärke und Gewandheit resultiert aus diesen drei Attributen die Körperform des Menschen.

Wahrnehmung (WAH)

Es handelt sich bei der Wahrnehmung sowohl um die Genauigkeit der Wahrnehmung (also etwa wie scharf ein Charakter einen Gegenstand auf große Entfernung erkennen kann), wie auch um die situative Aufmerksamkeit, also die eher unterbewusste visuelle, taktile, akustische und pheromonische Wahrnehmung der aktuellen Umgebung. Zudem haben Menschen mit hoher Wahrnehmung auch einen Vorteil bei der Erlangung einer inneren Ruhe, wie sie z.B. Psioniker benötigen.

Wahrnehmung ist nicht nur das bewusste Bemerken einer Aktivität oder eines Gegenstandes, sondern auch das Situationsgefühl, das sich z.B. in Kombination mit Gewandheit, Fingerfertigkeit und Charisma in Romantik und Verführungskunst äußern kann, auch ein Taktgefühl für Musik und ein Sinn für literarische Kunst, allgemein für Kunst, wird durch eine hohe Wahrnehmung (zumeist in Kombination mit dem Charisma) begünstigt.

Menschen mit geringer Wahrnehmung benötigen unter Umständen Wahrnehmungshilfen, wie z.B. Hörgeräte oder Brillen (Kontaktlinsen). Eine Augen-OP kann diese Wahrnehmung in einem Bereich von 30 Punkten als Bonus oder Malus beeinflussen (ähnlich wie eine hohe Aufmerksamkeit auf die Körperhygiene oder ein chirurgischer Schönheits Eingriff beim Charisma).

Intelligenz (INT)

Die Intelligenz des Charakters beschreibt seine Kombinationsfähigkeit, seine Lernfähigkeit, seine Erinnerungsvermögen und seine geistige Reaktionsfähigkeit. Charaktere mit hoher Intelligenz (und entsprechende Willenskraft) sind auffallend auffassungsfähig, kapieren Zusammenhänge ohne Nachzudenken, können Ereignisse ohne Schwierigkeiten koordinieren, können blitzschnell präzise Schlüsse aus den verfügbaren Informationen ziehen, können sich schnell und exakt an Dinge erinnern und sich Informationen gut merken. Sie sind Schlagfertig und verfügen über ein hohes Maß an rednerischer Präzision.

Charaktere mit geringerer Intelligenz wirken etwas langsamer beim Sprechen, so als ob sie während des Sprechens über das Gesprochene nachdenken müssen, sie kapieren Zusammenhänge mit Verzögerung und haben Probleme

mehrere Ereignisse die zeitgleich ablaufen zu koordinieren. Zudem vergessen sie häufiger Details oder Informationen, sie verlegen öfter ihre Ausrüstung oder finden ihr Fahrzeug in einer Parkgarage nicht so schnell wieder. Ihre Orientierungsfähigkeit ist im Gegensatz zu Charakteren mit hoher Intelligenz ebenfalls etwas eingeschränkt.

Zudem ist die Intelligenz das primäre Leistungszentrum aller geistigen (auch oder insbesondere der psionischen) Fähigkeiten des Charakters. Sie profitiert von einer hohen Wahrnehmung in besonderem Maße, das sich diese Attribute hervorragend ergänzen. Dinge Wahrzunehmen und blitzschnell eine Reaktion zu ersinnen ist ein Präzedenzakt für hochintelligente Charaktere.

Zusammen mit einem hohen Charisma und eine hohen Willenskraft ist der Charakter bestens gerüstet andere Menschen zu beeinflussen, was wiederum bei Psionikern die telepathischen Fähigkeiten unterstützt.

Gegenüber normal Intelligenten Menschen wirken hochintelligente Charaktere oft besserwischer (wenn sie eine hohe Willenskraft haben) oder fallen durch den Einsatz ihrer effizienten Sprache auf (Fachbegriffe und Fremdworte ersetzen umständliche Erklärungen). Sie tendieren dazu sich an Gesprächsdetails in manchmal unangenehmer Weise zu erinnern, die man lange zuvor in einer Diskussion vertreten hat und diese präzise zu sezieren. Sie sind als Gesprächspartner eine Mischung aus anregender Brillanz und unbequemer Exaktheit.

Weniger Intelligente Charaktere fallen in Unterhaltungen eher durch eine geringe Gesprächsbeteiligung oder unpassende sowie vom Thema abweichende Kommentare bzw. Verständnisfragen oder der Bitte bestimmte Informationen zu wiederholen auf.

Charisma (CHA)

Das Charisma beschreibt den Charme und die Ausstrahlung des Charakters, aber auch die allgemeine soziale bzw. gesellschaftliche Wirkung die er auf andere Menschen hat und damit sein Aussehen.

Letzteres ist eine körperliche Eigenschaft, deren Bedeutung in RiftRoamers jedoch begrenzt ist. Während das Aussehen in jeder kulturellen Gemeinschaft und unter nichtmenschlichen Rassen anders bewertet wird als in der normalen kulturellen Umgebung des Charakters, ist das Charisma eher eine abstrakte Eigenschaft, die per Definition auch die Wirkung des Charakters auf Individuen anderer Kulturen oder gar auf Aliens beschreibt.

Ein sehr hohes Charisma hat eine nicht zu unterdrückende Wirkung auf andere, eine Art Präsenz. Ein solcher Charakter betritt zum Beispiel eine brechend volle Bar, in der ein ständiger Strom von Menschen ein- und ausgehen und wird von Zeit zu Zeit auf das Phänomen stoßen, das sich viele Menschen um ihn herum zu ihm wenden und ihre Gespräche unterbrechen werden. Außerdem wird man sich statistisch viel häufiger (positiv) an ihn erinnern, als an Personen mit durchschnittlichem Charisma.

Mitglieder des anderen Geschlechtes fühlen sich normalerweise stärker zu Menschen mit hohem Charisma hingezogen. Dies äußert sich im Zusammenhang mit der Wahrnehmung auch dann wenn man einen Menschen verführen möchte.

Umgekehrt hat ein sehr niedriges Charisma den gegenteiligen Effekt. Menschen werden sich im negativen Sinne an diesen Menschen erinnern. Er kommt sozusagen einfach nicht besonders gut an.

Die Wirkung des Charismas kann zudem beeinflusst sein durch ein unsauberes Äußeres oder entstellende Narben. Beides jedoch kann durch Pflege oder kosmetische Chirurgie behoben werden. Diese Modifikationen

liegen im Bereich von maximal 30 Punkten als Bonus oder Malus auf das Charisma des Charakters.

Willenskraft (WIL)

Die Willenskraft beschreibt die mentale Belastungsfähigkeit, die Konzentrationsfähigkeit, das Durchsetzungsvermögen, die Streßanfälligkeit und die Führungsqualitäten eines Charakters.

In Kombination mit entsprechender Intelligenz kann der Charakter schnell Lernen und Informationen speichern, sich auf Details konzentrieren die andere übersehen, er kann sich mit mühseeligen Informationshäppchen beschäftigen, ohne dabei Müde zu werden. Er vermag es anderen Menschen seinen Willen aufzuerlegen (ob nun durch brachiale Gesprächsgewalt - wenn es mit der Intelligenz und der Wahrnehmung etwas hapert – oder durch geschickte Gesprächsführung und überzeugende Argumente).

Menschen mit hoher Willenskraft haben auch eine hohe Begeisterungsfähigkeit auf andere Menschen. Sie können lange Wach bleiben und sind morgens früher fit. Auch vertreten sie ihre Meinung in den allermeisten Fällen oder steuern (wenn es die Intelligenz zuläßt) bei verfahrenen situationen auf einem alternativen Weg die Geschicke ihrer Partner in Richtung ihrer Auffassung. Früher oder später kristallisieren sich die Charaktere mit der höchsten Willenskraft als die geborenen Anführer heraus.

Auch in der übrigen Gesellschaft haben Menschen mit einer hochgestellten (führenden) Position eine hohe Willenskraft (oft gepaart mit entsprechender Intelligenz). Dies trifft auf Offiziere oder Manager ebenso zu wie auf Schauspieler oder Sportler. Wer sich am Ende durchsetzt hat zumeist die höhere Willenskraft bewiesen.

Ermitteln der Attributwerte

Jeder Spieler darf 460 Attributpunkte (AP) auf diese acht Attribute frei verteilen. Minimal dürfen pro Attribut 10 Punkte verteilt werden, maximal sind es 100 AP. Für jeden Attributpunkt über 90 werden jeweils 2 AP pro Attributniveaupunkt verteilt. Ein Attribut mit 95 Punkten kostet also 100 AP.

Dem Spielleiter steht es frei einen Wert von +/- 40 Attributpunkten zusätzlich zu vergeben um die Potenziale der Charaktere an seine Abenteueridee / Kampagne anzupassen.

Tendenziell sollte der Spielspaß an erster Stelle stehen. Daher sollten Spielgruppen die eher selten oder nur einmal spielen eher hohe Basiswerte erhalten, während Charaktere aus Gruppen die sich sehr häufig treffen eher niedrige Startwerte erhalten sollten, um die Möglichkeiten der Weiterentwicklung eines Charakters in das Kampagnengeschehen mit einzubauen. Natürlich ist das empfinden darüber was häufiges oder seltenes Spielen betrifft sehr unterschiedlich, weshalb diese Entscheidung bitte jeder Spielleiter individuell treffen sollte.

Alle Attribute sollten von den Spielern spielbar gewählt werden. Es sind dabei weniger die rein körperlichen Attribute sondern die geistigen und wahrnehmungsbasierten Attribute die etwas Feingefühl bedürfen. Nichts ist unglaublicher, als ein äußerst Willensstarker Charakter, dessen Spieler sich nicht gegenüber den Mitspielern durchsetzen kann und ihn die Rolle somit überfordert. Das gleich gilt für extrem Intelligente Charaktere die im Spiel immer wieder durch unsinnige Entscheidungen des Spielers auffallen. Dabei sind nicht einmal Fragen aus Unwissenheit gefragt, sondern beispielsweise Situationen in denen ein solcher Charakter z.B. einen Polizisten nach den besten Schwarzmarktgebieten fragt (ist alles schon vorgekommen).

Modifikation von Attributwerten

Es gibt ein paar Skills, dere Niveau Attribute oder Sekundärattribute beeinflussen.

Skill	Attr.
Athletik/Bodybuilding:	STR
Athletik/Gymnastik:	GEW
Kata:	AG
Wahrnehmung/ Erkennung:	AUF
Laufen:	BE

Das Basistalent

jedem Skill ist ein Basistalent zugeordnet, das genau einem Zehntel des Durchschnittswertes aller diesen Skill kontrollierende Attribute entspricht.

$$BT = (Attr.1 + \dots + Attr.N) / N / 10$$

Die Charaktere des Spiels

Tabelle: Attribute (Punkteverteilung)

Attribut	Abk.	NOR	SC	Kurzbeschreibung
Stärke	STR	55	57	Die Muskelkraft des Charakters, die bei Kraftakten und Ausdauer zum Tragen kommt.
Gewandtheit	GEW	55	57	Ganzkörperkoordination und Balance bei Tätigkeiten mit dem gesamten Körper.
Koordination	KOR	55	57	Fingerfertigkeit und Hand-Auge-Koordination, bei Tätigkeiten mit einzelnen Körperteilen.
Konstitution	KON	60	61	Körperliche Belastungsfähigkeit und Resistenz gegen Erschöpfung und körperlichen Schaden.
Wahrnehmung	WAH	55	57	Genauigkeit und Empfindlichkeit beim Sehen, Hören, Schmecken, Fühlen, ESP, etc.
Intelligenz	INT	55	57	Geistige Reaktionsfähigkeit und Kombinationsvermögen, zudem Lernfähigkeit und Erinnerungsvermögen.
Charisma	CHA	55	57	Ausstrahlung und Wirkung (auch künstlerisch) auf andere Personen, auch das Aussehen des Charakters in dem Sinne, wie er auf andere Personen wirkt.
Willenskraft	WIL	55	57	Mentale Belastungsfähigkeit, Führungsqualitäten und Durchsetzungsvermögen, Konzentrationsfähigkeit sowie Stressanfälligkeit.
Summe		445	460	

Die Verteilung der Attributwerte für normale Menschen (NOR) und Charaktere (SC)

Aus den Attributen errechnen sich die sekundären Attribute des Spielercharakters (SC), sowie das besondere Attribut 'Psi-Potenzial', das nur bei Psionikern zu den Attributen gezählt wird, bei allen anderen Archetypen jedoch nur eine statistische Randbedeutung hat.

Das Spezialattribut PSI

Alle Spieler die einen Psioniker als Charakter konstruieren möchten sollten an dieser Stelle zunächst einmal ermitteln ob ihr Charakter überhaupt über ein PSI-Potenzial verfügt.

Zu diesem Zweck wird zunächst mit 1W100 gewürfelt. Ist das Ergebnis genau 01, so verfügt der Charakter über PSI-Fähigkeiten, ob der Spieler die möchte oder nicht. Dieser Wurf jedoch ist optional. Zudem kann man durch Ignoranz seine PSI-Vergangenheit überwinden. Für jedes Jahr nach dem 1. Lebensjahr, in dem der Charakter nicht in seinen PSI-Fähigkeiten geschult wird, verliert er 5 Punkte seines PSI-Attributes.

Dies bedeutet in der Regel, dass die latente PSI-Fähigkeit des Charakters nach der Schul- oder Studienzeit bereits verkümmert ist, wie dies bei allen anderen Menschen sogar genetisch vorprogrammiert ist.

Der PSI-Test wird von einer PSI-Organisation an einer ihrer Schulen durchgeführt. Dies passiert natürlich nicht automatisch, sondern nur dann, wenn der Charakter oder besser dessen Eltern oder Vormund aus irgendeinem Grund der Meinung ist dies hätte Aussicht auf Erfolg.

Wird der Charakter erfolgreich getestet, so verbleibt er in der Regel 4 Wochen an der PSI-Hochschule um dort gegen den Verfall seines Potenzials vorbereitet zu werden. Er erhält Psychoaktiva (PSI-fördernde Medikamente / Drogen) und eine spezielle Hypnotraining, in dem ihm die meditative Seite nähergebracht wird. Nicht umsonst sind PSI-Babys extrem ruhige und seltsame Vertreter ihrer Altersklasse.

Alle PSI-relevanten Daten auf dem Charakterbogen inklusive dem PSI-Attribut werden im Kapitel: Psionik genau erklärt.

Die Sekundärattribute

Die Sekundärattribute sind weitere naturgegebenen Eigenschaften des Charakters die sich in der Regel aus seinen Primärattributen ergeben.

Aktionsgeschwindigkeit (AG)

Die Aktionsgeschwindigkeit (auch Ausführungsgeschwindigkeit) des Charakter ermittelt wie lange ein Charakter für bestimmte Aktionen benötigt. Sie bestimmt maßgeblich wie häufig ein Charakter in einer Kamprunde zu agieren vermag, wie viele Aktionsphasen er also besitzt. Zur Aktionsgeschwindigkeit wird zudem der AGM (AG-Modifikator) einer Waffen hinzuaddiert).

Das Sekundäre Attribut Aktionsgeschwindigkeit (AG) errechnet sich nach folgender Formel:

$$AG = (2x GEW + 2x KOR + STR) / 5$$

Allgemeinbildung (BI)

Die Allgemeinbildung bezeichnet das was der Charakter im Laufe seines Lebens vom Tagesgeschehen mitgenommen hat. Die BI hilft dem Charakter sich in der Öffentlichkeit angemessen zu verhalten, gibt ihm einen groben Überblick über Vorschriften und Gesetze, Rechte und Pflichten eines Bürgers und beim Zurechtfinden in einer fremden Stadt kann ihm die BI ebenfalls einige Wertvolle Informationen bieten.

Im Allgemeinen ist die BI eine Schnittmenge durch die sozialen Erfahrungen des Charakters, die ihm in den normalen Situationen des Alltages mitteilt was von ihm erwartet wird.

Die BI entspricht der Summe aus Intelligenz und Willenskraft dividiert durch 3 zudem werden die Jahre des Studierens angerechnet, da sich ein Charakter während eines Studiums die Fähigkeit aneignet Informationen nicht nur aus naheliegenden Quellen herauszusuchen, sondern auch „Mal über den Tellerrand zu schauen“. Die BI ersetzt keinen Skill, aber bietet zumindest die Chance zu einer Lösung in einer allgemeinen Wissensfrage.

$$BI = (INT + WIL) / 3 + 2x BNA$$

Aufkommen

Das monatliche Aufkommen ist der Differenzbetrag zwischen dem Einkommen und dem verfügbaren Geld im Monat. Dieses Geld muß der Charakter aufbringen um seinen Lebensstandard zu halten, sollte er einmal weniger oder mehr verdienen.

$$Aufkommen = Einkommen - Verfügbares Geld$$

Die Charaktere des Spiels

Tabelle: Vorberechnete Beträge für einige Lebensstilwerte

LS	Monatlich	Kreditwürdig	Ersparnisse	Besitz	Verfügbar	Aufkommen
0	100,00	0,00	2,00	0,00	100,00	0,00
5	250,00	62,50	10,00	0,00	143,75	106,25
10	500,00	250,00	30,00	0,00	275,00	225,00
15	750,00	750,00	60,00	0,00	393,75	356,25
20	1.000,00	2.000,00	100,00	50,00	500,00	500,00
25	1.312,50	3.937,50	328,13	246,09	623,44	689,06
30	1.650,00	6.600,00	825,00	825,00	742,50	907,50
35	2.012,50	10.062,50	1.509,38	2.264,06	875,44	1.137,06
40	2.400,00	14.400,00	2.400,00	4.800,00	1.008,00	1.392,00
45	2.925,00	23.400,00	4.387,50	10.968,75	1.199,25	1.725,75
50	3.500,00	35.000,00	7.000,00	21.000,00	1.400,00	2.100,00
55	4.125,00	49.500,00	14.437,50	50.531,25	1.650,00	2.475,00
60	4.800,00	67.200,00	24.000,00	96.000,00	1.920,00	2.880,00
65	5.850,00	99.450,00	43.875,00	208.406,25	2.398,50	3.451,50
70	7.000,00	140.000,00	70.000,00	385.000,00	2.940,00	4.060,00
75	9.375,00	234.375,00	164.062,50	1.025.390,63	4.031,25	5.343,75
80	12.000,00	360.000,00	300.000,00	2.100.000,00	5.280,00	6.720,00
85	14.875,00	595.000,00	929.687,50	6.972.656,25	6.768,13	8.106,88
90	18.000,00	900.000,00	900.000,00	7.200.000,00	8.460,00	9.540,00
95	28.500,00	2.137.500,00	7.837.500,00	70.537.500,00	13.822,50	14.677,50
100	40.000,00	4.000.000,00	20.000.000,00	200.000.000,00	20.000,00	20.000,00

Hinweis: Auch für diese Tabelle gilt, das der geneigte Spieler bitte zwischen den Werten interpolieren möchte, wenn er den Bedarf hat genauer zu ermitteln, welche Beträge ihm bei anderen Werten für den Lebensstandard zur Verfügung stehen.

Aufmerksamkeit (AUF)

Die Aufmerksamkeit (AUF) richtet sich nach der Wahrnehmung (WAH) des Charakters, sie hilft ihm unbewusst verborgene Dinge oder Situationen wahrzunehmen. Ob es nun ein zufällig bemerktes Blinken am Waldrand ist, das die Position eines Beobachters verrät oder das Wahrnehmen eines leichten Luftzuges, das den Charakter veranlasst sich zu Boden zu werfen, um dem heimtückischen Schlag eines Überraschungsangriffes zu entgehen.

Auch das Bemerken ob an einer Situation 'irgendetwas nicht stimmt' wird durch die Aufmerksamkeit unterstützt.

$$AUF = (WAH - 20) / 7,5 + 10$$

Ausdauer (AU)

Die Ausdauer hängt wesentlich von der Konstitution ab, ist aber der 'Energiespeicher' im Spiel. Jede körperliche Belastung beeinflusst die Ausdauer, jede Ruhephase ebenfalls. Ist die Ausdauer Null oder weniger, ist der Charakter völlig erschöpft und benötigt dringend Rast. Meist reichen hier schon ein paar Minuten aus, um wieder ins Positive zu gelangen.

Die Ausdauer kann niemals negativ werden. Sie wird nur durch körperliche Anstrengung, Gifte, Drogen oder Medikamente, sowie Psionik beeinflusst. Ausdauerverlust ist niemals permanent, solange nicht die entsprechenden Attribute permanent sinken. Überanstrengt sich der Charakter kann bei völliger Erschöpfung direkt die Konstitution beeinträchtigt werden. KON Verlust kann nur durch Schlaf bzw. Regeneration ausgeglichen werden, gilt also als Verletzung.

Die Ausdauer beeinflusst alle Genauigkeitsaufgaben, bei denen der Charakter exakt handeln muß. Das gilt für Kampfhandlungen, wie auch für

das Führen von Fahrzeugen, das bedienen von Werkzeugen, sowie medizinische Aufgaben. Auch Psionik wird durch die Ausdauer beeinflusst.

Die Ausdauer errechnet sich wie folgt, wobei alle Ergebnisse über 100 ignoriert werden:

$$AU = KON \times 0,8 + ((STR + GEW)/2 \times 0,2)$$

Die Verwendung der Ausdauer im Spiel wird im Kapitel „Kampf“ unter „Erschöpfung“ erklärt.

Bewegung (BE)

Normalerweise bewegt sich jeder Charakter in RiftRoamers gehend mit 5m je Kampfrunde (KR = 5 Sekunden). Er läuft mit 20m je KR und sprintet mit 35m je KR.

Der Skill 'Laufen' gewährt dem Charakter einen Bonus auf die Bewegungsweite. Die Bewegung oberhalb der normalen Bewegungsweite je KR erfordert einen erfolgreichen Wurf auf 'Laufen', misslingt dieser kommt nur der halbe Bonus zum tragen.

Besitz

Der Besitz hat sich neben den Ersparnissen angesammelt und ist zu 90% in Gebäuden, Einrichtungen, Kleidung, Ausstattung der Wohnung (Besteck, audiovisuelle Geräte, etc.) festgelegt.

$$Besitz = Ersparnisse \times Besitzfaktor$$

Ob der Spieler den Besitz seines Charakters genauer definiert oder nicht, ist ihm selbst überlassen. Beide Varianten haben ihre Vor- und Nachteile für den Spieler und den Spielverlauf.

Der Detailgrad ist ebenfalls dem Spieler überlassen. Ob es notwendig ist sich eine Skizze der Wohnung in der Draufsicht anzufertigen und daraus einzuzeichnen oder zu notieren welche Gegenstände sich in welcher Schublade befinden oder in welchem Stil die Wohnung möbliert ist ist vollkommen der Diskretion des Spielers überlassen.

Manchen hilft es sich besser in seinen Charakter hinein zu denken und machen ist dies zu viel Virtualität und Abstand von der Realität.

Wenn die Wohnung gezeichnet wurde, können diese Informationen im Szenario verwendet werden. Beispielsweise ist es bei evtl. auftretenden Kampfhandlungen in dieser Wohnung möglich in Abhängigkeit zum Standort auf bestimmte Gegenstände die sich in den Möbeln der Wohnung befinden zurückzugreifen (die Waffe in der Schublade, das Messer im Messerblock in der Küchenzeile, das Katana über dem Sofa an der Wand, etc).

Ist die Wohnung dagegen nicht ausgearbeitet und es kommt zu einer solchen Situation, so übernimmt der Spielleiter die fehlenden Entscheidungen des Spielers zur Laufzeit des Spiels. Es ist dem Spieler dann nicht möglich zu sagen er hätte dies komplett anders organisiert (sonst hätte er es ja auch bereits getan, oder?) und somit den Spielfluß zu unterbrechen.

Standardmäßig gehen wir davon aus, das der Charakter einen Schrank voll Klamotten in seinem bevorzugten Stil und in der Qualität seines Lebensstandards besitzt und das die Wohnung entsprechend ausgestattet ist. Dazu gehört auch ein dem Lebensstandard entsprechender Computer bzw. eine entsprechende Multimediabox (TV, Radio, Soundsystem, Video, Internet, Mail/Office). Er besitzt eine ComCard (ob nun staatlich subventioniert oder selbst gekauft hängt von seinem Lebensstandard ab: diese ist in der Regel ab einem Lebensstandard von 40 selbst gekauft worden) und diverse andere Dinge die ein normaler Mensch auch besitzt.

Fahrzeuge, archetypfremde Ausrüstung, Waffen, Waffenzubehör, Panzerungen, militärische, paramilitärische oder illegale Ausrüstung, sowie Artefakte, Drogen, Cyberware und Nanoware gehören definitiv nicht dazu!

Einfluss (EN)

Der Einfluss des Charakters ist abhängig von seinem Erfahrungsgrad, seinem sozialen Umfeld und seinem Einkommen. Einfluss repräsentiert auf abstrakte Art und Weise, wie weitreichend Entscheidungen des Charakters sind. Der Einfluss wird selbstverständlich durch die Wahl des Archetypen und den ausgeübten Beruf eingegrenzt und nur der Spielleiter hat letzten Endes das letzte Wort über die Tragweite des Charaktereinflusses.

Man verwendet den Einfluss um Personen zu bestimmten Entscheidungen zu bewegen, welche Personenkreise man damit beeinflussen kann bestimmt die Höhe des Einflusses. Ein EN von 0 bedeutet, dass der Charakter keinerlei Einfluss besitzt.

Ein Einfluss von 1 repräsentiert eine Entscheidungsebene mit lokalem Einfluss (Stadt-(teil-)weit), ein EN von 2 repräsentiert regionalen Einfluss ('interkontinental'). Ein EN von 3 deutet einen globalen Einfluss an

('Planetenübergreifend'), während ein EN von 4 interplanetarischen bzw. systemweiten Einfluss repräsentiert.

Schließlich bedeutet ein Einfluss von 5 interstellare Tragweite bei den Entscheidungen der beeinflussten Personen, die Auswirkungen könnten die gesamte interstellare Nation betreffen. Ein Einfluss über 5 ist für Spielercharaktere nicht erreichbar, ein derartiges Spektrum an Macht erklärt einen Charakter zum Nichtspielercharakter (NSC, eine Spielleiterfigur)). Normale Charaktere dürften selbst bei maximalen Attributwerten nicht über einen Einfluß von 3 hinauskommen. Dies ist beabsichtigt. Ein höherer Einfluß eines Charakters kann durch den Spielleiter bestimmt werden.

Den Einfluss ermittelt man anhand der folgenden Formel

$$EN = (LS + INT + WILL + CHA) / (200 - ERF)$$

Einkommen

Das monatliche Einkommen des Charakters errechnet sich aus der Stufe seines Lebensstandards nach folgender Formel.

$$Einkommen = LS\text{-Stufe} \times \text{Multiplikator}$$

Das Mindesteinkommen für Bettler und ähnlich mittellose Charaktere beträgt jedoch 100 Credit pro Monat. Alle Werte unter 100 werden also als 100 Cr. Betrachtet.

Erfahrungsstufe (ERF)

In RiftRoamers wird die Erfahrung eines Charakters nach einem Punktesystem ermittelt. Dieses reicht für Charaktere im Wesentlichen von Null bis 100 Punkten, wobei allerdings Steigerungen über 100 möglich sind.

Charaktere die diesen Elite-Status erreichen, haben häufig bereits mehr Einfluss und Macht als für ein ausgeglichenes Spiel sinnvoll ist, daher gibt es nicht allzu viele Charaktere dieser Erfahrungsstufe.

Die Startererfahrung ist für alle Spieler gleich und wird durch die Kampagne festgelegt. Der Spielleiter entscheidet vor Beginn der Kampagne was für Erfahrungsstufen er für die Spieler zulassen möchte oder spricht dieses mit den Mitspielern ab. Wird diesbezüglich keine besondere Absprache getroffen, gehen wir davon aus, dass alle Charaktere einen normalen Erfahrungsgrad besitzen.

Speziell der Punkt ERFmod. in der nebenstehenden Tabelle ist bei der Charaktererschaffung von Bedeutung, weil er den Skillpunktepoo beeinflusst

(siehe unten bei *Skills*).

Tabelle: Erfahrung

Erfahrung	Abk.	ERF	StartERF	ERM	Ø SP-Pool	Min. Alter
Novize	NOV	0-20	10	+50	724	16
Versiert	VER	21-40	30	+200	874	20
Normal	NOR	41-50	45	+300	974	22
Erfahren	ERF	51-80	60	+400	1074	24
Veteran	VET	81-100	90	+600	1274	28
Elite	ELI	101+	n.mgl.	n.mgl.	n.mgl.	32

Die Erfahrung wird durch Skillwürfe bzw. Erfolgsproben beeinflusst. Jede Skillanwendung trägt zur Steigerung der Erfahrung bei. Dabei werden auch negative Ergebnisse der Erfahrung positiv zugeordnet. Für jeweils fünf Skillwürfe erhält der Spieler (bzw. sein Charakter) einen Punkt ERF hinzu. Jeder Spieler ist selbst verantwortlich seine Skillwürfe zu zählen, denn wie im wirklichen Leben gewinnt nur der an Erfahrung, der auch zu lernen bereit ist (okay üblicherweise würde auch der Spielleiter diese Statistik mit pflegen, da er ja ein besonderes Interesse hat die Entwicklung eines Charakters im Auge zu behalten).

In RiftRoamers gilt jedoch nach wie vor der Vermeidungsgrundsatz. Das heißt das unnötige Skillwürfe zu vermeiden sind und das somit unnötige Skillwürfe keinen Einfluß auf die Erfahrung haben werden.

Ersparnisse

Die Ersparnisse des Charakters werden wie folgt ermittelt.

$$\text{Ersparnisse} = \text{Einkommen} \times \text{Sparfaktor}$$

Gewicht

Das Gewicht des Charakters in Kilogramm ist im Übrigen abhängig von seiner Größe in Zentimetern, sowie der Stärke und der Gewandtheit:

$$\text{Gewicht} = (\text{Größe} - 100) + \text{STR} - \text{GEW}$$

Größe

Die Größe des Charakters ist im Rahmen des gesunden Menschenverstandes frei wählbar. Erwachsene Menschen sind üblicherweise zwischen 125cm und 235cm groß, wobei Kleinwüchsige (Nachteil) und Großwüchsige (Vorteil) mit einbezogen wurden.

Die normale Spanne liegt zwischen 155cm und 205cm Größe. Wer die Größe zufällig ermitteln möchte nimmt als Basiswert 150cm an und addiert 5W10 hinzu.

$$\text{Größe} = 150\text{cm} + 5W10$$

Jede 10 wird erneut gewürfelt und ebenfalls hinzuaddiert. Dies ergibt im Schnitt Charaktere mit 178cm Körpergröße. Charaktere die mehr als 205cm erreichen müssen den Vorteil Großwüchsig annehmen.

Initiative (IN)

Die Initiative (IN) ist die Reaktionsfähigkeit bzw. Reaktionsgeschwindigkeit des Charakters im Kampf. Sie ermittelt, wer als erster mit seiner Aktion beginnt, wer als erster reagiert, oder wie plötzlich er zu agieren vermag.

Diese hängt von der körperlichen Beweglichkeit, sowie seiner situativen Aufmerksamkeit ab und diese wird durch folgende Formel errechnet:

$$\text{IN} = (2 \times \text{WAH} + \text{GEW} + \text{KOR}) / 4$$

Körpertypus (KT)

Der Körpertypus (KT) repräsentiert die Absorbationsfähigkeit des Körpers in Bezug auf die Körpermasse. Je größer die Masse des Körpers, desto mehr Energie (Schaden) kann er absorbieren.

Tabelle: Körpertypus

Gewicht bis	Körpertypus
30kg	2,0
35kg	1,7
40kg	1,5
45kg	1,3
50kg	1,2
55kg	1,1
60kg	1,0
65kg	0,9
70kg	0,9
75kg	0,8
80kg	0,8
85kg	0,7
90kg	0,7
95kg	0,6
100kg	0,6
110kg	0,5
120kg	0,5
130kg	0,5
140kg	0,4
150kg	0,4
175kg	0,3
245kg	0,2
405kg	0,1

Achtung: Für sehr massereiche Lebewesen sinkt der Körpertypus bis auf 0,1 herab (ab 401kg). Dies ist der minimale Körpertypus eines Lebewesens. Rein Rechnerisch wäre ein Lebewesen mit 1201kg oder mehr Gewicht bei der Genauigkeit dieser Skala unverletzbar (Körpertypus von weniger als 0,05; gerundet 0,0). Dies ist spieltechnisch unsinnig. Als optionale Regel sollten also Genauigkeitsfanatiker die Anzahl der Nachkommastellen für den KT, die in die Berechnung des Traumaeffekts eingehen, schrittweise erhöhen. Das Spiel wird dadurch jedoch unnötig kompliziert und träge.

Der KT wird als Multiplikator auf jeden Schaden angerechnet, der den Charakter nach Abzug jeglicher Panzerung trifft. Ein niedriger KT ist also eine Lebenshilfe. Da dieses Spiel durchaus so ausgelegt ist das Aliens als Charaktere verwendet werden könnten, ist die Gewichtsskala bis weit über das für Menschen normale Niveau hinausgeführt. Ein Morlorn zum Beispiel tritt mit einem durchschnittlichen Körpergewicht von etwa 140 bis 170 Kilogramm an und damit mit einem KT von weniger als 0,5. Effektiv erzielt also jede beliebige Waffe gegen einen Morlorn weniger als 50% ihres tatsächlichen Schadens.

$$KT = 1 / \text{Gewicht} \times 60$$

Genauso verhält es sich in die andere Richtung. Ein größerer Hund mit um die 30kg Körpergewicht wird von einer beliebigen Waffe mit dem doppelten Schaden belastet und ein Vogel oder Kleintier mit um 1kg Körpergewicht sogar mit dem 12-fachen Schaden. Mehr zu Schadensauswirkungen und deren Zusammenhänge im Kapitel "Der Kampf".

Kreditwürdigkeit

Die Kreditwürdigkeit gibt die Gesamthöhe aller Kredite an die der Charakter bei Banken bekommen kann. Sie ist natürlich auch abhängig vom Einkommen. Die Kreditwürdigkeit schließt den Dispositions-Kredit mit ein. Das 'Dispo' beträgt das dreifache eines Monatseinkommens.

Alles was Betragsmäßig darüber hinausgeht muss als Kredit beantragt werden. Bei guten Kunden (sagen wir bei "nicht schlechten" Kunden) gewährt die Bank einen Duldungsrahmen falls das Dispo überzogen wird. Dieser ist halb so hoch wie das Dispo.

Charaktere mit LS-Stufe 0-10 sind nicht Kreditwürdig. Sie haben kein geregelttes Einkommen. Die nebenstehende Tabelle Gibt den Kreditfaktor für bestimmte LS-Stufen an.

Alternativ bietet sich folgende berechnung an (Spilleiterentscheidung):

$$\text{Kreditwürdigkeit} = \text{Einkommen} \times \text{Kreditfaktor}$$

Lebensstandard (LS)

Die nebenstehende Tabelle gibt über die verschiedenen Stufen beim Lebensstandard Auskunft. Der Lebensstandard des Charakters gibt Auskunft über sein Startkapital, seine Besitztümer, seinen Verdienst und seine Lebenshaltungskosten. Die Bandbreite des Lebensstandards reicht von 0 bis über 100, wobei die normale Spanne im Bereich zwischen 21 und 60 liegen dürfte. Der Lebensstandard bzw. die LS-Stufe des Charakters werden nur während der Charaktererschaffung zur Bestimmung des Einkommens herangezogen. Nachdem diese Werte für den Spielstart festgezurt sind, wird das Einkommen anhand des ausgeübten Jobs bestimmt.

Tabelle: Lebensstandard und Bedeutung

LS-Stufe	Bedeutung	Besitz
0 bis 10	Mittellos	keine
11 bis 20	Arm	'Untermieter'
21 bis 30	Geringes Eink.	kl. Mietwohnung
31 bis 40	Untere Mittelsch.	Mietwohnung
41 bis 50	Mittelschicht	Mietwohnung
51 bis 60	Obere Mittelsch.	Eigentumswohnung
61 bis 70	Hohes Eink.	Eigentumswohnung
71 bis 80	Wohlhabend	Eigenes Haus
81 bis 90	Reich	Eigenes Haus
91 bis 100	Sehr Reich	Luxusvilla
101+	Unermessl. Reich	Luxusvilla

Steigern des Lebensstandards

Bei jedem Archetyphen ist eine Stufe für den Lebensstandard mit angegeben. Dies ist die automatische Einstufung. Durch die Verwendung von Skillpunkten kann der Lebensstandard um maximal 20 Punkte erhöht werden. Die Folgende Tabelle gibt darüber Auskunft, wie viele Skillpunkte aufgewendet werden müssen um den Lebensstandard um 1 anzuheben. Die Beträge sind kumulativ.

Wird der Charakter nicht aus einem Archetyphen erstellt, so ist er automatisch auf Stufe 31 (Untere Mittelschicht) eingeordnet. In Absprache mit dem Spielleiter können andere Stufen ausgewählt werden. Es gibt jedoch Limitationen für den Lebensstandard die in jedem Fall appliziert werden.

Soll ein LS von 71 oder mehr erreicht werden (auch bei der Wahl eines Archetyphen), so ist der Vorteil 'Reichtum' anzuwählen. Soll der LS weniger als 31 betragen, so ist der Nachteil 'Armut' anzuwählen. Die Punkte für die Steigerung der LS-Stufe gelten weiterhin.

Dem Charakter stehen in Abhängigkeit von seinem Lebensstandard 12 Monatsgehälter als Startkapital zur Verfügung. Ein Großteil dieses Kapitals ist in Wohngüter und Kleidung fest eingebunden, effektiv stehen ihm 40% zur freien Verfügung.

Tabelle: Lebensstandardsteigerung

Steigerung auf	Kostet je Punkt
1 bis 5	2
6 bis 10	3
11 bis 15	4
16 bis 20	5

Möchte ein Spieler den Lebensstandard seines Charakters um 17 Punkte anheben, so sind $5 \times 2 + 5 \times 3 + 5 \times 4 + 2 \times 5 = 55$ Skillpunkte nötig um diesen Lebensstandard zu erreichen.

OPTION: möchte der Spieler einen geringeren LS haben, so werden ihm 2 Skillpunkte gutgeschrieben, wenn er den LS um eine Stufe senkt und 5 Punkte wenn er diesen um mehr als zehn Punkte senkt (bei Anwahl des Nachteils 'Armut' werden ihm zusätzlich die entsprechenden Punkte gut geschrieben. Er kann sie normal bei der Skillauswahl verwenden.

Die Charaktere des Spiels

Tabelle: MG in Streßsituationen

MG	CHA	WIL
0	0	0
10	5	0
20	10	0
30	15	5
40	20	10
50	25	15
60	30	20
70	35	25
80	40	25
90	45	25
100	50	25
Je +10	+5	+0

Der Modifikator ist bei positivem MG positiv und bei negativem MG negativ!
Die grauen Spalten beschreiben einen unspielbaren Geisteszustand des Charakters. Dieser Charakter würde sofort in eine geschlossenen Psychiatrische Behandlung kommen!

Lebensstandardberechnung

LS	Multiplikator	Kreditfaktor	Sparfaktor	Besitzfaktor	Verfügbar (in%)
0	50,0	0,00	0,02	0,10	60,0
5	50,0	0,25	0,04	0,15	57,5
10	50,0	0,50	0,06	0,20	55,0
15	50,0	1,00	0,08	0,25	52,5
20	50,0	2,00	0,10	0,50	50,0
25	52,5	3,00	0,25	0,75	47,5
30	55,0	4,00	0,50	1,00	45,0
35	57,5	5,00	0,75	1,50	43,5
40	60,0	6,00	1,00	2,00	42,0
45	65,0	8,00	1,50	2,50	41,0
50	70,0	10,00	2,00	3,00	40,0
55	75,0	12,00	3,50	3,50	40,0
60	80,0	14,00	5,00	4,00	40,0
65	90,0	17,00	7,50	4,75	41,0
70	100,0	20,00	10,00	5,50	42,0
75	125,0	25,00	17,50	6,25	43,0
80	150,0	30,00	25,00	7,00	44,0
85	175,0	40,00	62,50	7,50	45,5
90	200,0	50,00	50,00	8,00	47,0
95	300,0	75,00	275,00	9,00	48,5
100	400,0	100,00	500,00	10,00	50,0

Hinweis:

LS x Multiplikator = Monatliches Einkommen
 Monatliches Einkommen x Kreditfaktor = Kreditwürdigkeit
 Monatliches Einkommen x Sparfaktor = Ersparnisse
 Ersparnisse x Besitzfaktor = Besitz (Immobilien, Möbel, etc.)
 Monatliches Einkommen x Verfügbarkeitsprozentsatz = Verfügbares Geld im Monat
 Monatliches Einkommen – Verfügbares Geld im Monat = LS-Aufkommen

HINWEIS: Für all jene die es noch genauer berechnen möchten, bleibt die Möglichkeit zwischen den Werten zu interpolieren. Wem das zu aufwendig ist, sollte sich mit dieser Tabelle anfreunden. Im einverständnis mit dem Spielleiter und dem Rest der Gruppe ist jedoch nichts dagegen einzuwenden eine ganz eigene Methode zur ermittlung des Lebensstandards zu entwickeln.

Mentales Gleichgewicht (MG)

Das Mentale Gleichgewicht (MG) ist ein Maß für den Geisteszustand des Charakters. Sie ist das Resultat verschiedenster positiver und negativer Einflüssen denen der Charakter während des Spiels ausgesetzt ist. Ein sehr niedrige oder sehr hohe Mentale Balance beeinflusst das Charisma und die Willenskraft des Charakters. Idealerweise liegt das Niveau des MG bei 0 (Null).

Dieser Wert ist jedoch eher unwahrscheinlich. Zwar tendiert der ruhende Geist generell in Richtung Null, aber allein Vorteile oder Nachteile die den Charakter häufig permanent begleiten verschieben das Niveau des MG oft dauerhaft.

Brenzlich wird das MG wenn die Werte im positiven oder negativen Bereich den Wert 50 überschreiten. In einem solchen Fall gilt der Charakter als mental gestört, kein Psychiater würde ihn ohne Behandlung auf die Menschheit loslassen. Das MG ist in einigen relevanten Fällen ein Modifikator auf den Skillwurf. Hier entscheidet jedoch der Spielleiter über den Einfluss des MG und ob diese in der jeweils gegebenen Situation relevant ist (Näheres dazu im Regelwerk).

Anmerkung: Das MG schwankt während des Spiels in Abhängigkeit vom Geschehen häufig sehr stark. Der Spielleiter entscheidet über diese Veränderungen. Generell kann gesagt werden das ein für den Spieler gutes Ereignis auch das Mentale Gleichgewicht positiv beeinflusst.

Regeneration (RE)

Die Regeneration ist der Einfluss den die Konstitution des Charakters auf die Heilung von körperlichen und mentalen Schäden hat. Sie bestimmt die Geschwindigkeit mit der Wunden verheilen oder ein Charakter benötigt um aus einer Betäubung zu erwachen, auch der Abbau von Alkohol im Blut wird von der Regeneration bestimmt.

Die Regeneration des Charakters basiert auf der Konstitution, das Maximum für normale Menschen liegt bei 14 (höhere Werte werden ignoriert).

$$RE = KON / 7$$

OPTION: Um sehr mächtigen Charakteren besondere Heilraten zu verleihen darf der Spielleiter (SL oder GM (GameMaster)) für jeweils 20 Punkte KON über 100 die Regeneration um 1 steigern. Bei einer KON über 200 steigt die Regeneration nur noch alle 50 Punkte um 1, über 300 alle 100 Punkte.

Die Verwendung der Regeneration im Spiel wird im Kapitel „Kampf“ unter „Verwendung der IST“ erklärt.

Schadensbonus (SB)

Der Schadensbonus (SB) wird mit dem Schaden einer Nahkampfwaffe oder einer waffenlosen Nahkampftacke multipliziert. Er richtet sich nach der Größe und der Stärke des Charakters.

$$SB = STR / 15$$

Zusätzlich erhalten Charaktere mit einer Größe von weniger als 140cm einen Abzug von -2 auf den SB und solche mit einer Körpergrößen von weniger als 160cm einen Abzug von -1 auf den SB. Ist der Charakter größer als 180cm erhält er +1 auf den Schadensbonus, ist er über 200cm so erhält er +2. Für jede weiteren vollendeten 40cm gibt es weitere +1.

Tragkraft (TK)

Jeder SC kann 10% seiner Stärke in Kilogramm in geeigneten Transportbehältnissen (Rucksack) ermüdungsfrei (8 Stunden lang) mit sich führen. Für jede weiteren 10% der STR in Kilogramm über den ersten 10% halbiert sich die Tragezeit.

Der Charakter kann maximal seine Stärke in Kilogramm unter Anstrengung tragen (z.B. einen Verletzten über der Schulter). Er kann diesen für etwa KON/2 Minuten tragen bevor er erschöpft ist, er benötigt dafür einen einfachen Würfelerfolg auf die Stärke. Für jeweils 10% seiner STR in Kilogramm die er mehr heben möchte erhöht sich die Schwierigkeit um 10 Punkte.

Und zu guter Letzt kann er das zweifache seiner Stärke in einem Kraftakt hochstemmen. Dabei kann er sich jedoch nicht fortbewegen. Er kann dieses Gewicht nur wenige Sekunden (entsprechend seines KON Wertes) lang halten.

$$TK = STR / 10$$

Verfügbares Geld

Das verfügbare Geld pro Monat ist bei allen Lebensstil Stufen ein bestimmter

Die Charaktere des Spiels

Prozentsatz des monatlichen Einkommens.

Verfügbares Geld = LS-Stufe x Verfügbarkeitsprozentsatz

Vorteile und Nachteile

Vorteile und Nachteile geben dem Charakter den letzten Schliff. Vorteile stellen etwas Positives für den Charakter dar, das unter anderem seinen Alltag prominent beeinflusst. Ein Vorteil "verfolgt" den Charakter permanent, bestimmt teilweise sein Leben und beeinflusst nahezu permanent sein Handeln und Wirken.

Das gleiche gilt für Nachteile, auch sie drängen sich andauernd in den Vordergrund, besonders in Stresssituationen oder in den unpassendsten Augenblicken. Vor- und Nachteile werden aus der folgenden Tabelle ausgesucht. Dabei erhält jeder Charakter 1W10 x 0,5 Vor- und Nachteile die Gleichmäßig auf Vorteile und Nachteile verteilt werden. Der Spieler darf sich bei ungeraden Ergebnissen aussuchen ob er mehr Vorteile oder mehr Nachteile haben möchte.

Vorteile

Der Charakter wird von seinen Vorteilen bevormundet und an die Hand genommen. Dadurch ist er weniger gefordert es mit seinem Schicksal aufzunehmen, das Leben hat es ihm leichter gemacht, er brauchte nicht ganz so viel lernen wie jemand, dessen Schicksal übel mit ihm gespielt hat. Die Punktzahl entspricht den Kosten die vom Skillpunkte-Pool abgezogen werden.

Die Vorteile in der folgenden Tabelle haben einen Punktwert in Abhängigkeit der Stärke des Vorteils angegeben.

Beschreibung einiger Vorteile

Altruismus – Der Charakter ist selbstlos und hilft beinahe jedem der in Not ist oder Hilfe benötigt. Er gibt dafür eigene Vorteile auf und verzichtet auf Vergnügungen um anderen zu helfen.

Ehrenkodex – Der Charakter glaubt an einen Feststehenden Satz von Regeln der Ehrhaftigkeit, die er stets befolgt. Die genaue Regeln sollten bei der Charaktererschaffung definiert werden. Es kann sich um einen Kodex handeln, der von ihm ständige Aufrichtigkeit oder Wagemut verlangt, oder um einen Kodex der von ihm verlangt Beleidigungen zu rächen.

Ehrlichkeit – Der Charakter ist immer ehrlich (Lügt niemals) und ist bekannt dafür. Die hat ihm einen guten Ruf beschert.

Einflussreiche Freunde – Der Charakter besitzt mindestens einen einflußreichen Freund, der ihm in bestimmte Situationen aus der Patsche helfen kann. Welcher Art dieser Einfluß ist sollte bereits bei der Charaktererschaffung festgelegt werden. Es kann ein Raumhändler sein, der dem Charakter ein Schiff mitsamt der Crew für eine Expedition zur verfügungstellen kann oder ein Anwalt, der ihn vor Gericht herausboxt.

Empathie – Ein hohes Einfühlungsvermögen in andere Lebewesen ist dem Charakter zu eigen. Er kann gut einschätzen, was andere von ihm Denken und er kann beruhigend auf Menschen und Tiere einwirken. Menschen tendieren dazu diese Charakter zu mögen.

Freigiebigkeit – Der Charakter teilt alles mit seinen Freunden und losen Bekannten. Er ist spendabel und materieller Besitz bedeutet ihm nichts. Dieser Vorteil bringt ihm natürlich viele Sympathien ein, ist jedoch unvereinbar mit der Zielsetzung Reich zu werden (Charakter Ziele/Motivation beachten).

Guter Ruf – Der Charakter hat sich einen Guten Ruf erworben. Wenn es

Tabelle: Vorteile

Vorteile	-SP
Altruismus	15
Ehrenkodex	15
Ehrlichkeit	15
Einflussreiche Freunde	40
Empathie	30
Freigiebigkeit	15
Guter Ruf	30
Körperbewusstsein	50
Kulturelle Flexibilität	30
Künstlerische Begabung	25
Langlebigkeit	30
Mütterlichkeit/Väterlichkeit	15
Pazifismus	15
Resistenz gegen	
Folter/Schmerzen	40
Hunger	30
Durst	30
Kälte	30
Hitze	30
Krankheiten	40
Schwereelosigkeit	30
Hohe Gravitation	30
Ritterlichkeit	15
Sechster Sinn	40
Sprachtalent	30
AntiAge-Quelle	30
Vergebungsvoll	15
Psi-Potential	50
Mathematisches Talent	15
Reichtum	20 / 50
Fotografisches Gedächtnis	40
Raumintuition	30
Beidhändigkeit	15
Ressourcen	40
Mentor	40
Kampfontuition	30
Netzintuition	30
Großwüchsig	30
Orientierungssinn	15

darum geht bei anderen Menschen etwas zu erreichen, so gelingt ihm das eher als jemandem mit normalem Ruf (also gar keinem). Jobs und Miteverträge gehen bevorzug an Menschen wie ihn.

Körperbewußtsein – Das körperliche und seelische Gleichgewicht zu finden ist für diesen Charakter kein Problem. Menschen mit Körperbewusstsein verstehen ihren Körper besser, sie finden ihr Mentales Gleichgewicht schneller (wieder) und sie beherrschen ihren Körper mit größerer Präzision. Diesen Charakteren ist es möglich die Skills Tanzen, Kata und Meditation für die Halbe Anzahl an Skillpunkten zu erlernen und zu steigern.

Kulturelle Flexibilität – Der Charakter hat keine Angst vor dem Kontakt mit fremden Kulturen oder Spezies. Soziale Schichten, Glaubensrichtungen, Politische Auffassungen oder Fremde Traditionen schüchtern ihn nicht ein. Er kann sich unter jegliches Volk mischen ohne sich unwohl zu fühlen, nimmt schnell die wichtigsten Gebräuche und Regeln wahr und kommt gut mit fremden Kulturen aus. Es ist weniger das er spezielles Wissen über diese Fremden Kulturen oder Spezies besitzt, sondern die natürliche Fähigkeit durch wahrnehmung und eigenes Verhalten nirgendwo anzuecken.

Künstlerische Begabung – Der Charakter hat eine Begabung für eine beliebige Kunstform. Dies äußert sich darin, das Menschen auffällt, das er außergewöhnlich gut Malt oder Zeichnet oder Musiziert.

Langlebigkeit – Der Charakter ist aufgrund einer früheren Genmanipulation in seinem Stammbaum mit einem längerem Leben beschenkt worden. Ohne AntiAge-Drogen würde der Charakter mehr als doppelt so lange Leben wie ein normaler Mensch mit optimaler medizinischer Versorgung. Etwa 400 Jahre. Er benötigt keine alterungshemmenden Medikamente.

Mütterlichkeit/Väterlichkeit – Der Charakter kann anderen Menschen (Frauen, Kindern, Männern) das Gefühl von Sicherheit vermitteln. Kinder werden in seinen Armen ruhig, sterbende Menschen finden ihren Frieden.

Pazifismus – Der Charakter verachtet und verabscheut Gewalt. Das einzige was Gewalt in seinen Augen erzeugt ist neue Gewalt. Der Charakter würde niemals Gewalt nutzen, auch nicht zur Selbstverteidigung.

Resistenz – Der Charakter ist Resistent gegen Folter/Schmerzen, Hunger, Durst, Hitze, Kälte, Krankheiten, Schwereelosigkeit oder Hohe Gravitation. Alle diesbezüglichen Einschränkungen treffen den Charakter nur halb so hart wie andere. Rettungswürfe müssen nur halb so gut geschafft werden, um der Wirkung zu entgehen, die Modifikationen aufgrund dieser Einschränkungen Behindern den Charakter nur in halber höhe.

Ritterlichkeit – Der Charakter ist ein Gentleman, der eine Dame in Not immer zur Seite steht. Er kann eine Frau nie ohne schwere Selbstvorwürfe verletzen oder beleidigen und mehr als die Hälfte aller Frauen sind für ihn Damen die seine Ritterlichkeit verdienen.

Sechster Sinn – Der Charakter erahnt Gefahren oder das etwas nicht stimmt in seiner Umgebung. Diese Ahnung kann ihn nicht konkret mit der Information versorgen, was passieren wird, aber es reicht um nicht davon überrascht zu werden und so die Initiative zu verlieren.

Sprachtalent – Der Charakter hat das Talent Sprachen zu erlernen, er beherrscht mehrere Sprachen in Wort und Schrift und benötigt nur halb so viel Energie um eine neue Sprache zu lernen wie ein normaler Mensch (er erlernt eine Sprache mit halben Skillpunktekosten und kann diese ebenso leicht steigern).

AntiAge-Quelle – Dem Charakter steht eine AntiAge-Quelle zur Verfügung die nicht versiegt, wenn der Charakter sich nicht aus dem Einflußbereich heraus begibt. AntiAge-Drogen sind stark süchtig machende

alterungshemmende Medikamente die auf vielen Welten illegal sind und schwer zu bekommen sind, wenn man nicht die richtigen Kontakte besitzt. Eine Standarddosis AntiAge kostet auf dem Schwarzmarkt etwa 10.000,- Credit und reicht für etwa einen Monat.

Vergebungsvoll - Der Charakter verzeiht Fehlritte, Unaufrichtigkeiten oder Ungerechtigkeiten gegen seine Person. Dies führt dazu das Menschen die ihn bereits betrogen haben oder aus einer Not heraus beklaut haben ihn mögen und schätzen.

Psi-Potential – Jeder Psioniker besitzt diesen Vorteil. Der Vorteil erspart dem Spieler das zufällige Ermitteln, ob sein Charakter Psioniker ist (nur 1% aller Spieler sind Psioniker). Der Vorteil nützt dem Charakter jedoch nur dann etwas, wenn er einer der PSI-Gilden beitrifft um sich ausbilden zu lassen, bzw. in einem PSI-Institut schulen zu lassen

Mathematisches Talent – Der Charakter ist in der Lage selbst komplexeste Mathematische Berechnungen im Kopf durchzuführen, dazu gehört bei entsprechendem Skill z.B. die Astronavigation, aber auch komplexe wirtschaftliche Vorausrechnungen oder Wahrscheinlichkeiten in Bezug auf alle mathematisch berechenbaren Vorgänge. Seine Kopfrechnungen sind zumeist mit einer Fehlerquote von 0,1 Prozent genau und entsprechen denen einer Computergestützten Berechnung. Bei Berechnungen die eine höhere Genauigkeit bedürfen, ist auch er auf einen Rechner angewiesen (eine mehrere Parsek weite Raumnavigation).

Reichtum – Die niedrige Stufe gewährt dem Charakter einen Lebensstandard von +40 Punkten (maximal 80). In der höchsten Stufe gild dagegen folgendes: Der Charakter ist von Haus aus sehr Reich. Die genaue Höhe seines Vermögens ist nicht bekannt, aber es reicht aus um sich mal eben einen neuen Wagen zu leisten oder von Altara nach Vega IV zum Spielen zu fliegen. In den teuersten Restaurants zu essen, jeden Tag zwei bis dreimal einen neuen sündhaft teuren Anzug zu tragen, eine Privatraumyacht der Familie zur freien Verfügung zu haben so wie diverse Immobilien wie Stadtwohnung, Landsitz, Ferienhaus und Orbitalapartment zu besitzen. Der Charakter steigt immer in den Luxuriösesten Hotels ab und reist grundsätzlich in der Luxusklasse. Dieser Vorteil schließt zugleich mehrere Archetypen aus. Kämpferproben Charaktere, Söldner, Polizisten und Hacker sowie Psioniker dürfen diese Vorteil nicht in der höchsten Stufe anwählen.

Fotografisches Gedächtnis – Der Charakter kann sich Dinge, Informationen oder Zahlen gut merken. Dies ersetzt nicht die Notizen des Spielers. Letztere stellen nämlich das tatsächliche Gedächtnis dar. Macht ein Charakter / Spieler keine Notizen so bedeutet dies, dass den Charakter diese Informationen nicht interessiert und er sie sich somit gar nicht erst gemerkt hat.

Raumintuition – Der Sinn im All, genauer unter Bedingungen der Schwerelosigkeit, erlaubt es dem Charakter sich effizient in der Schwerelosigkeit zu bewegen. Nachteile aufgrund von Schwerelosigkeit betreffen ihn nicht. Zudem erhält der Charakter einen +20 Modifikator auf die Bedienung seines Raumanzugs, auf die Verwendung jeglicher Sicherheitsausrüstung (Rettungskapseln, Kryokapseln, Strahlenschutz ausrüstung, Lebenserhaltungssysteme, WallPatches / SuitPatches (Leckabdichtung von Raumfahrzeugen, Habitaten und Anzügen), sowie die Bedienung von Schleusen, Passagetunneln, ManeuverPacks und ähnlichen Systemen.

Beidhändigkeit – Ambidextrosität. Die Fähigkeit mit beiden Armen vollständig Gleichwertig zu arbeiten. Ein Charakter der diese Vorteil besitzt erhält keinen -30 Modifikator auf Tätigkeiten mit seiner Folgehand. Zudem kann er beispielsweise in jeder hand eine Handfeuerwaffe oder Nahkampfwaffe führen und hat somit zwei Attacken je Runde unmodifiziert zur Verfügung.

Tabelle: Nachteile

Nachteile	+SP
Alpträume	15/30
Angst/Phobie (speziell)	15/30/40
Depressionen	40
Doppelgänger	15/40
Drogenabhängigkeit	40/50
Egoismus	15
Fanatismus	30
Gesp. Persönlichkeit	40
Gesucht	15/30/40
Gewohnheitslügner	15/40
Gier	30
Intoleranz	30
Armut	15/30
Jähzorn	15
Laszivität	30
Manie	15/30/40
Manisch-Depressiv	50
Paranoia	20/40
Racheschwur	15
Rationalismus	40
Schizophrenie	30
Schlechter Ruf	30
Sexuelle Neurose	20/40
Spisucht	40
Tierfeind	15
Todessehnsucht	30
Raumkrankheit	15/30
Todfeind	40
Psi-geplagt	40
Unglück	40
Unscheinbar	30
Unschuldig verdächtigt	40
Verdrängung	30
Verfolgt	30
Verstümmelt	40
Zwanghaftes Verhalten	15/30/40
Ungeschick	15
Kurzlebigkeit	30
Mächtige Feinde	40
Überempfindlichkeit	30
Kleinwüchsig	30

Ressourcen – Dieser Charakter ist in der Lage Dinge zu Organisieren. Er hat Quellen und Informanten, die es ihm erlauben an DOKumente, Waffen, Fahrzeuge, Ausrüstung oder Informationen heranzukommen die normalerweise absolut unzugänglich sind. Die Qualität dieser Ressourcen kann durchaus variieren, aber wenn es darum geht mal eben ein Raumschiff zu besorgen, oder eine besondere Computersoftware, dann ist dieser Charakter der Gesuchte Mann.

Mentor – Der Charakter hat einen Mentor, der ihn in speziellen Kampftechniken und Wissensgebieten ausbilden konnte. Dieser Mentor ist seine Bezugsperson aus der Jugendzeit, ein Vater-/Mutterersatz und sein großes Vorbild. Der Charakter verbindet die besten Erinnerungen mit der Zeit die er bei seinem Mentor verbrachte. Welche Fähigkeiten der Mentor (ein Elite-NSC) besitzt und was er dem Charakter beigebracht hat wird bei der Charaktererschaffung besprochen und festgelegt. Durch dem Mentor war es dem Charakter möglich eine Kampftechnik und ein Wissensgebiet für die Hälfte der Skillkosten zu erlernen.

Kampfintuition – Kampfintuition ist ein Vorteil, der dem Charakter automatisch die entsprechenden Spezialskills für Kampferprobtheit auf dem Niveau des höchsten korrespondierenden Kampfskills gewährt. Dies wird nicht gesondert notiert. Den Charakter können Kampfhandlungen einfach nicht unter Streß stellen. Die Spezialskills Kampfpilot, Feldmediziner und andere Verwandte Skills, die es einem Charakter erlauben im Kampfgeschehen ohne negativen Modifikator zu handeln muß dieser Charakter nicht gesondert anwählen. Alle Archetypen mit Kampferfahrung besitzen diesen Vorteil. Die gilt nicht für Polizisten, Privatdetektive oder Kopfgeldjäger. Wohl aber für Geheimagenten.

Netzintuition – Dieser Charakter ist in der Lage sich direkt mit dem GlobalNet zu koppeln. Er kann mit seiner Gedankenkraft im Netz agieren. Nur durch diesen Vorteil gelingt es einem Cyberspace-Hacker (Greyhead) seinen Geschwindigkeitsvorteil auch auszuspielen. Wer sich per Cyberspace in Netz wagt und diese Vorteil nicht besitzt, erhält einen -30 Modifikator auf alle Kampfhandlungen im Netz.

Großwüchsig – Der Charakter ist sehr Groß (205cm oder mehr (bzw. mehr als 20cm Größer als der Durchschnitt aller Menschen)). Er genießt dadurch einen zusätzlichen Schadensbonus von +2 im bewaffneten und unbewaffneten Nahkampf.

Orientierungssinn – Der Charakter hat die absolute Orientierung. Selbst in Gegenden ohne Bezugspunkte (Tunnelsystem, Cyberspace, Dunkelheit, Schwerelosigkeit) weiß er immer wo er sich befindet und wie er wieder zurückgelangt (sofern der Weg auf dem er gekommen ist noch existiert und in die Gegenrichtung passierbar ist). Zudem kann er trotz verbundener Augen grob abschätzen wie weit und in welcher Richtung er sich von seinem Aufenthaltsort entfernt hat und ob er sich auf einer höher oder tiefer gelegenen Ebene befindet. Er kann zudem unterscheiden. Einzig wenn ihm ein Blickdichter und Schalldichter Helm aufgesetzt wird und er in der Luft transportiert wird, wobei der Pilot ab und an mal kleine Pirouetten dreht, verliert er höchstwahrscheinlich die Orientierung. An sonsten hilft ihm dieser Vorteil wie ein natürlicher Trägheitslokalisator.

Nachteile

Für die Nachteile gilt im Wesentlichen das gleiche wie für die Vorteile, lediglich ihr Effekt ist gegenteilig. Die für die jeweiligen Nachteile angegebenen Punkte stellen eine Art Kompensation dar. Der Nachteil lehrt es den Charakter mit seinem Schicksal umzugehen, dafür steht ihm ein Mehr an Erfahrung zu. Die angegebenen Punkte werden dem Skillpunkte-Pool gutgeschrieben.

Vor- und Nachteile beeinträchtigen wie gesagt den Charakter, folglich sollten der Spieler und der Spielleiter diese Eigenschaften des Charakter im Spiel mit umsetzen.

Ein Charakter mit Höhenangst der an einem Drahtseil hängend eine Straßenschlucht überwindet sollte entweder einen extrem Guten Wurf auf seine Willenskraft schaffen oder einen anderen Weg suchen, das Hindernis zu überwinden. Ignoriert der Spieler diese Eigenschaften permanent, so sollte das Berücksichtigt werden bei der Vergabe von Erfahrungspunkten am Ende eines Spielabends oder Abenteuers.

Ein guter Spielleiter behält diese Eigenschaften natürlich auch im Sinn.

Es sei hier allerdings darauf hingewiesen, das der Spielleiter ohnehin schon eine gewaltige Aufgabe hat und nicht jedes Detail im Kopf behalten kann. Jeder Spieler hat daher die Aufgabe dafür zu sorgen seinen Charakter so zu spielen, wie er ihn sich erschaffen hat (etwas das den Rollen aspekt eines Rollenspiels widerspiegelt).

Anders als bei Rollenspielen der ersten Generation werden die Charaktere in RiftRoamers schließlich nach den Vorstellungen des Spielers modelliert. Dies sollte das Spiel reflektieren.

Beschreibung einiger Nachteile

Alpträume – Der Charakter wird in seinen Schlafperioden von schwere Alpträumen geplagt und wacht in folge dieser jede Nacht schweißgebadet auf. Außenstehenden wird diese deutlich durch ständige Gereiztheit und Müdigkeit. Er erhält einen -20 Modifikator auf Müdigkeitsbedingte KON-Würfe.

Angst/Phobie (speziell) – Der Charakter hat ohne erkennbaren Grund vor etwas unglaubliche Angst. Wovor der Charakter Angst hat wird bei der Charaktererschaffung festgelegt. Der Charakter kann seine Angst nur durch ständige freiwillige Konfrontation unter Anleitung in den Griff bekommen (Psychiatrische Behandlung / Therapie). Ob der Charakter nun vor Blut, Dreck, dem anderen Geschlecht, Aiens, Technik, Dunkelheit, Höhen, Enge oder Weiten, Menschenmengen oder Einsamkeit, Krankheit oder gar dem Tod, Kleintieren (Insekten, Mäuse, Spinnen, etc). Religion, Sex oder Psionik Angst hat ist unerheblich. Aber bei der Konfrontation dieser Ängste stellt permanent seine Konstitution auf die Probe. In der höchsten Stufe (40 Punkte) verliert der Charakter das Bewusstsein, wenn ihm die Angst zu nahe tritt (KON -20 mit negativem Effekt gewürfelt). In den nidrigeren Stufen behindert ihn die Angst erheblich (KON -20 mit positivem Effekt bei 30-Punkte Nachteil bedeutet der Charakter kann gelähmt durch seine Angst mit -30 auf alle Aktionen agieren. Bei einem 15-Punkte Nachteil reicht ein einfacher KON-Wurf um die Angst unter Kontrolle zu bringen.

Depressionen – Der Charakter wird von Depressionen geplagt. Er fühlt sich niedergedrückt und leer. Wenn der Ausgang einer Situation ungewiss ist, so sieht er nur den schlechten Ausgang. Steht er vor Schwierigkeiten möchte er am liebsten gleich aufgeben. Ein WIL-Wurf bringt den Nachteil in der Regel unter Kontrolle.

Doppelgänger - Der Charakter sieht einer anderen Person ähnlich. Dies muß nicht unbedingt eine optische Ähnlichkeit sein, es reicht, wenn die Personen die diese Ähnlichkeit wahrnehmen durch einen Wesenszug oder eine Verhaltensweise an den Doppelgänger erinnert werden. Da dies ein Nachteil ist, sind es zumeist wenig rühmliche Personen, mit denen der Charakter verwechselt wird. Schwerverbrecher, Diebe, Sexualmörder, Serienkiller, ungeliebte Politiker, etc. Das dumme ist, das die Leute sich auch an den Charakter erinnern, wenn er nur mal abends ausgegangen ist. In Kneipen und Restaurants verebben die Gespräche und hinterher erinnert sich jeder anwesende, das der Charakter vor Ort war und etwas böses getan

oder gesagt hat, auch wenn diese nicht unbedingt der Wahrheit entspricht.

Drogenabhängigkeit – Der Charakter ist Drogenabhängiger. Die Sucht – ob Alkohol, Drogen, Medikamente, Alien-Shit, NED-Chips, AntiAge, Glückspiel oder sonst etwas – dominiert den Alltag des Charakters. Wenn er nicht seine Sucht bei jeder sich bietenden Gelegenheit befriedigt, so leidet er kurz darauf unter Entzugserscheinungen (Siehe im Kapitel Gifte und Drogen für einige Beispiele und Auswirkungen).

Egoismus – Der Charakter denkt immer zuerst an sich selbst. Versucht permanent einen Vorteil für sich herauszuschlagen, auch dann wenn Andere dabei den kürzeren ziehen. Ob es sich dabei um Freunde, Partner oder Familienmitglieder handelt ist dem Charakter dabei egal. Als Konsequenz kann ihn keiner so richtig leiden und wirkliche Freunde hat er ebensowenig. Außerdem sorgt die Art dieses Charakters ständig für Ärger. Wenn jemand Hilfe benötigt, aber dem Charakter dadurch ein Nachteil entstünde, würde er nicht helfen. Ein WIL-Wurf bringt den Nachteil in der Regel unter Kontrolle (der einzige Grund warum er doch noch den einen oder anderen Nervenstarken Freund hat).

Fanatismus – Der Charakter glaubt Fanatisch an eine extreme Ideologie oder Religion. Würde der Charakter auf einen Konflikt zwischen der Realität und seiner Ideologie stoßen, so ist für ihn selbstverständlich die Realität falsch und nicht seine Überzeugung. Auf Kritik gegen seine Ideologie reagiert er übertrieben und unbeherrscht. Zudem tendiert er permanent dazu über seine Ideologie zu lamentieren und für seine Ansicht der Dinge zu werben. Dieser Nachteil ist nicht ganz einfach zu spielen, und Spielleiter und Spieler sollten sich Gedanken über die Ideologie die der Charakter so fanatisch unterstützt machen, damit der Spieler in der Lage ist ab und an ein paar diesebezüglichen Ansichten unter die Leute zu bringen. Dies geschieht natürlich nicht nur dann wenn auch Zeit für solche Ideologische Diskussionen ist, sondern oft gerade dann, wenn Gefahr im Verzug ist oder die Gefährten des Charakters in Lebensgefahr sind. Sollte die Ideologie aufgrund eines Extremen Ereignisses oder Erlebnisses des Charakters plötzlich selbst für ihn unhaltbar werden, so brähe für diese Charakter eine Welt zusammen und er würde versuchen sich in eine andere Ideologie zu stürzen um die gewünschte Ordnung wieder herzustellen. Ein einfacher WIL-Wurf reicht oft aus um zumindest in Extremsituationen den Nachteil unter Kontrolle zu bekommen.

Gesp. Persönlichkeit – Der Charakter hat zwei (oder noch mehr) unterschiedliche Persönlichkeiten. Im Alltag ist er normal und kommt mit allen gut aus (Er ist immer so nett und freundlich gewesen... Das hätte ich nie von ihm gedacht), aber in Extremsituation und unter Einfluß von Stress bricht in der Regel die alternative Persönlichkeit durch. Da dies ein Nachteil ist, sollte die alternative Persönlichkeit dem Charakter rund der Gruppe schaden wenn sie durch kommt und nicht helfen. Ja, es kann sein, der der Charakter zur Kampfmaschine wird, wenn er oder seine Freunde angegriffen werden. Aber wenn diese Kampfmaschine durchbrechen sollte, dann wäre niemand vor ihr sicher, auch nicht die Freunde (Und am Ende stand er in einem Bad aus Blut in dem sich die Leichen seiner Gegner und seiner Freunde türmten. Langsam ebte dieses unbändige energiegeladene Gefühl der absoluten Macht ab und er realisierte, was er getan hatte. Von Weinkrämpfen geschüttelt ging er zu Boden und sein Tränen vermischten sich mit dem Blut seiner Freunde und Feinde. Ein einfacher Willenskraft-Wurf sollte Reichen um den Nachteil unter Kontrolle zu bringen.

Gesucht – Der Charakter wird von mächtigen Feinden verfolgt. Nirgends ist er wirklich sicher vor ihnen. Bleibt er zu lange an einem Ort (vielleicht mehr als 2 Wochen), so ist es fast sicher, das sie auch dort sind und bereits seine Fährte aufgenommen haben. Es muß keine Verbrecherorganisation sein oder ein fanatischer Kult von dem der Charakter verfolgt wird, nein, auch die Polizei oder Regierungsorgane sind hier prädestiniert. Der Kampf gegen seine Verfolger oder die Flucht vor ihnen bestimmt das Leben des

Charakters. Entziehen kann er sich diesem Nachteil erst dann, wenn er sie aller erledigt hat, oder die Sache aus der Welt geschafft wurde.

Gewohnheitslügner – Der Charakter ist ein Lügner. Bei dem 15-Punkte Nachteil ist es mehr ein Kunst und ein Sport für den Charakter die Unwahrheit zu sagen, er kann diese durch einen WIL-Wurf kontrollieren. Aber der 40-Punkte Gewohnheitslügner hat sich ein fein durchdachtes, in sich plausibles Lügenkonstrukt aufgebaut, von dem er und die Art wie ihn andere Personen kennen abhängig ist. Dummerweise treten immer wieder Inkonsistenzen in seiner Geschichte aus und gerade Freunde stellen fest von ihm betrogen und belogen worden zu sein und dies nicht nur bei harmlosen Dingen, wie der Aussage er habe nicht die letzte Rolle Klopapier genommen und keine neue hingelegt. Der Charakter reitet seine Freunde immer wieder tief hinein in die Konsequenzen seiner Lügen. Er belügt Behörden und benennt Freunde als Zeugen (die davon nichts wissen). Er belastet Freunde für seine Fehler und schiebt die Schuld immer auf andere, vorzugsweise Menschen die er gut kennt.

Gier – Der Charakter ist gierig nach Geld und Macht, auch wenn er dafür seine Gesundheit, Freunde oder Familie verraten muß. Er ist niemals Großzügig oder Spendierfreudig und zudem ein großer Schnorrer. Auf seinem Weg nach oben in den goldenen Himmel der Reichen und Superreichen kennt er keine Freunde. Ein WIL-Wurf reicht in der Regel ihn vor etwas Dummen zu bewahren, aber wenn er seine Willenskraft nicht unter Kontrolle hat, dann will er alles für sich und ohne Rücksicht auf Verluste.

Intoleranz – Der Charakter kennt keine Toleranz. Alles was anders ist als er ist falsch, verhält sich falsch, kleidet sich falsch, spricht falsch, vertritt die falsche Meinung oder gehört der falschen Spezies an. Alle Menschen die nicht so sind wie er handeln und denken falsch. Diese Personen (also quasi alle) halten den Charakter für einen faschistisch angehauchten Menschen.

Armut – Der Charakter ist arm. Er ist nicht nur arm, alle Weichen sind so gestellt das er es vermutlich auch bleibt. Dies ist nicht einmal darin begründet, das er sich falsch verhält oder hohe Kosten zu bestreiten hat, aber immer dann wenn sich ein Weg aus der Armut findet, passiert irgend etwas das er nicht kontrollieren kann und er steht hinterher wieder schlechter da als vorher. Ein Lotteriegewinn, aber er verliert den Abholschein (oder dieser wird ihm gestohlen). Ein neuer Job und er wird rausgemobbt oder überredet in bestem Wissen und Gewissen etwas dummes zu tun. Der Charakter bemüht sich ständig aus der Kluft der Armut in der er steckt heraus zukommen, aber ist ist denn ständig Pleite, hat kein Dispokredit mehr, kann seine anderen laufenden Kredite nicht abbezahlen, die Gläubiger im Nacken und alles Hab und Gut bereits verpfändet pumpt der Charakter ständig seine Freunde an.

Jähzorn – Der Charakter verliert leicht die Beherrschung und wird dann gewalttätig. Oft reicht eine kleine Ungerechtigkeit gegen ihn oder seine Freunde und er rastet aus. Dummerweise auch dann, wenn ein Ordnungshüter ihn wegen Überschreitung der Höchstgeschwindigkeit belangen will. Ein WIL-20 Wurf hält ihn oft unter Kontrolle.

Laszivität – Charaktere mit diesem Nachteil haben mindestens ein Charisma von 75. Menschen des anderen und bei entsprechender Neigung des Gegenübers auf den gleichen Geschlechtes finden den Charakter erotisch anziehend und versuchen ihn permanent zu verführen. Das führt dazu, das der Charakter kein vernünftiges Gespräch führen kann, ohne das der Gegenüber die Konzentration verliert und sich in der Bewunderung des Körpers und der der Gestik und Mimik des Charakters verliert. Über kurz oder lang macht der Gegenüber deutliche Annäherungsversuche mit denen der Charakter längere Zeit zu tun hätte oder bei denen er das Gespräch recht rüde und unmißverständlich abbrechen müste. Worauf die auf ihn reagierenden Personen oft in ihrem Wesen verletzt werden und den Charakter bei einem neuen treffen evtl. entsprechende Konsequenzen

drohen (die nicht unbedingt persönlich von dieser abgewiesenen Person ausgehen müssen).

Manie – Eine Manie ist eine Überreaktion auf positive Eindrücke. Für diese Reaktion verliert der Charakter jeglichen Sinn für Proportionen. Er lebt das erlebte bis ins kleinste Detail voll aus, verliert sich in Kleinigkeiten und bleibt dabei höchstmotiviert. Er hat nicht den Sinn für das Wichtige und das Unwichtige, alles ist wichtig, sehr wichtig und vor allen extrem wichtig für ihn. Er verliert Zeit mit Details, arbeitet oft ohne Nachzudenken auf den kleinsten Anreiz hin wie ein Verrückter drauf los und ist dabei immer in Topform und bester Laune. Ein WIL-Wurf (mit -20 Modifikator bei 30-Punkte Nachteil) kann diesen Nachteil unter Kontrolle bringen. Einen 40-Punkte Nachteil kann man nicht oder nur sehr selten kontrollieren.

Manisch-Depressiv – Der Charakter schwankt in regelmäßigen Abständen zwischen Manie und Depression (siehe entsprechende Beschreibungen). Dies geschieht im Wechsel mit Abständen von wenigen Tagen bis hin zu einigen Monaten. Diese Charaktere sind schwer zu spielen, gegen den Nachteil kann man sich nicht wehren, aber gegen die Effekte von Depression oder Manie wie dort beschreiben.

Paranoia – Der Charakter hat starken Verfolgungswahn. Nicht nur das er sich ständig auf der Straße oder gar im Fahrstuhl umdreht (auch dann wenn niemand da ist), sondern die ganze Welt hat sich gegen ihn verschworen. Jedes Ereignis ist Teil eines großen Plans mit dem Ziel ihn zu unterminieren. Der Charakter lebt sehr zurückgezogen, wagt sich kaum auf die Straße und prüft jede Information dahingehend ob sie gefälscht oder von anderen bereits gelesen wurde. Alle haben es auf den Charakter abgesehen, sich gegen ihn verschworen und jeder der Versuch mit Argumenten seine Meinung zu widerlegen gehört ebenfalls dazu. Durch einen WIL-Wurf ist der Charakter bereit aus dem Haus zu gehen. Er muß jedoch ständig dagegen ankämpfen das seine Paranoia die Überhand gewinnt.

Racheschwur – Der Charakter hat sich geschworen Rache zu nehmen für ein Ereignis aus seiner Vergangenheit. Diese Rache bestimmt sein Leben. Er verwendet einen Großteil der ihm zur Verfügung stehenden Zeit und Ressourcen darauf seiner Rachen nachzugehen. Ein WIL-Wurf hält den Nachteil unter Kontrolle.

Rationalismus – Der Charakter benötigt für alles eine rationale Erklärung, er weigert sich Dinge zu akzeptieren, die von der modernen Wissenschaft nicht bewiesen werden können. Psionik gibt es nicht.

Schizophrenie – Der Begriff leitet sich aus dem grch. schizo = spalten und phren = Zwerchfell, aber sinnbildlich „Seele“ ab. Gespaltene Seele bzw. Gespaltene Persönlichkeit. Da wir jedoch letzteren Begriff bereits verwendet haben für eine komplette alternative Persönlichkeit, stürzen wir uns hier auf den seelischen Aspekt. Bei der Schizophrenie wird ein „Normalbewusstsein“ und ein „erweitertes magisches Bewusstsein“ vorausgesetzt. Das letztere zeichnet sich dadurch aus, das der Charakter Stimmen hört oder eine Innere Stimme besitzt. Dies wird oft gleich gesetzt mit Wahnvorstellungen, ist aber nicht notwendigerweise richtig. Der Charakter interpretiert Informationen und Situationen dahingehend, das sie einen Bezug auf die Ursache der Erkrankung finden. So kommt es bspw., das er von Außerirdischen verfolgt wird. Je jünger der Mensch (je weniger sein Leben in rigiden gefestigten Bahnen verläuft, desto anfälliger ist er für die Schizophrenie. Für andere Menschen äußert sich der Nachteil in Wirrem geplapper, Gesprächen mit nicht vorhandenen Personen und Beobachtungen oder Hinweisen auf die Beobachtung von tatsächlich nicht vorhanden Vorgängen. Ein WIL-20 Wurf kann die Krankheit kurzzeitig kontrollieren.

Schlechter Ruf – Der Charakter hat aus einem nicht näher Bekannten Umstand heraus einen Schlechten Ruf. Dies äußert sich im Umgang mit anderen Menschen, die ihm in der Regel Mißtrauen oder annehmen er sein

einer Anforderung nicht gewachsen. Durch diese möglicherweise unbegründete Auffassung anderer Menschen über den Charakter bleiben ihm Türen und Chancen verschlossen, die sich einem normalen Menschen bieten würden. Folglich bekommt der Charakter weder Gelegenheitsjobs noch bekommt er Dinge ausgeliehen oder zur Verfügung gestellt. Es kostet andere Personen einen Willensanstrengung (einfache WIL-Probe) um diesem Umstand außer acht zu lassen.

Sexuelle Neurose – Der Charakter hat eine merkwürdige Haltung zu Sex. Dies kann eine gewisse Angst davor sein, aber auch Überaktivität oder unübliche Sexpraktiken hin bis zur Perversion. Der Charakter kann diesen Nachteil mit einem WIL-Wurf kontrollieren.

Spielsucht – Die Spielsucht des Charakters führt dazu, dass er auch dann wenn es seinen Ruin bedeutet nicht an einem Spieltisch vorbeigehen kann und unglaublich viel Zeit mit Glücksspiel verschwendet.

Tierfeind – Tiere können den Charakter nicht ausstehen und fallen diese ohne offensichtlichen Grund an, Knurren, Kratzen, Beißen oder schlagen lautstark an. Dieser Charakter kann keine Reittiere verwenden. Auch Aliens reagieren in der Hälfte aller Fälle aggressiv.

Todessehnsucht – Der Charakter kennt keine Furcht vor dem Tode. Ihm kommt nicht einmal in den Sinn, dass eine Aktion die er durchführt tödlich enden kann oder mit hoher Wahrscheinlichkeit zum Tode führt. Dies passiert nur anderen. Dahinter verbirgt sich jedoch keine Ignoranz sondern ein unbewusster Drang in einer Extremsituation sein Leben immer wieder zu riskieren. Der Charakter stürzt sich totesmutig in jedes Gefecht und in jede Gefahr, deren Meisterung ihm oder seinen Freunden helfen könnte. Er würde sich jedoch niemals selbst umbringen.

Raumkrankheit – Der Charakter kann sich weder in Mikrogravitation oder Schwerelosigkeit, noch in Fahrzeugen oder Habitaten aufhalten, die vom All umgeben sind. Er weigert sich strikt an Bord eines Raumschiffes zu gehen, in einen Raumanzug zu steigen, eine Kälteschlafkammer zu betreten oder sonst irgendetwas zu tun was auch nur entfernt mit dem Weltraum zu tun hat. Der Charakter kann solche Aktivitäten in der Regel nur unter dem Einfluss von starken Medikamenten (Beruhigungsmittel) ertragen oder droht zu kollabieren oder in unverhältnismäßige übertriebene Reaktionen zu verfallen.

Todfeind – Ein Gegner versucht den Charakter zu finden und umzubringen. Kompromisslos, unter allen Umständen und unbestechlich. Dies kann ein Racheschwur desjenigen sein oder aus sportlichem Ehrgeiz herrühren, es gibt jedenfalls einen wichtigen Grund den auch der Charakter in der Regel kennt. Anders als beim Nachteil „gesucht“ kann der Charakter den Feind erledigen um sich von diesem Nachteil zu befreien.

Psi-geplagt – Der Charakter nimmt alle parapsychischen Informationen seiner Umwelt permanent und ungefiltert wahr. Er hört die Gedanken aller um ihn herum und hat ein ständiges Emotionsgewitter zu ertragen. Ohne eine erfolgreiche WIL-Probe alle paar Stunden (6h), sowie der Einnahme spezieller Medikamente kann der Charakter seine Umgebung nicht mehr ertragen und bricht schreiend zusammen, verliert das Bewusstsein oder versucht diesen Eindrücken mit jähzorniger Gewalt zu entkommen. Oft hat sich der Charakter deswegen in der Vergangenheit bereits selbst Schäden an seinen Wahrnehmungsorganen zugefügt. Dank starker Medikamente jedoch kann es ihm gelingen dies zu kontrollieren. In seiner Wohnung hat er einen permanenten Psi-Schild installiert der 90% dieser Eindrücke herausfiltert. In der Öffentlichkeit hilft nur ein PSI-Helm, welcher nicht legal zu bekommen ist.

Unglück – Der Charakter wird vom Pech verfolgt. Alles geht scheinbar schief. In allen Situationen die vom Zufall abhängen ist fast schon sicher dass die

Die Charaktere des Spiels

Tabelle: Technische Skills

Skill	Subskill
Technische Skills (WAH, KOR, KON)	
Biotech-Systeme	<i>Cybertechnik</i>
Elektrik	<i>Komplexe Elektronik</i>
Gravitik/Energietechnik	<i>Energiegeneratoren Hyperraum-Triebwerke Prallschirmgeneratoren Reaktionslose Antriebe RIFT-Triebwerke Schwerkraftgeneratoren Traktorimpulssysteme</i>
Holzbearbeitung	
Mechanik	<i>Lebenserhaltungssystem MHD-Turbinenanlagen Miniaturremechanik Sekundärsysteme Strahltriebwerke Verbrennungsmaschinen</i>
Metallbearbeitung	<i>Gießen Schmieden Schweißen</i>
Sensorik	<i>FTL-Sensorik FTL-Kommunikation Ortungsgeräte STL-Kommunikation Zielsysteme</i>

Tabelle: Wissenschaftliche Skills

Skill	Subskill
Wissenschaftliche Skills (INT)	
Biologie	<i>Botanik Gerontologie Humanbiologie Mikrobiologie Xenobiologie Zoologie</i>
Chemie	
Computerwissenschaften	<i>Expertensystem Künstliche Intelligenz Netzwerke Neuronale Netzwerke Programmierung Sicherheitssysteme/Hacken Zivilsysteme</i>
Ingenieurwesen	<i>Aeronautik Bauwesen Elektrotechnik Mechanik</i>
Mathematik	<i>Komplexe Mathematik</i>
Millitäre Wissenschaften	<i>Hardware Strategie Taktik</i>
Physik	<i>Komplexe Physik</i>
Polizeiwissenschaften	<i>Spurensicherung</i>

Tabelle: Soziale Skills

Skill	Subskill
Soziale Skills (CHA, WIL)	
Bestechung	
Diplomatie/Rhetorik	<i>Ausfragen Beredsamkeit Lügen Überzeugen</i>
Hypnose	
Psychologie	<i>Kriminalpsychologie Psychoanalyse</i>
Spielen	
Tiertraining	<i>Spezifische Tierart</i>
Verführung	

Tabelle: Akademische Skills

Skill	Subskill
Akademische Skills (INT, WIL)	
Anthropologie	<i>Archaeologie Spezifische Kulturen</i>
Geographie	<i>Spezifische Regionen</i>
Geologie	<i>Paläontologie</i>
Geschichte	<i>Altertum Modern Spezifische Perioden/Kulturen</i>
Journalismus	<i>Recherche</i>
Literatur	<i>Spezifische Stilarten Schreiben/Verfassen</i>
Philosophie	<i>Spezifische Philosophien</i>
Rechtswissenschaften	<i>Internationales/USC Recht Militärrecht Spezifische Rechtsgebiete Strafrecht Zivilrecht</i>
Sprachgruppe	<i>Spezifische Sprache</i>
Wirtschaftswissenschaften	<i>Betriebswirtschaft Finanzwirtschaft Interstellarer Handel Volkswirtschaft</i>
Xenologie	

Tabelle: Physische Skills

Skill	Subskill
Phys. Skills (GEW, STR, KON, WIL)	
Athletik	<i>Bodybuilding Gymnastik</i>
Bewaffneter Nahkampf	<i>Blocken/Parieren Hieb Stich</i>
Kata	<i>Aikido Boxen Capeira Choi Li Fut Judo Juijitsu Karate Kung Fu Ringen Savate Taekwon Do Thai Boxen</i>

Die Charaktere des Spiels

Klettern	<i>Bergsteigen</i>
Laufen	
Schwimmen	<i>Scuba/Tauchen</i>
Springen	
Unbewaffneter Nahkampf	<i>Ausweichen</i>
	<i>Blocken</i>
	<i>Halten</i>
	<i>Schlag</i>
	<i>Wurf</i>
	<i>Tritt</i>

Tabelle: Kreative Skills

Skill	Subskill
Kreative Skills (WAH, KOR)	
Kunst	<i>Malerei/ CG</i>
	<i>Modellieren/ 3Dvis</i>
	<i>Technisches Zeichnen/ CAD</i>
	<i>Zeichnen/ CG</i>
Maskenbilderei	<i>Tarnung</i>
	<i>Theater</i>
Musik	<i>Blasinstrumente</i>
	<i>Perkussionsinstrumente</i>
	<i>Saiteninstrumente</i>
	<i>Singen</i>
	<i>Tasteninstrumente</i>
Photographie	<i>Film</i>
	<i>Photo</i>
Schauspielerei	<i>Täuschung/Con</i>
Tanzen	

Tabelle: Medizinische Skills

Skill	Subskill
Medizinische Skills (INT, WAH, KOR)	
Medizin	<i>Chirurgie</i>
	<i>Diagnostik</i>
	<i>Erste Hilfe/Sanitäter</i>
	<i>Feldmediziner</i>
Pharmazie	
Veterinärmedizin	
Xenomedizin	
Zahnmedizin	

Tabelle: Landwirtschaftliche Skills

Skill	Subskill
Landwirtsch. Skills (WAH, KOR, KON)	
Agrarökonomie	
Fischen	<i>Meerwasser</i>
	<i>Süßwasser</i>

Tabelle: Natürliche Skills

Skill	Subskill
Natürliche Skills (WAH)	
Meteorologie	
Navigation	<i>Aeronavigation</i>
	<i>Astrogation</i>
	<i>Nautische Navigation</i>
	<i>Terrestrische Navigation</i>
Spurenlesen	<i>Jagd in spezifischem Klima</i>
Überleben	<i>Spezifisches Klima</i>
Verstecken	<i>Beschatten</i>
	<i>Schleichen</i>
	<i>Tarnung</i>
Wahrnehmung/Erkennung	

Gebietskunde	<i>Bestimmte Stadt</i>
---------------------	------------------------

Tabelle: Reflexive Skills

Skill	Subskill
Reflexive Skills (GEW, WAH)	
Fahren	<i>Automobil</i>
	<i>Motorrad</i>
	<i>Motorboot</i>
	<i>Unterseeboot</i>
	<i>Lastwagen</i>
	<i>Kettenfahrzeug</i>
	<i>Großfahrzeug*</i>
Fallschirmspringen	<i>Kampfspringer</i>
	<i>Orbitaleintritt</i>
Freier Fall	
Pilot	<i>Gleiter/Segelflug</i>
	<i>Großflugzeuge*</i>
	<i>Großraumschiffe*</i>
	<i>Helikopter</i>
	<i>Jetflugzeug</i>
	<i>Kampfpilot*</i>
	<i>Propellerflugzeug</i>
	<i>Raumschiff</i>
	<i>Shuttle</i>
	<i>VTOL/Gravfahrzeug</i>
Schweres Gerät	<i>Traktorsysteme</i>
	<i>Ladegerät/Kräne/Floater</i>
Exoskelettbed	
g.	
Zielen	<i>ExoLaderoboter/Lader</i>
	<i>Automatikwaffen</i>
	<i>Bögen</i>
	<i>Gewehre</i>
	<i>Handfeuerwaffen</i>
	<i>Laserwaffen*</i>
	<i>Partikelwaffen*</i>
	<i>Spezialwaffen</i>
	<i>Schwere Waffen</i>
	<i>Werfen</i>

Situation daneben geht, lediglich wie stark, das muß der Spielleiter noch prüfen. Dem Charakter stehen keine Glückswürfe zu und ob ein Zufälliger Ausgang einer Situation nicht schief geht hängt von der „Gnade“ des Spielleiters ab. Der Charakter kann sich diesem Nachteil nicht entziehen. Es handelt sich aber um ein unter anderem latent Parapsychisches bzw. Psychologisches Problem das mit der Einstellung des Charakter zu tun hat. Dies kann unter Umständen Therapiert werden (allerdings unter Vollzeitbetreuung).

Unscheinbar – Der Charakter ist unscheinbar, das heißt er fällt niemandem auf. Das geht so weit, daß die Menschen in seiner Umgebung ihn selbst dann ignorieren, wenn er direkt neben ihnen steht. Wenn er an einem Informationsschalter steht, kümmert sich niemand um ihn, will er an einer Bar bestellen, bekommen alle um ihn herum etwas, nur der Charakter geht leer aus. Dieser Charakter darf kein Charisma vom mehr als 45 Punkten besitzen.

Unschuldig verdächtig – Der Charakter wird eines schlimmen juristischen oder ethischen Verbrechens beschuldigt, das er nicht begangen hat. Er wird in den Medien angeprangert, permanent verdächtig auch andere Verbrechen die ähnlich sind begangen zu haben und selbst wenn er ein wasserdichtes Alibi hat, steht die Polizei an jedem zweiten Tag vor seiner Tür um eine Aussage zu bekommen. Der Charakter ist noch niemals rechtskräftig verurteilt worden, aber alle glauben er hätte mehrere Verbrechen auf dem Kerbholz und hätte schon mindesten drei Mal für zehn Jahre gesessen, auch wenn er erst 27 ist und 18 Jahre in direkter Nachbarschaft gelebt hat. Das gilt nicht nur für Verbrechen, auch wenn es in der Nähe einen Unfall gibt, wenn jemand etwas umwirft oder etwas zu Boden fällt. Es ist immer der Charakter, den alle zuerst ansehen.

Verdrängung – Der Charakter hat ein äußerst schlimmes und schwerwiegendes Ereignis miterlebt, möglicherweise wurde ein Verbrechen begangen, an dem er in irgendeiner Weise beteiligt war, oder er war ein schweigender Zeuge. Zumindest hat der Charakter durch dieses (speziell für ihn selbst) schreckliche Ereignis eine schwere Psychose erlitten, die dazu führte, das sein Bewusstsein dieses Ereignis verdrängte. Dennoch plagen den Charakter die Bilder dieses Ereignisses. Bilder die er kaum zuordnen kann, weil sie ihm selbst fremd vorkommen. Der Charakter muß dieses Ereignis irgendwann noch einmal bewusst durchgehen, um es aufarbeiten zu können. Aber die Verdrängung ist kein bewuster Akt. Noch kennt er selbst die Umstände nicht (mehr?)...

Verfolgt – Dies ist eine Kombination aus „Schlechter Ruf“, „Unschuldig verdächtig“ und „Gesucht“. Der Charakter wird tatsächlich und aus einem bestimmten Grund von Behörden verfolgt. Er könnte einer Randgruppe angehören oder eine Straftat begangen haben. Ständig steht die Polizei vor seiner Tür, hat er Probleme Dokumente und Genehmigungen zu erhalten, wird er behindert und schikaniert und in der Öffentlichkeit bloß gestellt und hart kritisiert.

Verstümmelt – Der Charakter ist aufgrund eines Unfalls oder einer angeborenen Mißbildung verstümmelt und hat darunter zu leiden. Zum einen ist der Charakter beispielsweise durch ein steifes Ellebogengelenk oder einen fehlende Arm stark behindert und muß dies entsprechend bei seinen Würfeln berücksichtigen. Wie stark die Verstümmelung ist und ob sie operativ behoben werden kann hängt unter anderem davon ab welche technischen Möglichkeiten der Charakter zu nutzen vermag und ob er diese auch finanzieren kann. Die Behinderung aufgrund der Verstümmelung beträgt -60. Gelingt dem Charakter im vorfeld ein WIL-Wurf, so sinkt die Behinderung auf -30. Der Charakter leidet zudem unter Schmerzen.

Zwanghaftes Verhalten – Der Charakter leidet darunter bestimmte Situationen nur dadurch meistern zu können, das er sich an genau ausgearbeitete Handlungsabläufe hält. Dies allein bindet schon eine Menge

der Flexibilität des Charakters, wäre da nicht auch noch der Drang und die Notwendigkeit sich ständig und immer wieder aufs Neue davon überzeugen zu müssen, das er diese Abläufe auch einhält. So kontrolliert dieser Charakter unzählige Male, ob beispielsweise seine Wohnung verschlossen ist, oder ob er einen bestimmten Gegenstand auch tatsächlich dabei hat. Die Art dieser Neurose läßt sich durch eine erfolgreich WIL-20 Probe einschränken. Der Charakter hat dann eine guten Tag an dem er nur 1-3 Mal kontrollieren muß ob alles okay ist. An schlechten Tagen kann er vor lauter kontrollieren nicht mehr seinen Tätigkeiten nachgehen.

Ungeschickt – Der Charakter ist ungeschickt. Jede KOR-Probe die er absolviert ist mit -20 modifiziert, wenn er nicht am Anfang des Tages eine erfolgreiche kombinierte WAH- und WIL- Probe schafft (positiver Effekt reicht). Dann gelingen ihm die wichtigsten Dinge zumindest problemlos. Er schmeißt trotz allem noch bei jeder Gelegenheit Trinkbecher um oder läßt Gegenstände Falle. Scherben bringen ihm leider kein Glück, sind aber sein ständiger Begleiter.

Kurzlebigkeit – Aus irgendeinem Grund lebt der Charakter biologisch nur halb so lange wie normale Menschen. Dies ist möglicherweise genetisch bedingt. Der Einsatz von AntiAge-Drogen oder GenKuren kann diesen Effekt nur in sofern ausgleichen, das der Charakter dadurch die normale Lebensspanne eines Menschen erreicht.

Mächtige Feinde – Der Charakter hat mächtige Feinde, die ihn wirtschaftlich, sozial oder biologisch vernichten wollen und mit ihm alle die sich in seinem Freundeskreis befinden. Der Charakter lebt ständig in der Angst vor den Aktionen seiner Feinde. Der Hintergrund muß nicht notwendigerweise einen tödlichen Ausgang voraussetzen, aber es steht alles auf dem Spiel, was dem Charakter etwas bedeutet. Ist der Hintergrund der Feindschaft aus dem Weg geräumt, kann der Charakt wieder in Ruhe leben.

Überempfindlichkeit – Der Charakter reagier auf etwas ganz alltägliches überempfindlich. Dies mußß keine Allergie sein, sondern könnt auch ein bestimmter Wesenszug eines Gegenübers sein oder ein bestimmt alltägliche Situation in der Umgebung in der sich der Charakter aufhält. Zum Beispiel wenn die Wartungsroboter mal wieder etwas länger brauchen. Er reagiert dann unverhältnismäßig heftig. Im Gegensatz zum Jähzorn äußert sich dies nicht immer in der Anwendung von Gewalt und es ist auch nicht jede Kleinigkeit sondern nur ganz bestimmt Dinge die dazu führen. Eine Einfach WIL-Probe reicht um den Nachteil unter Kontrolle zu bringen.

Kleinwüchsig – Der Charakter ist kleiner als der Durchschnitt (165cm oder kleiner) und erhält dadurch einen negativen Modifikator im Nahkampf.

Bewertung von Vor- und Nachteilen

Bewertung von Vor- und Nachteilen. Jeder Vorteil hat einen Wirkungswert und fast jeder Nachteil hat eine Abstufung, die den Einfluss auf das Leben des Charakters widerspiegeln soll. Nicht jeder Nachteil hat eine Abstufung. Manche habe zwei Abstufungen, und manche sogar drei. Die Abstufungen liegen in einem der folgenden drei Wertebereiche, die einen Anhaltspunkt darüber geben können wie stark sich der jeweilige Nachteil tatsächlich im Spiel auswirkt.

Der Wertebereich 0 bis 15 Punkte spiegelt einen leicht zu kontrollierenden Einfluss wider. Charaktere können in den entsprechenden Schlüsselsituationen den Nachteil mit einen einfachen Willenskraftwurf ohne nennenswerten Effekt kontrollieren (Effekt positiv oder Null).

Der Wertebereich 16 bis 30 Punkte spiegelt einen starken Einfluss auf das Leben des Charakters wieder. Ihm ist bekannt, das es ihn einiges an Überwindung kostet Situationen zu meistern in denen die Nachteile überhand

gewinnen könnten. Um den Nachteil zu kontrollieren muss der Charakter einen Willenskraft Wurf mit einem Effekt von mehr als 10 Punkten meistern.

Der Wertebereich von 31 bis 45 Punkten ist extrem schwer zu kontrollieren. Der Charakter meidet in der Regel jegliche Schlüsselsituation in der ein Nachteil ausbrechen könnte, da ihm bewusst ist, das er diesen in der Regel nicht kontrollieren kann. Ein Willenskraft-Wurf mit einem Effekt von mehr als 30 Punkten ist dazu nötig.

Wertebereiche über 46 Punkten sind unkontrollierbar. Ihnen kann der Charakter weder ausweichen, noch durch eigenen Willen entgehen.

Spezialität (The Edge)

Die Charakterspezialität ist etwas das den Spielercharakter von der grauen Masse der übrigen Charaktere des gleichen Archentypus unterscheidet. Etwas das ihn positiv aus der Menge herausstehen läßt. Das gewisse Etwas.

Die Spezialität ist Spielercharakteren und wichtigen (Story-, Abenteuer- bzw. Kampagnenentscheidenden) Spielleiterfiguren vorbehalten. Die normalen Menschen die die Charaktere auf der Straße treffen, die normalen Grunts und Cannonfodder Typen, gegen die sie normalerweise antreten, ja selbst hochrangige Persönlichkeiten, sind nicht im Besitz dieses automatischen Vorteils.

Die Spezialität ist nicht immer steuerbar, das heißt oft entscheidet der Spielleiter was, wieviel und wann die Spezialität des Charaktes der Gruppe weiterhilft. Bei den Spezialitäten die die Spieler einfordern dürfen ist ein entsprechender Hinweis aufgeführt. In diesen Fällen tritt das Ereignis das mit der Spezialität des Charakters verknüpft ist zu einem vom Spieler gewünschten Zeitpunkt ein. Bei allen anderen ist es dem Spielleiter überlassen, ob er diese Spezialität bereits zu spielbeginn präsentiert oder im Verlauf des Geschehens.

Im Grunde hat jeder Archetyp die Qualifikation eine eigenen Spezialität zu bekommen, doch da sich viele Aufgabenbereiche überdecken, sind hier nur einige Exemplarisch aufgeführt.

Skills

SP-Pool

Der Skillpunktepoo errechnet sich anhand folgender Formel:

$$SPP = BNA \times 2 \times (PAS + 2 \times MAS) / 3 + (\text{Alter} \times 15) + ERM$$

Skills 'kaufen'

Skills werden mit einem höheren Niveau immer teurer. Skills mit Niveaus zwischen 1 und 25 kosten 1 SP pro Niveaupunkt (NP). Skills zwischen 26 und 40 kosten 2 SP je NP über 25. Skills zwischen 41 und 55 kosten 3 SP je NP über 40. Skills über 56, bis zu 70 kosten 4 SP je NP über 55. Niveaus über 60 sind bei der Charaktererschaffung nicht erlaubt.

Jedem Skill können Subskills untergeordnet sein, diese werden nach dem gleichem Muster berechnet, dürfen aber nicht mehr als die Hälfte der kontrollierenden Skills betragen. Dies gilt auch für 'Sub-Subskills' und weitere Spezialisierungsebenen. Das gesamt Skillniveau bei Startcharakteren darf den zehnfachen Talentwert nicht überschreiten. Die Berechnung des Talentwertes ist in der Skillliste angegeben.

Weiterhin bestehen bei einigen Skills und Subskills Abhängigkeiten zwischen dem entsprechenden Skill und weiteren Skills oder dem entsprechenden Subskill und weiteren Subskills bzw. Zusatzskills. In solchen Fällen wird das niedrigste Skillniveau oder Subskillniveau aller Beteiligten Skills bzw. Subskills für die Betrachtung des Effektes herangezogen. Wie so oft, ist eine Kette nur so stark wie ihr schwächstes Glied.

Skill-Definitionen

Skill

Ein Hauptskill, der eine Fähigkeit im Allgemeinen festlegt. Ein Skill kann einen anderen Skill oder ein Attribut modifizieren. Diese Modifikationen gelten Grundsätzlich, also unabhängig davon ob der Charakter den modifizierten Skill angewählt hat. Der modifizierte Skill hat damit ein automatisches Skillniveau für das keine zusätzlichen Skillpunkte mehr benötigt werden. Z.B. modifiziert Computerwissenschaften den Skill Computer Hacken mit 1/3 Punkten. Das heißt für jeweils drei Punkte Computerwissenschaften erhält der Charakter automatisch auch einen Punkt Computer Hacken. Will er Computer Hacken weiter steigern, so sind nur noch die Differenzpunkte zu kaufen.

Subskill

Ein Unterskill, der eine existierende Fähigkeit spezifiziert bzw. spezialisiert. Ein Unterskill kann höchstens die Hälfte der Punktzahl besitzen, die der kontrollierende Hauptskill besitzt. Ein Subskill findet sich in der Skillliste immer unter dem kontrollierenden Hauptskill, er kann nicht auf andere Skills angewendet werden (außer der Spielleiter erweitert die Regeln entsprechend). Subskills sind in der Tabelle eingerückt dargestellt.

Zusatzskill

Ein Zusatzskill erweitert die Funktionalität eines Subskills. Kommt ein Zusatzskill zur Anwendung, so gilt jeweils der niedrigere Wert (entweder der des Subskills oder der des Zusatzskills). Ein Zusatzskill wirkt sich auf alle Subskills eines Skills aus. Ein Zusatzskill kann nicht angewählt werden, wenn kein Subskill angewählt ist, auf den er anwendbar ist. Ein Zusatzskill

SP-Pool Bestandteile

BNA = Bildung nach Abitur

(im Schnitt 3 Jahre, Charakterprofilabhängig)

$$PAS = (STR + GEW + KOR + KON + WAH) / 5$$

$$MAS = (INT + WIL + CHA) / 3$$

ERM = siehe Tabelle Erfahrung

In Worten: Der Durchschnitt aller physischen Attribute wird zum doppelten Durchschnitt aller mentalen Attribute addiert. Zwei Drittel dieses Wertes multipliziert mit der BNA (Bildung nach Abitur) werden zum 15-fachen Alter des Charakters hinzu addiert. Hinzu kommen noch einmal 300 Punkte für normale Charaktere. Der Skillpunktepoo variiert mit der vom Spielleiter zu Beginn des Spiel anvisierten Erfahrungsstufe der Spieler.

Ein Modellcharakter mit den durchschnittlichen Werte für seine Attribute hätte also folgenden Skill-Punkte Pool:

$$BNA = 3$$

$$PAS = (57 + 57 + 57 + 61 + 57) / 5$$

$$PAS = 57,8 = 58$$

$$MAS = (57 + 57 + 57) / 3 = 57$$

$$ERM = +300$$

$$\text{Alter} = 22$$

$$SPP = BNA \times 2 \times (PAS + 2 \times MAS) / 3 + (\text{Alter} \times 15) + ERM$$

$$SPP = 3 \times 2 \times (58 + 2 \times 57) / 3 + (22 \times 15) + 300 = 974$$

Der durchschnittliche Charakter hat demnach einen durchschnittlichen Skillpool von 974 Punkten.

Durch die individuelle Verteilung der Attribute variiert dieser jedoch von Charakter zu Charakter sehr stark.

wird reglementarisch genauso behandelt wie ein Subskill, mit Ausnahme der hier beschriebenen Abhängigkeiten, er kann also ebenfalls maximal halb so hoch sein wie der kontrollierende Hauptskill. Zusatzskills sind in der Regel eingerückt und kursiv dargestellt.

Der Spielleiter kann zusätzliche Skills, Subskills oder Zusatzskills zulassen, um eine detailreichere Spielführung zu ermöglichen. Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Auch die Einordnung der Skills in die Kontrollierenden Attribut / Talentgruppen kann innerhalb einer Spielgruppe variabel gehandhabt werden, wenn der Spielleiter dies bevorzugt.

Skillbeschreibungen

Die meisten Skills der nachfolgenden Skilltabellen sind selbsterklärend, einige jedoch, speziell solche mit denen wir Menschen bis zum Beginn des 21. Jahrhunderts noch keine Erfahrungen gemacht haben bedürfen jedoch einer kurzen Beschreibung. Diesem Umstand soll hier Rechnung getragen werden.

Zu manchen Skills sind Subskills (Spezialisierungen) aufgeführt. Nicht alle dieser Subskills sind in der Skillliste aufgeführt und umgekehrt sind die meisten der Skills selbsterklärend und daher ebenfalls nicht aufgeführt, obwohl sie in der Liste stehen.

Administration

Dieser Skill deckt alle Fähigkeiten ab, um komplexe Abläufe zu organisieren inklusive der Kenntnisse und Vorgehensweise der notwendigen Genehmigungsverfahren, Antragstellungen, den Umgang mit den betroffenen (Verwaltungs-) Behörden in alle Lebenslagen, etc.

Wer diesen Skill besitzt kennt die Bürokratie und ihre Regeln und Schlupflöcher. Der Charakter ist sogar in der Lage aus der Beobachtung von komplexen Abläufen oder der Arbeitsweise von Behördenapparaten Rückschlüsse auf die dahinterstehenden Abläufe zu ziehen, womit er in der Lage ist auch auf ihm fremdem behördlichen Terrain eine gewisse Treffsicherheit an den Tag zu legen.

Natürlich lässt sich dieser Skill nur dann auf nicht menschliche Behörden anwenden wenn eine gewisse kulturelle und anatomische Ähnlichkeit besteht.

Bürokratie – Dieser Subskill spezialisiert den Skill dahingehend, dass der Charakter primär tiefere Kenntnisse von der Organisation hat, mit der er ständigen Umgang pflegt. In der Regel ist dies der Arbeitgeber. Natürlich sind diese Erfahrungen in Grenzen auf ähnliche Organisationen anwendbar.

Rechtskenntnis – Alle rechtlichen Belange die eine Organisation in ihrem täglichen Arbeitsumfeld betreffen. Der Charakter besitzt Kenntnisse wo es Überschneidungen gibt, ob es Übertretungen gibt und mit welchen Mitteln dies rechtlich abgesichert ist. Es handelt sich dabei primär um betriebsinterne Bestimmungen und Vereinbarungen, nicht um allgemeines Recht.

Management – Der Charakter ist mit der Führung und Steuerung der Organisation vertraut, in der er tätig ist. Diese Spezialisierung ist ggf. auch auf ähnlich strukturierte Unternehmen und Organisationen anwendbar.

Athletik

Dieser Skill repräsentiert Erfahrungen des Charakters im Sport und wie er sich in dieser (in physischer) Hinsicht verbessern kann. Obwohl dieser Skill nicht erfordert dass der Charakter in einer bestimmten Sportart besonders aktiv ist, erfordert er ein generelles Interesse an Sport und sportlicher Betätigung.

Bodybuilding – Dieser Subskill fokussiert auf den Aufbau von Muskulatur und physischem Erscheinungsbild. Für jeweils drei Niveaupunkte in diesem

Tabelle: Skillniveaufinition

Niveau	Skills
121 u.m.	Unglaublich
111 bis 120	Elitär
101 bis 110	Elitär
96 bis 100	Veteran auch berufsübergr.
91 bis 95	Veteran auch berufsübergr.
86 bis 90	Veteran des Berufes
81 bis 85	Veteran des Berufes
76 bis 80	Extr. profess. u. s. erfahren
71 bis 75	Extr. profess. u. s. erfahren
66 bis 70	Extr. profess. u. s. erfahren
61 bis 65	Professionell u. erfahren
56 bis 60	Professionell u. erfahren
51 bis 55	Professionell u. erfahren
46 bis 50	Erfahren im Beruf
41 bis 45	Erfahren im Beruf
36 bis 40	Durchschn. Berufserf.
31 bis 35	Durchschn. Berufserf.
26 bis 30	Ausreichend f. norm. Beruf
21 bis 25	Frisch ausgebildet
16 bis 20	Angelernt
11 bis 15	Grundkenntnisse
6 bis 10	Geringe Grundkenntnisse
1 bis 5	Schon mal gehört
0	Keine Kenntnisse

Subskill (nicht die Punkte des kontrollierenden Athletik-Skill mit eingerechnet!), kann er sein Stärke-Attribut um einen Punkt erhöhen, zusätzlich addiert jeder Punkt in diesem Subskill ein Kilogramm zum Gewicht des Charakters, bis zum Maximum des für diesen Charakter in der Tabelle "Gewicht und Größe" angegebenen Wert. Ist das Gewicht des Charakters zu Beginn höher als dieser Wert, so wird es um einen Punkt je Punkt im Subskill sinken, bis dieser Maximalwert erreicht ist. Die Statur ändert sich in jedem Fall allmählich auf den Typus muskulös/ durchtrainiert.

Gymnastik – Die Fähigkeit gymnastische Anstrengungen zu unternehmen und eine erhöhte physikalische Geschwindigkeit sind zwei der Auswirkungen dieses Subskills. Für jeden Punkt in diesem Subskill (nicht die Punkte des kontrollierenden Athletik-Skill mit eingerechnet!) erhöht sich die Beweglichkeit des Charakters um einen Punkt. Zudem kann der Charakter gymnastische Anstrengungen unternehmen (Backflips, Salti, etc.) die nicht durch ungelernte Charaktere durchführbar sind. Zum Beispiel könnte der Charakter damit versuchen die Auswirkungen eines Falles aus dem Zweiten Stockwerk eines Gebäudes abzuschwächen. Verfehlt er den Wurf, so wird ganz normal der (Fall-) Schaden berechnet.

Bewaffneter Nahkampf

Dieser Skill deckt sowohl den Angriff mit einer handgeführten Waffe, als auch die Verteidigung mit einer solchen Waffe ab. Die Auswirkungen der Nutzung der jeweiligen Subskills werden im Kapitel "Schaden und Schadenstabelle" abgehandelt.

Blocken/ Parieren – Dieser Subskill erlaubt es mit der selbst geführten Waffe den bewaffneten oder unbewaffneten Nahkampfangriff des Gegners zu blockieren (was im Falle einer bewaffneten Attacke zum Bruch der eigenen oder der des Gegners führen kann) oder zu Parieren (in diesem Fall gleitet die Waffe des Gegners an der eigenen ab und verfehlt den eigenen Körper).

Hieb – Mit diesem Subskill kann versucht werden den Gegner mit einer Schwung- oder Hieb-/Hackbewegung zu treffen. Bei einigen Waffen sind nur bestimmte Nutzungsmöglichkeiten vorgesehen. Darüber gibt die Waffentabelle Auskunft.

Stich – Ein Versuch den Gegner mit einer Vorschubbewegung zu treffen. Wie beim Hieb hängt die Nutzungsmöglichkeit von der Waffe ab.

Biotech-Systeme

Dieser Skill behandelt das Arbeiten mit und reparieren von Biotechnologie, also Anlagen, Fahrzeugen, Geräten und Ausrüstung aus lebenden Organismen die mit Elektronik verschaltet sind. Der Charakter besitzt Kenntnis über die Wartung und Inbetriebnahme von Biotechnischer Ausrüstung und hat Kenntnis über solch untechnische Abläufe wie der Nährstoffzufuhr zu Biotech-Geräten.

Cybertechnik – Dieser Subskill bearbeitet die rein technische Seite des Arbeitens mit bionischen Implantaten. Der Charakter kennt sich mit den Anforderungen und Gefahren der Modifikation dieser Prothesen und Modifikationen aus.

Computerwissenschaften

Dieser Skill deckt alle Fähigkeiten ab die mit Computern einhergehen. Dies schließt die Montage, Konfiguration und Inbetriebnahme von Computerhardware aus modularen Standardkomponenten mit ein. Ebenso ist es dem Charakter möglich anhand von Systeminformationen die Leistung eines Systems abzuschätzen. Besitzt der Charakter zudem den Skill Elektrik, so kann er auch die Leistungsanforderungen eines Computers an ein Stromnetz abschätzen.

Normalerweise werden Computer heutzutage über ein audiovisuelles Interface betrieben. Befehle in normaler Sprechweise an den Computer

Tabelle: Skillniveauekosten u. Grad

Niveau	SPKF	Grad
121 u.m.	8	Elite
111 bis 120	7	Elite
101 bis 110	7	Elite
96 bis 100	6	Elite
91 bis 95	6	Elite
86 bis 90	5	Veteran
81 bis 85	5	Veteran
76 bis 80	5	Veteran
71 bis 75	4	Veteran
66 bis 70	4	Veteran
61 bis 65	4	Veteran
56 bis 60	3	Erfahren
51 bis 55	3	Erfahren
46 bis 50	3	Erfahren
41 bis 45	2	Erfahren
36 bis 40	2	Versiert
31 bis 35	2	Versiert
26 bis 30	1	Versiert
21 bis 25	1	Versiert
16 bis 20	1	Novize
11 bis 15	1	Novize
6 bis 10	1	Novize
1 bis 5	1	Novize
0	0	Novize

SPKF = Skillpunkte Kostenfaktor

adressiert (der Name des Computers muss innerhalb einer Umgebung eindeutig sein und sollte nicht mit den Rufnamen von Mannschaftsmitgliedern oder Mitbewohnern übereinstimmen). Ernsthaftes bzw. Ungestörtes Arbeiten mit dem Rechner ist durch ein Neurointerface möglich, wobei die Art der neuralen Anbindung über die Aktionsgeschwindigkeit im Netz entscheidend ist. Ein Satz Neurotroden sind dabei die einfachste Variante in der selbstklebende Elektroden an der Kopfhaut (oder mittels Stirnband bzw. Kappe) fixiert werden. Die etwas schneller Variante ist ein genau auf den Träger abgestimmter Neuralhelm, wie er auch in der Raumschiff- oder Fahrzeugsteuerung verwendet wird. Die Schnellste Variante ist ein direktes Neuralinterface, bei der ein Netzkabel über eine am Körper angebrachte Steckbuchse mit einem Neuralprozessor verbunden wird, der hardwaremäßig mit den wichtigsten Informationsträgern des zentralen Nervensystems eines Hackers verbunden ist. Der Hacker wird auf diese Art technisch zu einem Bestandteil der Computerhardware.

Zivilsysteme – Hierbei handelt es sich um handelsübliche Standalone-Computer, Dataterminals an Straßenecken, Fahrzeugbordcomputer oder Hauscomputeranlagen. Ebenso gehören in diese Kategorie alle programmierbaren Kleincomputer und Organizer.

Netzwerke – Bei diesem Subskill wird das Verständnis über Zusammenhänge, Aufbau und Wartung von Computernetzen vermittelt. Dies schließt auch die Kenntnisse über Datenentransferraten, Kommunikationsoverhead und Latenzzeiten mit ein. Bei reinen Rechenclustern ist zudem die Einschätzung über die Rechenleistung bei bestimmten Aufgaben eingeschlossen. Hinzu kommen Kenntnisse über die Zerlegung von Programmieraufgaben in Teilaufgaben für die Optimierung des Rechenprozesses für Mehrprozessorsysteme.

Programmierung - Hiermit ist das reine erstellen von Programmen und Programmroutinen für den Betrieb von Computern gemeint. In der Regel kennt der Programmierer dabei eine RAD-Methode (Rapid Applikation Development), die größtenteils auf Symbolisierten Bausteinen basiert und das extrem schnelle Zusammensetzen von kleineren Programmen für einen speziellen aber nicht oft verwendeten Vorgang erlaubt (z.B. Beim Hacken in fremde Systeme das erstellen von situationsabhängig optimierten Überwachungsrountinen oder spurenverwischende Routinen die sich selbst zerstören). Die zweite – ernsthafte – Programmiersprache ist im Regelfall eine der großen und weitverbreiteten, die jeder Programmierer beherrschen muss um überhaupt einen Job zu finden (äquivalent zu Java oder C/C++). Und der Programmierer ist normalerweise auf eine bestimmtes Betriebssystem festgelegt, wobei es heutzutage so genannte Interpretationsebenen für nahezu jedes Betriebssystem erlauben auch solche Programme einzusetzen, die nicht für das entsprechende System erstellt wurden. Dies hat nur Konsequenzen für die Geschwindigkeit wenn sich der Hacker im Netz darauf verlässt. In der normalen Anwendung fällt das nicht mehr auf.

Sicherheitssysteme – Hierbei handelt es sich um das Wissen und Umgehen von Coderoutinen zum Schützen bestimmter Datenbestände bzw. Hardware. Der Charakter ist in der Lage solche Systeme zu erkennen, zu umgehen, selbst zu erstellen, zu modifizieren und optimieren.

Künstliche Intelligenz – Dieser Skill deckt die komplette technische Ebene der Implementation von Künstlicher Intelligenz in Software oder Hardware ab. Besitzt der Charakter zudem noch Psychologie (mit Subskill: Künstliche Intelligenz), so ist er in der Lage eine KI zu "erziehen" und auszubilden, ohne dabei Regeln aufzustellen die eines Tages zu einer logischen Fehlinterpretation und damit einhergehenden Gefährdung von Menschenleben führen könnten. Der Charakter besitzt genaue Kenntnis über den Einsatz von Künstlicher Intelligenz und die rechtliche Verantwortung die damit einhergeht. Zudem hat er Kenntnis über die Turing-Gesetze die den Einsatz von KI reglementieren und den Testmethoden die für die Prüfung, Abnahme und Disqualifizierung von Künstlicher Intelligenz verantwortlich

sind.

Kampfhacker – Dieser Zusatzskill modifiziert die oben genannten Fähigkeiten um den Einsatz unter kampffählichen Stresssituationen, z.B. Bei der Ausführung und Unterstützung von Einsätzen eines Special Operations Teams, das netzseitige Unterstützung zum Umgehen von Türen oder Kameras benötigt. Wie bei allen Zusatzskills kommt primär der notwendige Subskill zu tragen, jedoch entscheidet der Zusatzskill über das verwendete Skill-Niveau. Der jeweils niedrigere Subskill/Zusatzskill ist dann gültig.

Expertensystem – Expertensysteme sind für spezielle Zwecke optimierte Computersysteme wie zum Beispiel die Steueranlagen von Fabrikrobotern oder Fahrzeugen und deren Komponenten. Der Charakter kann solche Systeme optimieren, Funktionen hinzufügen oder entfernen wie z.B. Selbsttestroutinen unter bestimmten Vorgaben oder Notstartskripte. Er kann nicht einem Reaktorkontrollcomputer einen Textverarbeitung oder ein Computerspiel einpflanzen. Er kann sehr wohl das komplette Kontrollinterface umbauen und an seine Bedürfnisse anpassen, sogar über die Allgemeinen Eingabepreferenzen hinausgehend. Bei betriebsnotwendigen Komponenten warnt das System selbst über mögliche Fehler, bei kritischen Modifikationen ist sogar in einigen Fällen eine Änderung nur unter Umgehung bestimmter Sicherheitsvorkehrungen möglich (z.B. Um einen Antimateriereaktor zur Explosion zu bringen).

Diplomatie

Dieser Skill wird benutzt, wenn der Charakter durch die Interaktion mit anderen Personen etwas herausfinden oder erreichen will. Der Skill kann zum Einschüchtern, Betrügen, Verhören und ähnlichem eingesetzt werden. Hat der Gegenüber einen Verdacht auf die Aktivitäten des Skillbenutzers, so erschwert sich das Vorhaben (in der Regel -5 auf den Wurf). Wirkungszeit für einfache Basisaktivitäten liegt bei etwa 15 Minuten, komplexe Überredungsversuche oder gar diplomatische Verhandlungen können allerdings auch mehrere Stunden (und Würfe) erfordern. Es gibt drei spezialisierende Rhetorikfähigkeiten (weitere kann der Spielleiter bei Bedarf erstellen):

Bestechung – Die Kunst jemanden mit einer einflußreichen oder vertrauensvollen Position mit subtilen Mitteln unter dem Angebot von Geld oder Gefälligkeiten in seinen Ansichten und Tätigkeiten zu den eigenen Gunsten zu beeinflussen.

Überzeugen - Dieser Subskill beinhaltet das Motivieren einer Person etwas zu tun, ob dabei Drohungen als Motivationskatalysator eingesetzt werden oder nicht ist unerheblich und liegt im Ermessen des Charakters. Ein sehr guter Erfolg kann dem Gegenüber suggerieren, das er die ganze Sache von Anfang an selbst wollte

Lügen / Fast Talk - Dieser Subskill beschreibt sich quasi von selbst. Er kann auch für Überredungsversuche (Belabern). Dieser Skill bezieht sich im Wesentlichen auf einzelne Lügen, während Schauspiel/Geheimniskrämerei sich auf komplexe Konstrukte wie das überzeugende Darstellen einer falschen Identität beziehen.

Ausfragen / Verhör - Nun, wenn man Infos will so fragt man jemanden aus, aber bitte so, dass er/sie es nicht merkt. Dies ist exakt der Bereich den dieser Subskill abdeckt. Weiterhin dient er dazu den Gegenüber unter Umständen gezielt unter Druck zu setzen um diesen zu einer Aussage zu bewegen.

Elektrik

Dieser Skill beschreibt den Umgang mit einfachen elektrischen Geräten sowie Energieversorgungsleitungen und Kabelsträngen aller Art. Für das Arbeiten mit diesem Skill ist in der Regel Werkzeug nötig. Ohne dieses Werkzeug kann die Benutzung dieses Skills und mithin auch der meisten anderen Technischen Skills unmöglich werden. Während man noch mit

Tabelle: Technische Skills

Skill	Subskill
WAH, KOR, KON	
Biotech-Systeme	
	Cybertechnik
Elektrik	Komplexe Elektronik
Gravitik/Energietechnik	
	Energiegeneratoren
	Hyperraum-Triebwerke
	Prallschirmgeneratoren
	Reaktionslose Antriebe
	RIFT-Triebwerke
	Schwerkraftgeneratoren
	Traktorimpulssysteme
Holzbearbeitung	
Mechanik	
	Lebenserhaltungssysteme
	MHD-Turbinenanlagen
	Miniaturmechanik
	Sekundärsysteme
	Strahltriebwerke
	Verbrennungsmaschinen
Metallbearbeitung	
	Gießen
	Schmieden
	Schweißen
Schlösser knacken	
	Elektronische Schlösser
Sensorik	
	FTL-Sensorik
	FTL-Kommunikation
	Ortungsgерäte
	STL-Kommunikation
	Zielsysteme

Tabelle: Wissenschaftliche Skills

Skill	Subskill
INT	
Biologie	
	Botanik
	Gerontologie
	Humanbiologie
	Mikrobiologie
	Xenobiologie
	Zoologie
Chemie	
Computerwissenschaften	
	Expertensystem
	Künstliche Intelligenz
	Netzwerke
	Neuronale Netzwerke
	Programmierung
	Sicherheitssysteme/Hacken
	Zivilsysteme
Ingenieurwesen	
	Aeronautik
	Bauwesen
	Elektrotechnik
	Mechanik
Mathematik	
	Komplexe Mathematik
Militärische Wissenschaften	
	Hardware
	Strategie
	Taktik
Physik	
	Komplexe Physik
Kriminalwissenschaften	
	Spurensicherung

Tabelle: Soziale Skills

Skill	Subskill
CHA, WIL	
Bestechung	
Diplomatie/Rhetorik	Ausfragen Beredsamkeit Lügen Überzeugen
Hypnose	
Psychologie	Kriminalpsychologie Psychoanalyse
Spielen	
Tiertraining	Spezifische Tierart
Verführung	

Tabelle: Akademische Skills

Skill	Subskill
INT, WIL	
Anthropologie	Archäologie Spezifische Kulturen
Geographie	Spezifische Regionen
Geologie	Paläontologie
Geschichte	Altertum Modern Spezifische Perioden/Kulturen
Journalismus	Recherche
Literatur	Spezifische Stilarten Schreiben/Verfassen
Philosophie	Spezifische Philosophien
Rechtswissenschaften	Internationales/USC Recht Militärrecht Spezifische Rechtsgebiete Strafrecht Zivilrecht
Sprachgruppe	Spezifische Sprache
Wirtschaftswissenschaften	Betriebswirtschaft Finanzwirtschaft Interstellarer Handel Volkswirtschaft
Xenologie	

Tabelle: Landwirtschaftliche Skills

Skill	Subskill
WAH, KOR, KON	
Agrarökonomie	
Fischen	Meerwasser Süßwasser

einigem Geschick ein Fahrzeug kurzschließen kann, ohne Elektronikwerkzeug dabei zu haben, kann das herstellen einer Netzwerkverbindung mit inkompatiblen Schnittstellen ohne Werkzeug schon extrem schwierig sein. Der Spielleiter fällt die Entscheidung darüber ob der Skill n einer gegebenen Situation angewendet werden kann oder nicht und welche Modifikatoren zum Tragen kommen.

Elektronik – Dieser Subskill behandelt das Arbeiten mit komplexen elektrischen Schaltungen, Computerplatinen und chipbasierter Technik. Das Arbeiten mit integrierten Schaltungen also. Ohne Werkzeug ist das Arbeiten an elektronischen Geräten nicht möglich.

Fahren

Diese Fähigkeit befähigt den Charakter ein Bodenfahrzeug bzw. Oberflächenfahrzeug sicher zu steuern. Normalerweise ist bei einem Fahrzeug mit dem der Charakter halbwegs vertraut ist kein Wurf nötig, wenn die Umstände nicht ungewöhnlich sind. Ist das Fahrzeug nicht bekannt oder die Bedingungen schlecht, oder aber will der Charakter die Grenzen des Fahrzeuges ausreizen, so sich Würfe notwendig (Fahrzeuggrenzen und wie es dahinter weitergeht steht im Kapitel "Fahrzeuge"). Erfolgreiche Würfe bedeuten eine erfolgreiche Nutzung des Fahrzeuges oder bei Ausreizung der Grenzen, dass das Fahrzeug optimal am oberen Rande seiner Grenzen ausgereizt wurde. Nicht erfolgreiche Würfe resultieren in Unfällen und/ oder Schäden am Fahrzeug (ebenfalls unter dem Kapitel "Fahrzeuge" beschrieben).

Automobil – Ein Automobil ist in diesem Spiel jegliches Fahrzeug mit mindestens vier Rädern und nicht mehr als drei Achsen. Wo die fließende Grenze zwischen Lastwagen und Großfahrzeug verläuft liegt beim Spielleiter. Ein Wohnmobil oder ein Van oder auch kleiner Lastwagen bis 5 Tonnen Gewicht fällt noch in diese Kategorie. Aber ein Wohnbus oder Stadtbuss ist bereits ein Lastwagen. Motorschlitten können mit diesem Skill oder mit den Skills Motorräder oder Kettenfahrzeuge gesteuert werden.

Motorrad – Jedes Fahrzeug mit weniger als vier Rädern fällt unter diesen Skill, also im Regelfalls Motorräder und Trikes, sowie Motorschlitten.

Motorboot – Kleine angetriebene Boote, sowie Rennboote und Yachten bis maximal 70 Fuß oder 21,5 Meter Länge. Das gilt auch für Jetskis

Unterseeboote – Jegliche Art von U-Boot bis zum gleichen Größenlimit wie bei Motorboote kann mit diesem Skill gesteuert werden.

Lastwagen – Alle Fahrzeuge mit mehr als drei Achsen oder Fahrzeuge deren Gewicht 5 Tonnen überschreitet sind als Lastwagen definiert. Dies beinhaltet auch Lastwagen mit einem oder mehreren Anhängern, solange das ganze Gefährt nicht mehr als eine Fahrspur einnimmt (diese sind normalerweise etwa 6m breit, so das mit einem gewissen minimalen Sicherheitsbereich eine Breite von maximal 5 Metern noch in diese Kategorie fällt.

Kettenfahrzeuge – Alle Fahrzeuge mit Kettenantrieb, wie Bulldozer, Panzer und Expeditionsfahrzeuge, sowie Motorschlitten fallen in diese Gattung, solange sie nicht breiter als 5 Meter sind und nur ein Kettenpaar besitzen. Fahrzeuge mit mehr als einem Kettenpaar gelten als Großfahrzeuge.

Großfahrzeuge – Dieser Subskill erweitert die oben angegebenen Subskills um die Fähigkeit besonders große Fahrzeuge des entsprechenden Typs zu handhaben, also bei Motorboote Schiffe (wie Tanker oder Luxusliner), bei Lastwagen so etwas wie StarTrucks und bei Kettenfahrzeugen Kettenlastzüge, wie auch bei U-Boote die großen Unterseeerfrachter. Dieser Skill befähigt den Charakter das entsprechende Fahrzeug mit dem Skill zu fahren der jeweils niedriger ist (Großfahrzeuge oder der spezielle Fahrzeugtyp; ein Beispiel: der Charakter besitzt U-Boote auf +15 und Großfahrzeuge auf +20. Er kann einen Unterseeerfrachter mit +15 Steuern).

Fallschirmspringen

Dieser Skill erlaubt es dem Charakter sicher eine Fallschirm oder Gleitschirm zu steuern. Erfolg bedeutet das der Fallschirm sich sicher entfaltet und der Charakter sicher landet. Der Skill beinhaltet auf das Kontrollieren des Equipments und die Erkennung von Materialschwächen oder Anwendungsfehlern. Knapp verfehlte Würfe haben nur eine Änderung des Landepunktes zur Folge, schwere Verfehlungen bedeuten eine schlechte Landung, und fügen dem Charakter Schaden zu, als ob er aus einer Höhe von fünf bis zehn Metern abstürzt. Nur kritisch verfehlte Würfe zeigen ein Versagen des Schirmes beim Entfalten an. Wetter und Sicht beeinflussen den Sprung. Die Dauer des Sprunges variiert mit der Höhe, es ist nur ein Wurf pro Sprung nötig. Bei Sprüngen aus besonders großer Höhe bei denen der Schirm versagt können Charaktere mit Nerven wie Drahtseilen oder Kampfspringer versuchen den Schirm manuell zu öffnen oder zu entwirren, dies zieht starke negative Modifikatoren nach sich und natürlich einige weitere Würfe. Der Skill bezieht sich auch auf die Verwendung von Gravfallschirmen.

Kampfspringer – Dieser Subskill verleiht dem Charakter die Kenntnisse und Befähigung bei schlechter Sicht, geringer Höhe, schlechtem Wetter oder im Kriegsgebiet abzuspringen und trotz Stress, möglicher Verwundung oder Problemen beim Sprung sicher unten anzukommen.

Orbitaleintritt – Dieser Subskill erfordert Kampfspringer um die Nerven zu behalten und vermittelt dem Charakter die Fähigkeit mit entsprechender Ausrüstung ohne den Schutz eines Fahrzeuges einen orbitalen Wiedereintritt in das Schwerefeld und die Atmosphäre eines Planeten durchzuführen, ohne dabei zu Schaden zu kommen. Die Ausrüstung verhindert dabei das Verglühen in der Atmosphäre, der Schirm oder Gravfallschirm bremsen den Fall zur Oberfläche. Je nach Fallgeschwindigkeit ist die Hitze sehr groß oder dauert der Wiedereintritt sehr lange (Luftvorrat beachten). Wird dieser Zusatzskill ohne den Subskill Kampfspringer angewählt, so kann nur mit den Werten des kontrollierenden Skills gewürfelt werden (wie schon mehrfach erwähnt zählt bei Zusatzskills immer der niedrigere Wert, der Zusatzskill verhindert nur weitere negative Modifikatoren).

Freier Fall

Dieser Skill beschreibt die Fähigkeiten des Charakters sich in extrem niedriger Schwerkraft oder Schwerelosigkeit zu bewegen. Die erfolgreiche Anwendung dieses Skills kompensiert die Schwierigkeiten der Skillanwendung in der Schwerelosigkeit. Die Schwerelosigkeit beantwortet jeder Bewegung mit einer ausgleichenden Gegenbewegung gleicher Gesamtenergie (*actio est reactio*), diese Energien gleichen sich exakt aus. Bewaffnete und unbewaffnete Nahkampffaktionen können durch bestimmte Körperbewegungen kompensiert werden. Die Kompensation solche Bewegungen erlaubt dieser Skill. Bei allen Bewegungen die mit körpereigener Rotation zusammenhängen ergibt sich keine nennenswerte Fortbewegung. Das "Schwimmen" als Fortbewegung ist nur möglich wenn irgendein Rauminhalt für Reibung sorgt (Atmosphäre zum Beispiel). Im reinen Vakuum ist keine Bewegung kontrollierbar die nicht durch irgendeinen Antrieb (Projektile, Gravantrieb, Raketen-/Gasantrieb) beeinflusst wird. Dies ist besonders bei Kampfsituationen in der Schwerelosigkeit zu beachten, denn die Verwendung von Projektil Waffen führt zu einem Rückstoß, der den Charakter in die Gegenrichtung des Geschosses beschleunigt. Die Bewegung des Charakters und des Projektils setzen sich fort bis etwas diese aufhält.

Gravitik/Energietechnik

Der Charakter kennt sich mit Anlagen und Geräten aus, die auf Gravitationstechnik oder Energiefelder basieren. Zusätzlich hat er Kenntnisse über energieerzeugende Systeme. Dazu gehören im Allgemeinen Schwerkraftgeneratoren, Andruckabsorber, Schutzschirme,

Tabelle: Physische Skills

Skill	Subskill
GEW, STR, KON, WIL	
Athletik	
	<i>Bodybuilding</i>
	<i>Gymnastik</i>
Bewaffneter Nahkampf	
	<i>Blocken/Parieren</i>
	<i>Hieb</i>
	<i>Stich</i>
Kata	
	<i>Aikido</i>
	<i>Boxen</i>
	<i>Capeoira</i>
	<i>Choi Li Fut</i>
	<i>Judo</i>
	<i>Jujitsu</i>
	<i>Karate</i>
	<i>Kung Fu</i>
	<i>Ringen</i>
	<i>Savate</i>
	<i>Taekwon Do</i>
	<i>Thai Boxen</i>
Klettern	
	<i>Bergsteigen</i>
Laufen	
Schwimmen	
	<i>Scuba/Tauchen</i>
Springen	
Unbewaffneter Nahkampf	
	<i>Ausweichen</i>
	<i>Blocken</i>
	<i>Halten</i>
	<i>Schlag</i>
	<i>Wurf</i>
	<i>Tritt</i>

Tabelle: Kreative Skills

Skill	Subskill
WAH, KOR	
Kunst	
	<i>Malerei/ CG</i>
	<i>Modellieren/ 3Dvis</i>
	<i>Technisches Zeichnen/</i>
	<i>CAD</i>
	<i>Zeichnen/ CG</i>
Maskenbilderei	
	<i>Tamung</i>
	<i>Theater</i>
Musik	
	<i>Blasinstrumente</i>
	<i>Perkussionsinstrumente</i>
	<i>Saiteninstrumente</i>
	<i>Singen</i>
	<i>Tastinstrumente</i>
Photographie	
	<i>Film</i>
	<i>Photo</i>
Schauspielerei	
	<i>Täuschung/Con</i>
Tanzen	

Tabelle: Medizinische Skills

Skill	Subskill
INT, WAH, KOR	
Medizin	Chirurgie Diagnostik Feldmediziner
Erste Hilfe / Sanitäter	
Pharmazie	
Veterinärmedizin	
Xenomedizin	
Zahnmedizin	

Tabelle: Natürliche Skills

Skill	Subskill
WAH	
Meteorologie	
Navigation	Aeronavigation Astrogation Nautische Navigation Terrestrische Navigation
Spurenlesen	Jagd (spezifisches Klima)
Überleben	Spezifisches Klima
Verstecken	Beschatten Schleichen Tarnung
Wahrnehmung/Erkennung	
Gebietskunde	Bestimmte Stadt

RIFT-Antriebe, Fusionsreaktoren und Traktorstrahler. Gravantriebe und die bereits etwas veralteten Hyperraumantrieben fallen ebenfalls in dieses Metier. Für die Anwendung dieses Skills ist geeignetes Werkzeug lebenswichtig. Mit Ausnahme eines oberflächlichen Prelaunch-Checks lässt sich dieser Skill nicht ohne geeignetes Werkzeug und entsprechende Messgeräte verwenden.

Energiegeneratoren – Dieser Subskill spezialisiert den Charakter auf den Betrieb und die Reparatur von Reaktoren aller Art mit Ausnahme mechanischer Systeme (MHD-Turbinen, Verbrennungsmaschinen; siehe Mechanik). Dies schließt handelsübliche Fissions- und Fusionsreaktoren mit ein, wie auch Antimateriereaktoren neuester Bauart. Solarkollektoren, Brennstoffzellen und Bioreaktoren gehören ebenso dazu. Der Charakter kann diese Geräte warten, reparieren und optimieren.

Hyperraumtriebwerke - Dieser Subskill spezialisiert sich auf Kenntnisse, die Wartung und Reparatur sowie das Feinjustierung von Hyperraumantrieben. Zudem hat der Charakter genaue Kenntnisse über die (überwiegend technischen) Zusammenhänge zwischen Hyperraum und dieser Technik.

Prallschirmgeneratoren – Dieser Subskill behandelt die Kenntnis über die Funktionsweise und Theorie hinter Schutzschirmen aller Art, der Charakter ist in der Lage derartige Anlagen zu Warten, reparieren oder zu verbessern.

Reaktionslose Antriebe – Der Charakter besitzt Kenntnisse über den Betrieb, die Wartung und Reparatur von Gravantrieben und Whitenberg-Antrieben. Er kann diese Geräte optimieren und weiß über die Gefahren einer möglichen Überlastung Bescheid.

RIFT-Triebwerke – Der Charakter hat Kenntnis von der RIFT-Technik im Allgemeinen und kann derartige Systeme reparieren, und warten. Auch ist es ihm möglich den Betrieb dieser Anlagen zu optimieren und er kennt die Grenzen der Technologie. Die Zusammenhänge zwischen RIFT-Manövern und der Bouncingeffekt liegen ihm in Fleisch und Blut. Auch die Gefahren einer zu Hohen RIFT-Beschleunigung innerhalb von planetarischen Atmosphären sind ihm bestens bekannt.

Schwerkraftgeneratoren – Schwerkraftgeneratoren erzeugen künstliche Gravitation oder Absorbieren gravitonische Effekte wie z.B. Beschleunigung bis zu einem gewissen Grad. Der Charakter kennt diese Geräte in und auswendig und kann diese Warten und Reparieren.

Traktorimpulssysteme – Diese Anlagen dienen dazu Fracht und Fahrzeuge zu manipulieren und stellen im wesentlichen eine modernere Form eines Krans dar. Der Charakter Kennt die Möglichkeiten und Grenzen der Nutzung solcher Systeme und kann diese instandhalten und Reparieren.

Hypnose

Mit diesem Skill kann ein Gegenüber Hypnotisiert werden, um so zu dessen Unterbewusstsein Zutritt zu erlangen. Der Hypnotisierte muss zur Hypnose bereit und entspannt sein. Ein Hypnosevorgang dauert etwa 20 Minuten, wonach der Hypnotisierte mehrere Stunden in Hypnose gehalten werden kann. Der Hypnotiseur kann dem Gegenüber ein Schlüsselwort "einpflanzen" bei dessen Nennung dieser nahezu sofort wieder in den hypnotisierten Zustand übergeht, dazu ist ein zweiter Wurf während der ersten Sitzung notwendig, wobei die Güte des Wurfes darüber entscheidet, wie lange das Schlüsselwort aktiv bleibt (zwischen wenigen Stunden und einigen Wochen). Es kann später natürlich beliebig oft reimplementiert werden.

Kata

Der Kata Skill beinhaltet die Art und die Technik der Kampfkunst und erhöht die Basis-Initiative des Charakter. Der Kata-Skill kann in jeder Kampfrunde zusätzlich zur normalen Unbewaffneten Nahkampfattacke durchgeführt werden. Ist der Kata-Wurf erfolgreich, so konnte in der jeweiligen Runde eine Kampfkunsttechnik angewendet werden. Es kann in jedem fall nur ein Kata-

Wurf je Kampfrunde durchgeführt und nur eine Kampfaktion gemacht werden. Folgende Kampfaktionen können nur von Charakteren angewendet werden, die den Kata Skill besitzen:

1. Verteidigung umgehen – Ein Charakter der diese Technik anwendet kann einen Attacke durchführen ohne den Verteidigungswurf des Gegners zu beachten. Ist der Wurf erfolgreich, ist der Gegner nicht in der Lage sich gegen diesen Angriff zu Verteidigen. Diese Technik kann mit jeder Unbewaffneten oder Bewaffneten Nahkampfatacke verwendet werden.
2. Kombinationsmanöver – Diese Technik erlaubt es dem Anwender auf das eigene Defensivmanöver eine Attacke oder einen Haltegriff folgen zu lassen. Der zweite Teil des Manövers (die Attacke oder der Haltegriff) findet in der folgenden Kampfrunde statt, doch der Charakter hat automatisch die Initiative über diesen Gegner, solange er das Manöver nicht abbricht. Diese Technik kann angewendet werden mit einem unbewaffneten Blocken oder Ausweichen oder einem bewaffneten Blocken oder Parieren und kombiniert werden mit jeder unbewaffneten Attacke inklusive einer Halte- oder Würgetechnik bzw. eine Wurftechnik.
3. Schadenserhöhung – Der in einer Kampfkunst bewanderte Charakter kann die Energie seiner Attacke stärker fokussieren als ein Gegner der dieser Technik nicht mächtig ist. Für jede zehn Punkte die der Wurf geschafft wurde erhöht sich der Schadensbonus um 1 Punkt. Die Technik kann nur mit einer unbewaffneten Tritt- oder Schlagtechnik angewendet werden.
4. Betäubungsattacke – Wenn der Kampfkünstler einen erfolgreichen Angriff auf den Kopf oder Hals des Gegners landen kann, hat er die Möglichkeit die Betäubungswahrscheinlichkeit des Gegners zu erhöhen. Schafft er den Kata-Wurf, so erhält der Gegner einen negativen Modifikator von 50 auf den in der Schadenstabelle definierten Betäubungswurf.
5. Schmerzgrifftechnik – Bei der Benutzung dieser Technik kann der Anwender einen Gegner in der Art halten, das dieser sich nicht bewegen kann ohne sich heftige Schmerzen zuzufügen. Der Gegner muss einen Willenskraftwurf schaffen um diesen Griff brechen zu können. Wenn der Griff erst einmal angewendet wird, kann der Angreifer dem Gegner nach seinem Willen Schmerzen zufügen, so lange er den Griff anhalten kann, der Gegner kann diesen Griff allerdings ohne Willenskraftwurf zu brechen versuchen. Diese Technik kann auch als zweiter Teil eines Kombinationsmanövers verwendet werden.
6. Haltetechnik aufbrechen – Ein Charakter der in einem Haltegriff oder oder einem Schmerzgriff festhängt kann versuchen diesen mit dieser Technik zu brechen. Dies geschieht normalerweise, indem man dem Gegner gezielt schmerzen zufügt über einen Druckpunkt oder eine empfindliche Körperzone. Der normalerweise notwendigen Willenskraftwurf entfällt bei Anwendung dieser Technik.
7. Entwaffnen – Diese Technik ermöglicht es dem Angreifer seinen Gegner zu entwaffnen, indem er diesem die Waffen durch eine Drehbewegung aus der Hand zwingt oder Schläge bzw. Tritte (Attacken) gegen die waffenführende Hand ausführt, so das der Gegner die Kontrolle über die Waffen verliert. Es besteht die Chance, das der Kampfkünstler die Waffe in die Hände bekommt, jedoch nicht unbedingt so wie vom Konstrukteur vorgesehen (eine Pistole am Lauf oder ein Messer an der Klinge. Er kann mit dieser Waffe erst angreifen, wenn er diese in der richtigen Art und weise in die Hand bekommt (z.B. in der nächsten Kampfrunde in die Luft wirft und richtig wieder fängt). Die Güte des Erfolgswurfs entscheidet über den Ausgang einer Entwaffnungstechnik. Diese Technik kann mit einer Griff-, Tritt- oder Schlagtechnik angewendet werden. Wenn ein

Tabelle: Reflexive Skills

Skill	Subskill
GEW, WAH	
Fahren	
	<i>Automobil</i>
	<i>Motorrad</i>
	<i>Motorboot</i>
	<i>Unterseeboot</i>
	<i>Lastwagen</i>
	<i>Kettenfahrzeug</i>
	<i>Großfahrzeug*</i>
Fallschirmspringen	
	<i>Kampfspringer</i>
	<i>Orbitaleintritt</i>
Freier Fall	
Pilot	
	<i>Gleiter/Segelflug</i>
	<i>Großflugzeuge*</i>
	<i>Großraumschiffe*</i>
	<i>Helikopter</i>
	<i>Düsenflugzeug</i>
	<i>Kampfpilot*</i>
	<i>Propellerflugzeug</i>
	<i>Raumschiff</i>
	<i>Kleinraumschiff (Shuttle)</i>
	<i>VTOL/Gravfahrzeug</i>
Schweres Gerät	
	<i>Traktorsysteme</i>
	<i>Ladegerät/Kräne/Floater</i>
Exoskelettbedienung	
	<i>ExoLaderoboter/Ladehilfe</i>
Zielen	
	<i>Automatikwaffen</i>
	<i>Bögen</i>
	<i>Gewehre</i>
	<i>Handfeuerwaffen</i>
	<i>Laserwaffen*</i>
	<i>Partikelwaffen*</i>
	<i>Spezialwaffen</i>
	<i>Schwere Waffen</i>
	<i>Werfen</i>

Schlag oder Tritt erfolgt, muss die Attacke erfolgreich die waffenführende Hand oder den Arm treffen.

Der Kata Skill erhöht die Basis-Initiative des Charakters auch dann, wenn er keine Kampfkunsttechnik anwendet. Für jede zehn Punkte die der Charakter im Kata Skill besitzt, erhält er einen positiven Bonus von einem Punkt auf die Basis-Initiative. Die weitere Nutzung von Kampfkunsttechniken wird im Kapitel "Kampf – Der Nahkampf" beschrieben.

Jeder einzelne Kampfkunststil ist ein Kata-Subskill. Es gibt diverse Kampfkunstarten von denen einige in der folgenden Aufzählung zu finden sind.

Aikido – Diese Kampfkunst konzentriert sich auf nicht gewalttätige Aktionen und verwendet die Bewegungsenergie des Angreifers gegen diesen. Aikido gestattet die Anwendung folgender Kampftechniken: Kombinationsmanöver, Haltetechnik aufbrechen, Entwaffnen und Schmerzgriff. Kata-Würfe dürfen mit folgenden Aktionen durchgeführt werden: Unbewaffneter Nahkampf: Wurf-, Tritt- und Haltetechnik sowie Ausweichen.

Jui Jitsu – Ist auch als eine Form des Judo bekannt und von der Art her hauptsächlich defensiver Natur. Jui-Jitsu Kämpfer können folgende Kampftechniken verwenden: Kombinationsmanöver, Haltegriff aufbrechen, Betäubungsattacke und Entwaffnen. Damit können folgende Kata-Würfe angewendet werden: Unbewaffneter Nahkampf: Blocken, Wurftechnik, Ausweichen, Halte- und Schlagtechnik.

Kung Fu, Karate und Taekwon Do – Diese Kampfkunsttechniken lehren offensive und defensive Manöver und nutzen die Energie einer Attacke. Karate bedeutet "Leere Hand" und fokussiert hauptsächlich auf Angriffe mit den Händen. Taekwon Do hingegen fokussiert hauptsächlich auf Tritttechniken. Kung Fu besitzt mehrere Stile nach verschiedenen Tierarten benannt und kombiniert das Beste aus Karate und Taekwon Do. In der Abstraktion des Spiels sind die zu Grunde liegenden Kata-Techniken und Skill/Subskill-Kombinationen identisch. Die Kampfkunstarten unterscheiden sich eher in der Gewichtung der Punktvergabe und der Anwendung, was der Spieler bei der Wahl des Stils berücksichtigen sollte. Folgende Kata-Techniken sind anwendbar: Kombinationsmanöver, Schadenserhöhung, Betäubungsattacke, Verteidigung umgehen und Entwaffnen. Auf diese Techniken sind Unbewaffneter Nahkampf: Blocken, Ausweichen Tritt- und Schlagtechnik anwendbar.

Spezielle kinematische Effekte – Wenn die oft in Filmen oder im Kino gezeigten Techniken wie Sprungtritte oder andere Effekte durchgeführt werden sollen, so sind Skills wie Springen, Laufen, Athletik oder ähnliches von essentieller Bedeutung für den Kämpfer. Dieses Spiel abstrahiert Vorgänge weitestgehend und häufig führen die Kombination verschiedener Skills zum gewünschten Effekt.

Klettern

Zum erklettern von Felsen, Klippen, Bäumen, Mauern, Zäunen, Gebäuden, steilen oder vertikal ansteigendem Gelände die über die Fähigkeiten eines nicht ausgebildeten Kletterers hinausgehen oder was auch immer mit Klettern zu tun hat ist dieser Skill zuständig. Der Spielleiter sollte die Schwierigkeiten entsprechend der Bedingungen modifizieren. Klippen, Bäume oder Wände mit guten Haltemöglichkeiten und Trittflächen erlauben einen positiven Modifikator von 30 Punkten. Glatte Flächen oder nasses Gelände erfordern entsprechend negative Modifikationen. Für jede fünf Meter vertikaler Höhenänderung wird ein Wurf durchgeführt. Ein verfehlerter Wurf bedeutet der Charakter fällt. bei Gelände mit unterschiedlichen Bedingungen könnte er jedoch auf einem Vorsprung landen oder in einer Spalte festklemmen anstatt die gesamte Höhe zu fallen. Der Schaden wird im entsprechenden Kapitel erklärt (Schadenseffekte und die Schadenstabelle).

Bergsteigen – Dieser Subskill deckt das Klettern mit entsprechende Ausrüstung ab. Der Charakter klettert nur mit seinem Klettern-Skill. Verfehlt er

diesen Wurf, so würfelt er ein zweites mal gegen Klettern plus Bergsteigen. Ein Erfolg bedeutet das die Ausrüstung den Fall gestoppt hat. Aber er ist so verletzt worden, als wäre er zwei Meter gefallen. Wenn er den Wurf um mehr als 30 Punkte verfehlt, fällt er und die Ausrüstung kann ihn nicht retten.

Bergsteigen kann auch verwendet werden um sich von Bergen oder Klippen (auch Gebäuden oder schwebenden Fahrzeugen) abzuseilen. Hier sollte der Wurf einmal pro abseilen gemacht werden, unabhängig von der Höhe. Eine Verfehlung des Wurfs bedeutet der Charakter fällt, aber nur ein Drittel der Gesamtdistanz. Ein schwerer Misserfolg bedeutet einen Fall über zwei Drittel der Gesamthöhe. Der Fallende kann versuchen den Fall zu stoppen, aber wenn dieses misslingt ist jeder Charakter der unter dem Fallenden das Seil belegt ebenfalls automatisch betroffen. Abseilen ist normalerweise ziemlich einfach wenn es einmal erlernt wurde, daher kann der Spielleiter generell (nach einigen erfolgreichen Anwen-dungen) einen positiven Modifikator erlauben.

Laufen

Dieser Skill repräsentiert Lauferfahrung in sportlicher oder freizeithlicher Hinsicht. Daraus ergibt sich für den Charakter die Möglichkeit die Laufgeschwindigkeit und die Ausdauer zu erhöhen. Normalerweise rennen Charaktere mit 35 Metern je Kampfrunde, laufen mit 20 Metern je Kampfrunde und sie gehen mit 5 Metern je Kampfrunde. Für jeweils 30 Niveaupunkte in diesem Skill erhöht sich die Laufgeschwindigkeit (BE) um 5m in den Kategorien Rennen (Sprinten) und Laufen. Zudem wird für jeweils 30 Punkte in diesem Skill die Ausdauer so erhöht als ob sich die Konstitution des Charakters um 10 Niveaupunkte erhöht hätte. Alternativ kann für jeweils drei Punkte die Ausdauer so erhöht werden, als sei die Konstitution um 1 Punkt höher (die Konstitution erhöht sich in beiden Fällen nicht tatsächlich).

Medizin

Dieser Skill ermöglicht es einem Charakter mittels Diagnose, Behandlung und Vorbeugenden Massnahmen Krankheiten und Verletzungen, kurz jegliche Schäden – am Körper oder Geist der Betroffenen durchzuführen.

Medizinische Fachgebiete: Erste Hilfe (EMT) - Forensische Medizin - Allgemeinmedizin - Zahnmedizin - Veterinärmedizin - Xenomedizin - Chirurgie

Photographie

Dieser Skill beschreibt effektiv seine modernen Äquivalente mit digitalen und holographischen Aufnahmemedien, er umfasst das Wissen über Belichtungszeiten, Ausleuchtung, Farbstimmung und Lichtreflexe, bezieht sich aber auf die eher technischen Zusammenhänge. Der künstlerische Anteil dieser Skills kann nur durch entsprechend hohe Werte in den

Attributen Charisma (für die Aussagekraft des fertigen Kunstwerks) und Wahrnehmung (für das Erfassen einer künstlerisch interessanten Situation) erreicht werden.

Der Subskill Film deckt dabei die bewegte Bildaufnahme ab (Kameramann beim Film z.B.), während Photo unbewegte Bilder abdeckt.

Pilot

Dieser Skill erlaubt es jegliches Luft oder Raumfahrzeug zu steuern. Wie auch beim Skill Fahren sollten Würfe nicht notwendig sein, außer die Umgebungsvariablen verlangen danach oder der Pilot will die Grenzen des Fahrzeuges ausreizen. Ist der Pilot mit dem Fahrzeug nicht vertraut (hier reicht leider kein allgemeines Halbwissen), ist ebenfalls ein Wurf nötig. Besondere Flugmanöver oder Kunstflugfiguren bzw. Luftkampfmanöver erfordern besondere Schwierigkeiten (siehe Kapitel "Fahrzeuge", *Luftkampf* und *Raummanöver*). ein verfehltter Wurf endet mit einem Crash oder im

Raum mit einem unkontrollierten abtreiben. Alle Manöver gehen von visuellem Flug (VFR) aus, bzw. bei Raumschiffen von AVFR (Augmented Visual Flight Rules - Flug nach Sichtschirm, der jedoch ein computeraufbereitetes visuelles Bild der Flugsituation in Echtzeit und –farben wiedergibt) aus. Der Flug nur nach Instrumenten erfordert den Subskill IFR als Zusatzskill, wieder gilt hier das der Wurf nach dem niedrigeren der beiden Werte ausgeführt wird (IFR oder Pilotsubskill). Der minimale Skill für eine Lizenz ist Pilot 50 zzgl. +25 im jeweiligen Subskill sowie IFR 10.

Hanggleiter/ Segelflugzeug – Ein Gleiter mit einem Gestänge zum Festhalten und Einhängen sowie einem Stoff oder Kunststoffflügel der für den Auftrieb sorgt oder ein Leichtes Flugzeug ohne eigenen Antrieb mit einer Festen Passagierzelle. Die Steuerung erfolgt durch Gewichtsverlagerung beim Gleiter und durch ein Steuerhorn beim Segelflugzeug, beide sind beliebte Sportgeräte. Der Subskill erlaubt die sichere Bedienung des Gleiters. Gleiter benötigen eine Atmosphäre und Schwerkraft.

Helikopter – Helikopter erzeugen Vor- und Auftrieb durch einen oder Mehrere Rotoren die Senkrecht zur Längs- und Querachse des Luftfahrzeugs Verlaufen. Ein Heckrotor oder ein gerichteter Gasaustritt wirken den Drehmoment des Hauptrotors entgegen. Ein Ausfall des Hauptrotors führt zum Sinkflug, ggf. zum Absturz. Ein Ausfall des Heckrotors zum unkontrollierten trudeln. Helikopter mit zwei Hauptrotoren benötigen nicht unbedingt einen Heckrotor wenn die Hauptrotoren gegeneinander drehen, hier führt auch der Ausfall eines Hauptrotors zum Absturz (bei nicht in einer Achse montierten Rotoren) oder Trudeln (bei auf einer Achse montierten Rotoren). Der Subskill beinhaltet alle für den Flug notwendigen Kenntnisse über Wartung, Vorschriften, bis hin zu Lizenzen.

Propellerflugzeug – Einmotorige Sportflugzeuge und Buschflugzeuge mit Fahrwerk, Kufen oder Schwimmern sowie einer Verbrennungsmaschine oder einem Elektrischen Antriebsstrang können mit diesem Subskill geflogen werden. Der Subskill beinhaltet auch die Kenntnis von Luftfahrtverordnungen und Funkverkehr. Die Wartung des Flugzeuges und die Einschätzung von Gefahrensituationen ist ebenfalls mit diesem Subskill gewährleistet. Die Benutzung von Flugzeugen erfordert eine Atmosphäre.

Düsenflugzeug – Dieser Skill gestattet die Steuerung von Flugzeugen mit einer Turbinenmotor als Antriebssystem. An sonsten gelten die gleichen Beschreibungen wie für Propellerflugzeuge. Turbopropmaschinen können sowohl mit dem Subskill Düsenflugzeug als auch Propellerflugzeug betrieben werden, aller dings nur auf halbem Niveau. Nur wenn beide Skills angewählt sind gilt der niedrigere Wert, solange es mindestens die Hälfte ist.

VTOL/Gravfahrzeug – Alle Fahrzeuge die durch die vektororientierte Steuerung des Vortriebs und Auftriebs gelenkt werden Fallen in diese Kategorie, also alle Gravfahrzeuge und alle Senkrechtstarter, mit Ausnahme von Helikoptern. VTOL/ Gravfahrzeuge können wie Helikopter in der Luft auf einer Position schweben. Flugzeuge mit VTOL-Eigenschaften werden über diesen Subskill gesteuert, sobald sie sich im VTOL-Modus befinden. Das sichere Umschalten zwischen Vorwärtsflug und VTOL erfordert nur den Wurf für den neu zu beginnenden Modus.

Shuttle – Dieser Subskill beinhaltet die Steuerung von Raumschiffen ohne interstellaren Antrieb also ohne die Fähigkeit schneller zu reisen als die Lichtgeschwindigkeit. Er beinhaltet auch die Steuerung von Raumjägern (bei Kampfsituationen ist jedoch der Zusatzskill Kampfpilot sinnig). Ebenso beinhaltet dieser Skill die Kenntnis von Sicherheitsbestimmungen, Vorschriften und Lizenzen sowie die Kenntnis von Konventionen der Raumfahrt, wie Zollbestimmungen, Raumhafennutzung und Andockverfahren. Die Skills "Freier Fall" und "Raumanzug" sind mit einem Wert von 10 in diesem Skill enthalten (jedoch nicht mehr als dem Halben Subskill – bedenken das "Freier Fall" und "Raumanzug" keine Subskills sind, die zehn Punkte sind also der nackte Skillwert!). Dieser Subskill (Shuttle) kann ohne besondere Raumfahrerkarriere erlernt werden

Raumschiff – Dieser Subskill bezieht sich auf alle Raumfahrzeuge die einen

Überlichtantrieb besitzen. Er beinhaltet nicht die Navigation von interstellaren Kursen oder ähnliches, nur das Fliegen des Schiffes sowie die Kenntnis der damit im Zusammenhang stehenden Vorschriften und Lizenzen. Er kennt sich aus mit den Erfordernissen der Raumfahrt und weiß wie das Schiff zu warten ist. Die Nutzung von Raumhäfen und die Zollbestimmungen sind ihm bekannt. Um eine Lizenz als Interstellarer Raumpilot zu erhalten ist jedoch auch der Skill Navigation/ Interstellare Navigation erforderlich. Der Skill beinhaltet automatisch den Skill Shuttle, ist jedoch bestimmten Karrieretypen vorbehalten (Raumpilot, Handelspilot, Marinepilot, Pirat, Schmuggler, etc.).

Kampfpilot – Dieser Zusatzskill erweitert die obigen Subskills um die Fähigkeit in einer Luftkampf/ Raumkampfsituation die Nerven und den Überblick zu behalten. Der Zusatzskill negiert die normalen negativen Modifikatoren auf diese Skills in einer derartigen Situation, steht aber nur bestimmten Karrierearten zur Verfügung, die regelmäßig Kampfsituationen trainieren (Militär, Piraten, Schmuggler). Es gilt wie bei allen Zusatzskills, dass der niedrigere Wert die Wurfbasis darstellt (entweder Kampfpilot oder der jeweilige fahrzeugbezogene Subskill).

Großflugzeug/ Großraumschiff – Dieser Skill befähigt den Piloten Schiffe mit großen Flugbesatzungen zu befehligen und steuern, also alles was über einen Piloten und seinen Navigationsoffizier hinausgeht. Weiterhin beschreibt dieser Skill alle Raumschiffe von mehr als 1000 Kilolitern oder Flugzeuge von mehr als 100 Kiloliter bzw. mit mehr als zwei Propellern oder Strahltriebwerken.

Psychologie

Diese Fähigkeit beschreibt das Wissen über psychologische Studien und deren Zusammenhänge. Der Skill kann Einblicke in die unterbewussten Vorgänge hinter den Gedanken und Aktivitäten einer Person verschaffen.

Kriminalpsychologie - Dieser Subskill konzentriert sich auch die Motivationen von Verbrechern und anderen gesellschaftsfeindlichen Personen.

Psychoanalyse - Mit diesem Subskill können die Vorgänge der psychologischen Kräfte im Gehirn einer Person analysiert werden. Er gestattet dem Charakter eine psychologische Beurteilung einer Person anhand von zur Verfügung stehenden Informationen; die Erstellung eines Persönlichkeitsprofils.

Künstliche Intelligenz – Der Charakter kennt sich mit der Erziehung, Ausbildung und Modifikation von künstlicher Intelligenz und deren Bewusstsein aus. Er versteht deren Motivationen und Ziele oder kann dieser zumindest sehr genau einschätzen. Degenerierte KI haben oftmals sehr von menschlichen Bedürfnissen abweichende Motivationen. Nur durch diesen Subskill kann ein Charakter überhaupt ansatzweise Verständnis für derartige Aufgaben aufbringen. Psioniker können diesen Skill nicht anwählen, da das Gedankenkonzept das hinter der Psychologie Künstlicher Intelligenzen steht in krassestem Gegensatz zum Körperlich-Mentalen Gleichgewicht steht, nach dem Psioniker streben um ihre Fähigkeiten kontrollieren zu können.

Schwimmen

Dies ist die Fähigkeit über Wasser zu bleiben und sich darin effizient fortzubewegen. Niedrige Werte bedeuten der Charakter kann seinen Kopf für einige Zeit über Wasser halten. Höhere Werte weisen darauf hin dass der Charakter moderate Entfernungen zurücklegen kann. Besonders hohe Werte erlauben es dem Charakter schnell zu schwimmen, besonders lange über Wasser zu bleiben oder auf besonders lange ohne Gerät zu tauchen. Zu bedenken ist dass selbst die besten Schwimmer nicht ewig über Wasser bleiben können ohne ein schwimmfähiges Hilfsmittel am Körper oder zum Festhalten. Ein Charakter kann für jeweils zehn Niveaupunkte in diesem Skill mit einem Meter pro Kampfrunde Schwimmen. Für die Ausdauerberechnung ist Schwimmen äquivalent zum Rennen/ Sprinten zu betrachten.

Cassionskrankheit (Scuba)

Die Cassionskrankheit tritt auf, wenn die Gasen im Blut ihre Lösung verlieren, und sie beeinträchtigen den Oberkörper (Torso) die Vitalorgane (Vitals) wie Schlagschaden, aber ohne die Chance von Blutverlust. Charaktere mit künstlichen Kiemen benötigen diesen Skill um korrekt den Druckausgleich im Körper durchzuführen, denn sie haben sowohl Kiemen als auch ihre Lunge. Letztere muss vor den Einflüssen des Drucks geschützt werden. Die Cassionskrankheit tritt jedoch bei solchen Charakteren nicht mehr auf. Die Künstlichen Kiemen erfordern allerdings besondere Behandlung über Wasser (siehe unter Ausrüstung: Bioimplantate und Cyberware).

Nur für die Möglichkeit den Kopf über Wasser zu halten sollte der Spielleiter von einem Charakter mit diesem Skill keinen Wurf verlangen (außer die Bedingungen erfordern es. Hohe Wellen, starke Strömung, Stromschnellen, Brandung, Unterströmungen und ähnliches verlange je nach Stärke negative Modifikatoren. Verfehlt Würfe bedeuten der Charakter wird vom Wasser mitgerissen ohne eine Möglichkeit diese Bewegung zu kontrollieren. Wird er dabei in die See oder über einen Wasserfall gespült, bzw. gegen Felsen oder Klippen geschleudert kann diese einige Probleme mit sich bringen. Ein schwer verfehlt Wurf deutet darauf hin das der Charakter es dabei nicht schafft seinen Kopf über Wasser zu halten und beginnt zu ertrinken.

Ein Charakter kann auch einen Wurf durchführen um besonders Schnell oder weit zu schwimmen (mehr als ein paar hundert Meter) oder extrem lange zu treiben (mehr als eine halbe Stunde). Verfehlt Würfe deuten auf starke Ermüdung hin. Kann der Charakter dann nicht den Kopf über Wasser halten wird er beginnen zu ertrinken.

Ein ertrinkender Charakter muss Konstitutionswürfe durchführen für jeweils zehn bis zwölf Sekunden (2 Kampfrunden) die er unter Wasser ist. Ein verfehlt Wurf bedeutet das er die Lungen voller Wasser zieht und er wird nach einer Anzahl Kampfrunden bewusstlos, die seiner Ausdauer entspricht. Bewusstlose Charaktere sinken mit einer Geschwindigkeit von etwa einem Meter pro Kampfrunde und sterben nach ungefähr zwei Minuten, wenn sie nicht mit einem erfolgreichen Erste Hilfe Wurf gerettet werden. Zusätzlich geraten Ertrinkende bei Bewusstsein oft in Panik. Um dies zu verhindern, ist ein Willenskraft-Wurf mit einem negativen Modifikator von 30 nötig. In Panik geratene Charakteren können gar nichts tun um sich zu retten außer nach einem Objekt in Griffweite greifen.

Charaktere können den Skill Schwimmen nutzen um andere Charaktere zu retten. Das Schwimmen mit irgendeiner beliebigen Last (dazu zählt auch normale Kleidung mit moderaten minus zehn Punkten inklusive leichter Ausrüstung), erfordert einen negativen Modifikator auf den Wurf. Ein Charakter der sich ruhig verhält oder bewusstlos ist stellt einen negativen Modifikator von 20 bis 30 dar (je nach dessen Kleidung/ Ausrüstung). Ein in Panik geratener Charakter stellt einen negativen Modifikator von 40 bis 50 dar, je nach Kleidung und Ausrüstung. Ein moderat verfehlt Rettungsversuch indiziert das der Ertrinkende nicht gerettet werden kann (ohne das der Rettende selbst ertrinkt), eine schwere Verfehlung des Rettungsversuchs deutet darauf hin das auch der Rettende zu ertrinken beginnt.

Kämpfe im Wasser erfordern in jeder Kampfrunde einen Wurf. Moderat verfehlt Würfe erlauben es dem Charakter nicht einen Angriff oder eine Verteidigung auszuführen. Waffen die generell unter Wasser nicht funktionsfähig sind können nicht eingesetzt werden (außer als Schlagwaffe). Findet der Kampf an der Oberfläche statt, so gehen wir davon aus das versucht wird jeglichen Angriff oberhalb des Wassers auszuführen, um die Waffe effektiv einsetzen zu können. Dabei sind nur gezielte Attacken auf Körperzonen möglich die nicht unter Wasser sind. Angriffe unter Wasser führen zu einer Minderung der Angriffsenergie, sie richten nur den Halben Schaden an. Panzerungen wirken jedoch vollständig (behindern aber der Schwimmer in seinen Bewegungen und durch ihr Gewicht). Der Schaden von Schusswaffen reduziert sich je angefangene zehn Meter strecke um 50%. Spezielle Laserwaffen oder Unterwasserwaffen (z.B. Harpunen) geben die Schadenswerte für ihr bevorzugtes Medium in der Waffentabelle an.

Scuba – Die Fähigkeit zu tauchen und mit Hilfe von Ausrüstung für längere Zeit unter Wasser zu verbleiben. Jeder Charakter der einen Subskill von 20 besitzt (das Minimum für einen Tauchschein) sollte keinen Wurf machen brauchen, wenn er nicht versuchen tiefer als 30 Meter zu tauchen oder länger als 45 Minuten unter Wasser zu bleiben. Es ist zu bedenken, das die Tiefe des Tauchgangs auch seine Dauer beeinträchtigt. Ein Charakter der seinen Wurf nicht schafft erleidet die Cassionkrankheit mit einem Schadensniveau (Traumaniveau) von einem Punkt für jeweils drei Punkte um die er den Wurf verpasst hat.

Spielen

Dies ist nicht die Sucht sondern die Kunst zu spielen. Dieser Skill jedoch lässt sich hervorragend mit dem Nachteil Spielsucht kombinieren. Der Skill umfasst sowohl Techniken, Regeln und Verhalten, als auch Karten zählen, Bluffen und Betrügen. Der Skill kann nur bei Spielen eingesetzt werden, die auch andere Spieler involvieren, er funktioniert nicht bei Glücksspielautomaten etc.

Wettspiele – Der Skill erlaubt es dem Spieler sich die Erfolgchancen bei Wettspielen intuitiv auszurechnen. Für ihn ist es natürlich keine Mathematik sondern einfach nur so ein Gefühl dabei richtig zu liegen. Ein erfolgreicher Skillwurf erlaubt es dem Charakter seine Chancen genauer auszutarieren und dabei Risiko und Gewinnchance besser aufeinander abzustimmen. Je besser der Wurf desto geringer sein Risiko. Bei sehr riskanten Wetten würde der Charakter folglich weniger Einsatz bringen und umgekehrt.

Kartenspiele – Bei Kartenspielen erlaubt es ein guter Skill Wurf anhand der Spielbeobachtung, der Mimik der Mitspieler und der von ihnen eingesetzten Summen seine Gewinnchancen hervorragen zu bewerten. Der Charakter hat also eine rein auf das Glücksspiel bezogene Menschenkenntnis und versteht es in Sekundenschnelle einen Mitspieler auf seine Spielerischen und schauspielerischen Fähigkeiten zu bewerten.

Würfelspiele – Bei Würfelspielen gelingt es dem Spieler durch besondere Wurftechniken und anhand der Stellung, Lage und Laufgeschwindigkeit der Würfel intuitiv die wahrscheinlichste Augenzahl zu ermitteln, dabei erfasst er sowohl die Beschaffenheit der Würfel, des Tisches und natürlich auch die Umgebung. Jeder Satz Würfel, jeder Tisch und jeder Tag würfelt anders, dem Spieler gelingt es bei guten Würfeln die Umgebungsbedingungen besser für sich zu nutzen.

Tischspiele – Roulette, Gravityshaft oder Mahjongg gehören z.B. In diese Kategorie. Der Spieler kann sich anhand seiner Beobachtungen und dem Funktionsverhalten der Tische einen intuitiven Eindruck von den wahrscheinlichsten Ergebnissen der Maschinen machen. Da beim Roulette und beim Gravityshaft die Kugeln per Hand ins Spiel gebracht werden, ist für den Charakter auch die Beobachtung der Croupiers hilfreich. Beim Mahjongg werden die Steine gemischt und gestapelt. Allein die Beobachtung des Aufbaus der Pyramide verrät dem Charakter intuitiv welche Strategie am wahrscheinlichsten zum Ziel führt.

Springen

Die Fähigkeit zu springen. Normalerweise können Charaktere aus dem Stand zwei Meter weit und einen halben Meter hoch springen sowie mit Anlauf vier Meter weit, ohne das ein Wurf notwendig ist. Jedes mal wenn diese Wert überschritten werden sollte die Spielleiter einen Wurf fordern. Kein Mensch ist unter normalen Umständen in der Lage diese Werte mehr als zu verdoppeln (Leichtathleten die darüber hinaus springen tun den Ganzen Tag nichts anderes als dafür zu trainieren). Die Schwierigkeiten sollten entsprechend angepasst werden.

Sensorik

Dieser Skill und seine Subskills umfassen den Umgang mit Ortungssystemen aller Art. Der Charakter ist in der Lage mit Hilfe solche Geräte Objekte zu lokalisieren und eine Entfernungs- und Bewegungsinformation zu gewinnen. Bestimmte Sensoren bieten erweiterte Fähigkeiten, wie z.B. Die Analyse der Transponderdaten eines Fahrzeuges und die Unterscheidung zwischen Freund und Feind. Der Charakter kennt sich mit den Möglichkeiten der verschiedenen Ortungssystemen aus und kennt deren Grenzen und Gefahren.

Tiertraining

Hierbei geht es um das Ausbilden aller möglichen Tierarten (oder Fremdwesen), jedoch nicht um intelligente Wesen. Manche Tiere erfordern die gesamte Aufmerksamkeit des Trainers für lange Zeit, also sollte man sich auf solche konzentrieren, deren Domestizierung so weit fortgeschritten ist, dass ihre animalischen Instinkte nicht mehr zu stark sind, andernfalls kann die Ausbildung zur Lebensaufgabe werden (und das ist kontraproduktiv zum Spielfluss, so nicht ein "Taschendrachen" ausgebildet wird).

Jede individuelle Tierart ist ein Subskill und jede individuelle extraterrestrische Lebensform ist ein Subskill

Unbewaffneter Nahkampf

Dieser Skill deckt Nahkampfaktionen ohne Waffe ab. Die Benutzung des Skills wird im Kapitel "Der Kampf" abgehandelt.

Blocken – Ein Block ist der Versuch die Attacke des Gegners mit dem Arm oder der Hand abzuwehren.

Ausweichen – Damit versucht der Charakter der Bewegung des Gegners zu entgehen in dem er sich duckt oder zur Seite wegtaucht.

Halten – Eine Haltetechnik soll den Gegner in einen Ringkampf verwickeln oder diesen festhalten.

Schlag – Damit soll der Gegner mittels Hand oder Faust getroffen werden.

Wurf – Die Wurftechnik soll den Gegner mittels Stoß oder Wurf zu Boden bringen.

Tritt – Der Versuch den Gegner mit dem Fuß oder Beinen zu treffen.

Wahrnehmung / Erkennung

Dieser Skill beschreibt die perzeptiven Fähigkeiten des Charakters. Dies beinhaltet Sehschärfe, Gehörsinn, Geschmackssinn, Geruchssinn und taktile Aufmerksamkeit. Wahrnehmung ist eine angesagte Tätigkeit, deren Anwendung dazu dient bspw. Fallen zu entdecken, einen verborgenen Mechanismus zu bemerken, aber auch die Wahrnehmung von Veränderungen in der Umgebung, wie z.B. Temperaturunterschiede und den berühmten Luftzug der einem den Weg aus einer Höhle in die Freiheit verrät. Wichtig dabei ist, dass der Spieler ansagt, was der Charakter nach etwas Bestimmten sucht, was im Gegensatz steht zur situativen Aufmerksamkeit (siehe weiter oben unter Attribute), die die unbewusste Wahrnehmung des Charakters beschreibt. Jeweils drei Punkte des Skillniveaus auf Wahrnehmung / Erkennung erhöhen das Niveau der (situativen) Aufmerksamkeit um einen Punkt, denn eine größere Wahrnehmungsfähigkeit erhöht auch die Chancen etwas zu bemerken, wenn man nicht gerade danach sucht.

Xenologie

Die Xenologie beschäftigt sich mit allem fremden (grch. Xenos = "fremd") dem die Menschheit begegnet. Es ist die Forschung der Fremdkulturen, der Ausserirdischen (Aliens), wie sie gemeinhin genannt werden.

Ein hoher Xenologie Skill ermöglicht dem Charakter Verhaltensweisen und kulturelle Bräuche einer Fremdkultur einzuschätzen und aus seinen Beobachtungen abzuleiten, in wie fern die entsprechende Kultur z.B. aggressiv oder friedfertig ist. Auch ermöglicht dieser Skill eine auf Beobachtung und Verhaltensmuster gestützte Einschätzung über die möglichen technologischen Entwicklungsstände einer Kultur (nach dem Muster: "höher entwickelte Technik" oder "rückständige Technologie"). Diese Einschätzung ist immer relativ zur eigenen Entwicklung.

Zielen

Dieser Skill beschreibt die Fähigkeit des Charakters geworfene oder geschossene Projektile gezielt abzugeben. Spezielle Effekte dieser (Wurf-) Geschosse werden im Kapitel "Der Kampf" abgehandelt. Sorgfältig zielende Charaktere können dies bis zu vier Aktionsphasen tun um positive Modifikationen für den Wurf zu sammeln. Das zusätzliche Zielen ist eine Angesagte Aktion die durch jegliche Ablenkung unterbrochen wird (eine Fliege die sich auf die Linse des Zielfernrohrs setzt, etwas anderes die Sicht auf das Ziel vereitelt oder ein Zuruf von dem der Charakter abgelenkt ist, wenn er eine einfache Willenskraft probe nicht schafft). Besondere Umstände wie Tageslicht, Dunkelheit, Nebel oder Bewegung beeinträchtigen ebenfalls die Zielmöglichkeiten. Das Ziehen der Waffe, das Entsichern oder Nachladen sind nicht in dieser Tätigkeit enthalten sondern angesagte Aktionen, nach deren Abschluss erst gezielt werden kann.

Automatikwaffen – Dieser Subskill deckt alle vollautomatisch feuernden Waffen ab. Dies gilt auch für Handfeuerwaffen, Gausswaffen oder andere Waffen die einen Schalter besitzen der automatisches Feuer ermöglicht (für diese gilt der Skill natürlich nur wenn der Schalter auch auf AT oder AB steht).

Bögen – Jegliche Art von Bogen ist mit diesem Subskill abgedeckt, nicht jedoch eine Armbrust, die als Gewehr betrachtet wird.

Gewehre – Jegliche Art von Langfeuerwaffe, also alle Waffen mit langem Lauf die normalerweise vom Schulteranschlag abgefeuert werden. Das sind Gewehre, Sturmgewehre, Armbrüste, Schrotgewehre Gauss-, Laser- und Blastergewehre, solange diese auf Einzelschuss (SA) eingestellt sind.

Handfeuerwaffen – Dieser Subskill beinhaltet die Verwendung von Kurzlaufwaffen wie Pistolen, Maschinenpistolen und Submachine-Guns (SMG), bei Verwendung der Einzelschusseinstellung, wo die Möglichkeit besteht diese auszuwählen. Diese Waffen werden normalerweise mit einer Hand am ausgestreckten Arm gefeuert, wobei sich Kimme und Korn in einer Höhe mit dem zielenden Auge befinden. Wird die Waffe in einer Anderen Position abgefeuert, so benötigt sie entweder ein Laserzielgerät (siehe Ausrüstung), eine Smartgun-Option (mit Verbindung zu einem Zielcomputer, Gefechtscomputer oder einer geeigneten Cyberware-Lösung), oder aber es werden negative Modifikatoren angewendet (siehe Kapitel "Der Kampf"). Werden diese Waffen länger als eine Kampfrunde gezielt, so ist eine sichere Stellung und die Benutzung der zweiten Hand anzuraten.

Laserwaffen – Dieser Subskill deckt die Fähigkeit ab eine der oben angegebenen Waffen als Laserwaffe abzufeuern. Die oben angegebenen Skill müssen für Lasergewehre oder Pistolen zusätzlich angegeben werden. Das Skillniveau von diesem Subskill gibt jedoch das Limit an mit dem die obigen Waffen als Laserwaffe abgefeuert werden können. Ein Beispiel. Besitzt der Charakter Handfeuerwaffen auf +20 und Gewehre auf +25 jedoch Laserwaffen nur auf +10, so kann er sowohl Laserpistolen, als auch Lasergewehre nutzen jedoch nur bis zu einem Wert von +10.

Partikelwaffen – Dieser Subskill deckt alle Waffen ab die geladen Partikel oder Plasma benutzen um ihrem Ziel Schaden zuzufügen. Genau wie Laserwaffen ist dieser Skill ein Zusatz auf die oben genannten Feuerwaffenskills.

Schwere Waffen – Dieser Skill erlaubt es dem Charakter indirekt gezielte Waffen abzufeuern, also Raketen, Torpedos, Geschütze und schwere Maschinengewehre (Gauss-, Laser- und Partikelgewehre) zu bedienen. Die Nutzung von Raumschiffwaffen, Panzergeschützen, montierten Lafetten und anderem Gerät werden von diesem Skill abgedeckt.

Werfen – Die Fähigkeiten eines Charakters einen Gegenstand akkurat zu werfen (z.B. eine Handgranate oder einen Boomerang).

Skill Tabellen

Auf der folgenden Doppelseite finden sich alle Aktuellen Skills für Riftroamers in Gruppen sortiert. Diese Liste ist nicht als vollständig zu betrachten, obwohl wir uns bemüht haben die meisten Tätigkeitsgebiete abzudecken.

Skillkosten und Vergleiche

Die folgenden Tabellen stelle die Niveaus der Skills, deren Kosten und Definition in Relation zu einander.

Die Skillkosten und der Grad des Charakters leiten sich aus der linken Tabelle ab. Der angegebene Grad ist Skill bzw. Attributspezifisch und sollte für jeden Skill und jedes Attribut einzeln betrachtet werden, wenn der Grad für einen direkten Vergleich genutzt werden sollte. Der Mittelwert aller Attribute ist übrigens der Charaktergrad, der von Spielern in der Abenteurerschaffung für das „loadbalancing“ verwendet werden kann, um die Gegner optimal auf die Spieler abzustimmen.

Der Grad hat keine Rangfolgenbezogene Bedeutung in RiftRoamers.

Als Skillniveau wird immer der effektive Skill relativ zur Nutzung angesehen. Das heißt je spezifischer die Aufgabe (und damit die Skillnutzung) und je stärker sich der Charakter spezialisiert hat (durch Subskills), desto höher ist der effektive Skill.

Dieser errechnet sich aus dem Hauptskill, allen Subskills, sowie den situativen Modifikatoren. Wie in der rechten Tabelle ersichtlich, kann daraus eine Bewertung der eigenen Fähigkeiten abgeleitet werden.

Tabelle: Skillniveauekosten u. Grad

Niveau	SPKF	Grad
121 u.m.	8	Elite
111 bis 120	7	Elite
101 bis 110	7	Elite
96 bis 100	6	Elite
91 bis 95	6	Elite
86 bis 90	5	Veteran
81 bis 85	5	Veteran
76 bis 80	5	Veteran
71 bis 75	4	Veteran
66 bis 70	4	Veteran
61 bis 65	4	Veteran
56 bis 60	3	Erfahren
51 bis 55	3	Erfahren
46 bis 50	3	Erfahren
41 bis 45	2	Erfahren
36 bis 40	2	Versiert
31 bis 35	2	Versiert
26 bis 30	1	Versiert
21 bis 25	1	Versiert
16 bis 20	1	Novize
11 bis 15	1	Novize
6 bis 10	1	Novize
1 bis 5	1	Novize
0	0	Novize

Tabelle: Skillniveaufinition

Niveau	Skills
121 u.m.	Unglaublich
111 bis 120	Elitär
101 bis 110	Elitär
96 bis 100	Veteran auch Berufsübergr.
91 bis 95	Veteran auch Berufsübergr.
86 bis 90	Veteran des Berufes
81 bis 85	Veteran des Berufes
76 bis 80	Extr. Profess. u. s. Erfahren
71 bis 75	Extr. Profess. u. s. Erfahren
66 bis 70	Extr. Profess. u. s. Erfahren
61 bis 65	Professionell u. Erfahren
56 bis 60	Professionell u. Erfahren
51 bis 55	Professionell u. Erfahren
46 bis 50	Erfahren im Beruf
41 bis 45	Erfahren im Beruf
36 bis 40	Durchschn. Berufserf.
31 bis 35	Durchschn. Berufserf.
26 bis 30	Ausreichend f. norm. Beruf
21 bis 25	Frisch Ausgebildet
16 bis 20	Angelernt
11 bis 15	Grundkenntnisse
6 bis 10	Geringe Grundkenntnisse
1 bis 5	Schon mal gehört
0	Keine Kenntnisse

SPKF = Skillpunkte Kostenfaktor

Nichtmenschliche Charaktere

Grundsätzlich gestattet RiftRoamers die Verwendung von nichtmenschlichen Charakteren als Spielerfiguren, wenn es der Fokus der Kampagne zulässt.

Die RiftRoamers-Hauskampagne jedoch beginnt zu einer Zeit wo Aliens in der USC noch ein relativ seltener Anblick sind. Zwar gibt es den einen oder anderen Traveller, der sich auf einen USC-Raumhafen verirrt, dabei aber nur auf der Durchreise nach Pattanuthrah oder einem anderen randwärtig gelegenen System ist. Die wenigsten – besonders aus höher entwickelten Zivilisationen – haben Interesse daran sich länger als unbedingt nötig in einer fremdartigen Kultur aufzuhalten.

RiftRoamers bietet dem Spieler dennoch die Möglichkeit Charaktere zu spielen, die nicht zur Spezies Mensch gehören. Die alten Spezies jedoch, die in diesem Spiel eine Schlüsselfunktion spielen stehen nicht zur Verfügung (in der unten stehenden Tabelle dunkelgrau markiert).

Tabelle: RiftRoamers Fremdassen und der Mensch (Skalierung)

Spezies	STR	GEW	KOR	KON	WAH	INT	WILL	CHA	PSI
Mensch/ Antari	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Antari	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Cas'Tari	5	5	4	5	5	5	5	6	3
Vaeron'Yar	4	5	7	4	5	6	4	5	3
Caalixiri	4	5	5	5	5	5	5	5	4
Anduin	4	3	5	4	6	5	5	5	2
T'Quar	6	6	5	5	6	5	6	4	4
Shak'Maral	5	4	7	5	4	6	6	5	7
Cetadeani	6	6	6	6	5	6	6	6	6
Morlorn	6	5	5	6	6	6	7	5	6
Dhor'Gondar	3	4	6	4	8	7	7	4	8

HINWEIS: Einige der Werte können sich in der nächsten Zeit noch ändern um die Spielbalance zu erhalten. Besonders die Werte der Morlorn sind noch vorbehaltlich der Abstimmung mit deren Entwicklern angegeben.

Skalierung von Attributen

Die Skalierung dient einzig und allein dem Vergleich von unterschiedlichen Spezies, bzw. zwischen Tieren und Charakteren. Zu diesem Zweck gibt es eine Skala von 0 bis 10, auf der ein Wesen in Relation zum Menschen eingeordnet wird. Dabei besagt die Definition, dass ein Skalenwert von Null die schwächste oder kleinste Gruppe von Wesen repräsentiert, mit der ein Mensch im Spiel je interagieren könnte und dass 10 die höchste oder stärkste Gruppe von Wesen repräsentiert mit der ein Mensch jemals interagieren könnte.

Der Mensch ist zu diesem Zweck genau in der Mitte auf einem Skalierungswert von 5 angesiedelt, und zwar in allen Attributen.

Dies ist absichtlich so formuliert, dass ein Spielleiter ein Überwesen das er zu dem Zweck erschafft das stärkste und mächtigste Wesen überhaupt zu sein, unabhängig davon wie stark es im Gegensatz zu allem ist, was es bisher gab immer auf dem Skalierungswert 10 anzusiedeln hat, wenn er beabsichtigt die Spieler mit ihren Würfeln gegen das Wesen antreten zu lassen. Gott hätte diesen Wert. Und wenn ein Spielleiter etwa ein mächtigeres erschafft, so erhält dieses ebenfalls diesen Wert.

Innerhalb einer Spezies wird die Skalierung nicht beachtet. Die gesamte Charaktererschaffung, das Würfelsystem, die Skills, alles wird exakt gleich angewendet, unabhängig von der Spezies.

Der einzige Unterschied ist, dass alle Spezies mit einer von 5 abweichenden

Einordnung auf der Skala dieses getrennt durch einen Schrägstrich hinter dem jeweiligen Attribut notieren.

So hätte ein Mensch eine Stärke (STR) von 50 und ein T'Quar eine Stärke von 50/6, da die T'Quar für das Stärke-Attribut auf dem Skalierungswert 6 liegen.

Tabelle: Skalierung von Attributen

Werteber.	Effekt	Effekt Abk.	S 0	K 1	A 2	L 3	I 4	E 5	R 6	U 7	N 8	G 9	10
101 u.m.	Globaler Erfolg	GLE	KNE	ERF	GER	SGE	EGE	GLE	GLE	GLE	GLE	GLE	GLE
81 bis 100	Extrem guter Erfolg	EGE	UN	KNE	ERF	GER	SGE	EGE	GLE	GLE	GLE	GLE	GLE
61 bis 80	Sehr guter Erfolg	SGE	KEL	UN	KNE	ERF	GER	SGE	EGE	GLE	GLE	GLE	GLE
41 bis 60	Guter Erfolg	GER	ERL	KEL	UN	KNE	ERF	GER	SGE	EGE	GLE	GLE	GLE
21 bis 40	Erfolgreich	ERF	KON	ERL	KEL	UN	KNE	ERF	GER	SGE	EGE	GLE	GLE
1 bis 20	Knapp Erfolgreich	KNE	SKO	KON	ERL	KEL	UN	KNE	ERF	GER	SGE	EGE	GLE
0	Unentschieden	UN	EKO	SKO	KON	ERL	KEL	UN	KNE	ERF	GER	SGE	EGE
-1 bis -20	Knapp erfolglos	KEL	KRM	EKO	SKO	KON	ERL	KEL	UN	KNE	ERF	GER	SGE
-21 bis -40	Erfolglos	ERL	KRM	KRM	EKO	SKO	KON	ERL	KEL	UN	KNE	ERF	GER
-41 bis -60	Konsequenzen	KON	KRM	KRM	KRM	EKO	SKO	KON	ERL	KEL	UN	KNE	ERF
-61 bis -80	Strk. Konsequenzen	SKO	KRM	KRM	KRM	KRM	EKO	SKO	KON	ERL	KEL	UN	KNE
-81 bis -100	Extr. Konsequenzen	EKO	KRM	KRM	KRM	KRM	KRM	EKO	SKO	KON	ERL	KEL	UN
-101 u.w.	Kritischer Misserfolg	KRM	KRM	KRM	KRM	KRM	KRM	KRM	EKO	SKO	KON	ERL	KEL

Wie man sieht verschiebt die Skalierung den möglichen Wertebereich für Effekte und Schwierigkeiten je Skalierungsstufe um ± 20 . Unten stehen die jeweils schlechtest möglichen Ergebnisse, oben die bestmöglichen.

Um die Charaktererschaffung einheitlich zu gestalten und das Regelsystem nicht durch Ausnahmeregelungen auszuhebeln wird für die Beschreibung der Attribute ein Skalierungsverfahren eingesetzt. Der Mensch gilt dabei mit einem Skalenwert von 5 als Referenz. Spezies die im Vergleich dazu geringere Werte besitzen werden auf der Skala niedriger angesetzt, solche die im Regelfall stärker ausgeprägte Attribute haben werden höher angesetzt. Theoretisch ist die Skala nicht begrenzt. Für extrem kleine Lebewesen wie Mäuse oder große Insekten kann man einen Wert von Null annehmen und für Lebewesen die noch kleiner sind wie z.B. kleine Insekten oder gar Mikroorganismen kann ein negativer Wert angesetzt werden. Für derartige Fälle ist es jedoch absolut müßig einen Würfelvergleich zu wagen, denn bei einem Unterschied in der Skalierung von fünf Stufen Sprechen wir bereits von einem Unterschied von 100 Würfelpunkten. Im Regelfall wird ein Spielleiter den Spieler nicht würfeln lassen wenn dieser eine Maus vom Fußboden aufheben möchte, denn diese wird sich dagegen kaum wehren können (aber die Gewandtheit der Maus könnte Ihr die Chance zur Flucht ermöglichen).

Ist also ein Skalierungswert kleiner als 0 oder größer als 10, so handelt es sich für einen menschlichen Charakter um eine Spezies außerhalb seines Effektbereichs. Würfe außerhalb eines Effektbereichs sind unnötig und werden in diesem Spiel vermieden.

Die Charaktererschaffung für nichtmenschliche Charaktere läuft exakt so ab wie oben beschreiben. Die Zuordnung der Skalierung unterscheidet sich nicht von Charakter zu Charakter sondern ausschließlich von Spezies zu Spezies.

Es spielt dabei keine Rolle ob eine Rasse technologisch oder ideologisch höher entwickelt ist als der Mensch, solange die Skalierung im Vorfeld klar ist, kann der Charakter mit diesem System erstellt werden.

Kulturelle Hintergrundinformationen für nichtmenschliche Charaktere werden im PlugIn "RiftRoamers: Die Galaxis" erstmals vorgestellt. Bis dieses PlugIn verfügbar ist, sind nichtmenschliche Spezies und deren Hintergrundinformationen Sache des Spielleiters.

Die Archetypen

Der Archetypus beschreibt den Charakter anhand eines greifbaren Klischees. Das Klischee dient dabei im wesentlichen der groben Einordnung des Charakters in seinem Umfeld und dem Feeling der Spielfigur für den Spieler. Ein Klischee hilft dem Spieler im Idealfall ein Gefühl für die Charakterführung zu bekommen. Es ist allerdings kein allmächtiges Werkzeug und es wird Spieler geben, deren Vorstellung von ihrem Charakter so eigenständig ist, das sie zu keinem der von uns zur Verfügung gestellten Archetypen passt. Auch diesem Spieler wird in der Charaktererschaffung Rechnung getragen.

Profile der Archetypen

Jedem Archetypen ist eine kurze Beschreibung seiner Rolle innerhalb des RiftRoamers Universums begefügt, sowie eine tabellarische Auflistung einiger hilfreicher Details.

Das Profil ersetzt natürlich keine Charaktererschaffung und ist entsprechend allgemein gehalten. Es dient vielmehr dazu anhand von prägnanten Beispielinformationen einen Leitfaden für den eigenen Charakter herzuleiten um sich an diesem während der Charaktererschaffung zu orientieren.

Dort wo es angebracht erscheint wird zwischen verschiedenen Untergruppen der Archetypen in einem eigenen Absatz unterschieden (z.B. beim Eingeborenen oder Piloten)

Ausrüstung

Stellt denkbare Ausrüstungsgegenstände vor die ein Charakter dieses Archetyps in der Regel (zu Spielbeginn) besitzt. Diese Aufzählung ist weder vollständig noch ist sie ultimativ. Der Spieler kann in Absprache mit dem Spielleiter jede dieser Empfehlungen ignorieren.

Vorteile

Eine Aufstellung denkbarer Vorteile die dieser Charakter aufgrund seines Archetypen besitzen könnte.

Nachteile

Ein Aufstellung korrespondierender Nachteile die ein Charakter dieses Archetyps besitzen könnte.

Lebensstandard

Beschreibt stichpunktartig welche gewohnte Lebensumgebung der Charakter aufgrund seines Archetyps gewohnt sein dürfte. Auch der denkbare Bereich, in dem sich der Lebensstandard bewegt ist hier mit angegeben.

Kritische Skills

Eine Auflistung unbedingt notwendiger Skills, damit dieser Charakter spielmechanisch überzeugend repräsentiert werden kann, inkl. Der Empfehlung überer das mindest Niveau. Ist an dieser Stelle ein Subskill angegeben, ohne seinen kontrollierende Hauptskill, so ist der angegebene Wert mit einem Pluszeichen (+) versehen. Entsprechend der Regeln muß der kontrollierende Hauptskill mindestens das doppelte Niveau haben.

Profession / Jobs

Eine kurze Aufstellung von Tätigkeiten bei denen man den Charakter

aufgrund seines Archetypen in der normalen Alltagsgesellschaft antreffen könnte. Nicht aufgeführt sind Jobs die jeder Mensch unqualifiziert ausüben könnte (Hilfsarbeitertätigkeiten).

Spezialität

Die Spezialität wird im englischen mit „the Edge“ umschrieben und beschreibt einen herausragenden Vorteil dieses Charakters den er aufgrund seines Archetypen hat und den andere Archetypen nicht besitzen. Das gewisse Etwas, das den Charakter zu dem macht was er in der Öffentlichkeit darstellt. Diese Spezialität ist nicht notwendigerweise ein Skill oderer ein genereller Vorteil sondern ein auf den Charakter maßgeschneidertes Element eines Abenteurers, das er ohne einen besonderen Wurf vom Spielleiter zuerkannt bekommt. Wie und wann und in welchem Umfang dieser Vorteil im Spiel zum tragen kommt ist in der Regel Sache des Spielleiters. Es gibt aber auch Spezialitäten, die der Charakter im laufenden Spiel anfordern kann. In solchen Fällen hängt es vom Spielleiter ab, ob der Charakter die Spezialität nach eigenem Ermessen nutzen kann oder nicht. Hat der Spielleiter beispielsweise eine besondere Verwendung für die Spezialität des Charakters im Spiel vorgesehen, so wird er vermutlich einen Glückswurf des Spielers fordern um festzustellen, ob der Spieler die Möglichkeit hat die Spezialität in eigener Regie zu Nutzen.

Beispiel: Max Morgentern hat ein extrem fehlerträchtiges und komplexes Flugmanöver zu absolvieren, von dem das Gelingen der Mission abhängt. Als Raumpilot kann er ein besonderes Flugmanöver je Abenteuer durchführen das ihm bravourös gelingt, ohne dafür eine Wurfprobe durchzuführen. Er fordert dies beim Spielleiter ein.

Der GM jedoch hat für Morgenstern bereits eine hochbrisante Zusatzinformation zu einem neuartigen Alienschiff vorgesehen, die er dem Charakter an einer Schlüsselposition des Abenteurers zukommen lassen wollte. Er fordert den Spieler auf einen Glückswurf durchzuführen. Max würfelt und erzielt einen Effekt von 46, der GM dagegen erzielt nur 34, so das Morgenstern sein Flugmanöver erhält. Der GM jedoch muß sich nun überlegen, wie er die Info dennoch in das Abenteuer hinstreut.

Folgende achtzehn Archetypen sind für RiftRoamers verfügbar. Weitere werden mit der Zeit über RiftRoamers.net verfügbar sein.

Außenseiter

An den Außenseiter werden keine Vorgaben gestellt, er ist der Standardcharakter für all jene die überhaupt keine Idee haben was für ein Archetypus ihren Vorstellungen am nächsten kommt. Der Außenseiter hatte möglicherweise eine schwere Kindheit, er wuchs im sozialen Randgebiet auf und eckte in seiner Jugend überall an. Er ist ein Sonderling, passt in keine Norm. Als Folge dieser mangelnden Anpassungsfähigkeit hat er keinen höheren Schulabschluss und keine abgeschlossene Berufsausbildung. In seiner Familie ist er das Schwarze Schaf und Freundschaften, wenn überhaupt, hegt er nur mit seinesgleichen. Durch die Erfahrungen des Lebens zeichnet er sich heute jedoch durch eine gewisse kulturelle Flexibilität aus, die es ihm ermöglicht mit den wechselnden Situationen in seinem Leben und den ebenso wechselnden Reaktionen auf seine Person umzugehen, ohne dabei in Schwierigkeiten zu geraten.

Als Berufe kommen für den Außenseiter alle ungelernten Jobs in Frage, er verdingt sich häufig als Taxifahrer oder Lastwagenfahrer, wenn ihm die entsprechenden Lizenzen zur Verfügung stehen. An sonstigen sind Packerjobs oder Kuriertätigkeiten seine Kragenweite. Außenseiter haben in den Augen der Gesellschaft kein Gefühl für das was in der Gesellschaft selbst im Augenblick angesehen ist, ihr Verhalten geht augenscheinlich immer in die Gegenrichtung.

Mögliche Ausrüstung	Messer, Rucksack, Uhr, Camping-Ausrüstung, MediaPad bzw. ComPad, Kleidung für versch. Witterungsverhältnisse
Vorteile	Kulturelle Flexibilität, Resistenz: Hunger, Orientierungssinn
Nachteile	Armut, Egoismus, Depression, Gesucht, Drogenabhängigkeit
Lebensstandard	20-40
Kritische Skills	Keine
Profession / Jobs	

Alle Angaben sind als Vorschläge bzw. Empfehlung zu verstehen. Abweichungen sind mit Einverständnis des Spielleiters generell möglich.

Cop

Der Cop ist ein Gesetzeshüter, in einer Zeit in der Verbrechen und halb legale Delikte an der Tagesordnung sind, in der Arbeitslosigkeit und die Kluft zwischen reich und arm immer größer und die Skrupel vor einem Verbrechen immer geringer werden steht er für Recht und Ordnung ein. Cops leben gefährlich, selbst kleine Taschendiebe rennen mit Kanonen herum die eine normale Schutzweste mühelos durchschlagen. Seine Uniform ist ein Polizeipanzer, ein Hartschalenganzug mit schwerer Panzerung. Über eine Datendisplay im Helm steht er in ständiger Verbindung mit der Zentrale und seine Waffe ist ein staatsverordnetes Gaussgewehr. Cops trauen

niemandem. Auf Streife sind sie zu zweit entweder auf je einem GravBike oder in jenem berühmten PolizeiAero der auch in jedem HoloMovie gebührend präsentiert wird, einem CAGRAM Viper VT mit hochgezüchtetem Gravantrieb und Fusionsreaktor.

Als Kriminalbeamter ist der Cop in einer anderen Rolle zu Hause, er ist als solcher nicht unbedingt visuell als Gesetzeshüter auszumachen. Seine Chancen auf der Straße zu überleben sind auch ohne Panzerung recht ordentlich. Dafür sorgen nicht zuletzt zahlreiche Kontakte zur Unterwelt die ihn mit den Gerüchten der Straße (sog. Stretrumours) versorgen, jenen Gerüchten die nur hinter vorgehaltener Hand weitergegeben werden. Er kennt sich auf dem Schwarzmarkt gut aus und jeder Unterweltboss ist ihm geläufig.

Mögliche Ausrüstung	Messer, Rucksack, Uhr, Camping-Ausrüstung, MediaPad bzw. ComPad, Kleidung für versch. Witterungsverhältnisse
Vorteile	Kulturelle Flexibilität, Resistenz: Hunger, Orientierungssinn
Nachteile	Armut, Egoismus, Depression, Gesucht, Drogenabhängigkeit
Lebensstandard	30-50
Kritische Skills	Fahrzeug, Militärwissenschaften (Taktik), Wahrnehmung, Computerwissenschaften (Zivilsysteme), Elektrik (Komplexe Elektronik), Mechanik (Miniaturmechanik), Schlösser knacken (elektronische Schlösser), Administration, Diplomatie (Ausfragen/Verhör)
Spezialität	Bei jeder Begegnung mit einem Opfer, Zeugen oder einem Täter darf der Charakter ein mal auf Wahrnehmung würfeln um den Wahrheitsgehalt einer Aussage zu ermitteln. Je höher der Effekt, desto genauer die Beurteilung.

Alle Angaben sind als Vorschläge bzw. Empfehlung zu verstehen. Abweichungen sind mit Einverständnis des Spielleiters generell möglich.



Eingeborener

Dieser Charakter entstammt einer rückständigen Welt. Technologie ist ihm eigentlich fremd. Er wuchs auf einem Planeten auf, der vor langer Zeit kolonisiert wurde und der im Anschluss jegliches technische Wissen verloren hat. Seine Kultur ist aus den naturgegebenen Anforderungen der Kolonie entstanden und nur der große eiserne Berg im Zentrum der Ajahla- Wüste ist für ihn jetzt als ein gestrandetes Schläferschiff zu erkennen. Denn seine Reise zu den Sternen die er einst unfreiwillig auf einem Sklavenhändler hinter sich brachte hat ihn aus seiner primitiven Vergangenheit gerissen. Noch versteht er sie nicht, diese Raumfahrer und ihre technologischen Beziehungen, aber er versteht jeden Tag mehr und es macht ihm Angst. Der Eingeborene hat gesellschaftsbedingt kein Abitur und demnach auch keine Bildung nach Abitur (BNA).

Eingeborene haben normalerweise eine funktionale Aufteilung ihres Alters die jeweils durch speziell dafür trainierte Individuen abgedeckt werden. Diese Klassen sind in der Regel kein Rangesystem und folglich oft gleichgestellt. Die Aufstellung berücksichtigt nicht alle Funktionen einer Eingeborenenkultur, führt aber jene mit auf die man mit höherer Wahrscheinlichkeit antreffen wird. In einer Eingeborenenkultur hat jedes Dorfmitglied eine gleichsam wichtige Aufgabe zu erfüllen, ob es nun um das Bestellen der Felder, das Herstellen von Kleidung, das Hüten des Nutzvieh, die Ausbildung des Nachwuchses oder die Reparatur der Hütten geht ist dabei von sekundärer Bedeutung..

Älteste

Die Ältesten einer Eingeborenenkultur sind oftmals die Häuptlinge, also die Machthaber eines Stammes. Sie werden in alle wichtigen Entscheidungen mit einbezogen, wenn diese nicht gar von ihnen gefällt werden. Sie sind zudem die einzigen die keine geregelten Aufgaben zu besitzen scheinen als die Politik des Stammes zu betreiben.

Heiler

Heiler werden auch oft als Schamanen bezeichnet. Ihr Aufgabengebiet umfaßt neben der Heilung von Wunden und Infektionskrankheiten unter anderem die Entbindung von Kindern, die Therapie geistiger oder nervlicher Erkrankungen (Geisteraustreibung) und Segnung von Ernte und Jagtbeute und in diesem Zusammenhang fallen auch die Aufgaben von Orakeln oder religiösen Veranstaltungen und Ritualen in das Metier der Heiler.

Krieger

Krieger sind für den Schutz der Eingeborenenkultur zuständig. Sie schützen das Dorf und seine Bewohner vor wilden Tieren und angreifenden Gegnern. Auch führen sie Beutezüge zu anderen Stämmen durch. Sie sind oft sehr geachtet und beliebt bei Frauen (auch denen aus fremden Kulturen).

Jäger

Die Jäger erbeuten die Proteinhaltigere Nahrung des Stammes. Sie jagen vorwiegend Wild oder fangen Fische oder Vögel zum allgemeinen Verzehr. Sie sind meist hervorragende Fährtenleser und können sich mit ihrem Jagtgerät ebenso verteidigen wie ein Krieger mit seinem Waffen.

Führer

Führer sind eigentlich kein Bestandteil der Eingeborenenkultur, sie sind erst mit dem Eintreffen von Fremden auf den Planeten und rekrutieren sich zumeist aus Jägern oder Kriegern, also jenen die Mensch oder Tier auch im Stammesleben aufzuspüren im Stande sind und zudem eine hervorragende weitreichende Ortskenntnis besitzen.

Skills

Die Führer leben zumeist nicht mehr beim Stamm sondern sind in die sogenannte Zivilisation abgewandert. Was von den zivilisierten Völkern oft als bekenntung zur Zivilisation mißverstanden wird ist jedoch in den meisten Fällen in einem Zerwürfnis oder anderem maßgelichen Ereignis begründet, das den Führer dazu bewegt hat die Eingeborenenkultur zu verlassen. Oft sind diese Führer in ihren Stämmen nicht mehr gern gesehene Gäste. Die schließt nicht aus, das über diese Abkehr vom eigenen Stamm nicht ein paar intensive Freundschaften überlebt haben.

Mögliche Ausrüstung	Messer, Rucksack, Uhr, Camping-Ausrüstung, MediaPad bzw. ComPad, Kleidung für versch. Witterungsverhältnisse
Vorteile	Kulturelle Flexibilität, Resistenz: Hunger, Orientierungssinn
Nachteile	Armut, Egoismus, Depression, Gesucht, Drogenabhängigkeit
Lebensstandard	01.01.20
Kritische Skills	keine

Alle Angaben sind als Vorschläge bzw. Empfehlung zu verstehen. Abweichungen sind mit Einverständnis des Spielleiters generell möglich.

Fixer

Der Fixer ist eine schillernde Gestalt der Straßenszene. Er ist Jobvermittler, Berater, Manager und Kontaktperson in einem, er organisiert Deals, besorgt Ausrüstung, glättet die Wogen, wenn man mal wieder jemandem an den Karren gefahren ist, sorgt für den Guten Ruf, legt die Gewinne an, sorgt für Materiallogistik und Krankentransport und ist eine Informationsquelle die niemals versiegt, sagt man.

Ein Fixer vermittelt Geschäfte und Kontakte, kümmert sich um Gerüchte und den eigenen Ruf sowie den seiner Partner. Oft begleitet ein Fixer seine Partner (meist Störungssucher [Troubleshooter], Bodyguards oder Söldner) eine Lange Zeit, er bringt verpatzte Einsätze in Ordnung, verhandelt mit den Auftraggebern, holt das Beste aus einem Job heraus, er ist fast immer Ansprechpartner und organisiert Transporte, Ausrüstung und Krankenversorgung. Seine Dienste werden mit prozentualen Anteilen am Verdienst bezahlt. Es gilt als schwerer Vertrauensbruch gegenüber dem eigenen Fixer, hinter seinem Rücken an Informationen über ihn oder den Stand seiner Verhandlungen heranzukommen. Üblicherweise nehmen die Fixer zwischen 10% und 50% des ausgehandelten Honorars, ihnen ist bekannt, welche Summen den Partnern bei bestimmten Aufträgen vorschweben und die von ihm gebotenen Zahlungen sind meistens überdurchschnittlich. Ein Fixer geht mit einem Partner auch ein Risiko ein. Verreißt der Partner den Job, steht der gute Ruf des Fixers auf dem Spiel.

Mögliche Ausrüstung	Messer, Rucksack, Uhr, Camping-Ausrüstung, MediaPad bzw. ComPad, Kleidung für versch. Witterungsverhältnisse
Vorteile	Kulturelle Flexibilität, Resistenz: Hunger, Orientierungssinn
Nachteile	Armut, Egoismus, Depression, Gesucht, Drogenabhängigkeit
Lebensstandard	50-70
Kritische Skills	keine

Alle Angaben sind als Vorschläge bzw. Empfehlung zu verstehen. Abweichungen sind mit Einverständnis des Spielleiters generell möglich.

Greyhead (altged. Cyberspacer)

Der Hacker des 4. Jahrtausends ist mit einem neuralen Interface ausgestattet und surft direkt mit seinem Bewusstsein im globalen Datennetz. Er ist es gewohnt sich in der schillernden Welt der Computermatrix zu bewegen, als habe er schon immer dort gelebt. Sein Cyberdeck-Computer unterstützt seine Handlungen mit eingesteckter Software und unterstützenden Expertenprogrammen. Der Cyberspacer weiß um die Gefahren die von einer künstlichen Intelligenz ausgehen und für so manchen ist der größte Kick durch eine Firewall zu hacken, die von einer Alien-KI überwacht wird.

Ein Greyhead ist ein freischaffender Computerexperte der sich auf Datenakquisition spezialisiert hat. Whiteheads sind so genannte gute Hacker, während man die bösen Hacker als Blackheads bezeichnet. Das kommt natürlich auf die Perspektive an.

Cyberspacer betrachten sich als eine andere Art von Mensch und jedes weltliche Problem ist nichts gegen ein handfestes Datenproblem. Ein weiteres Betätigungsfeld eines Cyberspacers ist die Position des Taktischen Programmierers an Bord von Raumschiffen der Navy. Die Aufgabe dieser Combat Hacker besteht darin nicht nur die Informationsnetze feindlicher Flottenverbände zu infiltrieren sondern auch darin Enteraktionen zu ermöglichen oder destruktive Computerviren in die Gegnerischen Netze zu entlassen. Diese Aufgabe haben natürlich auch die Combat Hacker der gegnerischen Seite und so besteht das Aufgabenfeld natürlich auch in der Abwehr solcher.

Ausrüstung	Messer, Rucksack, Uhr, Camping-Ausrüstung, MediaPad bzw. ComPad, Kleidung für versch. Witterungsverhältnisse
Vorteile	Kulturelle Flexibilität, Resistenz: Hunger, Orientierungssinn
Nachteile	Armut, Egoismus, Depression, Gesucht, Drogenabhängigkeit
Lebensstandard	40-60
Kritische Skills	Keine
Spezialität	Auf alle Online-Aktivitäten erhält der Charakter +10, sowie zusätzlich zu seinem vorhandenen Repertoire ein zusätzliches genau für dieses Abenteuer nützliches Softwaretool oder Technikgadget pro Abenteuer.

Alle Angaben sind als Vorschläge bzw. Empfehlung zu verstehen. Abweichungen sind mit Einverständnis des Spielleiters generell möglich.



Gangster

In seiner frühen Jugend hatte er noch größere Probleme als der Außenseiter, denn er war nicht nur ein Sonderling, sondern zusätzlich noch gewaltbereit - geschürt von der Gewaltbereitschaft seines sozialen Umfeldes. Die Gang war seine Zuflucht, hier konnte er sich behaupten und einen Namen machen. Später

bemerkten ihn die Syndikaten (Mitglieder eines Syndikats) und heute ist er Anführer einer kleinen Gruppe von Leuten innerhalb des Syndikats. Ein guter Job, viel Geld und ab und zu kann man sogar jemandem etwas auf die Nase geben. Schutzgelderpressungen und Spielschuldeneintreiber, Bodyguard oder Störungssucher (Troubleshooter) für das Syndikat, das sind seine Jobs. Als Gangster ist ihm eine geregelte Ausbildung mehr als nur fremd, weshalb der Gangster kein Abitur (und keine BNA) besitzt.

Ein weiterer Grund für das Leben innerhalb des Syndikats ist natürlich das Gefühl der Überlegenheit das man davonträgt. Das Syndikat deckt die kleinen und großen gesellschaftlichen Fehlritte die man sich so leistet. Bis zu einem gewissen Grad. So lange der Boss keinen negativen Eindruck gewinnt, ist der Gangster sicher. Genauso schnell kann diese Gunst natürlich in einem Betonfuß am Grunde eines Baggersees enden.

Mögliche Ausrüstung	Messer, Rucksack, Uhr, Camping-Ausrüstung, MediaPad bzw. ComPad, Kleidung für versch. Witterungsverhältnisse
Vorteile	Kulturelle Flexibilität, Resistenz: Hunger, Orientierungssinn
Nachteile	Armut, Egoismus, Depression, Gesucht, Drogenabhängigkeit
Lebensstandard	30-50
Kritische Skills	keine

Alle Angaben sind als Vorschläge bzw. Empfehlung zu verstehen. Abweichungen sind mit Einverständnis des Spielleiters generell möglich.



Geheimagent

Der Geheimagent unter den Sternen ist ein in den HoloMovies oft verwendeter Charakter. Sein Leben besteht in der Meinung der Filmzuschauer nur aus drei oder vier großen Aufträgen im Jahr und in der übrigen Zeit aus Casinobesuchen und Luxushotels. Das entspricht nicht gerade dem realen Durchschnitt. Klar es wird auch solche Spione geben, aber die Mehrheit ist eng eingebunden in die operativen Geschäfte der Organisation. sie sind quasi permanent im Einsatz und ihr Gehalt könnte besser sein.

Die vielen interessanten Gadgets und eine extrem hohe Intelligenz gepaart mit einer blitzschnellen Auffassungsgabe machen den Agenten extrem Gefährlich. Er versteht es mit Waffen umzugehen, nicht wie ein Soldat oder wie ein Scharfschütze, aber irgendwo dazwischen wie ein Spezialist. Aussichtslose Situationen sind sein Tagesgeschäft, übermächtige Gegner sein Frühstück und die schöne blonde Partnerin des Gegners sein Abendschmaus.

Ausrüstung	Messer, Rucksack, Uhr, Camping-Ausrüstung, MediaPad bzw. ComPad, Kleidung für versch. Witterungsverhältnisse
Vorteile	Kulturelle Flexibilität, Resistenz: Hunger, Orientierungssinn
Nachteile	Armut, Egoismus, Depression, Gesucht, Drogenabhängigkeit
Lebensstandrad	50-70
Kritische Skills	Keine
Spezialität	Je Abenteuer erhält der Konzernen einen wichtigen relevanten Kontakt oder eine wichtige Resource (Fahrzeug, Passierschein, Codewort, etc.) die für das Gelingen wichtig sind.

Alle Angaben sind als Vorschläge bzw. Empfehlung zu verstehen. Abweichungen sind mit Einverständnis des Spielleiters generell möglich.



Konzerner



Der Karrieremensch des 4. Jahrtausends, der sich durch die Etagen eines Konzerns nach oben arbeitet und erfolgreich durch Rücksichtslosigkeit und Marktkenntnisse seine Position in der Nähe der Chefetage behauptet ist durch den Archetypen des Konzerners charakterisiert.

Seine besonderen Fähigkeiten bestehen nicht nur in der Kenntnis wirtschaftlicher Zusammenhänge, sondern auch darin im richtigen Moment den richtigen Leuten zur richtigen Zeit den entscheidenden Gefallen abzuverlangen. So gelingt es ihm Informationen zu organisieren, die normalerweise nicht offensichtlich oder ohne weiteres zugänglich sind, um den Armeen anderer Konzerners den entscheidenden Schritt voraus zu sein. Sein Job ist sein Leben, der Konzern seine Philosophie und Geld und Macht sind seine Hauptmotive. Eine hohe Intelligenz und Willenskraft sind für den Konzerners unerlässlich.

Mögliche Ausrüstung	Messer, Rucksack, Uhr, Camping-Ausrüstung, MediaPad bzw. ComPad, Kleidung für versch. Witterungsverhältnisse
Vorteile	Kulturelle Flexibilität, Resistenz: Hunger, Orientierungssinn
Nachteile	Armut, Egoismus, Depression, Gesucht, Drogenabhängigkeit
Lebensstandard	60-80
Kritische Skills	keine

Alle Angaben sind als Vorschläge bzw. Empfehlung zu verstehen. Abweichungen sind mit Einverständnis des Spielleiters generell möglich.

Kopfgeldjäger

Die Aufgabe des Kopfgeldjägers ist es flüchtige Kriminelle der Gerichtsbarkeit zuzuführen. Die trifft auf allgemein flüchtige Häftlinge genauso zu, wie auf Personen die sich durch Flucht einem Verfahren entziehen wollen. Kopfgeldjäger fallen je nach Spezialisierung in zwei unterschiedliche Kategorien.

Der eine Kopfgeldjäger hat sich auf das lukrative Geschäft der Verbrecherjagd auf seinem Heimatplaneten spezialisiert. Ihn zeichnet aus, das er mit geringen Mitteln diesem Job nachgehen kann. Alles was er braucht ist eine Lizenz für die Waffe die er als Überzeugungshilfe bei sich trägt und eine Vielzahl an Informanten, die ihm die Aufenthaltsorte oder Kontakte bestimmter Verbrecher offen legen können, bzw. ihn mit entspr. Hinweisen versorgen.

Die andere Variante benötigt deutlich mehr Startkapital, um die Anzahlung für ein interstellares Raumschiff zusammen zu kratzen um die Jagt unter den Sternen aufzunehmen. Und spätestens seit der HoloTV-Serie "Vold Cleavers" ist diese Variante auch die angesehenste. Hier vermischen sich allerdings diverse Fähigkeiten um einen effektiven Einsatz der Mittel zu gewährleisten. Nur durch die gute Bezahlung ist in diesem Gebiet kein Blumentopf zu gewinnen, wenn der Kopfgeldjäger sein Zielsubjekt über achtzehn Sternsysteme verfolgt, bloß mit der Aussicht bei Übergabe ein paar Tausend Credits einzuheimsen. Die operativen Kosten des Schiffes liegen in der Regel deutlich höher als die Einnahmen.

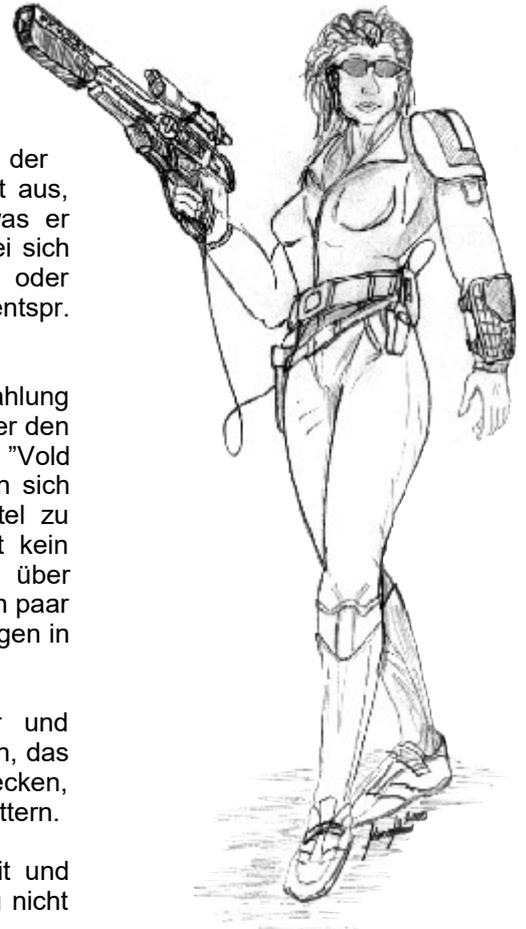
Zwangsläufig betätigt er sich nebenbei als Kurier, als Händler und Passagiertransporteur und versucht mehrere Aufträge so zu verzahnen, das ständig der Rubel rollt um nicht nur die operativen Kosten zu decken, sondern zudem den Bankkredit für das stolze Schiff auch noch abzustottern.

Kopfgeldjägern hängt mitunter der Ruf nach Korruption, Verruchtheit und Skrupellosigkeit nach. Dies macht sie in der allgemeinen Bevölkerung nicht unbedingt beliebt.

Aus Sicht der jüngeren USC Marschall ist zudem das Tätigkeitsfeld der Kopfgeldjäger zu sehr mit dem eigenen Zuständigkeitsbereich verknüpft als als das die Marschalls für einen Kopfgeldjäger so etwas wie sympathie aufbringen könnten.

Mögliche Ausrüstung	Messer, Rucksack, Uhr, Camping-Ausrüstung, MediaPad bzw. ComPad, Kleidung für versch. Witterungsverhältnisse
Vorteile	Kulturelle Flexibilität, Resistenz: Hunger, Orientierungssinn
Nachteile	Armut, Egoismus, Depression, Gesucht, Drogenabhängigkeit
Lebensstandard	40-60
Kritische Skills	keine

Alle Angaben sind als Vorschläge bzw. Empfehlung zu verstehen. Abweichungen sind mit Einverständnis des Spielleiters generell möglich.



MedicTech

Der Mediziner der Zukunft bedient sich einer unüberschaubaren Auswahl fortschrittlicher Medizintechnik, die ihn bei der Diagnose von Krankheiten oder der Durchführung von operativen Eingriffen unterstützen. Diese Technischen Hilfsmittel führten mit der Zeit zu der Bezeichnung Medical Technician oder kurz MedicTech

(MedTec oder andere Formen werden ebenso häufig verwendet).

Der MedicTech tritt ebenfalls in verschiedenen Varianten auf. Der FieldMedic (Feldmediziner) ist daran gewöhnt unter dem Stress von Kampfhandlungen medizinische Versorgung zu leisten. Ihr sind die Besonderheiten der Medikation von Biomodifikationen oder Nanoiden bekannt, sie kann mit Cyberwareabstoßung umgehen und in vielen Fällen hat sie sich auf diesen Medizinzweig konzentriert und ist in der Lage Cyberware zu installieren oder über die Risiken derselben aufzuklären. Ihre Einfühlsamkeit ist nahezu legendär, wenn Sie mit Befehlsstimme ihren Patienten Anordnungen ins Gesicht blafft, während um sie herum Gaussgeschosse in Betonwänden einschlagen und herumwirbelnde Splitter jede Person in der Umgebung traktieren, oder das Deck des Navy-Raumschiffes von den schweren Explosionen eines Raumgefechtes erschüttert werden. Ihre chirurgischen Eingriffe erzählen die Geschichte ihrer Ursache so deutlich, das man anhand der verbleibenden Narben noch einen Roman darüber schreiben könnte. "Funktioniert doch alles, oder? Nimm diese Pille und Dir geht es besser, Kumpel!"

Die zweite Variante des MedicTech ist in ihrer Eleganz und wissenschaftlichen Analytik kaum zu übertreffen. Der Medical Doctor in einem Krankenhaus oder einer Privatklinik stellt auch in dieser Zeit einen Garant für optimale medizinische Versorgung und die spurlose Heilung behandelter Leiden dar. Eine sorgfältige Beratung der Behandlung und ein optimaler Kompromiss zwischen Ästhetik und Kosten sind Garant für das spurlose Verheilen von Narben und Wunden. Klar verdienen Medical Doctors besser und schöner ist ihre Arbeit auch, aber bessere Ärzte sind sie deswegen nicht.



Ausrüstung	Messer, Rucksack, Uhr, Camping-Ausrüstung, MediaPad bzw. ComPad, Kleidung für versch. Witterungsverhältnisse
Vorteile	Kulturelle Flexibilität, Resistenz: Hunger, Orientierungssinn
Nachteile	Armut, Egoismus, Depression, Gesucht, Drogenabhängigkeit
Lebensstandard	60-80
Kritische Skills	Keine
Spezialität	In Krisensituationen (eigene Lebensgefahr, Massensterben, Katastrophen, Kampfhandlungen, müssen Mediziner nicht auf Initiative Würfeln um ohne Verzögerung die vorhandenen Verletzten zu versorgen.

Alle Angaben sind als Vorschläge bzw. Empfehlung zu verstehen. Abweichungen sind mit Einverständnis des Spielleiters generell möglich.

Privatdetektiv

Warum sie diesen Job gewählt hat, weiß dieser Charakter vermutlich selbst nicht mehr, wohl hauptsächlich deshalb, weil die Büroausstattung eines PI noch aus seinen Ersparnissen finanziert werden konnte und weil die Lizenz nicht besonders teuer ist. Aus einem kleinen, heruntergekommenen Büro in einem abgehalfteten Bürohochhaus am Rande der Innenstadt aus operiert der Charakter im Auftrag zahlreicher Klienten. Die Aufträge selbst versprochen an Anfang einen interessanten Job, aber diese Illusion ist mittlerweile zerplatzt. Beschatten von fremdgehenden Eheleuten, eine vermisste Aktentasche mit Aktien, ein gestohlener Aero. Die Realität in einer 282 Million Einwohner zählenden Stadt ist aber eine andere. Ein brodelnder Sündenpfehl mit mehr gewaltbereiten Menschen als man im HoloTV zu sehen bekommt. Ohne Kontakte bei den Behörden konnte man nicht auf Kameradaten der automatischen Stadtüberwachung zurückgreifen, ohne diese Daten konnte man die Spur nicht aufnehmen, ohne die Spur konnte man den Verbrecher nicht finden und ohne Verbrechensaufklärung konnte man die Rechnungen nicht bezahlen. Der PI (Private Investigator) ist fast immer mit den Rechnungen im Verzug, hat nicht oft Erfolge und Luxus ist ihm Fremd.

Dafür kann sie mal eben einen verdächtigen Verprügeln ohne gleich vom Dienst suspendiert zu werden und sie kann sich aussuchen für wen sie arbeitet. Na ja, theoretisch jedenfalls.

Ausrüstung	Messer, Rucksack, Uhr, Camping-Ausrüstung, MediaPad bzw. ComPad, Kleidung für versch. Witterungsverhältnisse
Vorteile	Kulturelle Flexibilität, Resistenz: Hunger, Orientierungssinn
Nachteile	Armut, Egoismus, Depression, Gesucht, Drogenabhängigkeit
Lebensstandard	30-50
Kritische Skills	Keine
Spezialität	Beim durchforsten großer Datenbestände erhält der Charakter +10 auf das auffinden von Informationen die für das Abenteuer wichtig sind (sein könnten).

Alle Angaben sind als Vorschläge bzw. Empfehlung zu verstehen. Abweichungen sind mit Einverständnis des Spielleiters generell möglich.



Psioniker

Psioniker sind eine mit Misstrauen und Abneigung konfrontierte Minderheit. Der Einsatz ihrer Fähigkeiten gegenüber anderen Menschen sind, ohne deren Einwilligung und Kenntnis, verboten. Die Ausbildung erfolgt nur an staatlichen Einrichtungen, wo unter anderem eine Verantwortungsschulung für den ethischen Einsatz dieser Kräfte Vorsorge trägt. Selbstverständlich sind Verbrechen die durch den Einsatz von Psi-Kräften verübt werden ebenso strafbar wie normal verübte Verbrechen. Überführte Verbrecher mit Psifähigkeiten werden durch ein psychotechnisches Implantat (eine spezielle Cyberware) ihrer Psifähigkeit beraubt. Dieser Eingriff ist zwar in einem gewissen Maß reversibel, aber er verhindert wirksam den Einsatz von Psikräften für einen Zeitraum von mehreren Jahren nach dem Entfernen des Psychoimplantates.

Dem Psioniker ist ferner bekannt das der Einsatz von Cyberware oder Bioware, selbst der von Nanoiden seine Fähigkeiten empfindlich schwächt. Psionik basiert auf einem empfindlichen Gleichgewicht zwischen Körperfunktionen und Wahrnehmungsfähigkeit. Dieses Gleichgewicht kann bereits durch eine schwere Verletzung gestört werden und ein mentales Training zum Erhalt der inneren Ruhe ist unerlässlich um die übersinnlichen Wahrnehmungen und Psifertigkeiten weiterzuentwickeln. Die psionische Kraft ist in Leistungsstufen unterteilt die dem Skalierung der Attribute entsprechen. Ein gut ausgebildeter menschlicher Psioniker hat daher den 5. Grad. Latente Psioniker bewegen sich weit darunter auf Rang 0 oder 1. Ein angelemteter Psioniker hat meist Rang 2 oder 3. Ausgebildete Psioniker verlassen die Psi-Akademie meist mit Rang 4 oder 5. Der Rang des Psioniker ist seine Leistungsstufe. Der höchste bei einem Menschen

bisher aufgetretene Rang ist 8. Dem Psioniker folgt ein spiritueller Ruf, der sich auf ihre meditativen Ruhephasen bezieht. Sie wird von einem Glaubensbild begleitet das sich auf die psionischen Eigenschaften dieser Menschen stützt und entfernt mit dem Buddhismus und der darin ausgeübten Suche nach Erleuchtung verwandt ist. Entgegen der Darstellung in HoloMovies kleiden sich Psioniker nicht ausschließlich in robenartigen Gewändern. Eine Tatsache sein aber dennoch erwähnt. Die Ausübung technisch orientierter Beruf ist Psionikern fremd. Piloten, Techniker oder Hacker wird man unter ihnen nicht finden. Sie sind Menschen des Geistes.

Mögliche Ausrüstung	Messer, Rucksack, Uhr, Camping-Ausrüstung, MediaPad bzw. ComPad, Kleidung für versch. Witterungsverhältnisse
Vorteile	Kulturelle Flexibilität, Resistenz: Hunger, Orientierungssinn
Nachteile	Armut, Egoismus, Depression, Gesucht, Drogenabhängigkeit
Lebensstandard	40-60
Kritische Skills	keine

Alle Angaben sind als Vorschläge bzw. Empfehlung zu verstehen. Abweichungen sind mit Einverständnis des Spielleiters generell möglich.

Pilot

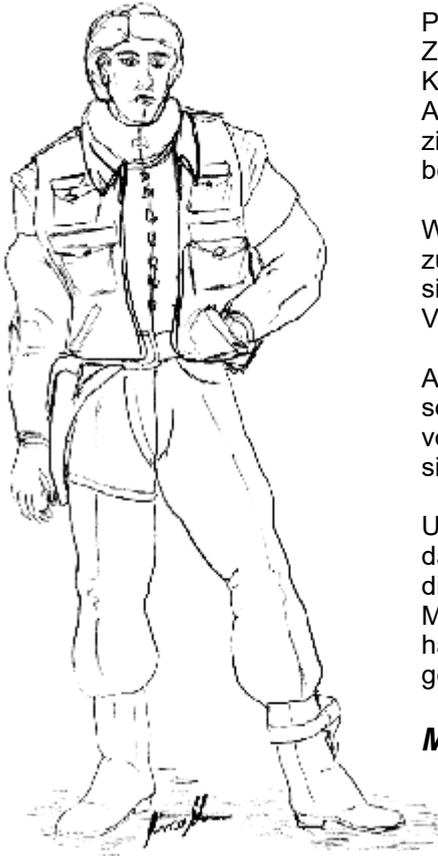
Diese Charaktere sind es, die an den Kontrollen sitzen, wenn es heißt ein Fahrzeug von A nach B zu bringen, und das ohne fragen, ohne Aufenthalt, auf dem direkten Weg und mit der Garantie anzukommen. Piloten spezialisieren sich auf die Raumfahrt oder Luftfahrt, die Kontrolle von (Unter-) Wasserfahrzeugen oder Landgebundenen Fahrzeugen. Als Raumpilot, Aquajock oder Fahrer kennen sie ihr Fahrzeug in- und auswendig, sie kennen die Grenzen und die Risiken wenn diese Grenzen überschritten werden. In Gefahrensituationen reagieren sie schnell mit geeigneten Maßnahmen, etwas was bei Piloten die Spreu vom Weizen trennt. Wo ein Hobbypilot versagt, rettet der Profi die Situation mit einem lockeren Kommentar auf den Lippen. Piloten beherrschen ebenso die Navigation in ihrem Element und sie können sich bei technischen Pannen oft selbst weiterhelfen.

Piloten sind ein eigensinniges Volk, gewohnt Verantwortung für andere zu übernehmen, reagieren sie oft ungehalten auf missachtete Anordnungen während der Reise. Untereinander treten sich Piloten mit sportlicher Rivalität gegenüber. Es heißt man träfe sich grundsätzlich zweimal im Leben. Ein Zivilpilot würde niemals einen Kollegen hilflos auf einem fremden Planeten zurücklassen, auch dann nicht wenn dadurch der Profit sinkt. Dennoch endet diese Freundschaft bei der Beschaffung von Aufträgen mit Schadenfreude wenn der Eine mal wieder einen Moment schneller war als sein Kollege.

Militärpiloten sehen das anders. Pilotenehre gibt es nur in Form von Abschüssen und geflogenen Einsätzen. Der Gegner ist ihnen egal und wenn diese Militärpiloten irgendwann einmal als Zivilpiloten ihr Glück versuchen, werden sie häufig feststellen, das sich Piloten tatsächlich mehrmals im Leben treffen und damit kräftig auf die Nase fallen. Diese entwickeln sich oft zu wahren Charakterschweinen.

Piloten streben nach einem eigenen Fahrzeug um ihr eigener Herr zu sein.

Zivilpiloten



Piloten die ihre Ausbildung nicht beim Militär absolviert haben werden als Zivilpiloten gekennzeichnet. Sie stellen das Gros aller Piloten an Bord von Kurierschiffen, Privatyachten, Frachtern, Linern, Shuttles Taxis, Aerofrachtern, in privaten Fahrzeugen oder Freizeitbooten und allen anderen zivilen Fahrzeugen. Auch an Bord von Raumstationen werden Zivilpiloten beschäftigt, um die Station und ihre Lagestabilisatoren zu handhaben.

Was Zivilpiloten von Militärpiloten unterscheidet ist ihre bessere Kenntnis der zugrundeliegenden Technik dahingehend, das Zivilpiloten oftmals gefordert sind kleinere Wartungs- und Reparaturarbeiten an den ihnen anvertrauten Vehikeln und Raumschiffen selbst durchzuführen.

Auf der anderen Seite sind sie mit Gefechtssituationen oft überfordert und selbst beste Piloten neigen zu streßbedingten fehleinschätzungen, wenn sie von Plasmafeuer und einschlagenden Kinetischen Geschossen umgeben sind.

Und zu guter letzt trennt Zivilpiloten von ihren Militärkollegen die Tatsache, das sich Militärpiloten oft für etwas besseres halten und damit den Grund für die anhaltende rivalität liefern die darin gipfelt, das sich Zivil- und Militärpiloten unterschiedliche Kneipen suchen wenn sich die Möglichkeit dazu haben oder zumindest andere Tische bevorzugen. Man kann sich gegenseitig nicht gut ausstehen.

Militärpiloten

Militärpiloten sind in der Lage in den schlimmsten Krisen- und Gefechtssituationen ihr Fahrzeug oder Raumschiff mit der Perfektion einer gut eingestellten Maschine zu beherrschen. Sie kennen jedes Quentchen an Leistung das ihr Vehikel zur Verfügung stellen kann und wissen es richtig einzusetzen.

Natürlich sind sie aus diesem Grund die besseren Piloten und nur weil sie sich bei der Wartung und Reparatur ihrer Schiffe und Fahrzeuge die Finger meist nicht schmutzig machen brauchen, ist das noch lange kein Grund das sich Zivilpiloten derart aufspielen. Und überhaupt sind die Zipis⁸ nur neidisch.

Raumpiloten

Raumpiloten ob nun mit militärischem oder zivilem Background sind der Grundstock aller Raumreisen. Ohne sie gäbe es gewissermaßen keine Raumfahrt. Dabei ist es unerheblich, das sie im Grunde nur fürs Starten, Landen, Andocken oder Abdocken benötigt werden. In den seltensten Fällen werden Piloten ihr Schiff auf Handsteuerung mit der guten alten Hand-Augenmaß-Kontrolle steuern, wenn mal wieder unvorhergesehenmaßen ein Asteroidenfeld vor dem Schiff auftaucht. Ein schlimmer Kunstfehler des Navigators, aber ein Grund wie man dem Rest der Welt mal wieder zeigen kann das man sein Gehalt auch zu Recht bekommt.

Aerospacepiloten

Sie steuern Gravaeros und Orbitalflugzeuge, Aerospacefighter und Gravfrachter zumeist zwischen Planetenoberfläche und Orbit hin und her. Aber auch als Lotsen werden sie oft eingesetzt, um die großen Versorgungsshuttles von Riesen-Luxuslinern oder Großfrachtern auf ihrem Weg zwischen Schiff und oberfläche zu begleiten.

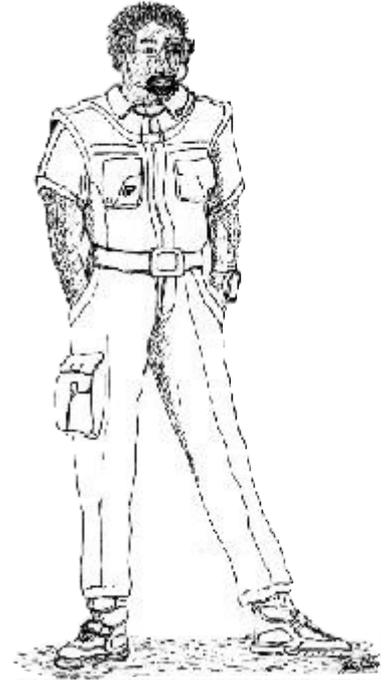
⁸ Zipi = Zivilpilot

Fahrer

Fahrer schließlich sind alle übrigen Piloten die sich mit Boden- oder Wassergebundenen Fahrzeugen verdingen. In diese Kategorie fallen Kapitäne wie Lastwagenfahrer, U-Boot Kommandanten wie Sportbootfahrer und im Zweifelsfall sogar Motorradfahrer.

Ausrüstung	Messer, Rucksack, Uhr, Camping-Ausrüstung, MediaPad bzw. ComPad, Kleidung für versch. Witterungsverhältnisse
Vorteile	Kulturelle Flexibilität, Resistenz: Hunger, Orientierungssinn
Nachteile	Armut, Egoismus, Depression, Gesucht, Drogenabhängigkeit
Lebensstandard	50-70
Kritische Skills	Keine
Spezialität	Je Abenteuer kann der Charakter ein geniales, weithin geachtetes und ruhmreiches Flugmanöver von hoher Komplexität und / oder Schwierigkeit absolvieren, ohne dafür würfeln zu müssen.

Alle Angaben sind als Vorschläge bzw. Empfehlung zu verstehen. Abweichungen sind mit Einverständnis des Spielleiters generell möglich.



Schmuggler

Schmuggler transportieren Konterbande in alle Himmelsrichtungen. Waffen, Drogen, Verbrecher, Sklaven. Alles was verboten ist oder als gestohlen gemeldet wurde könnte ihr Geschäft sein. Was ein Schmuggler transportiert hängt im Wesentlichen nur von der eigenen Skrupellosigkeit ab. Schmuggler sind oft Zivilpiloten oder ehemalige Militärpiloten, die es zwar zu einem eigenen Schiff gebracht haben, aber kaum in der Lage sind die Kredite bei der Bank abzuzahlen.

Diese Ausweglosigkeit treibt viele in die Grauzone der Legalität. Fracht und Profit liegen nicht einfach auf der Straße und die großen Spacelines graben den Großteil des Frachtkontingents mit ruinös niedrigen Frachtraten ab. Nischenhandel heißt das Stichwort und in der Sparte gewinnt der mit dem richtigen Riecher und den richtigen Kontakten.

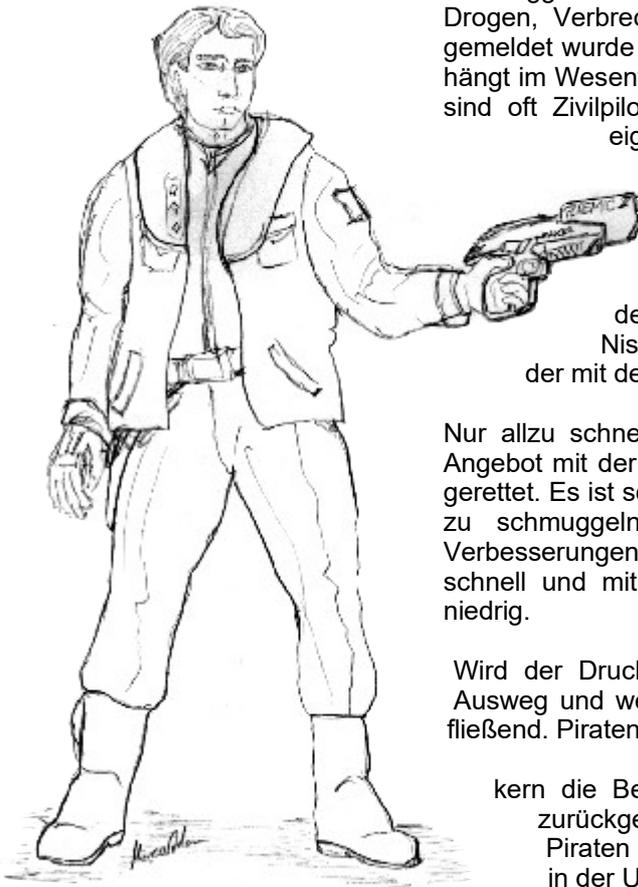
Nur allzu schnell wird man von der Realität eingeholt und ein lukratives Angebot mit der Bedingung keine Fragen zu stellen hat schon so manchen gerettet. Es ist so viel mehr damit zu verdienen illegale Waren durch den Zoll zu schmuggeln und mit dem Erlös die Kredite, Reparaturen und Verbesserungen am Schiff zu bezahlen. Die Crews sind klein, die Schiffe schnell und mit zuverlässiger Technik ausgestattet, das hält die Kosten niedrig.

Wird der Druck der Banken noch größer, suchen viele einen weiteren Ausweg und wenden sich der Piraterie zu, auch hier ist die Grenze stark fließend. Piraten überfallen Fracht- und Passagierschiffe und verhö-

kern die Beute. Reiche Passagiere werden für Lösegeldforderungen zurückgehalten, die Schiffe häufig in die Piratenflotte eingereiht. Für Piraten gibt es nur den Erfolg oder den Tod, denn auf Piraterie steht in der USC die

Mögliche Ausrüstung	Messer, Rucksack, Uhr, Camping-Ausrüstung, MediaPad bzw. ComPad, Kleidung für versch. Witterungsverhältnisse
Vorteile	Kulturelle Flexibilität, Resistenz: Hunger, Orientierungssinn
Nachteile	Armut, Egoismus, Depression, Gesucht, Drogenabhängigkeit
Lebensstandard	40-60
Kritische Skills	keine

Alle Angaben sind als Vorschläge bzw. Empfehlung zu verstehen. Abweichungen sind mit Einverständnis des Spielleiters generell möglich.



Scout (Kundschafter)

Das Konföderale Forschungsbüro (CEO) ist für das Ausfindigmachen und Kartographieren neuer, für Menschen nutzbarer, Sternsysteme zuständig. Es ist zugleich Forschungsinstitut und interstellares Vermessungsamt. Im Auftrag des CEO dringen Scouts als Vorhut der Menschheit in den unbekanntem Raum vor, in fremde Systeme ein, um dort Kartographierungen vorzunehmen. In vielen Fällen werden für Menschen interessante Planeten entdeckt, die einen Erstbesuch rechtfertigen und so genannte First In Scouts setzen dann als ersten eine Fuß auf diese Welten um zu beurteilen unter welchen Voraussetzungen diese für die USC nutzbar sind oder aber verhängen eine Sperre wenn sich dort bereits intelligentes Leben befindet, dessen Kultur durch die Anwesenheit der USC gestört würde.

Scouts sind oft Einzelgänger, die sich am besten zurecht finden, wenn sie nicht in der Gesellschaft vieler Menschen sind. Die Aufklärer sind oft kleine, effizient gestaltete Schiffe, deren kleine Mannschaften äußerst flexibel geschult sind. Sie sind mit Geräten und Ressourcen ausgerüstet, die es der Besatzung ermöglicht für sehr lange Zeit autark zu agieren. Dabei wird die Nutzung von natürlichen Ressourcen vorausgesetzt. Abgesehen von der Erfüllung ihrer Aufträge können die Mannschaften der Aufklärer kostenfrei die Wartungsanlagen des CEO nutzen und mit dem Laderaum des Schiffes profitfördernd frei disponieren.

Scouts sind in der Regel hart im nehmen, aber waffenstarrend Eingeborene einzuschüchtern ist nicht ihr Weg. Subtile Forschung verlangt subtile Mittel. Wenn Scouts auf Welten stoßen die Hinweise auf intelligentes Leben bieten, so vermeiden sie unter allen Umständen den Kontakt. Die Kontaktaufnahme ist die Aufgabe von

Spezialisten. Dies ist der Punkt wo die großen Vermessungsschiffe bzw. Basisschiffe des CEO auf den Plan treten, um mit einer Armee an Wissenschaftlern den neu entdeckten Planeten genauer zu erforschen. Diese Basisschiffe sind im Prinzip mobile Raumstationen mit zahlreichen Bordfahrzeugen und Gerätschaften zur Erforschung des Planeten aus dem Orbit, aus der Luft, sowie von der Oberfläche aus.

Der (First In) Scout selbst ist zu diesem Zeitpunkt schon wieder auf dem Weg zu einer Kundschafterbasis am Rande der USC oder zu einem neuen Sternsystem im unbekanntem Raum.

Mögliche Ausrüstung	Messer, Rucksack, Uhr, Camping-Ausrüstung, MediaPad bzw. ComPad, Kleidung für versch. Witterungsverhältnisse
Vorteile	Kulturelle Flexibilität, Resistenz: Hunger, Orientierungssinn
Nachteile	Armut, Egoismus, Depression, Gesucht, Drogenabhängigkeit
Lebensstandard	40-60
Kritische Skills	keine

Alle Angaben sind als Vorschläge bzw. Empfehlung zu verstehen. Abweichungen sind mit Einverständnis des Spielleiters generell möglich.



Snob

Diese Charaktere sind in erster Linie reich und wissen in den seltensten Fällen wirklich was sie tun. Dennoch gibt es feine Unterschiede. Es gibt zum einen die jungen wilden Snobs, die von Vater zum 21. Geburtstag eine Raumjacht mit Crew geschenkt bekommen und nun glauben die Galaxis läge ihnen zu Füßen und sie stünden über dem Gesetz. Diese Leute bedeuten zumeist Ärger, aber sie genießen das Ausgeben des Familienvermögens. Sie Reisen, weil sie zu Hause schon alles zu kennen glauben.

Wenn sie älter werden und ein paar Mal um Haaresbreite an eine Verurteilung vorbeigerauscht sind, oder durch ihr eigenes Fehlverhalten knapp dem sicheren Tod entronnen sind, mögen sie zur Vernunft kommen und die Annehmlichkeiten des Lebens zu genießen lernen. Schöne Frauen, schnelle Aeros, Kasinos, Luxushotels und Besitztümer. Eventuell. lecken sie auch mal am Bonbon der Macht, denn die Sprache des Geldes wird überall verstanden.

Die weibliche Interpretation eine Snobs könnte ein Vamp sein. Eine Frau, die alles will, um jeden Preis. Die mit den Waffen einer Frau die Männer in ihrer Umgebung manipuliert und durch geschickte Erpressung jene die dumm genug sind darauf einzugehen für Ihre Ziele einspannt. Sie ist wunderschön, intelligent und verführerisch und sie ist tödlich. Ihre Kindheit mag einen dunklen Fleck auf ihrer Seele hinterlassen haben und das lässt sie ihre Umwelt nun spüren. In einer Männerwelt ist sie nun die Expertin die die Männer kontrolliert.

Mögliche Ausrüstung	Messer, Rucksack, Uhr, Camping-Ausrüstung, MediaPad bzw. ComPad, Kleidung für versch. Witterungsverhältnisse
Vorteile	Kulturelle Flexibilität, Resistenz: Hunger, Orientierungssinn
Nachteile	Armut, Egoismus, Depression, Gesucht, Drogenabhängigkeit
Lebensstandard	60-80
Kritische Skills	keine

Alle Angaben sind als Vorschläge bzw. Empfehlung zu verstehen. Abweichungen sind mit Einverständnis des Spielleiters generell möglich.

Söldner

Söldner sind Soldaten auf eigene Rechnung. Außer dem profitorientierten Verhalten von Söldnereinheiten gilt diese Beschreibung auch auf Berufssoldaten der Interstellaren Legion, der Konföderalen Marines und der planetaren Armeen.

Die meisten Söldner sind in Verbänden organisiert in denen einzelne Söldnertruppen – genauer profitorientiert organisierte Konzerne – tonangebend sind und den Stil aller dem Verband angeschlossenen Söldner prägen.

Soldaten

Soldaten sind von der jeweils zuständigen Regierung eingesetzte Streitkräfte. Gegenüber Söldnern haben sie den Vorteil, das Ihre verlorene oder zerstörte Ausrüstung nicht auf der Verlustseite einer Kampagne in die finale Erfolgsabrechnung mit eingeht.

Nachteilig ist zumeist das sie eine vereinheitlichte Ausstattung haben die in der Regel auch dem Gegner bekannt ist und das diese Ausrüstung im Allgemeinen von dem Rüstungskonzern stammt, der diese am billigsten produzieren konnte. Die Qualität ist also jenseits der Spezialeinheiten eher mäßig.

Ground Command

Soldaten der Ground Forces oder Bodentruppen bilden die heimatliche Verteidigungsmacht eines Planeten, sie sind ausgebildet im Bodenkampf in den verschiedensten Terrains, können mit ihren Waffen blind umgehen und stehen hundertprozentig hinter ihrer Aufgaben.

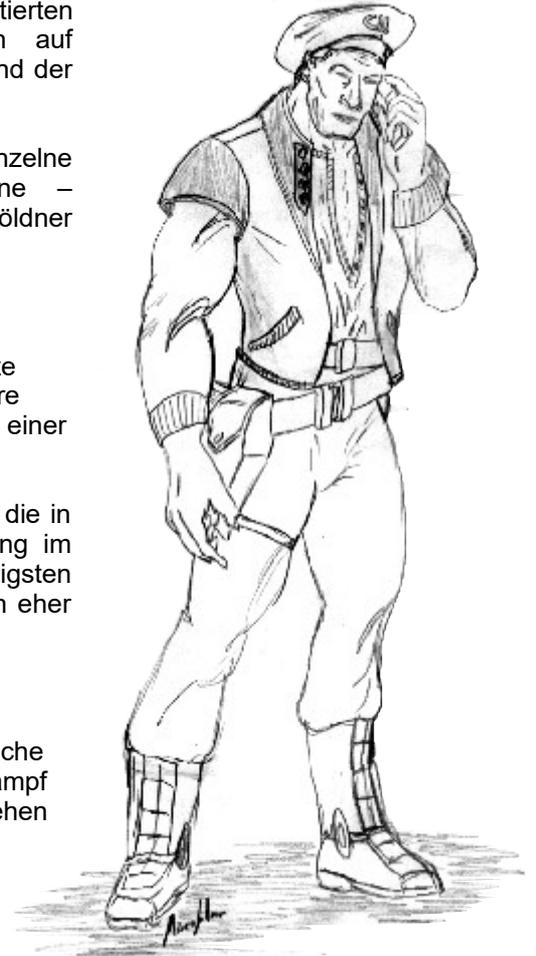
Letzteres ist begründet in der Dunklen Ära, in der die Morlorn die USC auf allen Ebenen der Gesellschaft unterdrückt hatten. Diese Erinnerung macht Soldaten zu einem wichtigen Faktor in der Verteidigung einer Welt und ihr Ansehen ist recht hoch.

Ground Forces

Diese Soldaten werden zudem eingesetzt, wenn Unruhen in der Bevölkerung die öffentliche Sicherheit bedrohen. Sie dienen als Polizeikräfte und Sicherheitsgarantie für Staatsbesuche. Ihre Aufgaben werden von Ground Command koordiniert und sind in Einheiten zu Land und zu Wasser eingeteilt. Die Luftunterstützung der Ground Forces unterliegt nicht dem Orbital Command.

Aquatic Forces

Die Bezeichnung des Seestreitkräfte inklusive der Untersseeinheiten wird unter dem Sammelbegriff Aquatic Forces geführt. Die Luftunterstützung der Aquatic Forces unterliegt nicht dem Orbital Command.



Orbital Command

Die Lufthoheit unterliegt seit der interplanetarischen Raumfahrt dem Orbital Command. Der Großteil aller Kampfjets sind Aerospace-Flugzeuge die sowohl den Luftraum als auch den Orbitalraum bis hinaus zu den Mondumlaufbahnen eines Planeten abdecken.

Traditionell ist das Orbital Command zwar in die Aerial Forces und die Orbital Forces unterteilt, doch diese Unterscheidung wird heutzutage nicht mehr praktiziert.

Interstellar Command

Unter den im Volksmund als Navy bezeichneten Raumstreitkräften des Interstellar Command findet man bei weitem die vielseitigsten Waffengattungen. Unter der Navy versteht man im Militärjargon ferner die Bordstreitkräfte von Raumschiffen, genauer die Mannschaften der Schiffe selbst. Oft wird auch Interstellar Navy oder Confederated Navy als Bezeichnung verwendet.

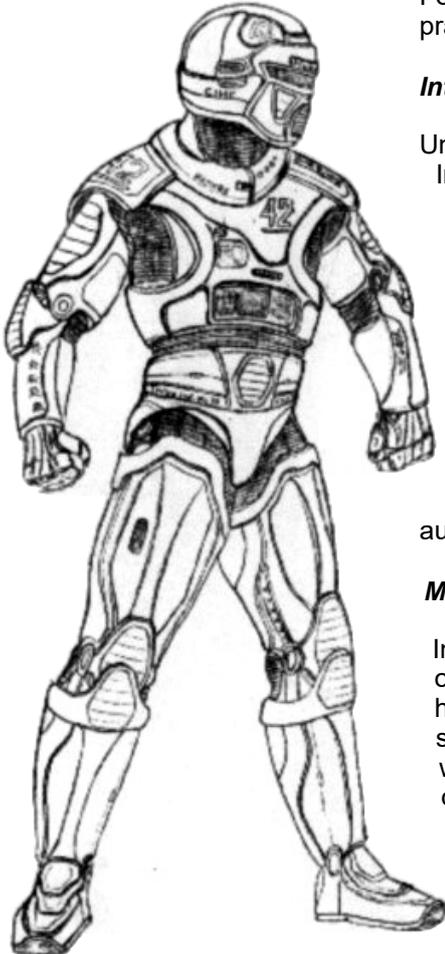
Außer das sie die Schiffe der Navy operieren sagt man den Angehörigen der Navy selten Gutes nach. Sie gelten bei Technikern, Marines, Legionären, wie auch Ground Forces als eingebildet, unfähig, arrogant und weich. In einer Kneipe meiden alle anderen Gattungen das Bordpersonal der Schiffe. Traditionell ziehen sich letztere z.B. allein schon durch die Wahl gehobenerer Etablissements aus der Konfrontationszone mit den Marines.

Marines

Im Raum sind Soldaten zumeist in Konföderalen Marineinfanterie organisiert oder in der Interstellaren Legion. Diese Soldaten sind die härtesten von allen, denn zusätzlich zum Kampf auf planetaren Oberflächen sind sie auch noch für den Kampf in der Schwerelosigkeit ausgebildet. Sie werden per Raumschiff zu ihrem Einsatzort gebracht, häufig in Stasistanks oder Kälteschlafkammern.

Dort angekommen werden sie in ExoTanks eingepfercht, jene mit einem Exoskelett ausgerüsteten überschwer gepanzerten Anzüge, die es ihnen ermöglichen mit der Beweglichkeit eines Infanteristen die Macht eines Gefechtspanzers an den Einsatzort zu bewegen.

Sie werden in kleinen Abwurfkapseln aus dem Orbit zur Oberfläche geschossen, wo sie im dichten Sperrfeuer der Verteidiger niedergehen um einen befestigten Brückenkopf zu erreichen, für die Nachrückende Legion, deren Abwurfschiffe (Drop-Ships) Truppen ohne ExoTanks in großer Zahl absetzt, um den Bodenkampf mit Gravpanzern und Androiden zu unterstützen. Die Marines halten sich daher für die allerhärtesten Soldaten der USC. Sie sind die Wegbereiter der Legion.



Die Legion



Die Legion ist für lang andauernde Kampagnen auf fremden Welten ausgelegt. Sie entspricht damit historisch einem Expeditionskorps.

Marines und Legionäre leben in ständiger Rivalität. Aber sie verstehen es zu feiern und einen Marine oder Legionär bei ihrem traditionellen Landurlaub zu stören, kann durchaus interessante Effekte auf die eigene Gesundheit haben. Tritt allerdings bei solchen Feierlichkeiten Navypersonal auf den Plan, wendet sich die Rivalität zwischen Legion und Marines in eine gemeinsame Front gegen die Navy. Die Navy hat generell einen verweichelichten Ruf bei diesen Soldaten.

Marines sind nicht auf ihrer Geburtswelt beheimatet, ihre Heimat ist das Mutterschiff, ihre Zeitrechnung ist eine andere die sich nach der aktiven Zeit zwischen den Einsätzen richtet. Sie sind eben Marines.

Als solche wird man sie selten in Beziehungen finden. Marines gelten auch in der Partnersuche als extrem ungebunden und das äußert sich auch in der Einstellung unter Kammeraden. Auch dort sind zweiseitige Stunden nicht selten und da die Marines wie auch alle anderen Waffengattungen allen Geschlechtern offen stehen gibt es genügend weibliche Marines die es in dieser und anderer Hinsicht bequem mit ihren männlichen Kameraden aufnehmen können.

Etwa 30% der Militärangehörigen in der USC sind Frauen. Es gibt kaum Unterschiede bei der Verteilung in den Waffengattungen. Einzig in der Laufbahnmwahl scheinen die weiblichen Soldaten eher eine Offizierslaufbahn anzustreben als die männlichen Kollegen.

Ausrüstung	Messer, Rucksack, Uhr, Camping-Ausrüstung, MediaPad bzw. ComPad, Kleidung für versch. Witterungsverhältnisse
Vorteile	Kulturelle Flexibilität, Resistenz: Hunger, Orientierungssinn
Nachteile	Armut, Egoismus, Depression, Gesucht, Drogenabhängigkeit
Lebensstandard	30-50
Kritische Skills	Keine
Spezialität	Vor jedem Kampf ist dem Soldaten oder Söldner ein Wurf auf Allgemeinwissen (INT) gewährt, das ihm, sofern er den Wurf mit positivem Effekt besteht einen Bonus von +10 auf alle Kampfhandlungen (auch Initiative) gewährt, die sich in seiner Kampferfahrung begründet. Ein mißlungener Wurf hat keine Auswirkungen.

Alle Angaben sind als Vorschläge bzw. Empfehlung zu verstehen. Abweichungen sind mit Einverständnis des Spielleiters generell möglich.

Techniker

Diese Charaktere haben einen Hang zur Technik. Klasse werden sie sagen, darauf wäre ich nie gekommen. Aber dieser Hang zur Technik geht etwas weiter und äußert sich nicht nur in einem verstärkten Interesse an

Technologie im Allgemeinen. Sie haben auch den Hang die Technik zu perfektionieren. Verschlimmbesserung ist ihr zweiter Vorname. Aus nichts machen sie einen Fusionsreaktor oder zumindest etwas das so aussieht, nach Dieselöl riecht und weit weniger Energie liefert als geplant, aber immerhin funktioniert.

Sie brauchen keinen Schlaf wenn es um technische Schwierigkeiten geht (sagt man) und alles was notwendig ist wird möglich gemacht, auch wenn das Vertrauen in die Problemlösung durchaus individueller Natur sein kann. Ganze Spielerphilosophien ranken sich um Techniker. Sie reichen von Tim Taylor geschädigten Heimwerkerkönigen bis zu zum ScottsTech mit weithin bekanntem Tätigkeitsprofil.

Klar Käpt'n, schneller geht's immer, aber bremsen können Sie dann vergessen. Mehr Energie auf die Geschütze, kein Problem, aber von Beschleunigung können wir dann nicht mehr Reden, oder die Schilde brechen zusammen. Ach, habe ich erwähnt, das der Reaktor bei der Belastung höchstens noch acht Minuten durchhält? Nix zu machen Chef, aber wenn wir jetzt nicht runterfahren, werden wir in den nächsten tausend Jahren kein System mehr mit diesem Schiff erreichen, capito?

Auf Techniker kommt es oft in letzter Sekunde an und das wissen diese Charaktere. Ihre Eigenarten machen sie zu einem besonderen Menschenschlag. Für die Spieler eines Techniker ist etwas Technisches Interesse und Phantasie von Vorteil.

Viele Techniker teilen ein großes Interesse an Sportarten mit einem nicht unerheblichen Anteil an maschinelle Sportgeräten. Sehr populär sind Grav-Aero Rennen oder Raummyacht Rennen, aber auch klassische Radfahrzeuge aller Art sowie Fluggeräte treffen ihren sportlichen Nerv und ihren Wettbewerbseifer.



Skills

Ausrüstung	Messer, Rucksack, Uhr, Camping-Ausrüstung, MediaPad bzw. ComPad, Kleidung für versch. Witterungsverhältnisse
Vorteile	Kulturelle Flexibilität, Resistenz: Hunger, Orientierungssinn
Nachteile	Armut, Egoismus, Depression, Gesucht, Drogenabhängigkeit
Lebensstandard	50-70
Kritische Skills	Keine
Spezialität	Je Abenteuer erhält der Techniker ein spezielles Werkzeug, ein Gadget oder eine in hohem Maße für das Gelingen des Abenteuers wichtige technische Information, ohne dafür würfeln zu müssen.

Alle Angaben sind als Vorschläge bzw. Empfehlung zu verstehen. Abweichungen sind mit Einverständnis des Spielleiters generell möglich.

Wissenschaftler

Dieser Charakter ist die Vorhut einer neuen Generation von Genies, er ist Querdenker und Gegner von festgefahrenen Paradigmen. Seine Kollegen ist er um ein vielfaches voraus. Seine Theorien sind gewagt, widersprechen dem gemeinhin anerkannten Weltbild der Wissenschaft. Seine Experimente sind riskant, vorsichtig ausgedrückt. Für seine Universaltheorien fehlen ihm noch die Beweise, aber er wird sie eines Tages finden. Auf dem Weg dahin ist ihm fast jedes Mittel recht. Woher das Kapital für seine Forschungen kommt ist ihm relativ egal, Militär, Konzerne, Privatpersonen, Verbrechersyndikate, Hauptsache seine Forschungen kommen voran. Für die einen ist dieser Charakter nur ein harmloser Irrer, für andere ein verrücktes Genie oder Visionär. Er erkundet munter ungewöhnliche Wege der Forschung, opfert dabei Gesundheit und Vermögen, jedoch ist er es, der eines Tages allen anderen gezeigt haben wird, wer letzten Endes Recht behält.

Den Wissenschaftler zeichnet die Fähigkeit aus die bekannten Pfade der Technik und Wissenschaft zu verlassen und auf Basis neuer Theorien zu noch besseren Technologien und perfekteren Wissenschaftlichen Grundlagen zu gelangen.

Ausrüstung	Messer, Rucksack, Uhr, Camping-Ausrüstung, MediaPad bzw. ComPad, Kleidung für versch. Witterungsverhältnisse
Vorteile	Kulturelle Flexibilität, Resistenz: Hunger, Orientierungssinn
Nachteile	Armut, Egoismus, Depression, Gesucht, Drogenabhängigkeit
Lebensstandard	60-80
Kritische Skills	Keine
Spezialität	Je Abenteuer erhält der Wissenschaftler eine Plotrelevante wissenschaftliche Information, Erkenntnis oder Resource (z.B. Zutritt zu einem Institut oder Labor) ohne dafür würfeln zu müssen.

Alle Angaben sind als Vorschläge bzw. Empfehlung zu verstehen. Abweichungen sind mit Einverständnis des Spielleiters generell möglich.

Zusätzliche Archetypen

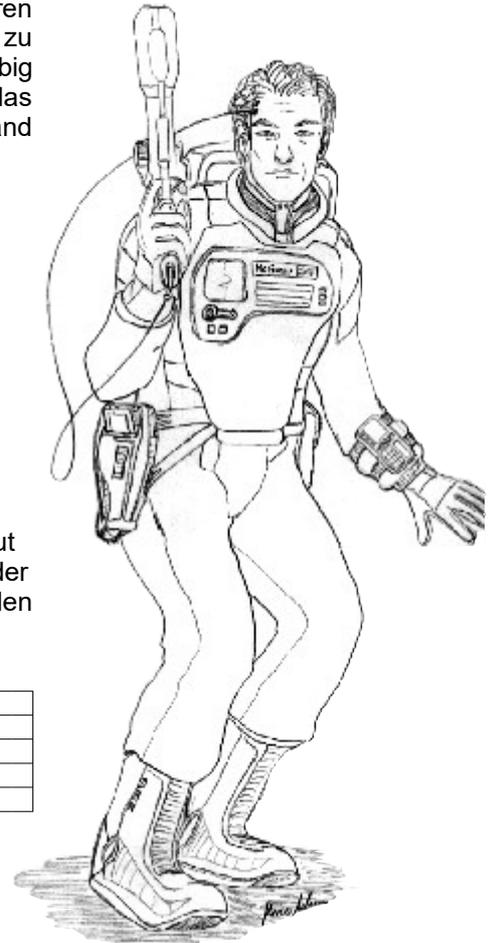
Die nachfolgende Liste zeigt weitere denkbare Archetypen und deren Lebensstandarde auf. Diese werden in weiterführenden Publikationen zu RiftRoamers detailliert. Prinzipiell verstehen wir RiftRoamers als ein beliebig erweiterbares Spiel. Wenn also der geneigte Spieler oder Spielleiter das Bedürfnis hat weitere Archetypen zu kreieren, so sei ihm dabei freie Hand gewährt.

Der in dieser Aufstellung angegebene Lebensstandard entspricht der Basisstufe für diesen Charakter. Dies lässt sich um maximal 20 Punkte erhöhen. Soll der Lebensstandard eines Charakters um eine Stufe angehoben werden, so kostet das 2 Skillpunkte. Soll er um mehr als zehn Stufen so kostet das für jeden weiteren Punkt ab 10 Punkte 5 Skillpunkte

Weiterhin kostet ein Lebensstandard von mehr als 70 Punkten (also ein Lebensstandard von 71+) zuzüglich zu den Kosten für die höhere Stufe den Vorteil Reichtum (40 Skillpunkte). Für einen Lebensstandard unter 20 (also 19 oder weniger, bis hin zu 0 (Null)) ist der Nachteil Armut anzuwählen (dieser gibt dem Charakter 15 Skillpunkte hinzu), ist die Armut gar freiwillig und vom Archetypen her gar nicht vorgesehen, so bekommt der Charakter sogar 30 Skillpunkte hinzu (Archetypen mit einem normalen Lebensstandard von 30-50 oder mehr).

Tabelle: Zusätzliche Archetypen

Student (20-40)	Pirat (30-50)	Einzelkämpfer (40-60)	Profikiller (40-60)
Spieler (40-60)	Junkie (10-30)	Vagabund (10-30)	Missionar (30-50)
Sportler (40-60)	Vamp (50-70)	Adliger (50-70)	Offizier (50-70)
KI / AI (01)	Terrorist (30-50)	Dieb (30-50)	Gentleman (60-80)
Reporter (40-60)	Politiker (50-70)	Händler (50-70)	Sternenhändler (60-80)



Die Spielregeln

8

RiftRoamers verwendet ausschließlich zehenseitige Würfel. Jeder Spieler sollte zwei verschiedenfarbige zehenseitige Würfel besitzen oder zur Verfügung haben, um mittels Prozentwurfes einen Skillwurf oder mittels eines einzelnen Würfels die speziellen Würfe zum Ermitteln der Initiative oder ähnlichem durchführen zu können.

Der Prozentwurf ist der Standardwurf in RiftRoamers, wenn also der Spielleiter nach einem Wurf verlangt und dieser nicht näher spezifiziert wird, so ist ein Prozentwurf durchzuführen.

Der Effekt

Tabelle: Effekte

Effekt	Bedeutung
-61 u.w.	Extremer Misserfolg
Bis -60	Sehr Starker Misserfolg
Bis -40	Starker Misserfolg
Bis -30	Unbequemer Misserfolg
Bis -20	Misserfolg
Bis -10	Geringer Misserf.
0	Unentschieden
Bis +10	Geringer Erfolg
Bis +20	Erfolg
Bis +30	Bequemer Erfolg
Bis +40	Guter Erfolg
Bis +60	Sehr guter Erfolg
+61 u.m.	Extrem Guter Erfolg

Der Effekt beschreibt die Güte eines Wurfes und damit wie gut der Charakter eine Aufgabe erfüllt. Je höher der Effekt desto besser der Erfolg. Genauso ergeben negative Effekte Misserfolge und die Höhe der negativen Zahl besagt etwas über die Stärke der Konsequenzen des Effektes.

Das W100- oder prozentuale Würfelsystem, erlaubt es dem Spieler auf einfachste Weise, die Expertise seines Charakters in jeder Situation abzuschätzen. Bei diesem W100-System stellt ein Attributniveau oder Skill-Niveau von 100 das höchstmögliche Ergebnis eines menschlichen Charakters dar. Da in Rollenspielen jedoch früher oder später ein gewisses Heldentum unter den Charakteren zu beobachten ist, können die Fähigkeiten bzw. Skills und auch die Attribute weit über die magische 100 hinaus gesteigert werden. Allerdings sind die Kosten an Erfahrungspunkten für derartige Skill-Niveaus so exorbitant hoch, dass sie wohl kaum innerhalb der durchschnittlichen Lebensspanne eines Rollenspiel-Charakters über 125 steigen dürften und dann ist der Spieler wahrscheinlich schon in Ehren ergraut.

Jeder Wurf wird mit zwei vorzugsweise eindeutig bedruckten zehenseitigen Würfeln durchgeführt, von denen einer die Ziffern 0 bis 9 darstellen kann und der andere die Zahlen 00 bis 90 in 10er-Schritten (alternativ kann auch ein zweiter zehenseitiger Würfel mit den Ziffern 0 bis 9 verwendet werden, wenn er eine deutlich andere Farbe besitzt als der erste. Im Spiel stellt dann eine Farbe immer die Einer und die Andere immer die Zehner dar). Spieler mit nur einem zehenseitigen Würfel würfeln immer zuerst die Zehnerstelle und anschließend die Einerstelle.

Der Erfolgswurf

Der Erfolgswurf ist die normale Variante der Aufgabenlösung in RiftRoamers. Ein Wurf gilt als gelungen, wenn das Wurfresultat gleich oder niedriger ist, als der geforderte Wert (ein Skill mit seinen evtl. vorhandenen Subskills, ein Attribut, ein Sekundärattribut oder der Vergleichswurf mit dem eines Gegners, inklusive aller relevanten Modifikationen). Grundsätzlich gilt der Vermeidungsgrundsatz, das heißt jeder unnötige Wurf sollte vermieden werden. Unter idealen Umständen sollten Charaktere mit einem effektiven Skillwert von mindestens 50 nicht für Tätigkeiten die diesen Skill betreffen würfeln müssen.

Den geforderten Wert nennen wir Zielwert (ZW), während die Modifikationen im Allgemeinen die akkumulierte Schwierigkeitsstufe der jeweiligen Aufgabe sind. Generell gilt ein Wurf als geschafft wenn der gewürfelte Wert kleiner oder gleich dem Zielwert ist. Weiterhin ist es möglich das der Spielleiter einen Zielwert festlegt der in der jeweiligen Situation zu einem Erfolg führt. Da im Regelfall aber ein Effekt gefordert sein dürfte ist damit der Zielwert festgelegt. Als Effekt bezeichnen wir die Differenz zwischen Zielwert und Wurfresultat.

Vergleichswurf

Der Vergleichswurf wird durchgeführt, wenn zwei Charaktere gegeneinander antreten. Das kann sowohl in einer direkten Konfrontation geschehen als auch bei Fallen oder Präventivmaßnahmen, wie zum Beispiel folgende:

Ein Charakter (Max Morgenstern) programmiert einen Sicherheitscode. Sein Wurfefekt stellt die Stärke des Codes dar (evtl. modifiziert durch Software oder ähnliches). Sein Gegner benötigt um diesen Code zu knacken mindesten einen Effekt der dem zuvor von Max Morgenstern erzielten Effekt entspricht.

Eine andere Situation in der Vergleichswürfe durchgeführt werden ist der Nahkampf (siehe im Kapitel "Der Kampf").

Der Glückswurf

In einigen Fällen kommen die Charaktere in eine Situation, die der Spielleiter nicht vorausgesehen hat, oder deren Ergebnis nicht bedacht wurde. In solchen Fällen kann der Spieler natürlich ebenfalls eine Spielentscheidung zu seinen Gunsten erwirken, indem er einen Vergleichswurf gegen den Spielleiter durchführt. Alle Situationen in denen eine Charakter auf gut Glück eine Entscheidung erwirken möchte, etwas finden oder erfahren möchte, in denen der Spielleiter kein vorbereitetes Ergebnis präsentieren kann, ist eine solcher Glückswurf denkbar.

Modifikatoren

Modifikatoren werden nach einem Bonus/Malus-System festgesetzt. Ein Bonus ist ein positiver Modifikator, ein Malus eine negativer Modifikator. Modifikatoren können durch die Situation an sich begründet sein (z.B. wenn der Charakter von einem Angreifer überrascht wird, so wird dieser für den Charakter schlechte Umstand durch einen Malus, also einen negativen Modifikator repräsentiert, der überraschend angreifende Erhält im Gegenzug einen Bonus, also einen Positiven Modifikator). Das Bonus/Malus-System wird immer relativ zum Betrachter gewertet. Ein Modifikator kann in ein und dieselbe Aufgabenlösung nur einmal eingerechnet werden, d.h. entweder erhält der Bevorteilte einen Bonus oder der Benachteiligte einen Malus, aber nicht beide gemeinsam sowohl einen Bonus als auch einen Malus. Für einige feststehende Modifikatoren gibt es weiter unten Tabellen die einige Beispiele mit den entsprechenden Boni oder Mali⁹

Im Allgemeinen liegen die Modifikationen nicht höher oder tiefer als $\pm 50\%$. Dennoch können die Werte durch Akkumulation sehr viel heftiger ausfallen. Generell kann man sagen, dass eine Verschlechterung um 60% eine "Fast Aussichtslose" Schwierigkeitsstufe besitzt. Nur wirklich verzweifelte oder halbwegs irre Charaktere versuchen überhaupt so eine Aufgabe unter den entsprechenden momentanen Bedingungen zu lösen.

Für einen Modifikator von +60% gilt entsprechend, dass die Aufgabe "Trivial" wird und das nur in Situationen auf diese Aufgabe überhaupt gewürfelt werden muss, wenn der Ausgang der Situation für das Spielgeschehen wirklich wichtig ist.

⁹ Boni = Plural zu Bonus (positiver Modifikator), Mali= Plural zu Malus (negativer Modifikator)

Tabelle: Schwierigkeiten

Schwierig k.	Beschreibung
Je -20 %	Aussichtslos
-60 %	Fast Aussichtslos
-40 %	Extrem Schwierig
-30 %	Sehr Schwierig
-20 %	Schwierig
-10 %	erhöhte Schwierigkeit
0	keine Schwierigkeit
+10 %	Verminderte Schwierigk.
+20 %	Einfach
+30 %	Sehr Einfach
+40 %	Extrem Einfach
+60 %	Nahezu Trivial
Je +20 %	Trivial

Weiterhin gibt es noch zwei spezielle Wurfresultate, die Kritisches Ergebnis genannt werden und je nachdem ob Erfolg oder Misserfolg als "Kritischer Erfolg" bzw. "Kritischer Misserfolg" bezeichnet werden.

Als akkumulierten Modifikator bezeichnet man den resultierenden Modifikator unter Einbeziehung aller relevanter Einzelmodifikatoren. Wenn z.B. ein Charakter einen Bonus von +5 aufgrund der verwendeten Waffe erhält, einen weiteren Bonus von +20 weil er einen Größenvorteil gegenüber seinem Gegner geltend machen kann und gleichzeitig einen Malus von -30 wegen schlechter Sichtverhältnisse, so beträgt der akkumulierte Modifikator $5 + 20 - 30 = -5$.

Kritischer Erfolg

Ein Kritischer Erfolg tritt ein, wenn das Wurfresultat 01 beträgt oder 10% des geforderten Wertes nicht überschreitet. Völlig gleichgültig, ob das Ergebnis unter oder gleich der Erfolgsnummer liegt, wäre dieses ein Erfolg. Dem Spielleiter steht es frei einen Kritischen Erfolg zu bewerten wie ihm dieses beliebt. Als Tipp empfiehlt es sich vielleicht einen zweiten (verdeckten) Wurf als Maßstab für den erzielten Erfolg zu nehmen (z.B. zeigt dieser so genannte Verifizierungswurf ein hohes Ergebnis, so ist die Aktion sehr gut verlaufen und analog sehr schlecht, wenn der Wurf ein niedriges Ergebnis zeigt). Grundsätzlich kann man jedoch sagen ein kritischer Erfolg stellt das beste für den entsprechenden Charakter in der jeweiligen Situation erreichbare Ergebnis dar.

Kritischer Misserfolg

Ein solcher tritt bei einem Wurfresultat von 00 (100) auf oder bei einem Wert der mindestens 90 plus 10% des geforderten Zielwertes beträgt und bedeutet in jedem Fall einen Misserfolg, auch wenn die Fähigkeiten und Umstände eine Erfolgsnummer von über 100 vorgeben. Auch hier entscheidet der Spielleiter wie stark dieser Misserfolg ausfällt.

Triviale Aufgaben

Bei solchen Aufgaben, deren Ausführung so simpel ist, das ein Erfolg angenommen werden kann, wird in RiftRoamers nicht gewürfelt. In wichtigen Situationen sollte geprüft werden ob nicht ein kritischer Misserfolg die Situation nachhaltig beeinflusst. Ist das der Fall sollte nicht auf einen Wurf verzichtet werden.

Unmögliche Aufgaben

Jeder Erfolgswurf, der keinen kritischen Erfolg liefert, führt hier zu einem Misserfolg. In einigen Fällen kann es sinnvoll sein zu bewerten wie stark dieser Misserfolg ist, aber in der Regel sollte die Durchführung der Aktion an dieser Stelle vermieden werden. Andererseits führen die dramaturgischen Ereignisse eines Abenteuer nur allzu häufig in vollkommen aussichtslose Situationen, in denen die Spieler keine andere Wahl haben, als sich auf ein unmögliches Unterfangen einzulassen. Besteht der Spieler auf die Durchführung, sollte ihm der Wurf gewährt werden. Die Definition eines unmöglichen Wurfes ist nicht an der Schwierigkeitentabelle ablesbar, da er wesentlich vom Zielwert des Charakters abhängt. Charaktere deren Attribut beispielsweise einen Wert von 100 besitzt, hat mit einem Modifikator von -50 immer noch eine 50%ige Erfolgsaussicht, während ein Charakter mit Skill 50 keine Erfolgsaussicht hat. Hier ist etwas moderatorisches Geschick seitens des Spielleiters erforderlich.

Tabelle: Erfolgsschwierigkeiten

Wertebereich	Schwierigkeit
100 u.m.	Automat. Erfolg
80 bis 99	Trivial
60 bis 79	Anspruchslos
40 bis 59	Extrem Einfach
20 bis 39	Sehr Einfach
1 bis 19	Einfach
0	Normal
-1 bis -19	Knifflig
-20 bis -39	Schwierig
-40 bis -59	Sehr Schwierig
-60 bis -79	Extr. Schwierig
-80 bis -99	Fast Unmöglich
-100 u.w.	Unmöglich

Der Kampf

9

Der Kampf in RiftRoamers stellt eine Erweiterung der Grundregeln dar, die im vorangegangenen Kapitel beschrieben sind. Generell versucht dieses Kampfsystem mit nur einem Wurf möglichst alle Auswirkungen eines Kampfes zu ermitteln. Dies ist nicht in allen Fällen möglich, wie wir noch sehen werden, aber das System ist mit etwas Eingewöhnungszeit durchaus als schnell zu bezeichnen. Zu diesem Zweck gibt es ein besonderes Charakterblatt, das die kampfrelevanten Statistiken des Charakters mit dem Schadenssystem in Relation bringt, doch dazu später mehr.

Um im Kampfgeschehen nicht den Überblick zu verlieren, ist der Kampf wohl der organisierteste Teil des Regelsystems. RiftRoamers bedient sich dabei so genannter Kampfrunden, die in nahezu jedem anderen Rollenspiel ebenfalls Anwendung finden. Ihre rechnerische Länge ist in RiftRoamers auf sechs Sekunden festgelegt. Generell gilt, dass jeder Charakter pro Kampfrunde entsprechend seiner Aktionsgeschwindigkeit (AG) mindestens einmal und maximal fünfmal handeln kann. Eine Handlung die in einem Kampf stattfindet nennen wir Aktion. Jede der Aktionen die ein Charakter in einer Kampfrunde hat ist aus organisatorischen Gründen einer sogenannten Aktionsphase zugeordnet. Nicht alle Aktionen lassen sich innerhalb einer Aktionsphase durchführen, so dass hier etwas Aufmerksamkeit erforderlich ist. Weiter unten befindet sich eine Tabelle mit den Ausführungszeiten von Aktionen.

Eine Aktion ist eine einzelne zusammenhängende kurze Handlung, wie z.B. eine Pistole zu ziehen, sich zu Boden zu werfen, aus liegender Position aufzustehen, ein Seil zu werfen, eine Tür einzutreten, über ein Gelände zu springen, eine hypodermische Injektion zu setzen, sich per Schleudersitz aus einem Fahrzeug zu befördern, eine Waffe anzulegen, ein vorbereitetes Pflaster / SkinPatch aufzukleben, einen Schluck Whisky herunter zu kippen oder einen kurzen Kuss auszutauschen.



Der Ablauf des Kampfes

Jede Kampfrunde in RiftRoamers hat eine Länge von ungefähr 5 bis 6 Sekunden. Dies soll auch nicht genauer festgelegt werden. Rechnerisch dauert jede Kampfrunde 6 Sekunden, es gibt also maximal 10 Kampfrunden (KR) in einer Minute.

Innerhalb einer Kampfrunde betrachten wir die Zeit nicht in genauen Sekunden sondern in sogenannten Kampf- bzw. Aktionsphasen (AP). Es gibt bis zu fünf Aktionsphasen und eine Nullphase (NP). Letztere dient lediglich als Orientierungsphase und organisatorisches Hilfsmittel. Die Anzahl der Aktionsphasen die ein Charakter besitzt hängt einzig und allein von seiner Ausführungsgeschwindigkeit bzw. Aktionsgeschwindigkeit (AG) ab. In der Nullphase kann keine Aktion durchgeführt werden.

Charaktere mit sehr geringer AG können nur einmal pro Kampfrunde handeln. Durchschnittliche Menschen haben in der Regel drei Aktionsphasen pro Kampfrunde und extrem schnelle Menschen mit extrem hoher AG erreichen bis zu maximal fünf Aktionsphasen pro Kampfrunde. Die meisten

Der Kampf

Charaktere werden drei Aktionsphasen besitzen, mit Ausreißern die lediglich zwei oder gar vier Phasen handeln können.

Der Kampf gliedert sich so in mehrere organisatorische Sequenzen die der Ermittlung des Kampfablaufes dienen. Grundsätzlich ist es im Kampf nicht unbedingt erforderlich zu wissen wie lange exakt eine Aktion in Sekunden benötigt, sondern zu wissen wer wann handelt beziehungsweise reagiert. Diese Spielregeln distanzieren sich davon eine genaue Bezifferung des Zeitaufwands bestimmter Aktionen zu geben, da diese Maßgeblich von den Umgebungseinflüssen, dem Gesundheitszustand des Charakters, seiner Konzentration und seinen allgemeinen Attributen und Skills abhängt.

Die in diesem Kapitel angegebenen Werte für den Zeitaufwand bestimmter Aktionen sind Richtwerte. Die finale Entscheidung ob eine Aktion in einer Aktionsphase durchgeführt werden kann oder mehrere Aktionsphasen beansprucht obliegt ausschließlich dem Spielleiter.

Als generelle Regel legt dieses System jedoch fest, das der Effekt einer Aktion am Ende der letzten Aktionsphase eintritt. Führt also ein Charakter eine Handlung durch die z.B. 2 Aktionsphasen in Anspruch nimmt, so werden die Auswirkungen dieser Handlung erst in der dritten Phase ermittelt. Aktionen mit mehreren Aktionsphasen Zeitaufwand werden wie "Gehaltene Aktionen" behandelt, d.h. sie treten in der Ausführungsphase sofort bzw. zu einem beliebigen Zeitpunkt innerhalb der Phase in Kraft.

Ermittlung der Initiative

Die Initiative ermittelt sich aus einem Erfolgswurf gegen den Initiativwert (ein sekundäres Attribut das wie die Primärattribute einen Wert zwischen 0 und 100 erreicht) des Charakters, modifiziert durch evtl. vorhandene Initiativmodifikatoren (z.B. durch Cyberware) oder situative Modifikatoren.

Der höchste Effekt entspricht der schnellsten Reaktion. Ein Kritischer Misserfolg bedeutet, dass der Charakter in dieser Runde nicht Handeln kann (er verliert alle Aktionsphasen). Er würfelt in der Folgerunde mit einem positiven Modifikator von +30 ob er in den Kampf eintreten kann. Der Bonus erklärt sich mit einer erhöhten situativen Aufmerksamkeit aufgrund des Geschehens um den Charakter herum.

Ein einfacher Mißerfolg hat geringeren Einfluß. Bei einem negativen Effekt von 0 bis 10 verliert der Charakter 1 Aktionsphase. Bei einem negativen Effekt von 11 bis 30 verliert er zwei Aktionsphasen und bei einem höheren negativen Effekt verliert er drei Aktionsphasen. Er tritt nach dem Ablauf der verlorenen Aktionsphasen automatisch in den Kampf ein.

Die Initiative ist vergleichbar mit der Reaktionsgeschwindigkeit des Charakters, nicht zu verwechseln mit der Aktionsgeschwindigkeit (s.u.), sie Beschreibt die Handlungsgeschwindigkeit des Charakters auf eine Schlüsselaktion hin, wie plötzlich er auf eine gegebene Situationsänderung reagiert. Sobald der Charakter erst einmal Reagiert hat, kann er agieren (dann entscheidet die Aktionsgeschwindigkeit über die Dauer der Aktion).

Initiativwürfe gelten immer für alle Spieler, d.h. wenn ein Initiativwurf gefordert ist, müssen alle Charaktere die vor Ort sind, bzw. betroffen sind ebenfalls würfeln. Neue Initiativwürfe sollten nur bei neuen zuvor unbemerkten bzw. unbekanntem signifikanten Ereignissen oder Situationsänderungen erfolgen, z.B. wenn neue Gegner auf den Plan treten oder andere Ereignisse die Aufmerksamkeit der beteiligten Charaktere erregen könnten und eine neue Handlungsweise provozieren. Wenn das neue Ereignis nur einen oder wenige Charaktere vor Ort betrifft sollten nur die direkt involvierten einen Initiativwurf machen.

Befinden sich Charaktere in Kampfhandlungen die ununterbrochen über

mehrere Kampfrunden (zu je sechs Sekunden) gehen, so spricht man von einer Kampfsequenz. Ein Initiativewurf ist nur für eine Kampfsequenz absolut erforderlich, wobei jedoch gerade im Nahkampf es zweckmäßiger ist die Initiative für jede Kampfrunde zu ermitteln.

Aktionsdeklaration

Die beteiligten Charaktere deklarieren die beabsichtigten Aktionen für diese Kampfrunde. Diese Ansage kann innerhalb der jeweiligen Aktionsphase jederzeit abgebrochen werden oder in eine andere Aktion gewandelt werden, wobei jedoch die aktuelle Phase verloren ist. Gewandelte Aktionen treten in jedem Fall frühestens in der Folge-Aktionsphase in Kraft, in der sie dann als gehaltene Aktion betrachtet werden. Das heißt die Charaktere planen ihre Aktionen immer für eine volle Kampfrunde im voraus. Die Anzahl der Aktionsphasen entscheidet dann lediglich noch wie komplex diese Handlungen ausfallen können.

Ist der Zeitaufwand einer gehaltenen Aktion größer als eine Kampfrunde, tritt diese am Ende der Ausführungszeit ein.

Die Reihenfolge der Deklaration geht von dem Spieler mit der geringsten Initiativeposition zu dem mit der höchsten, dies gibt den schnelleren oder reaktionsschnelleren Charakteren die Möglichkeit sich auf eine evtl. Rettungsaktion einzustellen.

Gehaltene Aktion

Eine gehaltene Aktion ist folgendermaßen definiert: Ein Charakter deklariert seine Aktion und wartet mit der Ausführung mindestens bis in die folgende Aktionsphase (bzw. die durch die Länge der Aktion vorgegebene spätere Phase/Kampfrunde). Ein Charakter der seine Aktion hält, kann in der folgenden Runde handeln wann er möchte, seine Aktion ist in der folgenden Runde die schnellste, da er ein Ereignis (möglichen Fehler) abwartet um ggf. darauf zu reagieren. Das gleiche gilt für eine im Vorfeld gewandelte Aktion. Er kann jedoch nicht in der aktuellen Runde handeln.

Am besten notiert sich der Spielleiter die Initiativreihenfolge in umgekehrte Folge und fragt dann die Spieler nach ihren geplanten Aktionen.

Zudem haben besonders Charaktere mit einer hohen Initiative die Möglichkeit ihre Aktion in derselben Runde so lange zurückzuhalten, bis feststeht, ob ein anderer Charakter Erfolg hat oder nicht. Aus diesem Grund ist es wichtig, dass die langsameren Charaktere ihre Aktionen zuerst ansagen, damit andere sich auf eine evtl. notwendige Rettungsaktion vorbereiten können.

Hierbei muß die Phasenfolge nicht beachtet werden, da die Gesamtlaufzeit aller Phasen gleich ist. Ein Charakter der eine Aktion eines anderen Charakters verhindern will muß lediglich genügend Phasen aufsparen, um diese Verhinderungsaktion auf durchzuführen. Plant er beispielsweise den gleichen Gegner anzugreifen, so muß er genügend Aktionsphasen freihalten um seine Waffe auf diesen Gegner richten zu können und den Angriff auch durchzuführen. Hat der Charakter dem er in Handwerk pfuschen möchte nur eine Aktionsphase und der Charakter selbst drei Aktionsphasen, so kann er ohne einen Zielwechsel auf einen Gegner schießen, der zufällig irgendwo vor seiner Laufmündung herumlungert und kann sich zwei Aktionsphasen freihalten um notfalls das Ziel zu wechseln und darauf zu feuern.

Bei gehaltenen Aktionen ist der Ausführungszeit besondere Aufmerksamkeit zu schenken. Eine Aktion die zwei Kampfrunden bis zum Ausführungsergebnis dauert ist schlecht vorherzusagen. Eine gehaltenen

Der Kampf

Aktion sollte eine Ausführungszeit von nicht mehr als einer Kampfrunde haben (zwingend ist dies allerdings nicht), oder eine eben so lange Ausführungszeit wie die Aktion, die abgewartet wird (wir unterstellen hier das alle erfahrenen Charaktere einer Situation bereits im Ansatz ansehen können ob sie gelingt oder nicht (außer dem Ausführenden)).

Es werden zu Beginn jeder Runde alle verfügbaren Aktionsphasen deklariert!

Tabelle: Aktionsphasen

AG	1	2	3	4	5	NULL
0 - 20	AP					X
21 - 50	AP		AP			X
51 - 80	AP	AP		AP		X
81 - 100	AP	AP	AP	AP	AP	X
100+	AP	AP	AP	AP	AP	X

AP – Kennzeichnet die unmodifizierte Aktionsphase in der der Charakter in jedem Fall handeln kann.

Die mit NULL bezeichnete Spalte enthält die sogenannte Nullphase. Niemand kann in der Nullphase handeln, sie dient einzig und allein als Puffer für die Aktionen die unwesentlich länger als eine Kampfphase in Anspruch nehmen.

Jede mit AP gekennzeichnete Spalte beschreibt eine Aktionsphase in der ein Charakter unmodifiziert handeln kann. Möchte der Charakter in einer AP mehrfach handeln, kommen die entsprechenden -20 Modifikatoren je zusätzlicher Aktion zum Einsatz.

Aktionen pro Kampfrunde (APR)

Die Aktionsgeschwindigkeit des Charakters gibt Auskunft darüber wie schnell der Charakter zu agieren in der Lage ist, sie entscheidet wie lange er für die Ausführung einer einzelnen Aktion benötigt und damit wieviele Aktionen pro Runde (APR) er besitzt.

Die nebenstehende Tabelle gibt einen Überblick über den organisatorischen Aufbau einer Kampfrunde und die Anzahl der Aktionsphasen in Bezug auf die Aktionsgeschwindigkeit (AG) des Charakters. Die Art wie die AP eingezeichnet sind soll verdeutlichen, das es die Dauer einer AP ist, die innerhalb einer KR variiert und das ein Charakter aufgrund dieser Ausführungszeit nur eine oder mehrere APR zur Verfügung hat.

Auf die Aktionsgeschwindigkeit des Charakters kann auch im direkten Vergleich ein Wurf ausgeführt werden um z.B. bei gleicher Initiative zu ermitteln wer physisch schneller handelt. Die Aktionsgeschwindigkeit ist ein Maß für die reine Ausführungsgeschwindigkeit des Charakters.

Da die Anzahl der Aktionsphasen von der Aktionsgeschwindigkeit des Charakters abgeleitet werden, heißt dies im Umkehrschluß, das eine Aktion eines Charakters mit einer AG von 18 die gesamte Kampfrunde in Anspruch nimmt, während jemand mit AG 60 die selbe Aktion in der selben Zeit drei Mal durchführen könnte.

Initiative und Aktionsgeschwindigkeit verwandeln den normalerweise chaotischen Kampfablauf in eine für das Spiel geordnete Aktionsabfolge. Es ist als habe man die Chance den Kampf in Zeitlupe mitzuverfolgen. Die jeweiligen Ereignisse finden allerdings InGame in normaler Geschwindigkeit statt.

Eine unmodifizierte APR von mehr als 5 ist in RiftRoamers nicht möglich. Um jedoch besonders agile Alienrassen zu erschaffen sind andere Wege denkbar um dennoch häufiger handeln zu können. Zum einen wäre dies durch einen entsprechenden Vorteil denkbar. Wie die Regeln bereits beschreiben ist es ja durchaus möglich öfter in einer AP zu handeln, aber jede zusätzliche Handlung innerhalb einer AP wird mit -20 modifiziert. Dieser Modifikator könnte durch einen hypothetischen Vorteil „Beschleunigte Reflexe“ zum Beispiel halbiert werden. Dies zuzulassen ist allerdings Sache des Spielleiters. Es gibt einige Cybermodifikatoren die sich genau solche Umstände zunutze machen.

Nahkampf

Der Nahkampf besteht fast ausschließlich aus Herausforderungswürfen (s.o.). Nahkampf besteht aus der Fähigkeit anzugreifen und oder der Fähigkeit sich wenn nötig zu verteidigen.

Gut ausgebildete Kämpfer zeichnen sich durch eine gute Deckung, schnelle Bewegungen, trickreiche Finten und plötzliche Attacken aus. Diese können mit den nachfolgenden Regeln sehr effektiv simuliert werden. Dabei wird man leicht feststellen können, das sich nur wirklich gut ausgebildete Kämpfer eine hohe Aufmerksamkeit in der Verteidigung bei gleich bleibend guter Angriffsleistung leisten können. Weniger gut ausgebildete Charaktere hingegen haben teilweise nur dann einigermaßen Erfolgsaussichten, wenn sie ihre ganze Aufmerksamkeit entweder dem Angriff oder der Verteidigung

widmen. Dies ist durchaus realistisch, fehlt doch dem weniger ausgebildeten Kämpfer teilweise der Überblick über die Situation. Die äußert sich in den weniger differenzierten Angriffstaktiken.

Aggressivität

Die Aggressivität bezeichnet das Verhältnis zu dem der Spieler die Nahkampfskills seines Charakters auf Angriffspool und Verteidigungspool verteilt. Ist der Angriffspool (effektiv) größer als der Verteidigungspool, so spricht man von aggressiver Taktik, anderenfalls von defensiver Taktik.

Der Spieler verteilt seinen Skillwert in einen Offensiven und einen Negativen Bestandteil (z.B. Max Morgenstern hat Skill 73, er ist eher offensiv, greift also mit 52 an und behält sich 21 für eine evtl. Verteidigung zurück).

Stehende Verteidigung

Jeder Charakter mit militärischen oder Martial Art Skills bekommt 50% seines Skillwertes als stehende Verteidigung, jeder mit dem Skill Brawling (Ringern/Handgemenge) bekommt 25% als stehende Verteidigung. Diese wird im Kampf für den Verteidigungswurf benutzt und kann durch die zuvor reservierten Anteile der Aggressivität modifiziert werden (Max Morgenstern ist Karateka, sein Skill wie gesagt 73, er hat 21 für die Vert. zurückgehalten, d.h. er kann sich mit $21 + 50%$ (von $73=35,5$ math. gerundet 36) = 57 verteidigen.

Attacken / Paraden

In einer Kampfrunde kann ein Charakter entweder angreifen oder verteidigen. Da er aber im Voraus nicht wissen kann ob er nun angreifen kann oder sich besser verteidigen sollte, wird er mit seinem wachsamem und kampferprobten Auge die Bewegungen des Gegners taxieren und so im richtigen Moment entweder angreifen oder den Angriff des Gegners abwenden.

Der Spieler teilt den effektiven Skill seines Charakters (also der Skill inklusive Talentbasis und Spezialisierungen) auf einen Angriffspool und einen Verteidigungspool auf.

Zudem kann er (für schlechtere Zeiten) etwas beiseite legen, welches er im Täuschungspool anlegen kann.

Täuschung

Bei einem andauernden Nahkampf sind beide Kontrahenten in der Lage sich gegenseitig zu studieren und so schwächen in der Kampftechnik zu entdecken. Um diesen Prozess des sich auf den Gegner Einstellens zu simulieren gibt es eine Täuschungsreserve, die ein Spieler für seinen Charakter nutzen darf, aber nicht muss.

Bei einer Täuschung darf der Spieler einen Teil seines Skills für die Täuschung zurückhalten (zzgl. Angriff/Verteidigung), diese Täuschungsreserve kann in der folgenden Runde erhöht werden durch weitere Täuschungspunkte oder auf den Angriffswert aufgerechnet werden (dieser kann aber nicht über den normalen Skillwert steigen, überzählige Punkte wandern in die Verteidigung). Wann immer die Täuschungsreserve genutzt ist, ist diese unabhängig von der tatsächlich verwendeten Punktzahl verbraucht.

Zudem verfällt die Täuschungsreserve, wenn einer der Kontrahenten den

Welcher Skill wird verwendet wenn...

...der Charakter versucht ein Schwert so zu werfen, dass es seinen Gegner aufspießt? Lösung: Zielen: Wurfwaffen. Der Schaden ist in diesem Fall halb so hoch wie bei der geführten Waffe.

...der Charakter einem Partner die Waffe zuwirft, so dass dieser sie fangen kann? Zielen: Werfen

unmittelbaren Nahkampf abbricht (zum Beispiel um eine Treppe hinauf zu sprinten um so eine besser Ausgangsposition zu erhalten, oder um zu flüchten). Auch das wechseln der Waffe oder des Gegners lässt die Täuschungsreserve verfallen.

Täuschungspool

(Beschreibung über drei Aktionsphasen)

Max Morgenstern (Max Morgenstern, Skill: 73) liefert sich einen zünftigen Messerkampf in einer degeneriert Schwulenkneipe auf Regulus 3. Sein Gegner, ein heruntergekommener Strolch ist auf den ersten Blick klar unterlegen. Die erste Runde jedoch ging knapp für Max aus, weshalb dieser sich entscheidet in den folgenden Runden etwas wachsamer zu sein und auf eine Gelegenheit zu warten den Gegner mit einer geschickten Täuschungsaktion schnell zu besiegen. In der ersten Runde in der Max seine Täuschungsreserve aufbaut entscheidet sich sein Spieler (Moritz) 10 Punkte für die Täuschungsreserve zurückzuhalten. Er kann nun statt über 73 nur über 63 Punkte verfügen aus denen er seinen Angriffspool und seinen Verteidigungspool aufbaut (die Verteilung ist in der Tabelle angegeben).

Moritz entscheidet sich primär offensiv zu handeln und verteilt die Punkte asymmetrisch zu Gunsten des Angriffspools. Er kann einen guten Schlag Landen und verletzt den Gegner leicht am Arm. Max und Moritz werden mutiger. Moritz hält in der Folgerunde 20 Punkte zurück und führt bei ebenfalls asymmetrischer Verteilung seinen nächsten Angriff nur mit 40 Punkten im entspr. Pool durch. Seine Täuschungsreserve für die folgende Runde ist jedoch schon auf 30 Punkt angewachsen.

Tabelle: Beispiel Anwendung der Täuschungsreserve

KR	Täuschungsr es.	Angr. (Zielwert)	Vert. (Zielwert)	Aktion	Täuschungsp ool
1	10	50(50)	13(49)	Angriff	10
2	20	40(40)	13(49)	Angriff	30
3	0	73(73)	30(66)	Angriff	0

Moritz deklariert ein etwas weniger aggressives Vorgehen für seinen Charakter Max. Dank seiner hohen stehenden Verteidigung kann er nun mit vollem Skillwert und eine sehr hohen Verteidigung dem Strolch den letzten Haarschnitt verpassen.

Angreifend

Ein Charakter kann seinem Angriff ein Aktionsziel geben. Geschieht dies nicht, so wird davon ausgegangen, das der Gegner möglichst effektiv aus der Gleichung des Geschehens eliminiert werden soll.

Aktionsziele werden durch so genannte Angriffstaktiken definiert. Der Charakter kann versuchen den Gegner zu entwaffnen oder zu täuschen oder durch eines der möglichen Nahkampfmanöver auszuschalten. Einige Aktionen machen natürlich nur in ihrem Kontext Sinn. Einen unbewaffneten Gegner zu entwaffnen ist ein solcher Kontext.

Tabelle: Nahkampf Angriffstaktiken

Taktik	Attribut
A Entwaffnen	KOR
B Schlagen	KOR
C Treten	BEW
D Klammern/Halten	STR
E Wurf/Schleudern	BEW
F Stechen/Stoßen	KOR
G Schwingen/Schneiden/Hacken	KOR
H Täuschen	WAH

Es ist zudem etwas Aufmerksamkeit erforderlich wenn es um die Auswahl der Taktik geht. Einen Gegner einen Faustschlag zu versetzen ist auch dann möglich wenn man in der Schlaghand ein Messer führt. Mit einem Schwert jedoch geht dies nicht, da das Schwert dafür zu schwer und zu unförmig ist. Man kann treten während man mit einem Schwert oder Messer kämpft. Man kann springen oder hechten oder aber das Messer oder Schwert werfen. Die Kombinationen sind vielfältig und können phantasievoll ausgeschmückt werden.

Angriffstaktiken werden angesagt und es wird ein normaler zur Taktik passender Wurf durchgeführt. Für den o.g. Faustschlag bei gehaltenem Messer kommt natürlich nicht *Bewaffneter Nahkampf: Messer* sondern *Unbewaffneter Nahkampf: Schlag* zum Einsatz.

Verteidigend

Wie in oben genannten Beispiel bereits deutlich gemacht, kann die

Verteidigung durch den so genannten Täuschungspool erhöht werden. Zudem haben Charaktere deren Archetypen Nahkampfaktiken im Repertoire haben, Kampfkünstler (Martial Artists) und Boxer bzw. Ringer eine stehende Verteidigung, die sich aus der langjährigen Schulung und Erfahrung erklärt.

Grundsätzlich entscheidet die Angriffstaktik über die Aufmerksamkeit die ein Charakter seiner Verteidigung schenkt. Die Verteidigung ist eine angesagte Aktion und wird auf den entsprechenden Skill gewürfelt. Parieren kann der Charakter nur mit der von ihm geführten Waffe, folglich kommt dieser Skill auch zum Einsatz. Bei unbewaffnetem Nahkampf gibt es die entsprechende Nahkampfaktik „Abblocken/Block“ für die auf deren kontrollierenden Skill gewürfelt wird.

Ausweichen ist ebenfalls ein Nahkampfskill. Hier ist nicht zu verwechseln, das auf Ausweichen im Fernkampf nicht gewürfelt wird, da dort nur die Trefferchance herabgesetzt wird. Im Nahkampf jedoch ist Ausweichen eine Taktik, die der Gegner kompensieren kann, da dieser seine Aktion in der Bewegung variieren bzw. korrigieren kann.

Diese Tabelle wird auch bei Deckung genutzt, wobei vorher feststeht welche Körperteile von der Deckung geschützt sind. Der Angriff muss dort erst die Deckung durchdringen. Anderenfalls dient die Deckung als Panzerung.

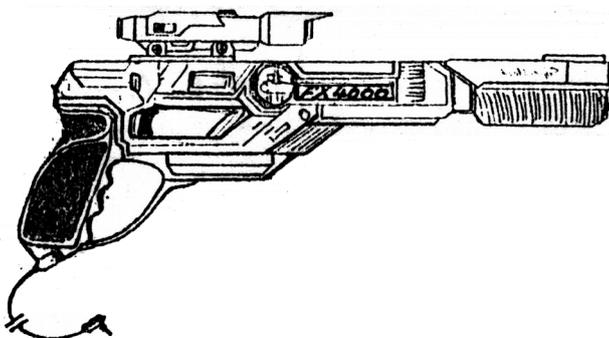
Fernkampf

Beim Fernkampf bedienen wir uns einiger fundamentaler Annahmen deren Auswirkung zum Beispiel auch eine genauigkeitsabhängige Schadensermittlung ist.

Im Wesentlichen hängt alles am Skillwurf für den Angriff und den relevanten Modifikatoren. Der Schütze wählt sein Ziel aus und entscheidet sich ob er einige Zeit zum Zielen aufwendet oder besondere Ausrüstung verwendet. Die Umgebungsbedingungen, die Art und Ausrüstung der Waffe, die eigene Bewegung, die Bewegung des Gegners, die Größe des Ziels und die Zielentfernung haben genauso einen signifikanten Einfluss auf den Schuss (Erfolgswurf), wie evtl. vorhandene Distractionen (eine Fliege auf der Nase zum Beispiel).

Reichweite/Zielentfernung

Beim Fernkampf spielt zunächst einmal die Entfernung des Gegners bzw.



des Ziels vom eigenen Standort eine besondere Rolle, denn diese hat einen Einfluss auf die Erfolgchancen des Charakters sein Ziel zu treffen und der Effekt dieses Erfolges entscheidet auch darüber wie gut das Ziel getroffen ist.

Tabelle: Nahkampf Verteidigungstaktiken

Taktik	Attribut
I Abblocken (unbewaffnete Kämpfer, gegen Bewaffneten Gegner -20)	KOR
J Parieren (bewaffnete Kämpfer, gegen unbewaffneten Gegner +20)	GEW
K Ausweichen	BEW

Tabelle: Zielentfernung

Zielentfernung	Entf. (m)	Effekt
Kernschussweite	0-10	+20
Nah	11-30	+0
Mittel	31-100	-20
Weit	101-300	-40
Extrem	301+	-60

Tabelle: Effektive Reichweiten

Schuwaffe	Entf. (m)
Autokanonen	3500
Flammwerfer	20
Gewehre	1500
Granatwerfer	450
Gravoshocker	100
Karabiner / SMG's	300
Nadler	25
Pistolen	150
Plasmawaffen	450
Präzisionsgewehre	2500
Schrapnellgewehre	150
Schrotgewehre	150
Schwere MG's	2500
Sonic Stunner	25

Zielgröße

Die Zielgröße ist ein weiterer wichtiger Faktor dafür, ob der Schuss des Charakters besonders schwierig ist oder nicht. Je kleiner das Ziel, desto geringer die Chance dieses zu treffen. Normalerweise zielt ein Charakter (ohne dies besonders anzusagen) auf den Torso des Gegners mit dem Zielmittelpunkt etwas über dem Solarplexus auf dem Brustbein. Der so genannte optische oder visuelle Schwerpunkt der Ziels.

Der Zielbereich hat an dieser Stelle einen Radius von etwas mehr als 25cm bis zu etwa 30 cm, das Ziel also einen Durchmesser von ca. 51-60 cm bezogen auf die Sichte Ebene des Charakters. Diese Zielgröße entspricht der Standardzielgröße auf die Zielentfernung "Nah" aus obiger Tabelle.

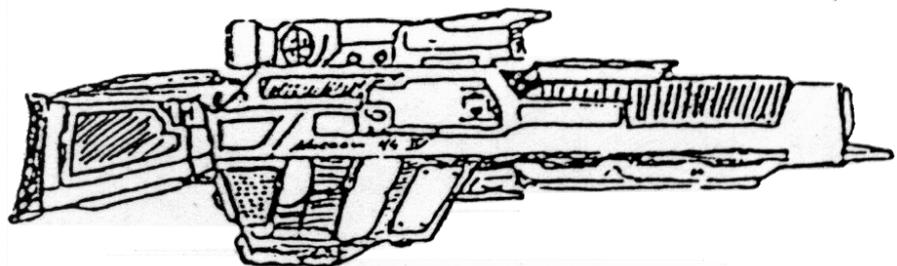
Bewegung

Tabelle: Ziel-/Gegnerbewegung

Bewegungsart	Effekt
Gehen	-10
Joggen	-20
Sprinten	-30

Tabelle: Eigenbewegung

Bewegungsart	Effekt
Gehen	-20
Joggen	-40
Sprinten	n.mögl.



Charaktere bewegen sich normalerweise mit 5m pro Kampfrunde gehend, mit etwa 20m pro Kampfrunde joggend und mit 35m pro Kampfrunde sprintend fort. Diese Bewegungsweiten werden durch den Skill Laufen modifiziert.

Zielen

Jede vollständige Aktionsphase (AP) die ein Charakter mit Zielen verbringt, erhält er +10 auf seinen Erfolgswurf (bzw. auf den Effekt), der maximale Bonus durch Zielen ohne feste Auflage ist +30 auf den Effekt. Charaktere die Zielen können keine andere Handlung / Aktion durchführen. Wird das Zielen abgebrochen, so verfällt der Bonus und die AP wird behandelt wie bei mehrfachen Aktionen (-20).

Tabelle: Zielgröße

Zielgröße	MOD	Beispiel
bis 2cm	-80	Auge, Münze
bis 4cm	-70	Scheckkarte
bis 8cm	-60	Getränkedose
bis 12cm	-50	Hand
bis 20cm	-40	Gesicht
bis 30cm	-30	Kopf
bis 40cm	-20	Hund
bis 50cm	-10	Brust
bis 1,0m	+0	Mensch (optisch)
Bis 1,5m	+10	Tür (Fläche)
bis 2,0m	+20	Pferd (optisch)
bis 3,0m	+30	Kleinwagen
bis 4,0m	+40	PKW
bis 5,0m	+50	Van
bis 7,5m	+60	Aero
bis 10m	+70	Bus
über 10m	+80	Lastwagen

"Optisch" meint die visuelle Fläche die das Beispiel bietet entspricht in etwa der angegebenen Zielgröße (im Durchmesser). Diese Werte sind Richtwerte und sollten als Anhaltspunkt betrachtet werden.

Bei zweibeingestützten Waffen oder einer festen Auflage für die Waffe ist der Erfolgswurf mit +20 nach der ersten Kampfrunde zu modifizieren, eine weitere Kampfrunde gibt weitere +20, damit ist das Maximum von +40 auf den Effekt erreicht. Es muss jedoch mindestens eine Phase gezielt werden um die Waffe überhaupt mit einer gewissen Trefferwahrscheinlichkeit abfeuern zu können, in der ersten Aktionsphase erhält der Schütze keinen Bonus.

Dreibeingestützte Waffen haben ebenfalls einen maximalen Modifikator von +40. Dreibeingestützte Waffen müssen ebenfalls min. eine Runde lang gezielt werden, bevor weitere Kampfrunden einen Bonus gewähren. Dreibeingestützte Waffen erhalten keinen negativen Modifikator aufgrund des Rückschlages der Waffe, sofern die Waffe fest verankert ist. Ist die Waffe lediglich lose aufgestellt, halbiert sich immerhin der Rückschlagmodifikator.

Rückschlag

Eine Feuerwaffe erzeugt häufig einen Rückschlag. Bestimmte Techniken können diesen negieren, aber grundsätzlich gilt, dass jede Waffe die etwas vorne herausschleudert gemäß Reaktionsgesetz einen Rückschlag gleicher

Energie in die Gegenrichtung erzeugt (actio est reactio). Moderne Feuerwaffen haben eine Feuerrate bzw. Mündungsgeschwindigkeit die so hoch liegt, das der Rückschlag den ersten Schuss nicht beeinträchtigt. Das gilt auch für Waffen mit einem automatischen Feuerstoß (bei denen alle Kugel des Feuerstoßes den Lauf bereits verlassen haben, bevor der Rückschlag zu einer Bewegung der Waffe führt).

Jeder Folgeschuss oder folgende Feuerstoß innerhalb einer AP wird um -20 modifiziert, zzgl. weiteren Modifikatoren (z.B. mehrfache Ziele, Rückschlagmodifikator der Waffe), das heißt einem Abzug von -20 auf den Effekt.

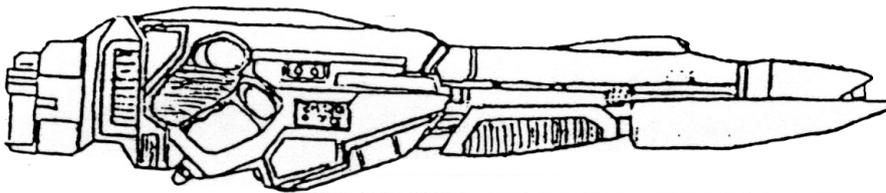
Je nach Masse einer Waffe hat diese einen Rückschlagmodifikator (RM) von ± 5 auf jeden Folgeschuß. Je schwerer die Waffe, desto größer ist ihre Trägheit beim Schuß. Die beliebten kleinen und leichten Waffen mit hoher Feuerkraft haben leider auch den schlimmsten gefühlten Rückschlag.

Laserwaffen, Partikelwaffen (Blaster) und Elektroschockwaffen bzw. Schallschockwaffen, wie auch besondere Stabilisatoren haben diese Effekte nicht, bzw. können diese Effekte negieren. Gauss-, konventionelle, Plasma- und Fusionswaffen sowie Gravoschocker haben dagegen einen deutlichen Rückschlag.

Mehrfache Ziele bzw. Zielwechsel

Jedes zusätzliche Ziel, das der Charakter in einer Aktionsphase unter Feuer nimmt, erzeugt zusätzliche -20 auf den Schuss bzw. auf den Effekt. Der Charakter kann nur Ziele unter Beschuß nehmen die grob vor ihm liegen, also in einem Angriffskegel von etwa 30° . Wenn für die Auflösung der Kampfaktionen keine Figuren, Maßbänder und Winkelmesser benutzt werden (was wir auch nicht empfehlen möchten), entscheidet der Spielleiter ob der Charakter den Angriff durchführen kann oder ob er für den Zielwechsel eine ganze AP benötigt, womit der Angriff erst in der nächsten Runde gelingen könnte.

Spezielle Waffeneffekte



Automatisches Feuer

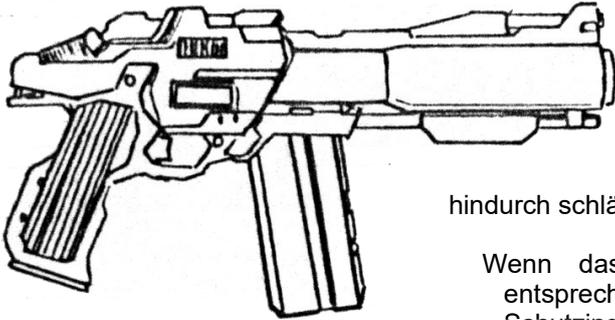
a) Feuerstoß (3 Schuß bei Handfeuerwaffen, 10 Schuß bei Fahrzeugwaffen): Der Feuerstoß ist mit einer solch hohen Feuerrate ausgelegt, das das letzte Projektil den Lauf bereits verlassen hat, bevor der Rückschlag der Waffe einen Einfluss auf das Zielen hat, daher wird ein Burst wie ein Einzelschuss betrachtet. Folgende Feuerstöße werden genauso behandelt (-20) wie auf einander folgende Einzelschüsse.

b) Alle Projektile des Feuerstoßes Treffen oder verfehlen das Ziel. Der Schadenswert ist bei der Waffe jeweils für Einzelschuss oder Feuerstoß angegeben.

c) eine Waffe hat eine ROF, diese Zahl gibt das Technische Limit für die Anzahl der Schüsse / Feuerstöße, die pro Sekunde (je nach ROF-Definition) abgegeben werden können.

d) Full-Autofire geht verschwenderisch mit der Munition um: Jeweils ein Drittel der Projektile geht unmodifiziert, mit -20 modifiziert und mit -50 modifiziert ins Ziel). Es wird nur einmal gewürfelt, aber der Effekt dieses Wurfes wird einmal ohne Modifikation, einmal mit -20 modifiziert und einmal mit -50 modifiziert betrachtet und daraus wird ermittelt, ob die Projektile entsprechend treffen. Hier ist wichtig, das nicht erneut gewürfelt wird, da ein Angriff als solcher in RiftRoamers nur durch einen einzigen Wurf bewertet wird.

Schrapnell (Flechette) und Schrotmunition



Bei diesen Munitionsarten werden mit jedem Schuß mehrere Stahlnadeln oder Schrotkugeln auf das Ziel abgefeuert. Jedes einzelne dieser Projektile hat eine geringere Durchschlagskraft als es ein einzelnes großes Geschoß bei gleicher Mündungsgeschwindigkeit hätte, womit effektiv vermieden wird das ein Projektil überpenetriert, als mit hoher Geschwindigkeit durch das Ziel hindurch schlägt ohne den vollen Schaden auf das Ziel abgeben zu können.

Wenn das Opfer eines Schrapnell- oder Schrottreffers an der entsprechenden Körperzone durch Panzerung geschützt ist, wird deren Schutzindex (SI) gegen den Angriff verdreifacht.

SI wird gegen Flechettes/Schrot verdreifacht

Nachteilig jedoch wirkt sich aus, das Schrapnell oder Schrot mit steigender Entfernung von der Mündung streut, also der getroffenen Bereich imm Größer wird. Nachteilig deshalb, weil in solchen Fällen die Energie über einen zu großen Bereich verteilt wird und damit ebenfalls die Schadenswirkung sinkt. Dafür ist es um so einfacher das Ziel zu treffen.

Angriffe mit Flechettes/Schrot: +10

Angriffe mit Schrapnell- oder Schrotmunition werden mit einem Positiven Modifikator von +10 unterstützt.

Gravitationsimpuls-Waffen

Diese Waffen erzeugen mit einem kleinen und sehr speziellen Gravgenerator eine Gravitationswelle die sich in richtung des Ziels ausbreitet und dieses in der Regel gleich einem gigantischen Faustschlag von den Beinen reißt. Interessant dabei ist, das die Gravitationswelle sich durch unterschiedliche Frequenzen aufschauelt und so der Effekt für den Getroffenen vielfach höher ist als der gefühlte Rückstoß für den Schützen.

Damit dies funktioniert, sendet die Waffe einen Meßstrahl zum Ziel mit dem die Entfernung berechnet wird. Danach feuert die Waffe in schneller Folge 3 bis 10 Impulse auf den Gegner ab, die das (möglichst unbewegliche) Ziel mit bis zu 10 facher Wirkung treffen. Die ROF solcher Waffen liegt bei 1 Schuß pro Sekunde (oder 5 pro KR). Für den Schützen fühlt sich der Schuß wie ein gut kontrollierbare druck an, den die Waffe auf die Schußhand ausübt.

Die Schadenswirkung von solchen Gravo-Schockern setzt sich aus einem Primärschaden (den nur ungepanzerte und leichtgepanzerte Gegner abbekommen) und einem Sekundärschaden (durch den Aufprall auf den Boden oder ein anderes Hindernis) zusammen.

Der Primärschaden ist Stoßschaden (siehe IST), und ist in der Waffentabelle angegeben. Harte Panzerung wirkt voll, weiche Panzerung mit halbem Wert gegen den Gravitationsimpuls.

Der Sekundärschaden ist ebenfalls Stoßschaden. Seine Höhe richtet sich jedoch nach dem totalen Gewicht des Getroffenen samt seiner Ausrüstung

und den Untergrund oder das Hindernis gegen den/das er geschleudert wird. Je schwerer der Getroffene und seine Ausrüstung, desto geringer der Sekundärschaden. Die folgende Tabelle nähert die Wirkung an eine Spielbares Ergebnis an (genauer geht es immer, was aber aufgrund der ohnehin schon recht komplexen Möglichkeiten dieses Kampfsystems eher hinderlich ist.

Gewicht	DV sek.	Kin.Stoß
Bis 80kg	DV x0.75	3m
81 bis 120kg	DV x0.50	2m
121 bis 160kg	DV x0.25	1m
Ab 161kg	Keine Wirkung	keiner

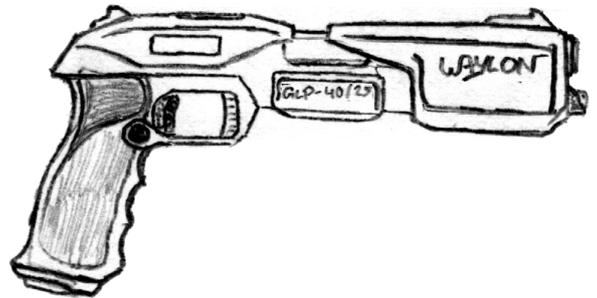
Gewicht ist die Masse des Ziels samt seiner Ausrüstung und Panzerung in Kilogramm.

DV sek. ist der Multiplikator auf den in der Waffenliste angegebenen Schaden (DV).

Kin.Stoß ist die Fallbeschleunigung die der Charakter erfährt. Die Angaben entspricht der Fallhöhe für die Ermittlung des Aufprallschadens. Siehe „Spezielle Schadenswirkungen: Aufprallschaden / Stoßschaden“

Sonic Stun Waffen

Sonic Stunner und Screamer sind Betäubungswaffen die auf genau ausmodulierten Schallemissionen basieren. Da jedes Lebewesen anders auf die unterschiedlichen Schallfrequenzen reagiert, läßt sich die Waffe in der Grundeinstellung nur gegen Menschen einsetzen. Die Wirkung auf Fremdassen ist unbekannt.



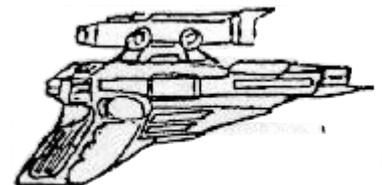
Es gibt einige GlobalNet-Foren in denen die Parameter für die am häufigsten in der USC anzutreffenden Alienrassen genannt werden, doch diese sind wissenschaftlich nicht erwiesen. Zudem sind die meisten Stunner nicht mit einem Wahlschalter ausgestattet der zwischen verschiedenen vorprogrammierten Frequenzkurven umschalten kann (abgesehen davon, das man seinen Gegner im voraus kennen müste).

Hermetisch verschlossene Panzerungen (alle Raumanzüge, Exo-Kampfpanzer, sowie alle Hartschalenhelme) immunisieren deren Träger gegen derartige Angriffe und jeglicher Gehörschutz dämpft die Wirkung eines Stunners von Ohnmacht auf ein leichtes Übelkeitsgefühl und die eines Screamers von extrem schmerzender Lautstärke auf ein erträgliches aber durchaus irritierendes und störendes Maß herab.

Der DV eines Stunners ist der negative Modifikator gegen den KON-Wurf des Charakters mit dem festgestellt wird ob dieser in Ohnmacht fällt. Panzerungen bei denen eine Akustische Wahrnehmungseinschränkung angegeben ist dämpfen die Wirkung um den Wert der Einschränkung. Das heißt der an sonst negative Einfluß der Panzerung auf die Wahrnehmung (sagen wir Hören -30 bei einem „Nu-Jak PAH-16H“ Police Armor Helm wirken als +30 Modifikator gegen eine Stunner-Attacke (bei einer „Webley Sonic2“ negiert dies die Wirkung der Waffe vollständig).

Nadler

Nadler sind Gauseffekt- oder Gasdruckbetriebene Waffen die kleine Nadeln von max. 1,5mm Kalliber verschießen. Ihre Reichweite ist aufgrund der leichten Projektile begrenzt.



Gauss-Nadler sind Ultraleichte Gauspistolen mit einem in der Regel 300 Schuß fassenden Magazin. Je nach Ausführung kann dieses mit einer einzigen sorten von Nadeln geladen werden oder mit bis zu drei verschiedenen sorten.

Der Kampf

Gaussnadeln sind etw 20mm lang und haben etwa 1,0 bis 1,5mm Durchmesser. Sie sind innen hohl und etwas kopflastig ausgeführt, so dass die panzerbrechende Nadelspitze auch das Ziel trifft. Beim Auftreffen wird eine winzige Kugel am hinteren Ende der Nadel in Richtung Spitze gedrückt und presst dabei das in der hohlen Röhre der Nadel befindliche Gift oder Betäubungsmittel aus der Spitze heraus. Idealerweise steckt die Nadel zu dieser Zeit in einer Fleischwunde und nicht in einer Kevlarweste fest.

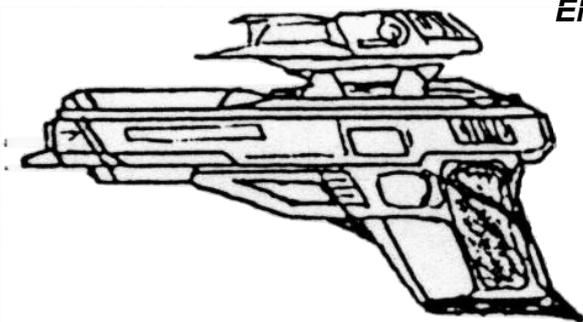
Der wirksame Schaden (DV) eines Gauss-Nadlers liegt etwa zwischen 6 und 10, wirkt jedoch Panzerbrechend. Gaussnadeln emittieren ein für Gausswaffen typisches hochfrequentes Sirren.

Gasdruckbetriebene Nadler haben ein Magazin mit etwa 1000 Schußkapazität. Ihre Reichweite ist etwa halb so groß wie die eines Gauss-Nadlers, dafür operieren sie fast lautlos. Die Nadeln haben eine Länge von etwa 12 bis 15mm und einen Durchmesser von weniger als 1,0mm. Sie werden aus einem Gelatineblock herausgeraspelt und mittels Gasstoß beschleunigt. Der Gelatineblock kann unterschiedliche Gifte oder Betäubungsmittel enthalten.

Die beim Auftreffen auf das Ziel erzeugte kurzzeitige Erhitzung des Projektils reicht um es zu verflüssigen. Das Kontaktgift wird über die Haut aufgenommen. Oft genug reicht die Energie des Schusses aus um in die oberen Hautschichten einzudringen. Das ganze fühlt sich an wie kleine Nadelstiche. Gegen selbst leichteste Panzerung jeglicher Art sowie gegen die meisten schweren Kleidungsstücke (Leder, Latex, Neopren oder Wachsversiegelte Stoffe) ist der Gasdrucknadel wirkungslos, außer das Opfer berührt später zufällig die Tröpfchen auf der Kleidung.

Verdeckte Einsatzkräfte verwenden Nadler gerne um unbemerkt Wachpersonal auszuschalten. Insbesondere bei Verwendung von Giften die sich später in der Blutbahn nicht mehr nachweisen lassen ist diese Methode sehr effizient.

Da Gasdrucknadel pro Schuß etwa 20 bis 100 Nadeln auf das Ziel streuen, reicht oft eine kleine unbedeckte Hautpartie um das Opfer mit maximaler Wirkung zu treffen. Mit etwas Übung kann man dann auch Über- oder Unterdosierungen vermeiden.



EMP Waffen

EMP Waffe schädigen elektrische Geräte bzw. Fahrzeuge und überladen elektrische Energipotenziale. Natürliche Lebewesen sind von einem EMP nur unwesentlich betroffen. Vorübergehende Orientierungslosigkeit oder kurzzeitiger Schwindel, Verlust von Gehör und Augen.

Gegen EMP helfen nur Energieschirme, optische Systeme oder speziell gekapselte Systeme.

Energieschirm = SI / 4

Exo-Panzerungen = SI / 3

Energieabsorber Anzüge / Reflec Armor = SI/2

EMP-Gewehre haben eine sehr lange Abstrahlkegel, wohingegen EMP-Granaten eine kuppelförmige Wirkungsausbreitung besitzen.

Bei gerichteten EMP-Angriffen ist es nötig dass der DV der Angriffs auf alle in einem Pulk hintereinanderstehenden Ziele angewendet werden, sofern das erste Ziel nicht den vollen EMP-Schaden absorbiert, der Restliche auf die dahinterstehenden Charaktere angewendet wird. EMP werden nicht durch Passanten geschächt.

Energiewaffen

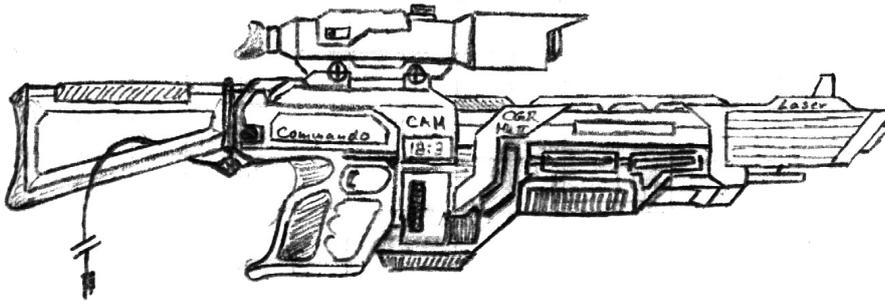
Plasmawaffen

Fusionswaffen

Blaster (Partikelwaffen)

Elektroshocker

Gausswaffen



Modifikationen im Kampf

Modifikationen verfolgen den Zweck situative Umstände bei einer Skillausübung mit einfließen zu lassen.

Situative Einflüsse können umweltbedingt sein (Regen, Nebel, Temperatur, Wind, Gravitation, Terrain, Tageszeit, Jahreszeit, Helligkeit, Hintergrundgeräusche, Ablenkungen durch Flora / Fauna). Weiterhin gibt es aktionsbedingte Einflüsse (Eigenbewegung, Gegnerbewegung, Limitationen / Vorteile der eigenen / gegnerischen Ausrüstung), personenbedingte Einflüsse (eigene / gegnerische Verletzungen, Wahrnehmung, Fähigkeiten, Attribute, Streß, Müdigkeit, Krankheit, Ablenkung / Irritation durch Reizungen der Sinnesorgane, allergische Reaktionen) oder technisch bedingte situative Einflüsse (Zustand der Ausrüstung, Fehlfunktionen, Betrieb außerhalb der Spezifikation, auch die Technik der Umgebung (Geräuschpegel, Lichtflackern oder Dunkelheit, elektrische Störfelder und andere Störungen, etc.)

Nicht jeder dieser situativen Einflüsse muß beachtet werden. RiftRoamers ist ein Spiel und das Regelwerk nimmt aus diesem Grund Ungenauigkeiten zum Erhalt der besseren Spielbarkeit absichtlich in Kauf.

In der Regel ist es ausreichend, den jeweils stärksten Modifikator in einer Situation Einfluß nehmen zu lassen und die restlichen zu ignorieren. Wichtig ist jedoch, das innerhalb einer Begegnung alle Beteiligten die gleichen relevanten Modifikationen auferlegt werden. Wenn einem starken Charakter Modifikatoren wegen Dunkelheit, schlechtem Terrain und starken Hintergrundgeräuschen auferlegt werden, so müssen diese dem schwächeren Charakter ebenfalls auferlegt werden, außer auf ihn treffen diese situativen Modifikatoren nicht zu (bsw. Durch Tragen eines Gehörschutzes (wenn es um Ablenkung geht, geht es dagegen in der Situation um Wahrnehmung, wäre dies evtl. ein zusätzlicher Nachteil) oder weil der Charakter sich an einer anderen Stelle mit besserem Terrain befindet.

Wenn jedoch die Spielbalance zu kippen droht, können andere situative Modifikationen herangezogen werden.

Max Morgenstern hat Piet Wolfe unter seine Fittiche genommen um ihm auf dem Schießstand ein paar Kniffe beizubringen. Der Spielleiter würfelt für jeden der Kontrahenten, ob ein Sondermodifikator zum tragen kommt. Pit hat Glück, doch für Max ermittelt der Spielleiter eine Irritation. Er entscheidet sich für den Klassiker: ein Insekt.(mit -20 Modifikator).

Mit gezogenen Waffen stehen Beide unter gedämpftem Licht in ihren Boxen un visieren das ausgemacht Ziel an. Piet erhält wegen Dämmerlicht einen situativen Modifikator von -15. Sein Zielen (Handfeuerwaffe) Skill beträgt $30 + 15 = 45 - 15 = 30$). Der Spieler würfelt und erhält 22 als Ergebnis, was einem positiven Effekt von 8 entspricht. Ein respektables Ergebnis.

Max Morgenstern ist sich seiner Sache sicher. Dämmerlicht ist für ihn eine Normalität und bei seinen Fähigkeiten auf Zielen (Handfeuerwaffe) von $50 + 20 = 70 - 15 = 55$, scheint der Sieg in greifbarer Nähe zu sein. Max würfelt und schafft eine 42. Der positive Effekt beträgt also eigentlich 13. Ein besseres Ergebnis als das von Piet. Der Spielleiter jedoch eröffnet dem Spieler bei der Beschreibung der Situation, das sich just beim Abdrücken ein Fliege auch die Nase von Max setzte und ihn irritierte. Der letztendliche Effekt von -7 hat zur Folge, das Max den Schuß verrißt und sich mit nur einem Wort aus der Situation herausredet: „Anfängerglück!“.

In der folgenden Tabelle ist noch mal eine ganze Reihe der im Text genannten Modifikationen im Kampf aufgeführt.

Tabelle: Modifikationen im Kampf

Aktion	MOD
Zielen je AP (max +40)	+10
Zielen mit Auflage (Zweibein) je AP nach der ersten (max. +40)	+20
Zielen mit Montagehalterung (Dreibein) je AP	±0
Zielen / feuern aus der Hüfte	-30
Laserpointer (negiert Zielen aus der Hüfte, max. eine Runde Zielen für +40!!!)	+30
Rückschlag (nach dem ersten Schuß in der Gleichen AP oder OffPhase)	-20
Rückschlagmodifikator von Waffen	±5
Zielwechsel innerhalb einer AP	-20
Zielgröße (siehe entsprechende Tabelle)	±80
Zielentfernung (siehe entsprechende Tabelle)	+20 bis -60
Ziel bewegt sich gehend	-10
Zeil bewegt sich laufend	-20
Ziel bewegt sich Sprintend	-30
Schütze bewegt sich gehend	-20
Schütze bewegt sich laufend	-40
Schnappschuß (Schnellziehen und feuern)	-30
Deckungsfeuer / Blind schießen / Schießen in völliger Dunkelheit	-60
Schuß mit Schrotflinte (offener Choke oder abgesägt)	+10
Feuerstoß (Ziel unbeweglich = keine MOD; Ziel in Bewegung (ab 2. Kugel, je)*)	-5
Schnelles feuern (mehrmals pro AP den Abzug drücken (ab 2. Schuß, je)	-20
Ziel weicht aus (dies ist eine angesagte Aktion im Fernkampf)	-25
Ziel gut erkennbar (sehr kontrastreich)	+20
Schlechte Sicht (Nebel, Regen, Dämmerung)	-30
Verminderte Sicht (Dämmerung, gedämpftes Licht)	-15
Kampfhandlung unter Wasser	-20
Kampfhandlung unter Schwerelosigkeit	-30
Weiche oder Teilweise Deckung	-30
Unsicherer Untergrund	-10
Aktion aus liegender Position**	-20
Unter schwerem Beschuss / Streßsituation	-20
Improvisierte Waffe	-20
Eingeschüchtert (z.B. mißlungener WIL-Wurf)	-20
Selbstsicher (z.B. gelungener WIL-Wurf)	+20
Größenvorteil	+20

Hinweis: Bei Mehrfachaktionen ist immer die aktuelle Kampfphase gemeint, auf die sich der Modifikator bezieht und immer unter der Annahme, das die ursprüngliche Aktion trotzdem zu Ende gebracht wird. Dies gilt auch für die darauf folgende OffPhase (also die in der der Charakter ohnehin schon mit -30 handeln dürfte).

**Auch hier wird kein zweiter Zielwurf durchgeführt, sondern der Effekt des ersten Wurfes für jede weitere Kugel mit je -5 modifiziert und bewertet.*

***Die Aktion wird nur dann negativ modifiziert, wenn eine komplexere Bewegung für die Aktion nötig ist. Z.B. ist der Angriff mit einer bereits angelegte Waffe auf ein Ziel vor dem Charakter nicht modifiziert (etwa 30 Grad Winkel – Spielleiter entscheidung). Aber die Waffe erst aus dem Holster zu ziehen, nach vorne zu bringen und auf das Ziel abzufeuern würde modifiziert werden.*

Der Kampf

Tabelle: Ausführungszeit einiger Aktionen

Aktion	AP
Ausweichen	1
Zielen (es kann maximal 4 AP lang gezielt werden, danach wird man unruhig)*	1
Holster öffnen (Holstersicherung öffnen) / schließen	1
Waffe aus offenen Holster ziehen / Waffe ins Holster stecken	1
Waffe auf ein (neues) Ziel anlegen (entspricht zudem Ziel wechseln)*	1
Waffe aus offenen Holster ziehen und anlegen*	2
Waffe abfeuern	< 1
Waffe entsichern	< 1
Waffe entsichern und durchladen	1
Magazin auswerfen (Releaseknopf drücken)	1
Magazin aus offener Magazintasche greifen und einschieben / einsetzen	2
Waffe nach Magazinwechsel durchladen und anlegen *	1
Blockierte / Leere Waffe Schußbereit machen	3
Hinknien / Hinsetzen (egal aus welcher Position) **	1
Aufstehen (aus knieender oder sitzende Position) **	1
Aufstehen aus liegender Position	2
Zu Boden werfen	1

Bei allen mit * gekennzeichneten Aktionen ist im Anschluß ein Schnappschuß möglich ohne das eine zusätzliche AP hinzukommt, dieser wird entsprechend mit -30 modifiziert.

Bei allen mit ** gekennzeichneten Aktionen ist während der Aktion ein Schuß möglich. Dieser wird so modifiziert, als würde sich der Schütze gehend bewegen, also mit -20.

Trefferzonen

Tabelle: Trefferermittlung

#	Körperzone	Front	Hinten	R. Seite	L. Seite	Sektor	DV
1	Schädel	99-00	96-00	98-00	98-00	Kopf	2,0
2	Gesicht	96-98	95-95	95-97	95-97	Kopf	2,0
3	Hals	95-95	93-94	93-94	93-94	Kopf	2,0
4	obere Brust	92-94	91-92	91-92	91-92	Torso	1,6
5	Brust	89-91	88-90	88-90	88-90	Torso	1,6
6	Bauch	86-88	85-87	85-87	85-87	Torso	1,4
7	Genitalien	85-85	-	84-84	84-84	Torso	1,2
8	R. Schulter	82-84	83-84	83-83	83-83	Arm	1,0
9	L. Schulter	79-81	81-81	82-82	82-82	Arm	1,0
10	rechte Brust	76-78	78-80	76-81	81-81	Torso	1,6
11	linke Brust	73-75	75-77	75-75	75-80	Torso	1,6
12	R. Bauch	71-72	73-74	72-74	74-74	Torso	1,4
13	L. Bauch	69-70	71-72	71-71	71-73	Torso	1,4
14	R. Hüfte / Gesäß	64-68	65-70	66-70	68-70	Bein	0,8
15	L. Hüfte / Gesäß	59-63	59-64	63-65	63-67	Bein	0,8
16	R. Oberarm	55-58	55-58	57-62	61-62	Arm	1,0
17	L. Oberarm	51-54	51-54	55-56	55-60	Arm	1,0
18	R. Ellenbogen	49-50	49-50	53-54	53-54	Arm	1,0
19	L. Ellenbogen	47-48	47-48	51-52	51-52	Arm	1,0
20	R. Unterarm	44-46	44-46	46-50	46-50	Arm	1,0
21	L. Unterarm	41-43	41-43	41-45	41-45	Arm	1,0
22	R. Hand	39-40	39-40	39-40	39-40	Arm	1,2
23	L. Hand	37-38	37-38	37-38	37-38	Arm	1,2
24	R. Oberschenkel	31-36	31-36	30-36	30-36	Bein	0,6
25	L. Oberschenkel	25-30	25-30	23-29	23-29	Bein	0,6
26	R. Knie	22-24	22-24	21-22	21-22	Bein	0,8
27	L. Knie	19-21	19-21	19-20	19-20	Bein	0,8
28	R. Unterschenkel	12-18	12-18	13-18	13-18	Bein	0,8
29	L. Unterschenkel	5-11	5-11	7-12	7-12	Bein	0,8
30	R. Fuß	3- 4	3- 4	4- 6	4- 6	Bein	1,0
31	L. Fuß	1- 2	1- 2	1- 3	1- 3	Bein	1,0

HINWEIS: Die Tabelle dient der Trefferermittlung bei zufälligen Treffern. Normalerweise ist in RiftRoamers jeder Schuss ein gezielter Schuss. Ab einer gewissen Entfernung allerdings ist die visuelle Unterscheidung einzelner Trefferzonen nicht mehr möglich. Auch dann wird diese Tabelle verwendet, denn der Schütze zielt auf den visuellen Schwerpunkt der Silhouette.

Verletzung und Schaden

Früher oder später wird der Charakter in eine Situation gelangen aus der er nicht unbeschadet hervorgeht. Die Ursache für die Verletzung des Charakters kann in jedem Fall unterschiedlich sein. Ob er nun durch einen Unfall oder einen Gewaltakt verletzt wird, führt dazu das von Fall zu Fall neu zu bewerten ist wie genau die Verletzung nun entsteht.

Jede Verletzung schadet dem Charakter. Jedes Ereignis das eine Verletzung hervorrufen kann, hat also ein Schadenspotenzial. Dieses äußert sich in einem bestimmten Schadenswert (DV = Damage Value) der auf den Charakter einwirkt. Dieser DV wird möglicherweise durch Umgebungsbedingungen oder die Kleidung des Charakters und durch die getroffene Körperzone Modifiziert und führt damit zu einem resultierenden Schaden, dem Traumaeffekt.

Traumaeffekt

RiftRoamers nutzt ein Schadenssystem das alle Schadensauswirkungen anhand einer Skala von 1 bis 40 ermittelt. Diese Skala ist universell, d.h. Unterschiede die verschiedene Lebewesen anhand ihrer Substanz oder Eigenschaften besitzen, sind hier bereits in Betracht gezogen worden.

Ein TE von 1 entspricht in dieser Tabelle dem geringsten möglichen Schaden (vergleichbar mit einem leichten Kratzer), ein solcher von 40 dem höchstmöglichen Schaden den ein Lebewesen mit etwas Glück noch überleben kann (z.B. ein abgetrennter Arm). Daraus ergibt sich auch, dass jeder wirksame Schaden über 40 höchstwahrscheinlich sofort tödlich ist.

Ein sofort tödliches Ergebnis in diesem Spiel heißt, das der Charakter so Tod ist, das er ohne Wiederbelebung auch Tod bleibt. Wiederbelebung auf der anderen Seite ist eine Praktik die in diesem Spiel (siehe Heilung und Regeneration) ebenfalls ausführlich behandelt wird.

Es sei an dieser Stelle erwähnt das das Schadenssystem von RiftRoamers ziemlich tödlich ist und das obwohl es bereits zugunsten der Charaktere abgeschwächt wurde. In diesem Spiel ist der realistische Kampfablauf deshalb wichtig, weil es sich bei den Charakteren um wichtige "Spielhilfen" handelt, die es soweit möglich zu erhalten gilt. Ein sorgsamer Umgang mit Waffen oder Gegnern sei als jedem Charakter (Spieler) und auch jedem Spielleiter ans Herz gelegt.

Nahkampfschaden

Dieser wird ermittelt aus dem Schadensbonus des Charakters (ein Wert zwischen 2 und 8). Dies ist der Unmodifizierte Schaden den ein Nahkampfangriff ohne Waffe erzielt. Jede Nahkampfwaffe hat einen so genannten Schadensfaktor, der damit multipliziert wird.

Manche Waffen können auf unterschiedliche Weise eingesetzt werden (ein Messer zum Schneiden oder Stechen), in diesen Fällen sind unterschiedliche Faktoren angegeben. In einem Solchen Fall wird der Schadensfaktor der Nahkampfwaffe mit dem Schadensbonus des Charakters multipliziert, um den finalen DV der Waffe zu erhalten.

Der Schadenswert einer Waffe (egal ob Nahkampf- oder Fernkampfwaffe) wird voll modifiziert auf dem Charakterbogen eingetragen um im Kampf nicht erst rechnen zu müssen. Die Ausdauer des Charakters, also der Grad seiner Erschöpfung und Müdigkeit beeinflussen in der Regel den tatsächlich erzielbaren Nahkampfschaden.

Fernkampfschaden

Der Schaden einer Fernkampfwaffe wird hängt von der Schadensübertragung ab. Bei konventionellen Projektilen ist die Munition ausschlaggebend, bei Laserwaffen oder Energiewaffen ist es die Waffe (in Abhängigkeit vom Kaliber). Gausswaffen können oft unterschiedliche Projektile verwenden, auch hier hängt der Schaden vom Projektil ab, jedoch in Verbindung mit der Beschleunigungsenergie. Hier hat die Waffe ggf. einen Schadensmodifikator (abhängig von der Schussenergie).

Verwendung der IST

IST steht für Integrierte Schadenstabelle und ist ein Hilfsmittel das aus einem modernen Rollenspiel nicht mehr weg zu denken ist (sofern man sich nicht auf das Diceless Rollenspiel verlegt). Die Bezeichnung rührt daher, das die Tabelle eigentlich aus mehreren in einander verschachtelten Einzeltabellen besteht und auf diese Weise alle Informationen an einem Ort zusammen hält. Die Einzeltabellen aus denen die IST besteht befinden sich noch einmal im Tabellenteil.

Den Überschriften ist jeweils die Abkürzung IST vorangestellt um deutlich zu machen, das es sich um die Einträge der IST handelt und nicht um die ebenfalls unter diesem Kapitel und zudem unter gleichlautenden Bezeichnungen erklärt werden.

IST: Traumaeffekt und Behinderung

Der Traumaeffekt (TE) wird in einer der beiden ganz außen aufgeführten Spalten herausgesucht. Danach sucht man in der Kopfzeile die Schadensklasse (Schock, Stoß, Stich, Schnitt, Feuer oder Hydr.Sch.) heraus und ließt am Schnittpunkt der Spalte mit der Zeile die zum TE gehört die Behinderung des Charakters ab.

Dies ist der so genannte primäre Schadenseffekt und im Grunde lohnt es für einen Traumaeffekt bis max. 15 gar nicht die genaueren Effekte zu ermitteln. Anders jedoch wenn der akkumulierte Schaden der jeweiligen Körperzone 15 Punkte überschreitet. Dann sollten sofort (also noch in der laufenden Kampfrunde) die Schadenseffekte für das jeweilige Körperteil ermittelt werden. Schäden gegen die Trefferzonen des Kopfes oder des Torso sollten ebenfalls sofort aufgelöst werden, da hier vitale Organe das weiterleben garantieren könnten.

IST: Heilung und Wunddeklination

Durch weitere Kreuzreferenzen kann nun ermittelt werden, ob die Wunde bei entsprechender Ruhe von alleine heilt (Spalten „Heilung“ und „WD“) und wie lange dies dauert. Sobald ein Wert in der Spalte WD für den jeweiligen Traumaeffekt angegeben ist, verschlimmert sich die Wunde ohne medizinische Versorgung und der Charakter stirbt nach der angegebenen Anzahl an Minuten.

Der Wert aus der Spalte Heilung vermindert um die Regeneration (RE) des Charakters wird für den jeweils aktuell gültigen TE ermittelt und gibt an wie viele Stunden die heilende Wunde bis zum nächst geringeren TE-Grad benötigt. Der erste Heilungserfolg benötigt allerdings doppelt so lange (bis die Wunde das erste mal auf den nächst geringeren Wert sinkt). Ist ein Knochenbruch bei der entspr. Körperzone mit von der Partie verdoppelt sich dieser ersten Heilungserfolg erneut.

Als nächstes werden die Sekundäreffekte für die Hauptkörperzone in der der Schaden wirkt ermittelt. Der wichtigste Wert ist der Körperzonenmodifikator (Kopf/Hals z.B. X2,5) der von der Waffe als Auftreffender Schaden auf den Charakter einwirkende Wert wird um diesen Faktor multipliziert, wobei die ersten 2 Punkte immer unmodifiziert wirken (dies repräsentiert Haut, Muskeln und Fettpolster in den oberen Schichten der Körperzone).

IST: Betäubung

Der erste in den darunter liegenden Zeilen angetroffene Wert ist der so genannte Betäubungsmodifikator. Er entscheidet, ob ein Charakter ohnmächtig wird oder nicht. Würfe sind hier nur bei negativen Werten oder bei bereits verwundeten Charakteren nötig. Der Betäubungsmodifikator (Zeile: Betäubung) für die jeweilige Schadensklasse gibt an wie viele Zeilen man nach oben (negativer Wert) oder nach unten rutscht um den gültigen Betäubungsmodifikator zu finden. Ist kein Wert angegeben, so reichen die Schmerzen zwar um den Charakter zu irritieren (gehaltene Aktionen, Zielakkumulation oder Täuschungsreserven verfallen damit). Es ist dann kein KON-Wurf nötig.

IST: Blutverlust

Als nächstes kommt der evtl. Blutverlust dran. Dieser wird durch den Blutverlustmodifikator (BVM) ermittelt. Auch hier ist es ein positiver oder negativer Wert, der das Linehopping steuert. Positive Werte rutschen runter, negative klettern aufwärts. Der Wert hinter dem Schrägstrich ist die Blutverlustrate. Die Anzahl Minuten, bis der Charakter eine Bluteinheit (BLE) verliert.

Eine BLE entspricht 10% der Gesamtmenge an Blut die ein Mensch besitzt. Die Menge einer BLE variiert je nach Körpertyp und beträgt beim Menschen ungefähr 750 – 800 Milliliter. Bei anderen Spezies oder bei Tieren ist die Menge eine andere, aber sie entspricht immer 10% der Gesamtmenge. Wenn ein Charakter 60% seines körpereigenen Blutes verliert (also 6 BLE), so verblutet er, d.h. Er stirbt.

Verliert der Charakter Blut (eine BLE) so hat das mehrere Konsequenzen, solange die Blutung nicht gestoppt wird.

1. der Charakter erhält einen Schock.
2. die Wunde verschlimmert sich für jede Bluteinheit, die der Charakter verliert (Deklinationsrate) als sei der TE um entsprechend viele Punkte höher. Ist die höchste Deklinationsrate erreicht (bei TE 40+ kann sie sich natürlich nicht noch weiter verschlechtern. Der Charakter stirbt innerhalb einer Minute.

Die Blutverlustraten mehrerer Wunden addieren sich. Hat der Charakter eine Wunde die alle 20min eine BLE verliert und eine, die alle 25min eine BLE verliert, so verliert er nach 20min die erste, nach 25min die zweite, nach 40min die dritte BLE und die vierte nach 50min, sowie die fünfte nach 60min und er stirbt nach 75min wenn die Blutung nicht gestoppt wird.

Das behandeln einer Wunde dauert je Versuch und Wunde eine Minute. In Reihenfolge sollten zuerst die Blutung, dann der Schock behandelt werden (an Blutungen stirbt man schneller als an Schock).

IST: Knochenbrüche und Abgetrennte Gliedmaßen

Eine schwere Wunde kann auch einen Knochenbruch oder schlimmer noch abgetrennte Gliedmaßen mit sich bringen. Befindet sich der TE für die jeweilige Körperzone unterhalb einer Zeile in der ein "B" mit aufgeführt ist, so wird die Wunde von einem Knochenbruch begleitet. Erhält ein Charakter durch einen oder mehrere Treffer in einer Körperzone mehr als 30 Punkte TE, so erhält er automatisch einen Schock. Charaktere sind im Schockzustand effektiv betäubt, können also nur gegen eine erfolgreiche Willenskraftprobe (Modi beachten) handeln. Ein "S" in der Tabelle markiert die Zeile ab der abwärts dies der Fall ist.

Ein "U" markiert ein Unbrauchbares / Abgetrenntes Körperteil. Ein "T" bedeutet der Charakter stirbt sofort (nur bei Hals als Trefferzone).

Ein "E" markiert einen evtl. Tödlichen Schaden, d.h. ohne Behandlung verschlimmert sich die Wunde nach Deklinationsrate addiert zum Regenerationswert (RE) des Charakters in Stunden.

Spezielle Schadenswirkungen

Neben dem Schaden dem man im Kampfsystem jederzeit und allerorts begegnet, wie z.B. Hydrostatischer Shock, Schnitt- und Reiß-, sowie Stich- und Stoßverletzungen, gibt es noch einige andere Schadenswirkungen die hier etwas näher erläutert werden sollen.

Aufprallschaden / Schwere Kollisionen

Fällt der Charakter und prallt auf etwas auf oder kollidiert der Charakter mit etwas, so kann es zu Verletzungen kommen. Grundsätzlich geht dieses Schadenssystem immer von gleichen Voraussetzungen aus. Bei Schwere Kollisionen jedoch geht das System davon aus, das der Kollisionsgegner sowohl schwerer oder zumindest gleich schwer wie der Charakter ist und das die Oberfläche hart und eben ist, wie beispielsweise eine Beton oder Asphaltfläche oder ein Container, bzw. eine Wand. In diesen Fällen wird der Schaden so wie hier angegeben übernommen.

Lediglich wenn das Kollisionsobjekt deutlich weicher ist sollte ein Modifikator angewendet werden. Zum Beispiel bei einem Stapel Schaumgummimatten) sollte der Schaden etwa mit einen Modifikator von 0,1 multipliziert werden.

Ist das Kollisionsobjekt dagegen nicht nur hart sondern zudem Scharfkantig so sollte man den Schaden mit 1,5 oder noch mehr modifizieren. In der Tabelle im Sidebar sind die Schadenswerte und weiterhin die ungefähren Modifikatoren für ein paar Kollisionsobjekte angegeben. Letztere sollten aber nur dann genutzt werden wenn die Oberflächehärte oder -beschaffenheit wirklich stark von der Standardannahme abweicht.

Die Verteilung des Schadens erfolgt zufällig um das System nicht zusätzlich mit Filterregeln zu belasten.

Zunächst wird mit 2W10 gewürfelt und der Wert zufällig einer Trefferzone zugeordnet, sofern das Wurfresultat geringer ist als der ermittelte Gesamtschaden. Ist das der Fall wird erneut gewürfelt, jedoch wird für jeden weiteren Wurf ein kumulativer +5 Modifikator hinzugefügt (also wird im Folgenden mit 2W10+5, 2W10+10, 2W10+15, etc. gewürfelt) und erneut zufällig einer Trefferzone zugeordnet.

Dies wird so oft wiederholt, bis der gesamte Schaden zufällig auf eine oder mehrere Körperzonen verteilt ist. Mehrfache Ergebnisse werden nicht ignoriert. Gegebenenfalls ist die gleiche Trefferzone mehrfach betroffen.

Panzerung zählt bei Kollision nur 50%!

Dies gilt auch für Exo-Tanks oder andere Panzerungsarten. Dabei wird zur Vereinfachung nicht zwischen weicher, flexibler und harter, rigider Panzerung unterschieden, da die Kollision effektiv die Panzerung gegen den Charakter prallen läßt.

Feuerschaden / Verbrennungen

Verbrennungen können schrecklich aussehen und tödlich sein. Der Grad der Verbrennung steht in direktem Zusammenhang zwischen der Temperatur und der Dauer der Hitzeeinwirkung. Für jede Runde die der Charakter versucht ohne weiteren eigenen Schutz zu agieren (außer lichterloh zu brennen) muß der Charakter weitere -10 als kumulativen negativen Modifikator auf jede weitere Aktion. Der Feuerschaden steigt zudem um je

1W10 je Kampfrunde an.

Quelle	Schaden	Rettungswurf (Bet.)
Feuerzeug	2W10	80
Lagerfeuer	3W10 +5	60
Großfeuerstelle (Bonfire)	4W10 +10	40
Brenner (geregelter Brenn- und Sauerstoffzufuhr)	5W10 +15	25
Großbrand, Flächenbrand, Buschbrand, Waldbrand	6W10 +20	10
Lava, geschmolzenes Gestein oder Metall	7W10 +25	0

Sprengstoffe und Explosionen

Sprengstoffe erzeugen drei verschiedene Schadensarten: Erschütterungsschaden (Druckwellen, etc.), Splitterschaden (herumfliegende Fragmente) und Verbrennungen (Feuer, Hitze). Die meisten Sprengstoffe erzeugen alle drei Typen, sie sind jedoch nach dem schwerwiegendsten Schadenstyp gekennzeichnet.

Zusätzlich sind Sprengstoffe durch die Angriffsnummer (AN) und den übertragenen Schaden (DV) beschrieben. Erstere gibt an, wie viele "Angriffe" einer Explosion innerhalb des primären Wirkungsradius den Charakter treffen. Der zweite Wert gibt an, wieviel Schaden jeder dieser Angriffe erzielt.

Erschütterungen erzielen wie schon erwähnt Schaden durch Druckwellen, die den ganzen Körper betreffen, dieser Schaden wirkt wie Stoßschaden und sinkt mit der Entfernung (pro Meter -1).

Splitterexplosionen rühren von kleinen Splintern her, die bei der Explosion verteilt werden. Die AN gibt an wie viele Splitter den Charakter treffen. Sie werden zufällig auf den Körper verteilt. Pro fünf Meter Entfernung sinkt die AN um eins. Splitter verursachen Hydrostatischen Schock als Schaden, wirken also effektiv wie Schrotgewehre oder Schrapnellpistolen. Der Schadenswert sinkt im gleichen Maße wie die AN um je eins ab.

Brandexplosionen werden ebenso ermittelt wie Splitterexplosionen, jedoch ist der Schadenstyp Brandschaden und der Schadenswert sinkt nicht mit steigender Entfernung ab.

Verätzungen / Säuren

Gifte und Drogen

Natürlich ist bereits die theoretische Vielfalt an Medikamenten, Drogen und Giften in der USC oder gar der Galaxis so überwältigend groß, das jeder Versuch einen Katalog darüber zu erstellen bereits im Ansatz scheitern würde. Wir versuchen dieses daher erst gar nicht und beschränken und auf ein paar Typische Gifte, Drogen und Medikamente aus dem uns gut bekannten 20. Jahrhundert und einigen Kategorien von Giften, Drogen oder Medikamenten aus dem 31. Jahrhundert.

Allen Giften und Drogen gemein ist, das die Beeinflussung der Attribute immer eine Beeinflussung der Skills mit sich bringt, die diese Attribute nutzen. Wer in der WAH eingeschränkt ist erhält einen Modifikator auf alles was mit der Wahrnehmung von Umgebungszuständen zu tun hat. Das gilt für Schießen, Autofahren, Tanzen oder Programmieren. Schlimmer noch trifft es jene, die einen Verlust des INT-Attributes einstecken. Sie haben auf alle Handlungen einen negativen modifikator.

Dieser Modifikator entspricht den bei den jeweiligen Giften und Drogen angegebenen Werten. Man muß Bedenken, das eine Vermindete INT stärker wiegt als alle anderen Attribute. Die Wirkungen könnten sich jedoch

Kollisionsschaden

Höhe (m)	Km/h	DV
1	10	5
2	20	10
5	35	20
10	50	30
15	60	40
20	70	50
25	80	60
30	90	70
35	95	80
40	100	90

Für jede weiteren 1m oder 10km/h addieren sich jeweils weitere 20 Schadenspunkte (DV).

Härtegrad des Kollisionsobjektes

Beispielobjekt	Mod.
Schaumgummi	0,1
Heuhaufen	0,1
Müllcontainer	0,6
Wasseroberfläche	0,3
Schiefe harte Ebene (45°)	0,7
Felsen, Felsbrocken	1,4
Falle mit spitze Pfählen*	2,0
Stahldorn, Punktspitze**	1,0

* Dies sind eigentlich mehrere individuelle Speer-Stiche, die so vereinfacht werden können.

** Dieser Schaden wird nur auf eine Trefferzone angewendet

ausgleichen.

Gifte

Gifte können auf unterschiedliche Art und Weise in den Körper gelangen. Klassisch ist die Beimengung in die Nahrung, aber auch Pfeilgifte und die berühmte Giftspritze, ja sogar Gase und Tabletten sind denkbar.

Es gibt sogar ein paar Kontaktgifte, die bei der Berührung durch die Haut in den Körper gelangen.

Allen Giften gemein ist die Tatsache, dass sie sich auf die Konstitution (KON) des Opfers auswirken. Ist der KON-Verlust dabei sehr groß, so hat das Gift seine volle Wirkung entfaltet (siehe Spalte MOD in der folgenden Tabelle), ist der Verlust geringer, hat sich die Wirkung aus einem bestimmten Grund nicht richtig entfalten können, sei es dass die Dosis zu gering war oder ein anderer Grund dafür verantwortlich ist.

Die Wenigsten Gifte wirken sofort. Die meisten benötigen einige Sekunden um ihre Wirkung zu entfalten. Diese Dauer unterscheidet sich oft von Opfer zu Opfer, so dass sie rein zufällig ermittelt wird. Der Spielleiter würfelt verdeckt mit 1W10 um festzustellen nach wie vielen Kampfrunden das Gift zu wirken beginnt.

Innerhalb dieser Zeit (die den Spielern und Charakteren in der Regel unbekannt ist) kann das Gift durch die Verabreichung eines Gegengiftes ohne weitere Auswirkungen neutralisiert werden.

Ist die Wirkung bereits eingetreten mindert ein entsprechendes Gegengift die Wirkung ab, in dem der ermittelte Effekt in der unten aufgeführten Tabelle um eine Spalte nach vorne (links) rutscht. Aus Gelähmt wird bei Curare beispielsweise Steifheit.

Arsen – Ein Gift das man schon fast als klassisches Gift bezeichnen kann. Die Wirkzeit beträgt wenige Stunden und die Symptome ähneln denen einer Krankheit (Dyphtherie oder Cholera). Die Dosis hängt von der Immunität des Opfers ab. Man kann gegen Arsen mit der Zeit eine Immunität entwickeln, so dass höhere Dosen für den gewünschten Effekt nötig werden. Normalerweise reichen bereits wenige Milligramm aus um zum Tode zu führen. Menschen die eine Immunität entwickelt haben können auch mehrere Gramm überleben.

Curare – Auch als Pfeilgift bekanntes pflanzliches Nervengift. Die Pflanze wuchs ursprünglich in Dschungelgebieten Südamerikas, ihr Gift (eine schmierige schwarze Masse) wurde durch das Zerdrücken ihrer Blätter gewonnen. Sobald das Gift in die Blutbahn eindringt paralyisiert es das Nervensystem. Dadurch das das vegetative Nervensystem ebenfalls aussetzt, versagen Atmung und Herzfähigkeit. Das Opfer stirbt unter schweren Krämpfen binnen Minuten.

Digitoxin – Das Pflanzengift wird aus dem Fingerhut gewonnen und beeinträchtigt bzw. unterbricht die Herzfähigkeit des Opfers. Wenige Milligramm reichen bereits aus um einen Menschen zu töten, wobei sich das Gift im Körper ansammeln kann und die Wirkung erst mit Erreichen der kritischen Dosis eintritt. Die Eigenschaften des Digitoxin macht man sich auch in Medikamenten in der Herzmedizin zunutze.

Kohlenmonoxid – Bekannteste Quelle von Kohlenmonoxid sind die Abgase von Verbrennungsmotoren. Das Kohlenmonoxid selbst ist farb- und geruchlos. Die Wirkung beginnt damit dass das Opfer verwirrt ist. Kurz darauf tritt eine Bewusstlosigkeit ein und danach der Tod. Aufmerksame Charaktere können anhand der Symptome auf Kohlenmonoxid schließen, wofür eine erfolgreiche WAH-Probe notwendig ist. Früher wurden im Bergbau Kanarienvögel als Frühwarnsystem eingesetzt. Sobald diese von ihren Käfigen weggingen evakuierte man den Stollen.

Nervengas – Nervengase bestehen zumeist aus flüssigen, leicht flüchtigen Phosphorverbindungen. Es handelt sich dabei zudem um Kontaktgifte, die nicht nur durch die Atmung sondern auch durch die Haut resorbiert werden.

Atemmasken und Gasmasken schützen also nicht immer oder vollständig. Es verursacht Krämpfe und verschwommene Sicht (Tunnelblick), ist farblos und geruchlos und wirkt innerhalb weniger KR (5 bis 30 Sekunden).

Schlangengift – In diese Kategorie fallen verschiedene Gifte, die nicht alle tödlich sind. Einige der Opfer bekommen nach einem solchen Biss Fieber und die Bisswunde schwillt an. Diese Symptome sind bei allen Schlangengiften ähnlich. Bei schlimmeren Giften treten nach kurzer Dauer Krämpfe auf, dann Paralyse. Wenige Stunden später tritt der Tod ein. Gegen Schlangengift hilft nur eine geeignete medizinische Versorgung und das passende Serum (welches mittlerweile industriell aus dem Schlangengift synthetisiert werden kann).

Strychnin – Ein alkaloides Pflanzengift, das starke Krämpfe und die Paralyse des Nervensystems auslöst. Es kann durch die Nahrung beigemischt werden, da es leicht durch den Geschmack der Nahrung zu tarnen ist. Kleine Strychnindosen können stimulierend wirken.

Tränengas – Das Gas reizt das Atemsystem (die Folgen Husten und Kratzen im Hals, sowie Halsschmerzen), die Augen tränen durch die reizende Wirkung. Das Gas ist nur in extrem großen Dosen tödlich, wenn man keine entsprechende Allergie hat. Verschiedene chemische Verbindungen eignen sich als Tränengas (Bromacetone, Brombenzylcyanid u.a.).

Wolfsbann – Wolfsbann ist eine vorwiegend im europäischen Raum auftretende Pflanze, die sehr giftig ist, insbesondere die Wurzeln (Akonitin ist der Wirkstoff). Die Einnahme einer Dosis von etwa 5mg ist bereits tödlich. Wolfsbann schmeckt sehr bitter.

Zyanid – Das Gift ist sowohl in fester Form, als auch in gasförmigen Zustand hochgiftig. Da es einen extremen Geschmack besitzt (beißend und bitter), kann man es eigentlich nicht der Nahrung beimischen. Häufiger ist daher die Anwendung als Gas. Schon kleine Mengen des nach Mandeln riechenden Gases sind tödlich.

Malcawurzel – Die Wurzeln des altarischen Malcastraches sind sehr giftig. Die Wirkung ist der von Curare nicht unähnlich. Eine zu Brei zerdrückte Malcawurzel ist von gelblich-oranger Farbe und enthält

Tonughgift – Der Tonugh ist eine springende centaurianische Waldspinne (6 Beine + 2 Stachelarme). Ihr Gift ähnelt der Wirkung von Digitalis und gelangt über den Stachel in die Blutbahn. Der Stachel wird ähnlich wie beim Skorpion nach vorne auf das Opfer geschleudert. Dabei nutzt der Tonugh seine Stacheln abwechselnd und nach Bedarf. Je größer und zäher das Opfer ist, desto öfter sticht er zu.

Tabelle: Gifte

Gift	Tödl. Dosis	WZ	MOD	KON>2/3	KON≤2/3	KON≤1/3	KON=0
Arsen	mg/g	h	3W10 x4	Schwindel	Krank	Tod	Tod
Curare	mg/g	m	3W10 x2	-	Steifheit	gelähmt	Tod
Digitoxin	mg	m	2W10 x4	-	Herzrasen	Herzver-sagen	Tod
Kohlen-monoxid	Wenige Atemzüge	m	2W10 x4	Verwirrung	Ohnmacht	Tod	Tod
Nervengas	Wenige Atemzüge	s	3W10 x4	Verschw. Sicht (WAH-40)	Krämpfe	Tod	Tod
Schlangengift	mg	h	2W10 x4	Steifheit	Krämpfe	gelähmt	Tod
Strychnin	mg	m	2W10 x4	Euphorie	Irritation	Krämpfe	Tod
Tränengas	Viele Atemzüge	m	2W10 x2	-	Irritation	Tränen	Blind
Wolfsbann	4-5 mg	m	3W10 x4	Krank	Sehr krank	Tod	Tod
Zyanid	mg	m	2W10 x4	Schwindel	Krank	Sehr krank	Tod
Malcawurzel	mg/g	m	3W10 x2	-	Steifheit	gelähmt	Tod
Tonughgift	mg	m	2W10 x4	-	Herzrasen	Herzver-sagen	Tod

Ein Eintrag von „mg/g“ bzw. „mg“ bedeutet das nur wenige mg bzw. g als tödliche Dosis ausreichen. Bei mg/g deutet die Angabe darauf hin, das man gegen das Gift mit der Zeit eine Immunität entwickeln kann und somit eine größere Menge für eine tödliche Dosis nötig ist. Bei Erstanwendung jedoch zählt die geringere Mengenangabe.



Eine Beschreibung der meisten Medikamente, Gifte und Drogen kann man im Internet recherchieren. Dort finden sich auch mögliche Gegengifte und Wirkzeiten. Prädestiniert dafür ist zum Beispiel die deutsche Version der freien Enzyklopedie Wikipedia im Internet unter: „<http://de.wikipedia.org>“.

Beruhigungsmittel und Drogen

Nicht alle Substanzen die den Körper negativ beeinflussen benutzt man zum Töten. Schon seit dem Beginn der Geschichtsschreibung haben die Menschen ihren Körper freiwillig oder aus religiösen Gründen gewissen Substanzen ausgesetzt. Diese sind im wesentlichen auch Gifte, werden aber aufgrund ihrer Stimulierenden oder Betäubenden Wirkung als Drogen bezeichnet.

Drogen haben unterschiedliche Wirkungen, die oft in Kombination auftreten. Sie werden nach ihrer Hauptwirkung klassifiziert, können aber genau wie Medikamente sogenannte Nebenwirkungen mit sich führen.

Aus Gründen der Spielbarkeit werden wir uns in diesem Spiel jeweils auf die Hauptwirkungen konzentrieren, was im übrigen auch für die oben beschriebenen Gifte gilt.

Ebenso werden Langzeitauswirkungen einer Sucht nicht näher betrachtet, außer das der Süchtige entsprechenden Entzugserscheinungen ausgesetzt ist, wenn er nicht die gewohnte Dosis erhält.

Weiterhin sollte nicht unerwähnt bleiben, das durch den Regelmäßigen Konsum von Drogen (und auch Medikamenten) Schäden am Körper auftreten können. Häufig wird die Leber und das Nervensystem beeinträchtigt. Aber auch Schäden am Gehirn sind durch beispielsweise ständigen Alkoholmißbrauch wahrscheinlich.

Die Behandlung - außer der Entzugstherapie - der meisten drogenbedingten Krankheitszustände beschränkt sich auf die Behandlung von Patienten mit einer Überdosis, solche mit akuten Reaktionen und auf das Therapieren der

gesundheitlichen Folgen des Drogenmissbrauchs (Unterernährung und Krankheiten die durch den Gebrauch von verunreinigten Injektionsnadeln entstehen). Alkoholiker, Amphetamin- und Barbituratabhängige werden oft zur Entgiftung stationär behandelt.

Kritischer sind Überdosen, bei denen je nach Fortschritt der Wirkung der Entsprechenden Droge versucht wird die Konzentration der Substanz im Körper zu mindern (Magen auspumpen, wenn dies noch möglich ist), oder aber zu versuchen trotz der bereits eintretenden Wirkung die Körperfunktionen aufrecht zu erhalten und die Symptome medikamentös zu lindern. Dies führt nicht in allen Fällen zum Überleben des Patienten.

Um bei suchtgefährdenden Drogen nicht in die Abhängigkeit zu geraten muß der Charakter einen erfolgreichen WIL-Wurf schaffen. Dieser wird unter dem Einfluß anderer Drogen entsprechend modifiziert. Das heißt, das eine Droge die die Willenskraft herabsetzt, den Charakter schneller in die Sucht treibt, als eine bei der dies nicht der Fall ist.

Drogen vermindern in der Regel die Wahrnehmung, die Gewandtheit, die Koordination aber auch die Intelligenz (das Urteilsvermögen).

Alkohol: KOR, GEW, WAH, INT je -20 KON +20. Jeder 5. bis 10. Charakter ist stark suchtgefährdet (geheimer Wurf des Spielleiters). Der Charakter könnte in diesem Fall bereits nach wenigen Sauf Touren süchtig werden. Alkoholsucht ist therapierbar, aber der Abhängige kann dies nicht ohne entsprechende Hilfe. Die meisten Süchtigen jedoch erkennen die Sucht nicht. Äußere Anzeichen sind gerötete, später dunklere Hautpartien im Gesicht von der Nase ausgehend, später auch an den Händen und Füßen, sowie weiterer Stellen.

Amphetamine: Wirken für ca. 30 Minuten nach der Einnahme, währenddessen INT, WAH, KON je +20, GEW, KOR je -20, hat die Wirkung nachgelassen kommen die Nachwirkungen INT, WAH, KON -20. Um einer Abhängigkeit zu Entgehen ist ein erfolgreicher Willenskraft Wurf notwendig.

Cannabis: Wirk beruhigend für etwa 2-5 Stunden INT, WAH je -20. Ab der 10. Dosis ist gegen Sucht zu würfeln (WIL). Bei längerer Einnahme (wochenlang) ist eine Schädigung des Gehirns wahrscheinlich (permanente Abzüge auf INT -5 je Woche nach der 2. Woche, wenn der Charakter keinen Erfolg erzielt bei einer KON-40 Probe). Das Krebsrisiko erhöht sich, evtl. bei Suchteintritt kann eine durch das Haschisch bedingte Psychose auftreten, eine heftige mentale Störung die nur durch entsprechende Therapie beherrschbar bleibt.

Kokain: Häufig ein weißes Pulver, das eingeatmet (geschnupft) wird. Es mach sehr schnell abhängig. Während der Wirkung sind WAH und KON mit je +20 modifiziert, die INT sinkt auf 1/3 des Normalwertes. Nach der etwa 10 Minütige von großem Glück begleiteten Wirkung treten die Nebenwirkungen ein: INT und WAH betragen dann je -20 von Normalwert. Nach häufiger Anwendung zerstört Kokain die Nasenschleimhäute

LSD: Eine starke halluzinogene Droge, die je nach Streßzustand und Stimmung des Konsumenten verschiedenartige Halluzinationen hervorrufen kann. LSD (Lysergsäurediethylamid; synthetisiert aus Lysergsäure (ein Bestandteil des Mutterkornpilzes) wird in Tablettenform oral konsumiert. Die Droge vermindert die Attribute INT und WAH und je -20. Bei jedem Konsum von LSD muß der Charakter eine WIL Probe erfolgreich ablegen um einer Sucht zu entgehen (diese ist nicht so sehr körperlich als psychisch bedingt). Eine ähnliche Wirkung wie bei LSD erreicht man auch durch die Einnahme von Meskalin (eine Droge die aus dem Pilzförmigen Oberteil der Peyotl-Kaktus gewonnen wird).

Opiate: Opium und Morphium sind reine Opiate, das ehemals als Medikament entwickelte Heroin wird jedoch ebenfalls zu diesen gezählt. Reine Opiate werden aus den samentragenden Kapseln der Mohnpflanze gewonnen und sind in erster Linie starke Beruhigungsmittel, die in der Medizin bspw. Verwendet werden um starke Schmerzen zu lindern (primär Morphium). Bei

Der Kampf

regelmäßiger Einnahme kann es zu Schäden an den Organen kommen, zudem sind Opiate stark suchtfördernd und bei Verabreichung von Überdosen steigt gerade bei Morphin das Sterberisiko an (was vermutlich daran liegt, dass hier mehr Konsumfälle dokumentiert werden als bei Opiaten die nicht (mehr) als Medikament eingesetzt werden. Der Charakter erhält einen negativen Modifikator von je -20 auf GEW, INT, WAH. Zudem muß bei jedem Gebrauch geprüft werden ob der Charakter nach dem Opiat süchtig wird (WIL-Probe).

Beruhigungsmittel dagegen wirken wie Gifte auf die Konstitution des Charakters.

Äther: Eine leicht verfliegende, farblose Flüssigkeit die früher als Sedativum in der medizinischen Chirurgie benutzt wurde. Leichte Dosen führen zur Bewusstlosigkeit, Überdosen können tödlich sein.

Chloroform: Eine süßlich riechende Flüssigkeit, deren Dämpfe eingeatmet werden. Der Charakter verliert das Bewusstsein.

Malcabeere – Das Mark der reifen Malcabeere enthält Koffein. Die Beere ist kernlos und zäh wie Weingummi, geschmacklich wie Limone. Das Mark schmeckt Kokosartig und ist zähflüssig wie Griesbrei. Wirk wie ein leichtes Amphetamin.

Barkedatran – Öl das aus dem Fleisch altaranischer Barkedas gewonnen wird (Raubfische). Der Tran wirkt wie Kokain im Zusammenspiel mit Amphetamin.

Trancer – Halluzinogen, sehr schwer zu bekommen

Brainworm – Neurotoxin, schwer zu bekommen

Thriller – Gewöhnliches Halluzinogen

King'o'Spades – Gewöhnliches Halluzinogen

Jazzo – Gewöhnliches Halluzinogen

TenPack – Verbreitetes Halluzinogen

Le Face – Halluzinogen, schwer zu bekommen

Screamer – Halluzinogen, sehr schwer zu bekommen

Duke – Halluzinogen, Aggressivum, sehr schwer zu bekommen

Ergotropin – Generische anregende, leistungsfördernde Droge

Der Kampf

Droge	MOD	KON>2/3	KON≤2/3	KON≤1/3	KON=0
Äther	2W10 x2	Verwirrung	Ohnmacht	Ohnmacht	Tod
Chloroform	2W10 x4	-	Verwirrung	Ohnmacht	Ohnmacht
Barbiturate	2W10 x2	Sehr Müde	Ohnmacht	Ohnmacht	Tod
Sedativa	3W10 x4	Trunkenheit	Volltrunken	Ohnmacht	Ohnmacht
Hynagoga	3W10 x4	Entspannt	Trunkenheit	Volltrunken	Ohnmacht
Alkohol	2W10 x2	Angeheitert	Trunkenheit	Volltrunken	Ohnmacht
Amphetamine	3W10 x4	-	-	Stark Stimuliert	Hyperaktiv
Cannabis	2W10 x4	-	Beruhigt	Beruhigt	Apathisch
Kokain	3W10 x4	Euphorisch	Euphorisch	Euphorisch	Halluzination
LSD	3W10 x4	Verwirrung	Verwirrung	Halluzination	Halluzination
Opiate	3W10 x4	Beruhigt	Beruhigt	Apathisch	Apathisch
Malcabeere	2W10 x2	-	-	Stimuliert	Stimuliert
Barkedatran	3W10 x4	Euphorisch	Euporisch	Stark Euporisch	Hyperaktiv
Duke					
Trancer					
Brainworm					
Thriller					
King'o'Spades					
Screamer					
Jazzo					
TenPack					
Le Face					
Ergotropin					

Aufputschmittel und Kampfdrogen

Trophotropin – Generische beruhigende, erholungsfördernde Droge

Macho Man – Psychostimulant (Konfidat), schwer zu bekommen

Synthococe – Verbreiteter Upper

Plasma Ace – Höchst illegales Aggressivum

Rambo – Aggressivum, schwer zu bekommen

Black Rage – Aggressivum, Neurostimulant, sehr schwer zu bekommen

Blue Dryad – Höchst illegales Aggressivum, Neurostimulant

Silver Lace – Höchst illegales Aggressivum, Neurostimulant

Bad Sinner – Aggressivum, schwer zu bekommen

Diese Seite wurde absichtlich leer gelassen.

--	--	--	--	--	--	--

Diese Seite wurde absichtlich leer gelassen.

--	--	--	--	--	--

Droge	MOD				
Synthococe					
Plasma Ace					
Rambo					
Black Rage					
Blue Dryad					
Silver Lace					
Bad Sinner					

Medikamente

Barbiturate (Schlafmittel): Der Charakter schläft kurz nach der Einnahme ein (innerhalb von weniger als 30 Minuten. Dies kann beschleunigt werden durch den Konsum von Alkohol. Eine große Dosis kann jedoch tödlich sein.

Sedativa (Beruhigungsmittel): Beruhigen das zentrale Nervensystem. Valium gehört zu diesen Medikamenten. Besonders im Zusammenspiel mit Alkohol befindet sich der Charakter schon (weniger als 10) Minuten nach der Einnahme in einem tiefen Schlaf. Sedativa sind stark suchtfördernd.

Hypnagoga (Entspannungsmittel): Chloralhydrat oder Antihistamin (gegen Heuschnupfen) gehören dazu. Die Wirkung ist denen der Sedativa nicht unähnlich, die Gefahr einer tödlichen Überdosierung ist nicht gegeben.

Neurovinat – Anti-Neurotoxin gegen Nervengifte, Pfeilgifte, Kontaktgifte, Schlagengifte und sonstige paralyisierende Gifte.

Supracoagulin – Schnelles Blutgerinnungsmittel, stillt jede Blutung innerhalb einer KR.

ContraRad – AntiRadiation Serum, ein Serum, das in der Blutbahn abschirmend gegen Strahlung wirkt. Kann Schäden nicht reparieren oder verhindern, aber die Effekte abschwächen. Wirkt wie ein Strahlenpanzer.

HyperStim - Upper

AntiAge – Alterungshemmendes Medikament

AntiAlgin – Anti-Schmerzmittel

Genecilin - Breitbandantibiotikum

Ascepalin – Konstitutionierer (Lädt KON wieder auf)

Trancin – Medotrancin (Wird bei Stasis oder vor dem Kälteschlaf gegeben)

Suspendol – verlangsamt alle Molekularprozesse

Medoazin S – beschleunigt alle Molekularprozesse

Medoazin F – beschleunigt alle Molekularprozesse stark

A.G.E.-Kapsel – Zytoaktiat, regt die natürliche Zellteilung an, alterungshemmendes Medikament. A.G.E. = Advanced Genesis Effect. Zellkur, NanoCure und andere bekannte Bezeichnungen. Die Kapsel macht regelmäßig eingenommen unsterblich und verhindert alle Krankheiten, neutralisiert Gifte und Drogen, sowie Alkohol. Die Kapsel wird individuell anhand des Genetische Codes angepasst. Es handelt sich um ein Nano-Medikament das selbst auf den Herstellungswelten (allesamt mindestens Kernwelten) extrem schwer zu bekommen ist. Als netten Nebeneffekt kann das Medikament Stralenschäden reparieren und Tote zum Leben erwecken. Es ist außerdem das teuerste Medikament das es gibt.

Cafetamine - Upper

Antorpine - Antikomatikum

Torpine - Komatikum

Hydrazine – Anti-Dehydrat

Medikament	MOD				
Neurovinat					
Supracoagulin					
ContraRad					
HyperStim					
AntiAge					
AntiAlgin					
Geneciline					
Ascepaline					
Trancin					
Suspendol					
Medoazin S					
Medoazin F					
A.G.E.-Kapsel					
Cafetamin					
Antorpine					
Torpine					
Hydrazin					

Heilung und Regeneration

Vorausgesetzt eine Wunde ist stabilisiert (durch einen erfolgreichen Erste Hilfe Wurf oder Medizin Wurf, siehe entspr. Abschnitt), und medizinisch versorgt (behandelt), so sinkt der TW-Grad nach Ablauf der Heilrate des aktuellen Traumawertes der Wunde in Stunden (abzüglich der Regeneration des Charakters in Stunden) um 1 Punkt.

Die ersten 5 Punkte einer Wunde heilen langsamer als der Rest. Die resultierende Heilrate (Heilrate der Wunde abzüglich der Regeneration des Charakters) wird für die ersten 5 Punkte mit 1,25 multipliziert.

Ist an der Körperzone zudem ein Knochenbruch aufgetreten wird die Heilrate der ersten 5 Punkte allerdings mit 1,5 multipliziert.

Wunddeklination

Das ist die Verschlimmerung einer evtl. tödlichen Wunde falls diese nicht stabilisiert wird. Dort angegeben ist die Anzahl an Stunden, bis die Wunde um 1 TW schlimmer wird. Die geschieht so lange wie der Charakter nicht stabilisiert / behandelt wird oder er auf Grund seiner Verletzungen verstirbt.

Ist eine evtl. tödliche Wunde zwar stabilisiert (erfolgreiche Erste Hilfe), so heilt sie zwar, jedoch sehr langsam. Die Heilrate verdoppelt sich gegenüber einer normalen Wunde.

Blutverlust

Blutverlust wird mit etwa 1 Liter pro Tag regeneriert. Das sind 1,5 Bluteinheiten (15% der Gesamtmenge) pro Tag. Eine Bluteinheit sind 10% der Gesamtmenge. Nach dem Verlust von 60% des körpereigenen Blutes ist man "verblutet", stirbt also auf Grund der Blutungen.

Blutverlustbedingter Schock regeneriert sich sobald der Körper den Blutverlust vollständig ausgeglichen hat.

Permanenter Schaden

Immer wenn ein evtl. tödliches Ergebnis um min. 5 Punkte überschritten wird, bleiben permanente Schäden zurück, die nur durch einen chirurgischen Eingriff oder Ersatzteile (Bioware, Cyberware) oder NanoCure vermieden werden können.

Die Höhe des Permanenten Schadens beträgt 5 Punkte plus der Anzahl an Punkten um die das evtl. tödliche Ergebnis überschritten wurde. Ein Beispiel: Max Morgenstern erhält 38 Punkte Traumaefekt. Ein evtl. tödliches tritt ein bei 30 Punkten. Folglich erhält er

$38 - 30 = 8 + 5 = 13$ Punkte permanente Behinderung. Dieser permanente Schaden verheilt nicht.

Erste Hilfe

Der Skill Erste Hilfe dient dazu einen Verletzten schnell zu stabilisieren und einen evtl. Schock zu behandeln, damit der Verletzte die Zeit bis zu einer fachgerechten medizinischen Versorgung überlebt.

- Die Basisschwierigkeit für normale Wunden ist Null (der Effekt darf nicht negativ sein) um eine Wunde zu stabilisieren.
- Die Basisschwierigkeit für eine evtl. Tödliche Wunde ist 20 (der Effekt darf nicht unter 20 liegen).
- Jeder Versuch dauert TW/2 in Minuten.
- Eine erfolgreiche Behandlung hat als Schwierigkeit den TW der Wunde

Die erfolgreiche Anwendung des Skills Erste Hilfe stabilisiert die jeweilige Wunde. Je Wunde ist ein Erfolg nötig. Die Umstände der Behandlung modifizieren die Erfolgsaussichten. Diese Modifikatoren gelten auch für die Anwendung aller anderen medizinischen Skills:

Tätigkeit	Mod.
Hastige Anwendung (weniger Zeit also nötig für die Anwendung)	-20
Improvisierte Anwendung (ohne die nötige Ausrüstung)	-20
Anwendung mit Standardausrüstung (mit EH-Kit)	0
Anwendung mit vollständigem MediKit	20
Anwendung durch einen Arzt oder Chirurgen mit Ausrüstung	40
Anwendung durch einen AutoDoc oder eine vollst. Krankenstation	50
Anwendung durch ein vollständiges höchstmodernes Krankenhaus	60

OffPlay

Zusatzregel für Charaktere die sich OffPlay aufhalten (zwischen zwei Abenteuern):

Ein Charakter mit einer beliebig schweren stabilisierten Wunde wird ab TI 10+ in einem Krankenhaus mit vollständiger Ausrüstung in jedem Fall nach TE-Grad x4 Tagen genesen. Für evtl. Tödliche Wunden bleiben die beschriebenen permanenten Schäden allerdings zurück. Wenn die Zeit zwischen den Spielsitzungen dann noch ausreicht, kann natürlich der operative Eingriff für die Beseitigung dieses Schaden gegen die entsprechenden Kosten auch noch durchgeführt werden (GM-Entscheidung).

Während des Krankenhausaufenthaltes kann der Charakter seine Fähigkeiten nicht verbessern (kein Training oder Fortbildung möglich). Für jede Woche im Krankenhaus sinken zudem seine STR, KOR, KON und GEW Attribute um jeweils 2 Punkte ab. Diese regenerieren sich ebenfalls mit 2 Punkten pro Woche wieder wenn der Charakter nicht speziell darauf hin trainiert oder aber mit 1 Punkt pro Tag wenn er min. 1 Stunde pro Tag darauf hin trainiert.

Erschöpfung

Erschöpfung ist ein Zustand in dem der Charakter körperlich überanstrengt ist und in dem er dringend Erholung benötigt. Wieviel Erholung und wie sich der Erschöpfung des Charakters weiderhin auswirkt wird hier beschreiben.

Immer wenn der Charakter im Verlauf einer Stunde einmal für etwa 10 - 15 Minuten oder mehrmals für kürzere Zeiträume körperliche Anstrengungen unternimmt, muß der Spieler auf Ausdauer würfeln. Der Effekt bestimmt wie stark der Charakter durch die resultierende Erschöpfung beeinträchtigt wird, durch den Wurf erhält der Charakter einen positiven oder negativen Modifikator auf seine Ausdauerwürfe (AU).

Zudem wird der halbe Effekt dieses Wurfes (sofern dieser über 10 Punkte liegt) als Modifikator für Genauigkeitsaufgaben (GEN) verwendet. Der GEN betrifft alle Skills, bei denen es auf Treffergenauigkeit oder exakte Bedienung ankommt. Im Zweifel entscheidet der Spielleiter.

Auswirkung von Ausdauerwürfen

Effekt	Auswirkung
+31 oder mehr	AU +20, GEN +10
+11 bis +30	AU +10, GEN +5
+1 bis +10	AU +5
± 0	AU +0
-1 bis -10	AU -5
-11 bis -30	AU -10, GEN -5
-31 bis -50	AU -20, GEN -10
-51 bis -70	AU -30, GEN -15
-71 oder weniger	AU -40, GEN -20

GEN = Genauigkeitmodifikator, dieser repräsentiert, ob die Muskeln des Charakters durch die Anstrengung zittern.

Die obige Tabelle gibt einen Überblick darüber, wie ein Ausdauerwurf die Ausdauer beeinflusst. Dieser Einfluß hat dann natürlich Auswirkungen auf den nächsten Wurf.

ChromeBlack System

Das ChromeBlack System stellt im Wesentlichen ein genreunabhängiges Regelsystem dar, welches standalone kostenfrei über das Internet bezogen oder zu einem späteren Zeitpunkt in gedruckter Form im Bundle mit einem Genrebuch käuflich erworben werden kann.

Das komplette Rollenspielsystem besteht normalerweise aus einem Genrebuch, einem Regelwerk in der ChromeEdition und einem Spielleiter-Regelwerk in der BlackEdition.

Der Name ChromeBlack System leitet sich aus der uralten Dualität von Weiß und Schwarz, hell und dunkel oder Gut und Böse ab. Die Bedeutung lässt sich dabei ausdehnen auf weitere Dualitäten: einfach und komplex, simpel und detailliert, verkürzt und vollständig oder offen und verborgen, aber auch auf die zwischen jedem Extrem dieser Dualitäten liegenden fließenden Tendenzen.

Chrom stellt dabei in Anlehnung an eine hochtechnisierte, von den Medien dominierte, unpersönliche und anonyme Realität die Farbe Weiß oder den positiven bzw. Bequemerem Pol der genannten Dualitäten dar.

Das ChromeBlack System ist ein auf Prozentwerten basierendes System das einen hohen Wert auf Nachvollziehbarkeit, Kontinuität und Konsistenz legt. Weiterhin sollen unnötige Spielmechanismen vermieden oder auf ein Minimum begrenzt werden, dabei jedoch sehr realistisch anmutende Ergebnisse erzielen.

Realismus ist hier nicht die oberste Priorität. Ein hoch komplexes und realistisch detailliertes Regelsystem behindert sich oftmals selbst dabei ein hinreichend realistisches Spielgefühl während der Ermittlung all der Realistischen Ergebnisse zu erzeugen. Realismus und übermäßige Komplexität bringen daher oftmals den flüssigen und vor allem temporeichen Interaktionsabtausch in einer Kampfszene ins Stocken. Die mühsam erkämpfte Realität bricht unter dem zähen Spielverlauf ein.

Auf der Gegenseite soll das Kampfsystem nur eine Fortsetzung der bestehenden Grundregeln sein. Die Würfe sollten also identisch angewendet werden. Die folgenden Regeln versuchen beiden Umständen gerecht zu werden.

Heutzutage ist es nahezu ausgeschlossen ein auf Prozentwerten basierendes Rollenspielsystem zu veröffentlichen, ohne das darin Anlehnungen an die Spielmechanismen anderer Rollenspiele existieren. Davon kann und will sich das ChromeBlack System unter keinen Umständen freisprechen. Die Intention die zur Entstehung dieses Systems geführt hat, ist im Grunde der Wunsch durch eine Synthese aus allen Rollenspielerfahrungen der beteiligten Entwickler ein spielbares Ganzes zu Schaffen das es besser macht als jedes der vorhandenen System zuvor. Ein Ansatz den jedes neue Rollenspiel verfolgen dürfte.

Der Kampf

Dazu zählen bis auf die Psionik (die ja eine körperlich-mentale Balance erfordert) keine Geistesaufgaben. Dies geht aus der nebenstehenden Tabelle hervor.

Der Genauigkeitsmodifikator repräsentiert die erschöpfungsbedingten Auswirkungen auf Feinmotorische Tätigkeiten. Jemandem der gerade einen 100m Sprint hinter sich hat, wird es schwerer fallen einen Faden in das Nadelör einer Nähnadel einzufädeln, als jemandem der körperlich ausgeruht ist.

Weitere Modifikatoren ergeben sich aus der vorangegangenen Schlafperiode, die der Charakter hinter sich hat. Ein ausgeschlafener Charakter hält einfach länger durch, als ein übernachteter Charakter. Auch darüber gibt die nebenstehende Tabelle Auskunft.

Diese Erholung kann je nach Grad der Erschöpfung durch ein paar Minuten Rast, ein paar Stunden Pause oder gar erst durch ein Paar Stunden Schlaf eintreten. Dies hängt vom negativen Effekt des Ausdauerwurfes ab.

Ergibt der Ausdauerwurf des Charakters einen kritischen Mißerfolg, so bricht dieser vor Erschöpfung zusammen und muß sich mindestens 3 -(AU / 55) Stunden ausruhen. Ein durchschnittlich ausdauernder Charakter müste sich als 2 Stunden erholen.

Sollte dieser Mißerfolg schon in der ersten Tageshälfte auftreten, besteht die Möglichkeit, das sich der Charakter eine Erkrankung (z.B eine Infektion) zugezogen hat, die sein Durchhaltevermögen derartig herunterzieht. Diese sollte natürlich in die Erholung mit einbezogen werden.

Ein Charakter kann normalerweise seine normale Wachperiode (WP) in Stunden ohne durch Ausdauerwürfe gegen Müdigkeit behelligt zu werden problemlos überstehen. Ein Wurf auf die Ausdauer ist generell nur nötig wenn der Charakter entweder versucht länger wach zu bleiben, als seine Wachperiode beträgt, oder aber einer körperlichen Anstrengung trotzten muß.

Als körperliche Anstrengung gelten sowohl Tätigkeiten die der Charakter in großer Eile ausführt, alle sportlichen oder kämpferischen aktivitäten, sowie die Fortbewegung unter Einwirkung einer größeren Last oder die Fortbewegung unter widrigen Gelände- oder Wetterbedingungen. Jeder dieser Einflüsse wird in der folgenden Tabelle aufgeführt. Einige Werte sind jedoch durch eine gewisse Interpretationsfreiheit des Spielleites nicht festgeschrieben sondern Richtwerte.

Situation	Modifikator
Last ist ≤ TK (TK=Tragkraft)	±0
Last ist > TK bis max 2TK in kg	-10
Last ist > 2TK bis max. 4TK in kg	-20
Last ist > 4TK bis max. 6TK in kg	-30
Last ist > 6TK bis max. 8TK in kg	-40
Last ist > 8TK bis max. STR in kg	-50
Gelände ist hügelig	-10
Gelände ist rau	-20
Gelände ist schroff	-30
Gelände ist bergig	-40
Wetter schlecht (starker Wind oder Regen)	-10
Wetter sehr schlecht (Sturm, Regen, Kälte)	-20
Wetter extrem schlecht (Hagelsturm, Schneesturm, extreme Kälte)	-30
Charakter ist verletzt	BEH

BEH = Behinderung aus der Verletzung, diese wird am Ende jeder KR errechnet und auf dem Charakterbogen notiert.

Auswirkungen von Schlafmangel

Schlafbonus	MOD
+50% der Schlafperiode	AU +20
+25% der Schlafperiode	AU +10
Schlafperiode eingehalten	AU +0
-25% der Schlafperiode	AU -10
-50% der Schlafperiode	AU -20
Kein Schlaf, durchgemacht	AU -40

Die Schlafperiode des Charakters entspricht der Anzahl an Stunden die der Charakter an einem normalen Tag an Schlaf benötigt.

Diese richtet sich maßgeblich nach der Rotationsdauer des Planeten (DT = DayTime), an den der Charakter gewöhnt ist und dessen Ausdauer (AU):

$$SP = (8 - (AU/55)) \times DTF$$

Das ergibt für einen durchschnittlich ausdauernden Charakter eine Schlafperiode von 7 Stunden. DTF = DayTimeFactor.

Für Planeten mit einer längeren Tagesrotation wird zunächst festgestellt um welchen Faktor der Tag länger oder kürzer ist als 24 Stunden und dieser Faktor auf die SP angewand. Der DTF für den Standardtag von 24 Std. ist 1,0.

Altara hat z.B. einen 31 Stunden Tag. Das bedeutet, da der Tag 1,3 Mal so lang ist wie auf der Erde, das die Schlafperiode mit einem DTF von 1,3 berechnet würde. Die Schlafperiode wäre für obigen Charakter auf Altara also $7 \times 1,3 = 9$ Stunden.

Die Wachperiode (WP) ist die Tageszeit in Stunden die ein Charakter normalerweise ohne Schwierigkeiten unbelastet ohne einen Wurf durchführen zu müssen übersteht.

$$WP = DT - SP$$

Psionik

Psionik (PSI)

Psionik stellt die parapsychologische Leistungsfähigkeit des Charakters dar. Ein Hohes Psionik-Attribut hat ein hohes PSI-Potenzial zur Folge. Je größer das PSI-Potenzial, desto mehr kann der Psioniker letztendlich leisten.

Dieses Sonderattribut wird auf Basis der Intelligenz (INT) und der Willenskraft (WIL) ermittelt. Die folgende Formel ergibt den Wert des Sonderattributes Psionik:

$$PSI = (INT + WIL) / 3 + 7W10$$

Ein Psioniker kann jederzeit durch einen Einfachen WIL-Wurf die begonnene PSI-Aktion abbrechen. Eine PSI-Aktion benötigt in der Regel eine gewisse Anzahl an Ausführungsphasen (diese Phasen sind identisch mit den Aktionsphasen im normalen Kampf und auch die PSI-Kampfrunde ist identisch organisiert). Die Anzahl der Phasen die ein Charakter besitzt kann sich unterscheiden. In Jeder Ausführungsphase kann der Charakter einmal versuchen die Aktion abzuberechnen. Er kann sie jedoch mindestens einmal versuchen abzuberechnen. Per Definition nimmt jede PSI-Aktion mindestens eine Aktionsphase in Anspruch. Wie beim richtigen Kampf tritt der Effekt erst in der folgerunde ein (damit jeder mindestens einmal handeln kann). Nach einem Abbruch verliert man in der Folgephase automatisch die Initiative (handelt also akls letzter).

PSI-Potenzial

Das PSI-Potenzial ist die Energie des Psionikers, seine Wirkleistung sozusagen. Bestimmte PSI-Aktivitäten kosten eine gewisse Anzahl an PSI-Potenzial (oft in diesem Regelwerk auch mit PSI-Energie, PSI-Punkten oder PP-Kosten umschrieben). Diese Kosten sind Abhängig von der Art der Aktivität, von der Masse des Beeinflussten Objektes oder dem PSI-Potenzial des Gegners, sowie der Wirkentfernung und einiger anderer im Kapitel Psionik angegebener Faktoren. Je größer die Wirkung dessen, was der Psioniker leisten möchten, desto höher die Kosten. Zum Teil werden die Kosten dynamisch durch den Spielleiter festgelegt. Der Spieler erfährt dies meist erst im Nachhinein.

PSI-Potenzial kann in Tordaneum-Kristallen gespeichert werden. Dabei können pro Kubikzentimeter Tordaneum zehn Punkte PSI-Potenzial gespeichert werden. Tordaneum hat eine Dichte von 0,274 und daher hat ein Kilogramm reines Tordaneum mit einem Marktpreis von 62,78 Credit ein Volumen von 3649,6 Kubikzentimetern. Und falls jemand auf die Idee kommen sollte: Ein Tordaneumgitter eines RIFT-Raumschiffes hat eine Dicke von einem Zentimeter und eine Flächenabdeckung von etwa 1% je RIFT-Schubfaktor in Bezug auf die gesamte Oberfläche. Ein Schiff mit RIFT-Faktor 100 besitzt eine fast vollständig geschlossene Tordaneumboberfläche.

Übersteigen die Anforderungen der Aufgabe das PSI-Potenzial und hat der Charakter bis hierhin noch nicht abgebrochen, so wird zunächst die Ausdauer des Charakters um einen Punkt für jeden Punkt PSI-Potenzial gesenkt und im Anschluss die Primärattribute Konstitution, Willenskraft und Intelligenz in dieser Reihenfolge gesenkt. Dies geschieht über mehrere Kampfphasen. In jeder dieser Phasen hat der Charakter einmal die Möglichkeit die Aktion abzuberechnen, so er noch bei Bewusstsein ist. Im Gegensatz zum normalen Abbruch hat er hier evtl. schon mit dem verminderten WIL-Attribut zu kämpfen, so das es von Kampfphase zu Kampfphase schwieriger wird abzuberechnen.

Erreicht eines der Attribute KON, WIL und INT dadurch einen Wert von 1/5 des Ursprungswertes oder weniger so wird der Charakter bewusstlos. Sinkt

10

eines davon auf Null oder weniger, stirbt der Charakter. Dabei wird zunächst die KON halbiert, bzw. um das verbleibende PSI-Potenzial gesenkt. Dann wird die WIL und zum Schluss die INT halbiert bzw. gesenkt. Reicht dies nicht aus um den Energieverbrauch der Aktion zu decken, wird erneut der Resultierende Wert für KON, WIL und INT in dieser Reihenfolge halbiert bzw. gesenkt.

Danach sind eines oder gar alle drei Attribute bereits aus 25% des Ursprungswertes (also $\frac{1}{4}$) heruntergezogen worden. Wenn jetzt die Energie nicht ausreicht, läuft der Charakter Gefahr bewusstlos zu werden (und evtl. sogar zu sterben, denn bewusstlose Charaktere können keinen aktiven Vorgang mehr abrechnen). Einzige Ausnahme sind Daueraktivitäten, die eine permanente Konzentration während der Ausführung verlangen und Wiederholungen. Diese werden bei Bewusstlosigkeit abgebrochen.

Es wird erneut zunächst die KON halbiert. Muß danach (wenn es immer noch nicht reicht) auch noch die WIL oder gar die INT halbiert werden, so ist der Charakter bereits bewusstlos.

Der Psioniker kann die Aktivität nicht abrechnen ohne eine erfolgreiche Willenskraftprobe hinter sich zu bringen. Der Potenzialfluß ist ein mächtiger Strom. Das PSI-Potenzial wird wie folgt berechnet:

$$\text{PSI-Potenzial} = \text{PSI} \times \text{WIL}$$

Wie die Willenskraft auch, so sinkt das PSI-Potenzial mit der Ausdauer. Je länger ein Charakter auf den Beinen ist und je müder er wird, desto schwerer fällt es ihm sich zu konzentrieren. Der Einsatz psionischer Fähigkeiten jedoch basiert auf Konzentration und Willenskraft.

Regeneration von PSI-Potenzial

PSI-Potenzial regeneriert sich automatisch, wenn der Charakter Ruhe hat. Je Stunde Ruhe (also ohne körperliche und geistige Aktivitäten) regenerieren sich 50 PSI-Punkte. Meditiert der Charakter dabei, beschleunigt sich die Rate, es regenerieren sich dann 75 Punkte. Schläft der Psioniker, so regenerieren sich 100 Punkte je Stunde.

PSI-Link

Um die Reichweite einer PSI-Kraft zusteigern können andere Psioniker dem ausführenden ihr PSI-Potenzial mittels PSI-Link zur Verfügung stellen. Daran jedoch sind Bedingungen geknüpft. Der Ausführende muß in dem beabsichtigten PSI-Skill mindestens ein Niveau von 50 erreichen um überhaupt Fremdes PSI-Potenzial bündeln zu können und er muß für diesen Skill zudem der stärkste partizipierende Psioniker sein, da er sonst die Kontrolle verlieren würde.

Grundsätzlich wird der Verbrauch des PSI-Potenzials dann nach einem (leider aufwendigen Muster) den Partizipierenden entzogen. Dabei wird in der Reihe bei den stärksten Psionikern begonnen und das PP solange durch die Reihe der Anwesenden Psioniker hindurch halbiert, bis der Bedarf der ausgeübten PSI-Aktion restlos gedeckt ist. Alle Psioniker die so unter eine PP von Null gehen verlieren dann in der Reihenfolge zunächst die gesamte Ausdauer und wenn dies nicht ausreicht, wie unter PSI-Potenzial beschrieben der Reihen nach KON, WIL und INT.

Fällt der kontrollierende Psioniker aus, reißt der Energiefluß ab. Die bis dahin verbrauchten PP-Punkte der Partizipierenden sind verloren. Der Kontrollierende jedoch ist weiterhin dem PSI-Energiestrom ausgesetzt.

Durch die PSI-Intuition können Psioniker feststellen wer der stärkste unter ihnen ist), er führt den auszuführenden Wurf durch und er ist es der von allen ihr PSI-Potenzial abschöpft um dieses zu seinem hinzuzufügen und für die

PSI und SleepInducer (SI) Felder

Ein Psioniker kann unter dem einfluß eines SI-Feldes nicht schlafen. Das Feld zieht zudem PSI-Potenzial ab.

Dies erklärt sich weniger aus einer Interaktion des Feldes mit dem PSI-Potenzial des Charakters, sondern mit einem natürlichen Effekt des PSI-Bewusstseins eine innere Stabilität zu erzeugen. Da das Feld auf die Synapsen des Gehirns elektromagnetisch einwirkt, bringt es das mentale Gleichgewicht des Psioniker durcheinander. Dieses steuert automatisch gegen und verbraucht so PSI-Potenzial.

Aufgabe zu nutzen. Der Master hat jedoch keine besonders große Kontrolle über den Energiefluß und geht das Risiko ein an demselben zu Grunde zu gehen, wenn einer der beteiligten Unterstützer den PSI-Link vorzeitig abbrechen sollte.

Dabei gehen von allen Beteiligten höchstens 90% des PSI-Potenzials in die Aktion mit ein, der Rest wird für die Verbindung verbraucht. Alle Beteiligten würfeln ob der PSI-Link klappt (Wurf auf PSI), alle mit positivem Effekt können einen PSI-Link zum Master aufbauen und ihm somit ihr PSI-Potenzial zur Verfügung stellen.

Jeder Unterstützer kann einen PSI-Link mit einem erfolgreichen WIL-Wurf abbrechen. Ihm ist dabei klar, das er dadurch massiv das Leben des Masters aufs Spiel setzt. Allerdings können auch die Partizipierenden ohnmächtig werden. Durch die Tatsache jedoch, das der PSI-Link eine daueraktion ist, sind sie vor größerem Schaden gefeit.

PSI-Intuition

Die PSI-Intuition ist ein Indikator für psionische Aktivität in der unmittelbaren Umgebung des Psionikers. Alles was er sieht oder hört kann er auf PSI-Potenzial überprüfen. Die PSI-Intuition sagt ihm ob er es mit dem Wirken eines mehr oder weniger mächtigen Psionikers zu tun hat. Es erlaubt ihm nicht festzustellen wie stark der mögliche Gegner quantitativ ist aber es gibt ihm das Gefühl ob dieser schwächer bzw. mächtiger ist als er selbst oder sehr viel schwächer bzw. mächtiger als er selbst. Diese Gefühle werden von der Mentalen Balance jedoch beeinträchtigt. Eine niedrige Balance gibt dem Psioniker das Gefühl der Gegner ist stärker als er real ist, eine hohe Balance gibt ihm selbst das Gefühl stärker zu sein als er selbst es real ist.

Die Anwendung erfolgt wie bei einem Attributwurf. Die PSI-Intuition errechnet sich wie folgt:

$$\text{PSI-Intuition} = \text{PSI} / 3$$

PSI-Resistenz

Die PSI-Resistenz ist ein statische Schutzschild gegen PSI-Angriffe. Die so genannte stehende Verteidigung. Ohne eine latente Schutzfunktion wäre der Geist eines Psionikers genauso angreifbar wie der eines normalen Menschen. Jeder Psioniker hat automatisch eine stehende Verteidigung die nach folgender Formel berechnet wird:

$$\text{PSI-Resistenz} = \text{PSI-Potenzial} / 200$$

Die PSI-Resistenz wirkt nur gegen Angriffe die direkt mittels PSI-Energie durchgeführt werden, also den PSI-Schlag und den Gedankenscan. Er wirkt nicht gegen Laserstrahlen, Disruptoren, Blaster, Elektroschocks, EMP oder mittels Telekinese beschleunigter Materiegeschosse.

Leider kann man schon erahnen, das sich die PSI-Resistenz mit dem Verbrauch von PSI-Potenzial ebenfalls verändert. Dies kann man unmöglich im Verlauf des Spiels laufend aktuell halten. Aus diesem Grund wird bei der Charaktererschaffung für PP = 75% PP = 50% PP = 25% und PP = 10% die PSI-Resistenz vorberechnet.

Je schwächer der Psioniker wird, desto weniger ist er gegen PSI-Kräfte geschützt.

PSI-Vorteile

Jeder Charakter darf für jeden PSI-Nachteil den er besitzt einen PSI-Vorteil kaufen (kostet entsprechende Skill-Punkte). Dies ist völlig optional, muß also

nicht gemacht werden. Zudem können Psioniker statt normaler Vorteile auch PSI-Vorteile auswählen.

Nicht immer ergibt eine Kombination aus PSI-Vorteil und PSI-Nachteil einen Sinn. Die Wirkungen dürfen sich nicht aufheben. Das letzte Wort über eine solche Kombination hat der Spielleiter.

Beschreibung einiger PSI-Vorteile

Sofortige Wirkung

Für die Nutzung dieses Skills wird die Vorbereitungszeit um bis zu 3 KR auf Null gesenkt. Einige Skill jedoch sind sehr komplex und haben längere Vorbereitungszeiten. Sie werden nur um bis zu 3 KR reduziert. Dieser PSI-Vorteil kostet 20 SP.

Positiver Nebeneffekt

Der Charakter erhält durch die erfolgreiche Verwendung dieses Skills als positiven Nebeneffekt z.B. einen Punkt körperlichen Schaden regeneriert. Weitere Effekte sind denkbar und müssen nicht unbedingt auf den Charakter selbst wirken. Es könnten auch alle Personen die ihm emotional etwas bedeuten je einen Punkt Schaden regeneriert bekommen. Jeder positive Nebeneffekt kostet zwischen 5 und 25 SP, je nach Wirkung. Wirkt er nur für den Charakter selbst, sind die Kosten geringer, als wenn er auf andere oder mehrere Personen wirkt. Auch der Wert des Effektes sollte bedacht werden.

Verstärkter Effekt

Bei gleicher Vorbereitungszeit, Wirkdauer und PP-Kosten ist die Wirkung des Skills um 50% verbessert. Da nicht alle Wirkungen quantifizierbar sind, verbleibt das Vetorecht beim Spielleiter. Er entscheidet wie genau sich diese Verbesserung auswirkt. Dieser PSI-Vorteil kostet 30 SP.

Doppelte Reichweite

Die Reichweite des Skills verdoppelt sich. Einzig bei Skills die eine Berührung verlangen ist diese auch weiterhin nötig. Dieser PSI-Vorteil kostet 40 SP.

Mehrfachziel

Der Charakter kann mehrere Ziele mit dem gleichen Effekt bedenken. Allerdings kostet jedes Ziel die entsprechenden PP-Kosten. Er muß jedoch nur einmal würfeln. Dieser PSI-Vorteil kostet für 2 Ziele 10 SP, für 5 Ziele 20 SP und für 10 Ziele 40 SP. Mehr als zehn Ziele müssen wie in den Regeln beschrieben angesprochen werden. Allerdings wirkt dies hier als Faktor.

Die Regeln besagen beispielsweise, das die PP-Kosten für 2 Ziele um 50% höher sind. Hat der Charakter also Mehrfachziel mit 5 Zielen, so gilt diese Regel ebenfalls für die zweifache Menge, also 2x 5 Ziele.

Leicht trainierbar

Es fällt dem Charakter leicht genau diesen Skill zu erlernen oder zu verbessern. Deshalb braucht er für eine Steigerung des Niveaus lediglich den halben Aufwand zu treiben (SP-Kosten halbieren sich, ebenso die benötigte Zeit). Dieser PSI-Vorteil kostet 25 SP.

Cyber-PSI

Der Charakter hat die natürliche Begabung ein Ungleichgewicht zwischen Körper und Geist durch andere Maßnahmen auszugleichen. Körperliche einflüssen wirken sich nur reduziert auf seine PSI-Kräfte aus und Cyberware

gar nur im gleichen Maße wie Nicht-Psioniker. Dem Charakter kann durch die Verwendung von AntiPsionik Cyberware kein Schaden zugefügt werden. Dieser PSI-Vorteil kostet 50 SP. Dieser Vorteil ist extrem selten anzutreffen. Höchstens ein einzelner Charakter einer Spielrunde sollte ihn (wenn überhaupt) besitzen und ob der Charakter ihn bekommt, entscheidet der Spielleiter.

PSI-Verschiebung

Der Charakter kann seinen Skill innerhalb weniger KR (10 - PSI / 20 KR) in einen anderen Skill mit 75% des Skill-Niveaus verwandeln und kehrt automatisch nach ebensovielen KR automatisch wieder zurück. . Dieser Effekt hält für einige Stunden (5 – KR) an. In der Zwischenzeit stehen die normalen Skills nicht zur Verfügung. Dieser PSI-Vorteil kostet 50 SP.

Zielaufschaltung

Der Fokus des Skills folgt einem oder mehreren Zielen automatisch. Einmal erfolgreich angewendet muß der Charakter sich inner halb der nächsten Stunde nicht mehr auf dieses Ziel konzentrieren, er muß es nicht einmal mehr sehen um es beeinflussen zu können. Mehrere Ziele kann der Charakter nur im Zusammenspiel mit dem entsprechenden Vorteil verfolgen. Dieser PSI-Vorteil kostet 40 SP. Schlaf und Ohnmacht des Psionikers unterbrechen diese Zielverfolgung.

PSI-Nachteile

Die Hälfte aller Psioniker haben natürliche Beschränkungen in Bezug auf ihre PSI-Kräfte. Diese können sie nur im Verlauf des Spiels durch entsprechenden Einsatz in Abstimmung mit dem Spielleiter wieder loswerden.

Während der Charaktererschaffung würfelt jeder Psioniker, ob er einen solchen PSI-Nachteil besitzt. Wenn ja, so wird dieser zufällig aus der nebenstehenden Tabelle ermittelt. Charaktere unter dem Einfluß von PSI-Drogen haben einen -10 Modifikator auf das vorhandenseineine Beschränkung. Würfelt der Charakter unter 50 (40 für Psi-Junkies), so hat er keine Beschränkung. Würfelt er darüber, so wird im zweiten Schritt die Beschränkung ermittelt.

Es wird für jeden PSI-Hauptskill gesondert gewürfelt. Jeder vorangegangener PSI-Nachteil gibt +20 Auf den Wurf.

Ein Psioniker darf statt der normalen Nachteile auch reine PSI-Nachteile wählen mit den entsprechenden Skill-Punkten als Gutschrift. Diese müssen jedoch zusätzlich zu seiner normalen natürlichen PSI-Beschränkung gewählt werden.

Beschreibung einiger PSI-Nachteile

Unzuverlässig

Der Skill funktioniert Mal und manchmal auch nicht. Besonders in Streß-Situationen kann es vorkommen, das der PSI-Skill seinen Dienst versagt. Der Charakter würfelt einen Glückswurf gegen den Spieleiter und erhält in Kampfsituationen einen Modifikator von -20. Zudem wirken sich Müdigkeit und Erschöpfung auf diesen Nachteil aus. Alle Ausdauermodifikationen werden ebenfalls mit halben Niveau angerechnet.

Je nach schwere des Nachteils ist die Unzuverlässigkeit stärker ausgeprägt. Dieser PSI-Nachteil erbringt 10 SP wenn der Skill in 80% aller Fälle funktioniert. Er erbringt 20 Punkte, wenn er in 60% aller Fälle funktioniert und 40 SP wenn er in 40% aller Fälle funktioniert. Der Spielleiter legt also diese

Tabelle: PSI-Nachteile ermitteln

Wurf	PSI-Nachteil
01-10	Unzuverlässig
11-20	Nervige Nebeneffekte
21-30	Längere Vorbereitung (x2)
31-40	Nur bei Sichtkontakt
41-50	Abgeschwächter Effekt
51-60	Nur in Lebensgefahr
61-70	Halbe Reichweite
71-80	Nur bei Berührung
81-90	Nicht trainierbar
91-100	Unkontrollierbar

Prozentwerte als Zielwert für den Glückswurf des Charakters fest.

Nervige Nebeneffekte

Die erfolgreiche Nutzung des PSI-Skills hat leider einen unangenehmen Nebeneffekt. Es könnten z.B. alle Umstehenden Freunde des Charakters durch seinen PSI-Ausbrüche einen Punkt Schaden nehmen, oder der Charakter selbst könnte geschädigt werden. Hustenanfälle, lautstarkes Niesen, körperliches Zittern, vorübergehender Verlust eines oder mehrerer Sinne oder auch kurzzeitige Ohnmacht im Anschluß an die Ausübung des PSI-Skills sind ebenfalls hoch populär. Jeder nervige Nebeneffekt erbringt 5 bis 25 SP je nach schwere, beeinträchtigter Personen und Auswirkung auf die Spielbalance. Der Spielleiter entscheidet von Fall zu Fall.

Längere Vorbereitung

Der Charakter benötigt für die Verwendung dieses PSI-Skills die Doppelte Vorbereitungszeit. Erfordert ein Skill also 2 KR vorbereitung, bis sein Effekt in Kraft tritt, so muß dich dieser Charakter 4 KR vorbereiten. Dieser PSI-Nachteil erbringt 20 SP.

Nur bei Sichtkontakt

Der Charakter kann den PSI-Skill nur dann einsetzen, wenn er das Ziel auch sehen kann. Völlige Dunkelheit bedeutet, das der Charakter nicht handeln kann. Auch bei Skills die eine Berührung erfordern, muß der Charakter den berührten auch sehen können. Dieser Skill läßt sich nicht für blinde Personen auswählen. Dieser PSI-Nachteil erbringt 20 SP.

Abgeschwächter Effekt

Der Effekt, also die Auswirkungen des erfolgreich eingesetzten PSI-Skills halbieren sich. Dies läßt sich oft nicht quantifizieren, daher möge der Spielleiter die letzte Instanz bei der Entscheidungsfindung sein. Dieser PSI-Nachteil erbringt 15 SP.

Nur in Lebensgefahr

Der Charakter kann diesen PSI-Skill nur dann anwenden, wenn er sich in akuter Lebensgefahr befindet. Dabei reicht es nicht, wenn sich der Charakter einfach nur in einer potenziell lebensgefährlichen Position befindet. Es muß schon ein Schuß auf Kollisionskurs mit seinem Körper sein. Oder eine tödliche Krankheit im absoluten Endstadium. Der sichere Tod des Charakters muß quasi kurz bevor stehen. Dieser PSI-Nachteil erbringt 40 SP. Dann tritt ein kompensierende PSI-Effekt ein wie z.B. Not-Teleportation oder heilende Latrose, oder was auch immer.

Halbe Reichweite

Die Wirkentfernung des Skills halbiert sich. Der Charakter kann seine Psionischen Fühler nicht so weit ausstrecken, wie andere dies vielleicht können. Dieser PSI-Nachteil erbringt 15 SP.

Nur bei Berührung

Der Charakter muß sein Ziel berühren um den Skill anwenden zukönnen, dafür entfallen allerdings alle Sichtsachteile außer der Charakter hat den Nachteil „Nur bei Sichtkontakt“, dann müssen beide Bedingungen erfüllt sein.

Dieser Nachteil ist bei Teleportern und Telekineten etwas unsinnig und daher nicht anwendbar. Dieser PSI-Nachteil erbringt 30 SP.

Nicht trainierbar

Der Charakter kann diesen Skill nach der Charaktererschaffung nicht mehr verbessern. Zudem dürfen Hauptskill und Subskill zusammen nicht höher sein als 75% des Maximalwertes betragen. Dieser PSI-Nachteil erbringt 30 SP.

Unkontrollierbar

Der Charakter hat keinen Einfluß auf die Verwendung seines PSI-Skills. Das bedeutet effektiv, das der Spielleiter nach Bedarf mit dem Skill spielen darf. Dies ist jedoch nur in Streßsituationen zulässig. Das heißt Kampfhandlungen oder in Momenten in denen der Charakter eine sehr niedrige Ausdauer hat, schwer Verletzt ist oder einer Krankheit zum Opfer gefallen ist. Auch Gift-, Drogen-, Alkohol- oder Medikamenteneinfluß können die unkontrollierte Nutzung begünstigen. Dieser PSI-Nachteil erbringt 50 SP und ist keinem zu empfehlen.

Tabelle: PSI-Skills

Skill	Subskil
ShapeShifting (80)	
	Anpassung
	Parsomorphose
	Polymorphose
	Xenomorphose
	Biointuition
Elektrokinese (60)	
	Elektromanipulation
	Spektralmanipulation
	Technomanipulation
	EMP / Elektroschock
	Laserstrahl
	Kugelschild
	Disruptor
Kognipathie (50)	
	Psychometrie
	Psychonavigation
	Teleästhesie
	Zweites Gesicht
Psychokinese (70)	
	Kryokinese
	Pyrokinese
	Telekinese
	Partikelimpuls
	Materiegeschoss
	Temperaturkontrolle
Telepathie (45)	
	Empathie
	Geteilter Geist
	Psychmanipulation
	Gedankenscan
	PSI-Schlag
Vitakinese (45)	
	Algese
	Latrose
	Mentatis
	Kirlianaug
	Zellverfall
Spatiotemporalis (90)	
	Teleport
	Zeitsprung
	Dimensionstor
	Abs. Orientierung
	Gravikinese
	Gravitonenimpuls

PSI-Skills

Es gibt sieben PSI-Skills mit jeweils mehreren Subskills. Jeder PSI-Skill hat eine eigene Talentbasis (TB), welche unter dem jeweiligen Hauptskil angegeben ist. Jeder Psioniker kann maximal zwei PSI-Skills bis zum Niveau der zehnfachen Talentbasis des jeweiligen PSI-Skills erlernen bzw. steigern, dies ist das Skillmaximum für jeden Skill. Jeder Punkt der über das Skillmaximum hinaus gesteigert wird kostet die dreifache Anzahl an Skillpunkten (die repräsentiert den höheren Aufwand und die Schwierigkeiten die der Charakter damit hat etwas zu erlernen, was ihm eigentlich nicht liegt. Auch der Zeitaufwand ist dreimal so hoch wie normal.

$$\text{Skillmaximum} = TB \times 10$$

Die Subskills werden genauso behandelt wie bei den normalen Skills, das bedeutet, sie dürfen bis maximal zur Hälfte des Niveaus des kontrollierenden Hauptskills erlernt bzw. gesteigert werden.

Auch bei den PSI-Skills gibt es Spezialskills, die die Möglichkeiten der normalen Skills oder des Hauptskills erweitern. Diese werden wie bei den normalen Skills in *kursiver Schrift* dargestellt.

Möchte der Charakter mehr als zwei PSI-Skills erlernen, so darf er einen Hauptskill und zwei Nebenskills auswählen. Die Nebenskills dürfen 60% des Skillmaximums für diesen Skill nicht überschreiten, deren Subskills sind natürlich weiterhin an die 50% Regel gebunden, d.h. sie erreichen im Maximum 30% des Psionik-Attributs.

Zudem benötigt das Erlernen eines PSI-Skill eine besondere Art der mentalen und körperlichen Vorbereitung, einer Meditation nicht unähnlich. Der Charakter erlernt dadurch sie Körperlich-Geistiges Gleichgewicht in einer Richtung anzustreben, die genau diesen PSI-Skill am effektivsten unterstützt. Diese Hürde wird auch PSI-Initiation genannt, sie stellt die Weichen für das zukünftige Erlernen von PSI-Skills.

Unter jedem PSI-Hauptskill sind die Initiationswerte angegeben. Dieser Wert gibt an, wieviel Skillpunkte der Charakter zusätzlich zu den normalen Skill-Kosten aufwenden muß, um diesen PSI-Skill zu erlernen. Charaktere mit einem Hauptskill und zwei Nebenskills müssen auch für die Nebenskills die vollen Skillpunktekosten aufwenden, obwohl diese Skills nur bis maximal 60% des Skillmaximums gesteigert werden dürfen.

Bei den Nebenskills gilt diese 60%-Marke als Skillmaximum, das heißt das sich die Kosten für ein höheres Niveau verdreifachen, wenn der Charakter diese Skills mit mehr als 60% beherrschen will.

PSI-Fähigkeiten können durch den Einsatz von Drogen positiv wie negativ beeinflusst werden.

Charaktere als Psioniker

Um festzustellen ob ein Charakter psionisch begabt ist, gibt es zwei Methoden, die während der Charaktererschaffung durchgeführt werden, sofern die Spieler oder der Spielleiter überhaupt ein Interesse daran hat.

Um zu prüfen ob der Charakter eine latentes (quasi noch schlummerndes) PSI-Potenzial besitzt würfelt jeder Spieler einmal mit W100. Ist das Ergebnis gleich 01, so besitzt er von vorn herein das PSI-Attribut.

Scheitert dieser Versuch, kann der Spieler den Vorteil Psionik einkaufen (das kostet ihn eine gewisse Anzahl Skill-Punkte und führt dazu das er dann eben das PSI-Attribut besitzt. Nur wer auf eine dieser beiden Arten sein PSI-

Attribut besitzt kann auch PSI-Skill erlernen.

Damit der Psioniker PSI-Skill erlernen kann muß er einem PSI-Orden beitreten um von diesem geschult zu werden. Alle Jahre BNA des Charakter werden an der PSI-Hochschule absolviert. Die Kosten verdoppeln sich jedoch oder der Charakter geht eine Abhängigkeit mit dem PSI-Orden ein, steht diesem also auch während des Spiels noch für Aufträge zur Verfügung oder (wenn nicht) wird von diesem gesucht / verfolgt (ggf. entsprechender Nachteil), was eher die Regel als die Ausnahme ist.

Die Begriffe PSI-Orden und PSI-Hochschule sind vielleicht etwas irreführend gewählt. Der PSI-Orden als Oberbegriff ist eine Bezeichnung die von den Medien des 31. Jahrhunderts geprägt wurde und nicht notwendigerweise etwas mit der Tatsächlichen Struktur und Ausrichtung der PSI Organisation zu tun hat.

Tatsache ist, das alle Psioniker spirituell angehaucht erscheinen und meditative Persönlichkeiten sind. Diese Aura des geistlich introvertierten Gelehrten trägt dazu bei, einer PSI Organisation etwas okkultes, sektenhaftes oder religiöses nachzusagen. Die können jedoch rein wissenschaftlich orientiert arbeitende Organisationen mit Konzernähnlichem Management und weitreichenden Wirtschaftskontakten sein, wie auch okkulte Versammlungen gleichgesinnter Irrer. Die Bandbreite ist groß und fließend.

In der Regel betreibt jeder PSI Orden bzw. jede PSI Organisation ihre eigenen Hochschulen, die primär die psionischen Fachgebiete der Organisation lehren, aber auch normale Hochschulfächer unterrichten, die sich mit dem Profil der Organisation decken.

Es gibt etliche verschiedene PSI-Organisationen die sich dadurch kennzeichnen, das sie bestimmte Hauptskills und Nebenskills als Kombinationen favorisieren und nur in diese Richtung schulen. Dies hat oft zur Folge, das der PSI-Aspirant sich entweder damit zufrieden gibt, das auf seinem Planeten nur zwei bestimmte Richtungen gelehrt werden oder, das er in früher Jugend bereits auf eine Welt auswandert, auf der eine PSI-Organisation genau seine Wunschkombination aus Hauptfächern und / oder Nebenfächern lehrt.

PSI Organisationen und Hochschulen sind nicht allgemein bekannt. Da in der Öffentlichkeit der Einsatz von PSI immer noch mit starken Vorurteilen behaftet ist und auf einigen Welten das gründen einer psionischen Vereinigung oder die PSI-Lehre und Anwendung an sich verboten sind, ist es oft schwierig überhaupt zu erfahren, ob es eine PSI-Organisation vor Ort gibt und wenn dem so ist, ob diese auf eine Akademie vor Ort betreibt.

Allen Psioniker haftet jedenfalls etwas mystisches an, das in der normalen Bevölkerung mit argwohn betrachtet wird.

Anwendung der PSI-Skills

Alle PSI-Skills, bei denen nicht angegeben ist, das der Psioniker die Person oder das Objekt, auf die oder das seine Aktion wirken sollen, berühren muß können auf alles angewendet werden, was sich gut erkennbar in Sichtweite befindet.

Modifiziert wird der Wurf negativ, je weniger perzeptives Feedback (speziell audio-visuelles Feedback) der Psioniker über die Person oder das Objekt seiner Wahl (das Ziel seiner Aktion) hat.

Kann der Psioniker sein Ziel zwar sehen, aber weder hören, riechen, schmecken oder ertasten, so wird der Wurf mit -20 modifiziert. Kann der Psioniker sein Ziel dazu auch noch sehr schlecht erkennen (und kennt er das

Ziel noch nicht durch frühere Begebenheiten genau), so wird der Wurf mit -40 modifiziert. Hat er Charakter nur eine Erinnerung oder Beschreibung seines Ziels, so wird der Wurf mit -60 modifiziert und letztlich, wenn der Psioniker kein Ziel hat, kann er nicht agieren.

Der Psioniker kann jedoch den negativen Effekt seiner Unkenntnis des Ziels durch einen Mehraufwand an PSI-Potenzial ausgleichen. Für jede Verdopplung der aufgewendeten PSI-Punkte kann er den Effekt um +30 verbessern. Dies kann er generell tun, um seine Chancen zu verbessern, aber er muß unabhängig davon ob sein PSI-Potenzial und seine Ausdauer bereits erschöpft sind mindestens eine Kampfrunde durchhalten (was bei extremen PSI-Energiefluß unter Umständen den Tod bedeuten könnte).

Ausführungszeit

Die Ausführungszeit ist die minimale Dauer der PSI-Aktion in Kampfrunden. Die minimale Ausführungszeit für einen PSI-Skill beträgt eine Kampfrunde bzw. 5 bis 6 Sekunden. In Abhängigkeit von der Aktionsgeschwindigkeit des Charakters kann er in jeder Kampfphase versuchen die Aktion abubrechen. Dies bedeutet, das Menschen mit hoher AG mehr Chancen haben einen amok laufenden PSI-Skill zurückzuhalten bevor er sich oder andeen Schaden zufügt

Durch die Tatsache, das Aktivitäten wie im normalen Kampf immer am Ende ihrer Ausführungszeit Wirkung zeigen, bedeutet dies, des der Spieler des Psionikers mindestens eine Chance hat den Skill abubrechen, sofern er sich an die Regeln für die Charaktererschaffung gehalten hat (kein Attribut unter 20, was notwendig wäre um nur eine AG von 1 zu haben).

Vorbereitung

Die Vorbereitung gibt die PP-Kosten dafür an, das der PSI-Skill zur Anwendung kommt. Die Kosten für die Vorbereitung sind am Anfang der Ausführungszeit verbraucht, das heißt diese werden in jedem Fall vom PSI-Potenzial abgezogen, unabhängig davon ob die PSI-Aktion erfolgreich ist, nicht erfolgreich ist, oder abgebrochen wird. Diese Kosten werden immer mit dem Entfernungsmultiplikator multipliziert, auch dann wenn bei der Wirkentfernung 1000m oder sonst etwas steht.

Aufrechterhaltung

Die Aufrechterhaltung gibt die Kosten für jede Kampfrunde an die der Skill aktiv ist. Bei den meisten PSI-Skills ist die auch die minimale Ausführungszeit in Kampfrunden. Einige Skills jedoch gestatten es dem Psioniker auf dauer eine Aktion aufrecht zu erhalten (Beleuchtung oder Temperaturkontrolle um nur zwei zu nennen). In diesen Fällen wird für die Dauer der Wirkung jede Kampfrunde der Betrag für die Aufrechterhaltung vom PSI-Pontenzial abgezogen.

Wirkentfernung

Die Wirkentfernung gibt an auf welche Entfernung der PSI-Skill wirken kann. gültige Werte sind hier: Berührung, eigener Körper, Entfernungen in Metern, Kilometern oder anderen Einheiten. Eine Entfernungstabelle findet sich im Randbalken dieser Seite.

Um die Reichweite einer Psikraft zusteigern können andere Psioniker dem ausführenden ihr Psi-Potenzial mittels PSI-Link zur Verfügung stellen. Daran jedoch sind Bedingungen geknüpft. Der Ausführende muß in dem beabsichtigten PSI-Skill mindestens ein Niveau von 50 erreichen um überhaupt Fremdes PSI-Potenzial bündeln zu können und er muß für diesen Skill zudem der stärkste partizipierende Psioniker sein, da er sonst die Kontrolle verlieren würde.

Grundermäßig wird der Verbrauch des PSI-Potenzials dann nach einem (leider aufwendigen Muster) den Partizipierenden entzogen. Dabei wird in der Reihe bei den stärksten Psionikern begonnen und das PP solange durch die Reihe der Anwesenden Psioniker hindurch halbiert, bis der Bedarf der ausgeübten PSI-Aktion restlos gedeckt ist. Alle Psioniker die so unter eine PP von Null gehen verlieren dann in der Reihenfolge zunächst die gesamte Ausdauer und wenn dies nicht ausreicht, wie unter PSI-Potenzial beschrieben der Reihen nach KON, WIL und INT.

Fällt der kontrollierende Psioniker aus, reißt der Energiefluß ab. Die Aktion bricht ab, alle bis dahin verbrauchten PP-Punkte sind verloren.

Wiederholungen / ROF

Bei bestimmten PSI-Skill ist es für einige Anwendungen sinnvoll die Anwendung zu wiederholen. Sagt der Spieler vor der Anwendung eines PSI-Skills an, das er beabsichtigt diesen in den folgenden Runden zu wiederholen, so verringert sich die Ausführungszeit. Ändert er jedoch seine Meinung, so kann er in der entsprechenden Runde nicht handeln.

Solange der Charakter eine PSI-Aktion aufrecht erhält, also nicht unterbricht und auch keine andere PSI-Aktion beginnt, werden die Zeit und Kosten für die Vorbereitung nicht erneut aufgebracht. Nur die Kosten für die Aufrechterhaltung werden berechnet (Kosten je Kampfrunde).

Die minimale Ausführungszeit, die PSI-Punkte (PSI-Potenzial) für die Vorbereitung und für die Aufrechterhaltung sind bei jedem Skill / Subskill mit angegeben.

WICHTIG: Falls der Psioniker keine Spezialisierungen anwählt, sind dennoch die Ausführungszeiten, PP-Kosten, etc. der jeweiligen Subskills maßgeblich. Der Gruppenskill ermöglicht es dem Charakter jeden der untergeordneten Subskills auszuüben (mit Ausnahme der als Spezialskills gekennzeichneten Subskills, welche einem bestimmten Subskill zugeordnet sind), besitzt aber keine eigenen Ausführungsstatistika, da diese den Subskills zugeordnet sind. Einzig die Initiation, die Lernhürde sozusagen, ist dem Gruppenskill / Hauptskill zugeordnet.

Traumaeffekt / DV (bzw. Schutzfaktor (SF))

Je nachdem ob eine PSI-Fähigkeit offensiv oder defensiv eingesetzt werden kann besitzt sie analog zu den technischen Waffen ebenfalls einen Traumaeffekt (TE oder DV) oder einen Schutzfaktor, bzw. Schutzindex (SF bzw. SI). Diese werden 1:1 mit den korrespondierenden Werten normaler Waffen und Panzerung gleichgesetzt. Da hier eine vollwertige Interaktion stattfindet, ist ein PSI-Schild einem handgeführten tragbaren Schild oder einem tragbarem Schutzschirm gleichgestellt. Und aus genau diesem Umstand heraus ist ein PSI-Laser einem richtigen Laser (-Karabiner) gleichgestellt.

PSI-Wirkentfernung

Wirkentfernungsbereich	MOD	EM
Eigener Körper	+10	0,5
Berührung des Ziels	±0	1
0m bis 10m	-10	2
11m bis 30m	-20	3
31m bis 100m	-30	4
101m bis 300m	-40	5
301m bis 1000m	-50	6
1km bis 10km	-60	7
11km bis 100km	-70	8
101km bis 1000km	-80	10
1001km bis 10000km	-90	15
Orbital / Global	-100	20
Sternsystemweit (0,1pc)	-200	50
Clusterweit (10pc)	-500	?
Spiralarmweit (1000pc)	-1000	??
Galaxisweit (00000pc)	-5000	???

HINWEIS: EM beschreibt den Kostenmultiplikator für die entsprechenden Entfernungen (Entfernungsmultiplikator = EM).

Aus den vorliegenden Modifikatoren (MOD) wird deutlich, das ein einzelner menschlicher Psioniker nur unter extremen Voraussetzungen eine Wirkung in einem anderen Sternsystem erzielen kann.

Dies kann bei besonders PSI-Begabten Spezies anders sein. Für jeden Skalierungswert über dem der Menschen sinkt die Schwierigkeit um -20 ab. Damit würde ein Psioniker mit PSI-Skalierung 8 auf dieser Tabelle zusätzliche +60 erhalten.

Beschreibung der PSI-Skills

ShapeShifting (Formwandlung)

Initiation: 80 SP

$$TB = (2x PSI + INT + WIL + CHA) / 5$$

Dieser PSI-Skill beschreibt die körperliche Manipulation und die Manipulation der Zellstruktur des Körpers. Dieser PSI-Skill ist z.B. einigen ShapeShifter-Rassen angeboren. Das sind Spezies die es auf Grund ihrer Evolution gelernt haben ihre Körperform den Bedingungen ihres Planeten anzupassen.

Psioniker die diesen PSI-Skill erlernen können bei hohem Wertenniveau ihre Körperform verändern. Die Formwandlung jedoch bezieht sich ausschließlich auf den Psioniker selbst, nicht auf andere Lebewesen.

Für Shapeshifter bzw. Formwandler sind neben PSI die Attribute Intelligenz, Willenskraft und Charisma sehr wichtig.

Anpassung

Ausführungszeit:	10 bis 12 KR (ca. 1 Min.)
Vorbereitung:	100 bis 200 PP
Aufrechterhaltung:	0 PP
Wirkentfernung:	eigener Körper
Wiederholungen / ROF:	keine
Traumaeffekt / DV:	keiner

Dieser Subskill erlaubt es dem Psioniker sich an Fremde Umweltbedingungen anzupassen. Es handelt sich dabei um einen mit dem vegetativen Nervensystem gekoppelten Reflex, der den Psioniker ohne sein bewusstes Handeln vor Umwelteinflüssen (nicht atembare Atmosphäre, Viren, Sporen, etc.) schützt. Wie gut dieser Schutz ist entscheidet der Effekt.

Parsomorphose

Ausführungszeit:	10 bis 12 KR (ca. 1 Min.)
Vorbereitung:	150 bis 500 PP
Aufrechterhaltung:	0 PP
Wirkentfernung:	eigener Körper
Wiederholungen / ROF:	keine
Traumaeffekt / DV:	keiner

(lat.: pars = Teil, und grch.: Metamorphose = Verwandlung, Umgestaltung ein RiftRoamers-Kunstwort) Dieser Subskill erlaubt es dem ShapeShifter seinen Metabolismus bewusst an bestimmte Anforderungen anzupassen. Es handelt sich um die Verwandlung von Teilen seines Körpers und nicht des ganzen Körpers. Er kann zum Beispiel Muskelmasse aufbauen oder die Einschränkungen seiner Gelenke verändern. Zudem haben sie Kontrolle über die Reaktion des Metabolismus auf Bioware. Der Xenomorph kann als einziger der Psioniker Körperfremde Materie in Form von BioTech mit seinem Körper verschmelzen. Und zu guter letzt kann er durch die Erzeugung zusätzlicher Organe oder Blutkreisläufe für eine gewisse biologische Redundanz in seinem Körper sorgen. Die Verwandlung dauert ein Paar Minuten (50 Kampfrunden = 300 Sekunden oder knapp 5 Minuten). Sie ist jedoch so lange Permanent bis der Psioniker die Energie aufbringt (oder wieder aufbringen kann) diese rückgängig zu machen. Je nach Schwere der Veränderung benötigt der Psioniker etwa 150 bis 500 Punkte seines PSI-Potenzials für jeden dieser Vorgänge. So das es unter Umständen sein kann, das sich der Psioniker erst nach einer Erholungspause zurückverwandeln kann.

Polymorphose

Ausführungszeit:	10 bis 12 KR (ca. 1 Min.)
------------------	---------------------------

Vorbereitung:	150 bis 500 PP
Aufrechterhaltung:	0 PP
Wirkentfernung:	eigner Körper
Wiederholungen / ROF:	keine
Traumaeffekt / DV:	keiner

(grch.: poly = viel und Metamorphose = Verwandlung). Dieser Subskill letztlich erlaubt es dem ShapeShifter tatsächlich seine Form zu verändern (= morphing). Er kann jegliche (viele = poly) Gestalt die ein annähernd gleiches Volumen wie er selbst hat annehmen. Es handelt sich hier um die komplette Umwandlung des eigenen Körpers. Er kann so in Sekunden seine Finger zu Klingen umformen oder die grob angenäherten Gesichtszüge einer bekannten Person imitieren. Für Details benötigt er jedoch deutlich mehr Zeit und Energie. Er kann seine Körperform sogar derart extrem verändern, das er unter Türritzen hindurchfließen oder größere Abgründe überbrücken kann. Die Dauer der Verwandlung richtet sich nach seinem PsiPotenzial. Er kann die Form so viele Sekunden aufrecht erhalten, wie sein PSI-Potenzial ermöglichen. Pro Sekunde sinkt dieses um einen Punkt.

Xenomorphose *

Ausführungszeit:	10 bis 12 KR (ca. 1 Min.)
Vorbereitung:	150 bis 500 PP
Aufrechterhaltung:	0 PP
Wirkentfernung:	eigner Körper
Wiederholungen / ROF:	keine
Traumaeffekt / DV:	keiner

(grch.: xenos = Fremd und Metamorphose = Verwandlung) Dieser Spezialskill erlaubt es dem Psioniker fremde Bioformen zu verwandeln. Er setzt voraus, dass der Psioniker die Polymorphose auf gleichem oder einem höheren Niveau beherrscht. Der Psioniker muß sein Ziel berühren.

Biointuition *

Ausführungszeit:	10 bis 12 KR (ca. 1 Min.)
Vorbereitung:	150 bis 500 PP
Aufrechterhaltung:	0 PP
Wirkentfernung:	eigner Körper
Wiederholungen / ROF:	keine
Traumaeffekt / DV:	keiner

Diese Spezialfähigkeit erlaubt es dem Psioniker jegliche Lebensform in seiner Umgebung wahrzunehmen (eine Art eingebauter Bio-Scanner). Dies reicht von einfachen Pflanzen über Kleinstlebewesen, Tiere und Menschen oder anderen Lebensformen bis hin zur Bioware, also Biotech-Geräten. Die Biointuition ist eine Art Bereitschaftsskill. Der Psioniker schaltet diesen Sinn quasi ein und verliert über einen ganzen Tag etwa 100 Punkte seines PSI-Potenzials (ca. 4 PP je Stunde).

Elektrokinese

Initiation: 60 SP

$$TB = (2x PSI + KOR + WAH + WIL) / 5$$

Mit der Elektrokinese besitzt der Psioniker die Fähigkeit das elektromagnetische Spektrum zu beeinflussen. Er kann damit technische Geräte kontrollieren. Kommunikatoren, Computer, Fahrzeuge, Roboter, all diese steht über das Elektromagnetische Spektrum in Verbindung zur Außenwelt.

Neben PSI sind für Elektrokineten die Attribute Koordination, Wahrnehmung und Willenskraft sehr wichtig.

Elektromanipulation

Ausführungszeit:	10 bis 12 KR (ca. 1 Min.)
Vorbereitung:	150 bis 500 PP
Aufrechterhaltung:	0 PP
Wirkentfernung:	eigener Körper
Wiederholungen / ROF:	keine
Traumaeffekt / DV:	keiner

Manipulation von elektrischen Impulsen in Bioorganismen, beeinflusst jegliches System mit elektrochemischer Funktionsweise. Ist Voraussetzung um den Spezialskill EMP / Elektroschock zu erlernen.

Spektralmanipulation

Ausführungszeit:	10 bis 12 KR (ca. 1 Min.)
Vorbereitung:	150 bis 500 PP
Aufrechterhaltung:	0 PP
Wirkentfernung:	eigener Körper
Wiederholungen / ROF:	keine
Traumaeffekt / DV:	keiner

Kontrolle des elektromagnetischen Spektrum, insbesondere von Licht im infraroten, visuellen und ultravioletten Bereich. Licht und oder Dunkelheit erzeugen.

Technomanipulation

Ausführungszeit:	10 bis 12 KR (ca. 1 Min.)
Vorbereitung:	150 bis 500 PP
Aufrechterhaltung:	0 PP
Wirkentfernung:	eigener Körper
Wiederholungen / ROF:	keine
Traumaeffekt / DV:	keiner

Kontrolle von Computern und Maschinen. Inklusive Interface, Stromstoß, etc. Der Psioniker ist in der Lage in den VR-Space (Cyberspace) einzudringen und dort wie ein Greyhead zu interagieren. Der Speedindex der PSI-Fähigkeiten jedoch ist begrenzt. Für jeweils 30 Punkte des Skillniveaus ist ein Speed Index von 1 bzw. +1 möglich, wohingegen technische Ausrüstung durchaus den SpeedIndex 10 erhalten kann.

EMP / Elektroschock *

Ausführungszeit:	10 bis 12 KR (ca. 1 Min.)
Vorbereitung:	150 bis 500 PP
Aufrechterhaltung:	0 PP
Wirkentfernung:	eigener Körper
Wiederholungen / ROF:	keine
Traumaeffekt / DV:	siehe Text

Dieser Spezialskill erlaubt es dem Psioniker wahlweise einen hochenergetischen EMP, einen Elektromagnetischen Impuls auszusenden, oder einen hochenergetischen Elektroschlag, der den Psioniker weniger PSI-Potenzal kostet. Der Impuls kann Gegenstände elektrisch auf- oder überladen. Er kann so gering dosiert sein, wie z.B. wenn man ein Blatt papier an einen laufenden Fernseschirm klebt oder so stark, das die Stromkreise eines ganzen Stadtteils ausfallen (wobei leicht mal eben das gesamte restliche PSI-Potenzial des Psionikers verbraten würde und evtl auch noch schlimmeres mit ihm passiert). Der EMP entsteht als gleißeln weißes Leuchten zwischen den Händen des Psionikers. Er kann dann halbkugelförmig vom Körper weg projiziert werden oder sich auch Kugelförmig ausbreiten.

Die Schadenswirkung eines EM-Impuls ist immer gleich. Technische Geräte die nicht auf optischer Basis funktionieren werden auf diese weise für einen vom Energiestoßabhängigen Zeitraum stillgelegt. Je nach Netzanbindung kann ein Computer durc den EMP auch ausbrennen.

Es gibt mehrere Stufen die sich auf den Wirkradius beziehen, die folgende Tabelle gibt die Abhängigkeiten an. Der Radius ist die Projektionsweite des Skill, Die Kosten beziehen sich auf den Radius in Metern, der Primär DV ist der Schaden im inneren Zehntel des Radius, DV/2 beschreibt ab welchen Entfernungen von der Quelle der DV jeweils halbiert wird, der PP-Multiplikator schließlich gibt an wieviel Punkte zusätzlich für den Schaden aufgebracht werden müssen (mit Primär DV multiplizieren).

Radius	PSI-Kosten (PP)	Primär DV	DV / 2	Max Radius	PP-Multiplikator
≤100m	Entfernung (m) x 0,5	5W10 +50	80m	1000m	4
≤1km	Entfernung (m) x 0,4	4W10 +40	750m	10km	5
≤10km	Entfernung (m) x 0,3	3W10 +30	7km	100km	7
≤100km	Entfernung (m) x 0,2	2W10 +20	65km	1000km	10

Nach der Anwendung des Skills richtet es sich nach der Verfassung des Psionikers, ob er Rast benötigt. Die gewaltige Anstrengung für den EMP jedoch wird er frühestens wieder aufbringen können, wenn sein PSI-Potenzial wieder voll aufgeladen ist.

Laserstrahl *

- Ausführungszeit: 10 bis 12 KR (ca. 1 Min.)
- Vorbereitung: 150 bis 500 PP
- Aufrechterhaltung: 0 PP
- Wirkentfernung: eigener Körper
- Wiederholungen / ROF: eff. Skill / 30
- Traumaeffekt / DV: 3W10 +15 / 2W10 +10 / 1W10 + 5

Der Charakter ist in der Lage aus einem entsprechend anregbaren Material welches er berühren muß einen fokussierten Laserstrahl zu erzeugen, den er als Waffen benutzen kann. Solange der Charakter diesen Skill pausenlos wiederholt, ist er in der Lage diesen pro Kampfrunde so oft abzufeuern, wie das Skillniveau / 30 Beträgt.

$$ROF = (Hauptskill + Subskill + TB) / 30$$

Der Schaden (DV) hängt vom aufgewendeten PSI-Potenzial ab. Der Charakter kann die Stärke vorher wählen.

Ein starker Impuls (Stufe 3) kostet 300 PSI-Punkte und erzeugt einen Schaden von 3W10 +15. Ein Mittelstarker Impuls (Stufe 2) kostet 200 PSI-Punkte und erzeugt einen Schaden von 2W10 + 10. Ein schwacher Impuls (Stufe 1) kostet 100 PSI-Punkte und erzeugt einen Schaden von 1W10 +5.

Man kann auch sagen der maximale DV einer PSI-Attacke mit diesem Skill ist das aufgewendete PSI-Potenzial / 10.

Gegen Panzerung wirkt der PSI-Laser wie ein normaler Laser auch. Der Strahl fokussiert zwischen den am vorgestreckten Arm einander zugerichteten Handinnenflächen des Psionikers, bildet dort ein rötlich leuchtendes Kugelförmiges Energiebündel, aus dem der Strahl herausschießt. Solange der Charakter diesen PSI-Skill aufrechterhält (also permanent Wiederholt), erlischt der leuchtenden Ball zwischen den Handflächen nicht. Die intensität des Leuchtens gibt Aufschluß über die Stärke des Strahls. Diese kann pro KR geändert werden, jedoch nur um eine Stufe nach oben oder unten.

Die Modifikationen für Zielwechsel und Bewegung fallen an wie bei der Verwendung von Maschinenpistolen (SMG) bzw. Laserkarabinern. Nach diesen richten sich auch die Reichweiten und Modifikatoren für das Zielen. Lediglich der negative Modifikator für das Schießen „aus der Hüfte“ entfällt.

Kugelschild *

- Ausführungszeit: 10 bis 12 KR (ca. 1 Min.)
- Vorbereitung: 150 bis 500 PP
- Aufrechterhaltung: 0 PP

Wirkentfernung: eigener Körper
 Wiederholungen / ROF: keine
 Traumaeffekt / DV: keiner

Elekromagnetischer Prallschild. Je Kampfrunde die dieser Schild aufrecht erhalten wird koste er den Charakter 50 PSI-Punkte. Der Schild hat einen Schutzindex (SI) in Höhe des Skillwertes / 3.

$$SI = (Hauptskill + Subskill + TB) / 3$$

Disruptor *

Tabelle: PSI-Waffen

Skill	DV	ROF	PP

Ausführungszeit: 10 bis 12 KR (ca. 1 Min.)
 Vorbereitung: 150 bis 500 PP
 Aufrechterhaltung: 0 PP
 Wirkentfernung: eigener Körper
 Wiederholungen / ROF: eff. Skill / 30
 Traumaeffekt / DV: 4W10+20

Ein Disruptor ist im Grunde ein Mikrowellen-Laser (Maser), dessen Wirkung dariun besteht die Moleküle des Ziels in darart starke Schwingungen zu versetzen, das diese ihre Atombindungen verlieren. Das Ziel wird damit regelrecht desintegriert bzw. zerrissen (disrupted). Dieser Effekt ist lokal begrenzt (auf die Trefferzone) und erzeugt somit häßliche sich explosionsartig bildende Löcher.

Der Disruptor wird ähnlich wie der Laserstrahl angewendet (es ist letztenendes lediglich ein Laser in einem anderen elektromagnetischen Frequenzbereich), benötigt jedoch mehr Energie. Zudem ist er nicht dosierbar, so das es nur eine Angriffstärke gibt. Der Disruptorstrahl kostet den Psioniker 500 PSI-Punkte und erzeugt einen Schaden von 4W10 +20. Setzt also seiner Energie nur zu max. 80% in Schaden um. Die Feuerrate ist mit dem Laserimpuls identisch.

Der Disruptor verhält sich ähnlich wie eine entsprechende Feuerwaffe. Auch hier wird der Strahl zwischen den Handinnenflächen der ausgestreckten Hände erzeugt und bildet dort eine bläulich leuchtende Energieblase, aus der der Strahl erzeugt wird. Durch die hohen PSI-Kosten ist diese Waffe in ihrer dauerhaften Einsetzbarkeit begrenzt

$$ROF = (Hauptskill + Subskill + TB) / 30$$

Kognipathie (ESP)

Initiation 50 SP

$$TB = (2x PSI + WAH + INT) / 4$$

Die Extra Sensory Perception (ESP; oder auch übersinnliche Wahrnehmung) erlaubt es dem Charakter Dinge Wahrzunehmen die außerhalb der normalen Sinne eines Menschen liegen (Tast-, Geschmack-, Gruchsinn, optische und akustische Wahrnehmung). Dies sind zum Beispiel die Wahrnehmung, die man auch als 6. Sinn, Hellsicht oder in einigen Fällen als Blick in die Zukunft kennt.

Es handelt sich dabei tatsächlich um eine Erweiterung des Wahrnehmungsvermögens und den daraus zu gewinnenden Erkenntnissen. Wie genau der Charakter Kenntnis eines real ablaufenden oder in der Vergangenheit abgelaufenen Ereignisses erlangt, ist dabei eher ein handwerkliches Problem des Spielleiters.

Tatsache ist das der Charakter durch einen hypothetischen Hyperraumschatten oder Veränderungen im elektromagnetische Feld der Umgebung Ereignisse wahrnehmen kann, die ihm normalerweise verborgen wären.

Die wichtigsten Attribute für Kognipathen sind neben PSI, die Attribute Wahrnehmung und Intelligenz.

Psychometrie

Ausführungszeit:	10 bis 12 KR (ca. 1 Min.)
Vorbereitung:	150 bis 500 PP
Aufrechterhaltung:	0 PP
Wirkentfernung:	eigener Körper
Wiederholungen / ROF:	keine
Traumaeffekt / DV:	keiner

Erkenntnis über die vergangenen Erlebnisse des Beeinflussten erlangen. Er kann so Aktivitätsabläufe rekonstruieren. Suche nach Realen Ortsbezügen zu Gegenständen, Informationen, Personen in der Psyche des Manipulierten. Der Charakter kann so heraus finden ob und wo der Gegenüberbeispielsweise etwas versteckt oder eine Aktivität durchgeführt hat.

Je höher der Erfolg des Wurfes, je höher also der Effekt, desto mehr Informationen kan der Charakter über die gesuchte Information erhalten. Handelt es sich beim gesuchten um den Aufenthaltsort eines bestimmten Gegenstandes in der Vergangeheit, so würde ein niedriger Erfolg dem Charakter evtl. nur den Ort aus der Sicht des Gegenstandes verraten. Ist der Erfolg höher, so vernetzen sich die Informationen.

Der Charakter nimmt alle „Sinne“ des Gegstandes wahr und kann diese Informationen Ganzheitlich zu einem Bild und einer recht genauen Vorstellung zusammensetzen. Dabei werden auch Assoziationen mit den Erlebnissen des Charakters einfließen. Er sieht den Raum, hört die Geräusche einer Bar und vernimmt das Nebelhorn eines Leuchtturms in der Nähe. Dies wiederum verknüpft er mit Kindheitserinnerungen und einem bestimmten Strand südlich der Stadt. Da er sich dort mal gut auskannte, weis er wo sich die Bars befinden und somit kann er den Suchradius für sich immer weiter eingrenzen.

Psychonavigation

Ausführungszeit:	10 bis 12 KR (ca. 1 Min.)
Vorbereitung:	150 bis 500 PP
Aufrechterhaltung:	0 PP
Wirkentfernung:	eigener Körper
Wiederholungen / ROF:	keine
Traumaeffekt / DV:	keiner

Navigation mit dem Geist. Genauer stellt der Skill einen Bezug zwischen dem gesuchten Objekt oder Ort und der Position des Psionikers her. Eine Art Trägheitslokalisator also. Der Orientierungsradius vergrößert sich auf des 10 Fache seines PSI-Potenzials in Kilometern.

Um seine Position zu bestimmen, kann der Psioniker innerhalb dieses Radius anhand dort befindlicher Orte und Landmarken die ihm bekannt sind seine Position bestimmen (in Form von Entfernungen und Richtungen in Bezug auf diese bekannten Orte). Das heiß er weiß vielleicht nicht, das er sich auf Ayers Rock befindet, aber weiß das er sich ziemlich genau 2140km Nordwestlich von Sydney, 1640km Nordöstlich von Perth und 1420km südlich von Darwin aufhält (zumindest wenn sein Psi-Potenzial mindestens 215 beträgt (was schon bei relative schwachen Psionikern der Fall sein dürfte).

Astralreise

Ausführungszeit:	10 bis 12 KR (ca. 1 Min.)
Vorbereitung:	150 bis 500 PP
Aufrechterhaltung:	0 PP
Wirkentfernung:	eigener Körper

Psionik

Wiederholungen / ROF: keine
Traumaeffekt / DV: keiner

Der Psioniker kann seinen Bewusstseinsbereich so ausdehnen, dass sein Geist wie ein Auge außerhalb seines Körpervolumens unabhängig vom Medium sich frei bewegen kann. Er kann sich mit Lichtgeschwindigkeit von seinem Standort zu einem beliebigen anderen Ort begeben. Ist der Kognipath zudem auch noch Teleporter, so kann er an alle Orte springen die er mittels Astralreise zuvor besucht hatte. Er kann jedoch nicht während der Astralreise springen, da er während des Astralzustandes keine Macht über seinen Körper hat. Dieser verharrt in der zuletzt vor der Reise eingenommenen Körperhaltung. Dabei ist die Atmung ruhig wie in einem meditativen Zustand oder im Tiefschlaf. Der Astralreisende kann während der Reise nur unter größter Anstrengung wahrnehmen ob jemand versucht ihn zu „wecken“, also während der Reise den Körper anspricht oder berührt. Die Wahrnehmung ist jedoch stark vermindert (WAH -60). Für jeden Punkt PsiPotenzial den der Charakter aufwendet, kann er zwei Kilometer weit reisen. Wichtig ist jedoch, dass der Charakter genügend Reserveenergie für den Rückweg hat.

Ein Astralreisender wird nicht so stark durch schlechte Sicht oder Dunkelheit behindert, denn seine außergewöhnlichen Wahrnehmungstechnischen Fähigkeiten erlauben es ihm in absoluter Dunkelheit noch etwas zu erkennen (effektiv sind alle negativen Sichtmodifikationen die nicht auf körperliche oder geistige Schäden zurückzuführen sind halbiert).

Weiterhin bedeutet Astralreise zugleich auch Sinnesprojektion. Der Charakter kann also nicht nur reisen, sondern auch mit allen Sinnen außer dem Tastsinn vor Ort sein kann.

Zweites Gesicht *

Ausführungszeit: 10 bis 12 KR (ca. 1 Min.)
Vorbereitung: 150 bis 500 PP
Aufrechterhaltung: 0 PP
Wirkentfernung: eigener Körper
Wiederholungen / ROF: keine
Traumaeffekt / DV: keiner

Psychokinese

Initiation: 70 SP

$$TB = (2x PSI + WIL + KOR) / 4$$

Beeinflussung von physisch existierenden organischen und anorganischen Objekten, sowie den Molekularzuständen dieser Objekte (Fest – Flüssig – Gas – Plasma).

Kryokinese

Ausführungszeit: 10 bis 12 KR (ca. 1 Min.)
Vorbereitung: 150 bis 500 PP
Aufrechterhaltung: 0 PP
Wirkentfernung: eigener Körper
Wiederholungen / ROF: keine
Traumaeffekt / DV: keiner

Kälteerzeugung

Pyrokinese

Ausführungszeit: 10 bis 12 KR (ca. 1 Min.)
Vorbereitung: 150 bis 500 PP
Aufrechterhaltung: 0 PP

Wirkentfernung: eigener Körper
 Wiederholungen / ROF: keine
 Traumaeffekt / DV: keiner

Hitzeerzeugung

Telekinese

Ausführungszeit: 10 bis 12 KR (ca. 1 Min.)
 Vorbereitung: 150 bis 500 PP
 Aufrechterhaltung: 0 PP
 Wirkentfernung: eigener Körper
 Wiederholungen / ROF: keine
 Traumaeffekt / DV: keiner

Bewegung

Gravikinese

Ausführungszeit: 10 bis 12 KR (ca. 1 Min.)
 Vorbereitung: 150 bis 500 PP
 Aufrechterhaltung: 0 PP
 Wirkentfernung: eigener Körper
 Wiederholungen / ROF: keine
 Traumaeffekt / DV: keiner

Gravitation

Gravitonenimpuls *

Ausführungszeit: 10 bis 12 KR (ca. 1 Min.)
 Vorbereitung: 150 bis 500 PP
 Aufrechterhaltung: 0 PP
 Wirkentfernung: eigener Körper
 Wiederholungen / ROF: keine
 Traumaeffekt / DV: keiner

Whammer

Partikelimpuls *

Ausführungszeit: 10 bis 12 KR (ca. 1 Min.)
 Vorbereitung: 150 bis 500 PP
 Aufrechterhaltung: 0 PP
 Wirkentfernung: eigener Körper
 Wiederholungen / ROF: keine
 Traumaeffekt / DV: keiner

Blaster

Temperaturkontrolle *

Ausführungszeit: 10 bis 12 KR (ca. 1 Min.)
 Vorbereitung: 150 bis 500 PP
 Aufrechterhaltung: 0 PP
 Wirkentfernung: eigener Körper
 Wiederholungen / ROF: keine
 Traumaeffekt / DV: keiner

Lufttemperatur beeinflussen (ein bisschen Wetter schadet nicht).

Telepathie

Initiation: 45 SP

$$TB = (2x PSI + CHA + WIL) / 4$$

Unter Telepathie versteht man die Kommunikation mit und die Beeinflussung von einem anderen Bewusstsein. In der Regel betrifft das die klassische

Psionik-Triade: Gedanken lesen, Gedanken senden und Gedanken beeinflussen. Dies gliedert sich natürlich in vielschichtige Fähigkeiten die unten näher beschrieben werden. Die wichtigsten Attribute für Telepathen sind außer PSI die Attribute Charisma und Willenskraft.

Empathie

Ausführungszeit: 10 bis 12 KR (ca. 1 Min.)
 Vorbereitung: 150 bis 500 PP
 Aufrechterhaltung: 0 PP
 Wirkentfernung: eigener Körper
 Wiederholungen / ROF: keine
 Traumaeffekt / DV: keiner
 Gefühle wahrnehmen, Gefühlsmanipulation

Mental-Transceiver

Ausführungszeit: 10 bis 12 KR (ca. 1 Min.)
 Vorbereitung: 150 bis 500 PP
 Aufrechterhaltung: 0 PP
 Wirkentfernung: eigener Körper
 Wiederholungen / ROF: keine
 Traumaeffekt / DV: keiner

Gedanken senden und empfangen, bei sehr hohem Niveau kann der Telepath als Mittler eine Art Konferenzschaltung zwischen ihm bekannten Menschen und sich selbst aufbauen. Dabei kann er diese Form der Gedankenkommunikation auch zwischen Nicht-Psionikern weiterleiten.

Psychomanipulation

Ausführungszeit: 10 bis 12 KR (ca. 1 Min.)
 Vorbereitung: 150 bis 500 PP
 Aufrechterhaltung: 0 PP
 Wirkentfernung: eigener Körper
 Wiederholungen / ROF: keine
 Traumaeffekt / DV: keiner

Die Psychomanipulation erlaubt es dem Psioniker die Erinnerungen der Zielperson nachhaltig zu manipulieren. Total Recall so zu sagen.

Gedankenscan *

Ausführungszeit: 10 bis 12 KR (ca. 1 Min.)
 Vorbereitung: 150 bis 500 PP
 Aufrechterhaltung: 0 PP
 Wirkentfernung: eigener Körper
 Wiederholungen / ROF: keine
 Traumaeffekt / DV: keiner

Der Gedankenscan erlaubt es dem Psioniker die Anwesenheit von Neuralaktivität zu spüren und zu orten.

Vitakinese

Initiation: 45 SP

$$TB = (2x PSI + INT + CHA) / 4$$

Die Vitakinese beschreibt die Beeinflussung des körperlichen und geistigen Gesundheitszustand und das nicht nur zum Zwecke der Heilung, sondern auch um einen Krankheitszustand zu erzeugen.

Algese

Ausführungszeit: 10 bis 12 KR (ca. 1 Min.)
 Vorbereitung: 150 bis 500 PP

Aufrechterhaltung:	0 PP
Wirkentfernung:	eigener Körper
Wiederholungen / ROF:	keine
Traumaeffekt / DV:	keiner

Dieser PSI-Subskill beschreibt die Fähigkeit den Metabolismus zu schädigen und erkranken zu lassen.

Latrose

Ausführungszeit:	10 bis 12 KR (ca. 1 Min.)
Vorbereitung:	150 bis 500 PP
Aufrechterhaltung:	0 PP
Wirkentfernung:	eigener Körper
Wiederholungen / ROF:	keine
Traumaeffekt / DV:	keiner

Dieser Subskill beschreibt die Heilende Wirkung auf den Metabolismus

Mentatis

Ausführungszeit:	10 bis 12 KR (ca. 1 Min.)
Vorbereitung:	150 bis 500 PP
Aufrechterhaltung:	0 PP
Wirkentfernung:	eigener Körper
Wiederholungen / ROF:	keine
Traumaeffekt / DV:	keiner

Beschreibt die Heilung des Geistes.

Kirlianauge *

Ausführungszeit:	10 bis 12 KR (ca. 1 Min.)
Vorbereitung:	150 bis 500 PP
Aufrechterhaltung:	0 PP
Wirkentfernung:	eigener Körper
Wiederholungen / ROF:	keine
Traumaeffekt / DV:	keiner

Beschreibt das Erkennen des Gemütes eines Wesens. Die sogenannte Kirlianaura läßt sich mit diesem Subskill wahrnehmen und gibt dem Mentaten Auskunft darüber ob der Betrachtete gut, böse, gesund, krank, friedfertig, aggressiv, unter Streß, ausgeglichen, todgeweiht, psionisch begabt oder ein nicht menschliches Wesen bzw. Shapeshifter. Die Kirlianaura zeigt immer die Urform eines Lebewesens und das sogar bei astralen Lebensformen sofern sich diese irgendwie manifestieren und in einer konzentrierten energetischen, halbenergetischen oder physischen Form zeigen.

Zudem kann auch die Aura von leblosem Material im Zusammenspiel mit den Wesen in deren Kontakt beobachtet und bewertet werden. So kann beispielsweise einem Gegenstand angesehen werden ob dieser in den letzten Minuten bis Stunden berührt wurde und welche Aura dieses Wesen hatte. Da die Aura nicht körperlich ist, gilt dies auch für die Manipulation durch Energiewesen.

Spatiotemporalis

Initiation: 95 SP

$$TB = (2x PSI + KOR + INT + WAH) / 5$$

Teleport

Ausführungszeit:	10 bis 12 KR (ca. 1 Min.)
Vorbereitung:	150 bis 500 PP
Aufrechterhaltung:	0 PP
Wirkentfernung:	eigener Körper

Wiederholungen / ROF: keine
Traumaeffekt / DV: keiner

Die Teleportation erlaubt es dem Charakter zwischen bestimmten Punkten hin und her zu springen. Er muß diese Orte jedoch aus seiner Vergangenheit heraus kennen, oder aber direkten Blickkontakt besitzen, bzw. sich anderwärtig die nötigen Infos aneignen.

Zeitsprung

Ausführungszeit: 10 bis 12 KR (ca. 1 Min.)
Vorbereitung: 150 bis 500 PP
Aufrechterhaltung: 0 PP
Wirkentfernung: eigener Körper
Wiederholungen / ROF: keine
Traumaeffekt / DV: keiner

Der Zeitsprung erlaubt es dem Psioniker in der Zeit hin und her zu reisen. Dabei ist die PSI-Variante der Zeitreise identisch mit der technischen Variante. Die Höhe des Skills erlaubt die genaue Auswahl eines Zeitpunktes.

Dabei gibt es eine Art Subraumverankerung zur jeweils größten Masse in der unmittelbaren Nähe des Charakters, die dafür sorgt, das die Bewegungen des Universum kompensiert werden. Der Charakter bewegt sich also relativ zum Startpunkt nicht.

Dimensionstor

Ausführungszeit: 10 bis 12 KR (ca. 1 Min.)
Vorbereitung: 150 bis 500 PP
Aufrechterhaltung: 0 PP
Wirkentfernung: eigener Körper
Wiederholungen / ROF: keine
Traumaeffekt / DV: keiner

Der Charakter ist mit dem Dimensionstor in der Lage in Paralleluniversen zu reisen, um beispielsweise mögliche Alternative Realitäten auszuloten.

Abs. Orientierung *

Ausführungszeit: 10 bis 12 KR (ca. 1 Min.)
Vorbereitung: 150 bis 500 PP
Aufrechterhaltung: 0 PP
Wirkentfernung: eigener Körper
Wiederholungen / ROF: keine
Traumaeffekt / DV: keiner

Diese PSI-Fähigkeit funktioniert wie ein Trägheitslokalisator. Sie gibt dem Psioniker ein ziemlich genaues Wissen darüber wie weit und in welcher entfernung er sich vom Ursprungsort entfernt hat.

Besondere Umgebungen

Bedingungen im All

Im folgenden Text werden einige Themen angesprochen die einem Menschen im All oder auf Raumschiffen, bzw. fremden Planeten begegnen könnten. Ein Anspruch auf Vollständigkeit wird allerdings nicht erhoben.

11

Schwerelosigkeit und Gravitation

Objekte stehen nicht unter dem Einfluss einer Gravitationsquelle. Dies führt dazu das ihr Gewicht auf Null reduziert ist. Nicht aber die Masse! Dazu bedarf es einer kurzen Definition. Gewicht ist Masse mal Beschleunigung. Auf der Erde in Höhe des Meeresspiegels herrscht eine Erdbeschleunigung von 1g (entspricht $9,81 \text{ m/s}^2$).

Die Masse eines Menschen von 85 Kilogramm multipliziert mit dem Faktor der Erdbeschleunigung (1g) ergibt folglich auch ein Gewicht von 85 Kilogramm.

Auf anderen Planeten herrscht in der Regel auch eine andere Fallbeschleunigung. Ein Mensch mit einer Masse von 85 Kilogramm hat zum Beispiel auf dem Mars ein Gewicht von nur $85\text{kg} \times 0,38\text{g} = 32,3\text{kg}$ und auf Altara ein etwas höheres Gewicht von $85\text{kg} \times 1,13\text{g} = 96,1\text{kg}$.

Objekte die ohne den Einfluss von Gravitation und Atmosphäre beschleunigt werden halten ihre Geschwindigkeit bis sie durch eine andere Kraft abgebremst werden. Ihre Masse sorgt dabei für eine Trägheit. Mann nennt die Masse eines Objektes auch inhärente Trägheit.

Ein Raumschiffantrieb muss diese Trägheitsmasse für jedes Manöver zunächst einmal überwinden. Ein Antrieb muss zum Beispiel mindestens 1g Beschleunigung leisten um ein Objekt von der Erde abheben lassen zu können (etwas mehr, damit es auch aufwärts geht). Diese Antriebskraft nennt man Schub. Ein Raumschiff mit einer Masse von 500 Tonnen benötigt also mindestens einen kontinuierlichen Schub von 500 Tonnen und aus dem Schwerefeld der Erde zu entkommen. Kontinuierlich heißt, das der Schub solange aufrecht zu erhalten ist, bis das Schiff das Schwerefeld verlassen hat. Mit steigender Entfernung zum Masseschwerpunkt sinkt die Gravitation kontinuierlich ab, so das auch die Geschwindigkeit kontinuierlich zunimmt.

Eine Atmosphäre (z.B. innerhalb eines Habitats) stellt eine (leichte) Widerstandskraft gegen ein sich bewegendes Objekt unter Schwerelosigkeit dar. Gesetzt der Raum in dem sich das Objekt bewegt ist ausreichend dimensioniert, wird das Objekt irgendwann aufgrund des Luftwiderstands zum Stillstand kommen. Wahrscheinlicher ist aber die Kollision mit Wänden oder anderen Objekten im Weg.

Dies führt natürlich zu einem Schaden, denn die Kraft mit der man auf eine Wand aufschlägt ist natürlich Kraft pro Fläche und Kraft ist ebenfalls Masse mal Beschleunigung. Alles hängt also davon ab wie stark wurde man anfangs beschleunigt und wie hoch ist die augenblickliche Geschwindigkeit.

Am einfachsten schätzt man die Wirkung wie bei einem Fall aus entsprechender Höhe. Ein Sturz aus etwa 10m Höhe ist vergleichbar mit der Kollision mit einer Wand, wenn man sich unter Schwerelosigkeit z.B. in einem Frachtraum befindet und das Schiff beschleunigt plötzlich mit 1g.

Menschen können sich unter ihrer normalen Gravitation ohne Nachteile bewegen. Der Toleranzbereich reicht von $-0,3 \text{ g}$ bis $+0,3 \text{ g}$. Die Behinderung durch das zusätzliche Gewicht wird durch das Sekundärattribut Tragkraft definiert. Zusätzliche Belastungen gehen je weitere $\pm 0,1 \text{ g}$ mit -15 zu

Lasten aller Fähigkeitsproben.

Jeder Tag den der Mensch der ungewohnten Gravitation ausgesetzt ist erlaubt es ihm 2 Punkte seiner Nachteile auszugleichen. Nach z.B. 23 Tagen hat sich ein Mensch vollständig an ein Leben unter Marsgravitation gewöhnt. Der Anfängliche -45 Modifikator in gegen Null gegangen. Diese Regelung bezieht keine medizinischen Auswirkungen mit ein.

Strahlung

Strahlung ist allgegenwärtig. Es gibt eine kosmische Hintergrundstrahlung, es gibt die solare Strahlung des jeweiligen Sterns, es gibt atmosphärische Strahlung. Strahlung wirkt in nahezu jeder Situation auf jedes Objekt.

Strahlung wird in Rad gemessen, genauer in Millirad denn die Dosis von mehreren Rad ist schon recht ernst. 1 Rad entspricht der Kosmischen Hintergrundstrahlung an einem Standardtag, wenn ein Mensch dieser ungeschützt ausgesetzt ist.

Auf der Erde bekommt ein Mensch pro Jahr etwa 250 Millirad ab. Also etwa 1 Rad alle vier Jahre. Im Verlauf seines Lebens können sich dabei zwischen 15 und 25 Rad ansammeln.

Bei etwa 50 Rad beginnen die ernstesten Schäden, wobei Strahlung immer kumulativ ist, d.h. die bisher im Leben absorbierte Strahlung wird immer auf die neue Dosis addiert. Die Wahrscheinlichkeit permanenter Schäden (die trotz Behandlung zurückbleiben: Reduktion von Attributen) steigt rapide an.

Bei weiter steigender Dosis kommen Immunschwäche und Krebserkrankungen hinzu. Dies zieht sich hin bis zum Zusammenbruch der Organfunktionen aufgrund von Zellzerfall (äußert sich in starken inneren Blutungen, Blut in der Lunge und im Mund, etc.). Solche Dosen treten in der Regel nur bei kernwaffenfähigem Plutonium oder Spaltbarem Material für Reaktoren auf und natürlich bei Atombombenexplosionen. Pro Kampfrunde (5Sek) können so bis zu 2 Rad auftreten (was in etwa 10 Minuten zu einer absolut tödlichen Dosis führt). Eine tödliche Dosis tritt bei etwa 200 Rad auf.

Nahezu alles was sich zwischen der Strahlung und einem selbst befindet mindert diese ab. Bestimmte Materialien dämpfen Strahlung besser ab als andere. Blei z.B. ist ein sehr guter Protektor gegen harte Strahlung (Gammastrahlung), Papier dagegen nicht. Ein dünnes Blatt Papier jedoch schützt recht gut gegen leichte Strahlung, die so genannte Alphastrahlung.

Wir sehen also die einzige Strahlung gegen die wir uns wirklich schützen müssen ist Gammastrahlung. Zufällig ist das auch der Hauptanteil der Kosmischen Hintergrundstrahlung (der Rest wird bereits durch dünne Atmosphären weitestgehend abgeschwächt).

Heutzutage gibt es speziellen Schutz gegen starke Strahlung. Dieser ist Standardmäßig eingebaut in Prefab-Habitate, Raumanzüge, Raumtransportbehälter aller Art, geschlossene Panzerungen, die meisten Bordanzüge und so weiter.

Sobald ein Mensch mehr als ein Rad pro Tag (oder in kürzerer Zeit) absorbiert, muss er gegen die ersten Strahlungseffekte bestehen. Eine entsprechende Behandlung ist dann nicht mehr zu vermeiden. Je höher die Dosis pro Zeiteinheit, desto gefährlicher wird die Sache (denn dann zählen buchstäblich Sekunden).

Gegen Strahlung hilft nur Schutz. Gegen die Zellzerstörung höherer Dosen in der Regel höchstens noch eine Nanobehandlung (Nanowäsche oder -bad genannt).

Temperatur

Im Vakuum wird Wärmeenergie zum Beispiel durch elektromagnetische Wellen bzw. Licht übertragen. Trifft diese auf einen Körper, so wird dieser mit einer bestimmten Strahlungsenergie pro Fläche aufgeheizt. Je nach dem wie hoch diese Strahlungsenergie ist, kann auch im All eine derart bestrahlter Körper erwärmt werden. Da diese Energie jedoch sofort auf der sonnenabgewandten Seite wieder abgegeben wird, tritt ein rapides Temperaturgefälle auf, das zu Materialspannungen und Rissen führen kann. Dies ist der Hauptgrund, warum ein solcher Körper in Rotation versetzt werden sollte, damit die Wärmeenergie gleichmäßig über die Rumpfhülle verteilt wird. Je näher ein Objekt an eine Strahlungsquelle ist, desto mehr Wärmeenergie muss es absorbieren.

Der Mensch kann bei entsprechender Kleidung ohne temperaturregulierende Anzüge in Temperaturen zwischen Minus 50 Grad Celsius und Plus 80 Grad Celsius (z.T. Eingeschränkt) Tätigkeiten verrichten. Dies entspricht den Bedingungen in der Antarktis im Winter und in einer Sauna. Angenehm ist es bei diesen Extremen nicht, aber für einen Kolonisten der hauptsächlich in geschlossenen Anlagen lebt ist auch der Spaziergang bei minus 50 Grad Celsius auf einer Planetenoberfläche durchaus entspannend.

Raumanzüge und aktive Thermoanzüge regulieren die Innentemperatur auf Werte die individuell zwischen 15 und 35 Grad (oder der entsprechenden Außentemperatur als Maximum/Minimum) eingestellt werden können.

Atmosphäre und Druck

Der Mensch ist einem Atmosphärendruck von ca. 1000 Millibar gewöhnt, bei diesem Druck benötigt er ca. 75% Stickstoff, 24% Sauerstoff und ca. 1% Kohlenstoff, Wasserdampf und andere Gase.

Nimmt der Atmosphärendruck zu, so absorbiert der Mensch einen höheren Stickstoffanteil in seinem Blut, was ziemlich ungesund ist. Ein so genanntes inertes Gas muss als Ersatz her (z.B. Helium).

Sinkt jedoch der Atmosphärendruck ab, so wird das Blut nicht mehr ausreichend mit Sauerstoff versorgt, es muss also ein höherer Sauerstoffanteil vorhanden sein.

Andere Aspekte haben in der Atmosphäre jedoch auch eine Bedeutung. Kohlenstoff beispielsweise wird für das Pflanzenwachstum benötigt. Es ist außerdem ein so genanntes Treibhausgas, mit dem sich die Oberflächentemperatur eines zu terraformierenden Planeten erhöhen lässt. Alle Bestandteile unserer Atmosphäre haben also entsprechende Vor- und Nachteile in Abhängigkeit von Umgebungsdruck.

Wie merkt man als Mensch, dass der Sauerstoffanteil in der Luft geringer wird, also die Atmosphäre nicht mehr erneuert wird (z.B. an Bord von Raumschiffen)?

Zunächst treten Symptome wie fortwährendes Gähnen und leichte Konzentrationsschwächen auf (INT, WAH, KON: je -10). Die Luft in einem geschlossenen Raum reicht dann noch für ca. 2 Std. (das hängt natürlich von der Raumgröße ab und davon wie viele Personen anwesend sind, bzw. für wie viele Personen das Lebenserhaltungssystem ausgelegt ist¹⁰).

Etwa 1 Stunde bevor der Sauerstoff aufgebraucht ist treten stärkere Müdigkeit, Konzentrationsschwäche und Koordinationsprobleme auf (INT,

¹⁰ Lebenserhaltungssysteme sind für bestimmte Personenzahlen ausgelegt. Sind zum Zeitpunkt des Systemausfalls nur halb so viele Personen im betroffenen Raum, so verdoppelt sich natürlich die Zeit bis die entsprechenden Symptome auftreten. Das gleiche gilt umgekehrt, wenn mehr als die unterstützte Personenzahl anwesend ist.

WAH, KON, KOR: je -20).

Wenn noch für etwa 30min Sauerstoff verfügbar ist steigern sich die Symptome (INT, WAH, KON, KOR: je -40), und je weitere 5min sinken die Attribute um -10 Punkte ab.

Ist der Sauerstoff aufgebraucht oder eines der Attribut sinkt auf Null oder weniger, so wird der Charakter bewusstlos.

Dekompression im All

Dieser Text soll mit ein paar Science Fiction Klischees und übertrieben dargestellten Effekten moderner Kinoproduktionen aufräumen. Der Unterschied zwischen dem Druck im Inneren eines Raumschiffes bzw. Habitats und dem All beträgt nur 1 Bar.

Bei diesem Druckunterschied kommt es nur in seltenen Fällen zur Dekompressionskrankheit und natürlich erstickt und erfriert man ungeschützt im All und auch eine Dehydration wird stattfinden, aber keiner dieser Effekte ist explosiv!

Die Haut hat eine recht hohe Stabilität und platzt nicht auseinander nur weil der Druck in der Umgebung um ein Kilogramm pro Quadratcentimeter abnimmt.

Ein Leck in einem Habitat ist im All weniger kritisch als unter Wasser. Ein Habitat hat eine endliche Atmosphärenmasse und wenn diese das Leck passiert wird durch die relativ geringe Strömungsgeschwindigkeit ob des geringen Druckunterschiedes auch das Leck nicht größer (außer das Habitat ist aus dünner wenig reißfester Folie produziert worden und enthält etliche hundert Kiloliter Luft die auf dieses Leck wirken).

Schlimm jedoch sind Effekte die mit dem ungeschützten Aufenthalt im All zusammenhängen. Erstickung, allmähliche Dehydration und vor allem Kälte sind ein Problem.

Ozeane und Unterwasserbedingungen

Wasser ist eines der am häufigsten anzutreffenden Medien unter den Sternen. Es ist essenziell für Tauchtiefe Leben auf einem Planeten wie Menschen ihn bevorzugen. Bei jeder Charakter früher oder später intensiv mit diesem Wasser in Berührung kommt, ist es notwendig hier für einige Fakten zu sorgen.

Wasserdruck

Genau wie Luft oder Gase wirkt Wasser gleichmäßig von allen Seiten auf die Oberfläche eines gänzlich eingetauchten Objektes. Auf Höhe des Meeresspiegels beträgt der Druck exakt 1 Bar. Da Wasser eine größere Masse hat als Luft, steigt der Druck um jeweils 1 Bar an für jede 10 Meter und Tauchtiefe. Das heißt bei einer Tiefe von 100 Metern beträgt der Druck bereits 11 Bar (ungefähr 11 Kilogramm pro Quadratcentimeter) und bei 1500 Metern bereits 155,65 Kilogramm auf jeden Quadratcentimeter. Ganz offensichtlich haben solche Drücke extreme ingenieurtechnische und medizinische Konsequenzen.

Ein luftdichtes hohles Objekt wird bei genügender Tiefe auf Grund des Wasserdrucks importieren, da dieser die strukturelle Integrität übersteigt. Das gleiche Objekt das bei genügender Tiefe so mit Luft gefüllt wird, dass die Hülle stabil bleibt, wird beim Auftauchen explodieren da die Luft darin sich bei sinkendem Außendruck ausdehnt. Dies ist unter anderem ein Hinweis darauf, Habitats Gase komprimiert werden können, Flüssigkeiten

jedoch nicht. Es gibt zwei Methoden Unterwasserfahrzeuge oder Habitate zu konstruieren: zum einen kann man dem Druck durch Stabilität der Hülle widerstehen. Zum Zweiten kann man dem Druck widerstehen, indem der Innendruck entsprechend erhöht wird. Beides hat eigene Vor- und Nachteile.

Ein Unterwasserfahrzeug oder Habitat (im Folgenden nur noch UWF genannt) das innen Inneren den Oberflächendruck behält, benötigt Schleusen um den Zutritt für die Crew zu ermöglichen. Es muss so stabil konstruiert sein, dass es die entsprechenden Drücke aushalten kann. Der Vorteil ist das die Crew ohne Restriktionen zwischen Oberfläche und Meeresgrund hin und her reisen kann, solange das Unterwasserfahrzeug innerhalb der zulässigen Tauchtiefe bleibt. Bricht der Rumpf oder versagt die Struktur, so wird das UWF zerdrückt oder unter hohem Druck mit Wasser geflutet werden, und dass der schnell.

Wird ein UWF unter gleichem Innen- wie Außendruck gehalten, werden keine Schleusen benötigt. Offene Luken und Becken bzw. Schächte an der Unterseite des UWF, können für den Zugang verwendet werden. Die Luft im Inneren hält das Wasser draußen. Die Besatzung kann das UWF frei verlassen da diese entsprechend "unter Druck" gesetzt ist. Helium Komprimieren jedoch dauert Stunden und der rückwärtige Prozess des Dekomprimierens, zumindest bei unmodifizierten, Menschen sogar Wochen. Ein Leck in einem solchen UWF würde Wasser herein strömen lassen, jedoch nur durch die Kraft der Gravitation und es würde nur so hoch steigen, wie es in die Lage des Lecks erlaubt.

Atmen unter Wasser

Die Notwendigkeit zu atmen ist offensichtlich, die Umsetzung jedoch ist auf zwei grundsätzlich verschiedene Arten möglich. Entweder transportiert man die Luft in komprimierter Form mit sich, oder man extrahiert dieses aus dem Wasser. Komprimiert mitgeführte Luft hat natürlich ihre grundsätzlichen Limitationen, sie geht auf Dauer zu Ende. Zwar kann im Jahr 3030 AD diese Dauer auf mehr als 60 Stunden ausgedehnt werden, doch auch diese Zeit geht natürlich zu Ende.

Weitere Nachteile sind die Zusammensetzung. Purer Sauerstoff ist giftig wenn er unter höherem Druck als 1 Bar eingeatmet wird und kann Koma und den Tod herbeiführen. Zudem benötigt der Mensch weniger Vorstoß, je höher der Druck wird. Tiefengesättigte Taucher atmen ein Gemisch mit nur etwa ein Prozent Sauerstoffgehalt. Stickstoff wirkt als starkes Halluzinogen unter mehr als 1 Bar Druck, und muss daher durch biologisch inerte Gase ersetzt werden, wie z. B. Helium oder Argon.

Helium jedoch sorgt für eine Erhöhung der Stimmlage, sodass Alternativen bevorzugt werden. Unabhängig vom Element werden diese Gase zusammen mit Sauerstoff im Blutkreislauf unter Einfluss von Druck aufgelöst, lässt der Druck jedoch zu rasch nach kommen diese Gase aus der Lösung bilden Blasen im Blut. Außer dieser Vorgang sehr schmerzhaft ist, erzeugt es krampfartige Symptome unter denen sich der Taucher krümmt. Diese Dekompressionskrankheit oder Cassionskrankheit kann tödliche infarktähnliche Effekte erzeugen. Ein solcher Taucher der sich länger als ein paar Minuten tiefer als 30 Meter aufhält, muss beim Auftauchen Dekomprimieren, um die Cassionskrankheit zu vermeiden. Dies wird erreicht durch entsprechende Pausen bei bestimmten Wassertiefen, sodass die Gase ohne Blasenbildung aus dem Blut heraus gelangen. Jeder der auf eine bestimmte Tiefe komprimiert wurde, muss an der Oberfläche über Wochen in einer Dekompressionskammer an den geringeren Außendruck angepasst werden.

Dies limitiert natürlich die praktische Anwendung von Gasgemischen beim Tiefseetauchen. Flüssigkeitsatemgeräte gibt es bereits heute auf experimenteller Basis (2003), diese eliminieren die

Besondere Umgebungen

Kompressions-/Dekompressionsnotwendigkeit jedoch nicht, sondern verringern die Erfordernisse. Für eine allgemeine zivile Nutzung sind sie kaum praktikabel.

Also wenden wir uns der Extraktion von Atemluft aus dem Wasser zu. Kybernetische Modifikationen in Form künstlicher Kiemen oder desgleichen als genetische Modifikation sind hier die erste Wahl, da diese ohne komprimierte Atemgase funktionieren. Die Notwendigkeit der Dekompression und das Zeitlimit ist damit eliminiert. Diese Modifikationen beinhalten kollabierende Lungen, Kapillarverengungen und andere Elemente aus dem Tauchreflex von Walen und Delfinen (Cetaceen), wie zudem das Problem mit dem Außendruck minimieren.

Licht unter Wasser

Grundsätzlich kann man sagen das unter Wasser dunkel ist. Unter allem weniger Meter Wassertiefe wird das Licht schwächer und nur hochfrequente Wellenlängen dringen tiefer bevor das Licht gänzlich verschwindet.

Im Meer sorgen der normale Salzgehalt und die Schwebepartikel dafür das kein Licht unterhalb von 200 Metern hinabdringt. In moderigem Wasser kann das extrem viel weniger sein, selbst in reinsten Wasser dringt kein Licht in größere Tiefen als 1000 Meter vor. Konsequenterweise ist Licht ein wertvolles Werkzeug unter Wasser und Organismen die Sonnenlicht benötigen zum überleben können effektiv nicht unterhalb von 200 Metern überleben, meist jedoch ist das schon viel zu tief.

Schall unter Wasser

Durch die höhere Dichte von Wasser verhält sich Schall unter Wasser anders als an der Luft. Schallwellen sind etwa viermal schneller und können über größere Entfernungen transportiert werden. Der Mensch und an der Luft lebende Tiere lokalisieren Schallwellen indem sie bemerken an welchem Ohr der Schall eher eintreffen. Die höhere Geschwindigkeit und größere Reichweite jedoch machen ist dem daran nicht gewöhnten Lebewesen schwer die Richtung zu bestimmen. Zudem erscheinen weiter entfernte Quellen näher als sie es sind. Wale können extrem tiefe (langwellige, niederfrequente) Töne über Hunderte von Kilometern Entfernung aussenden.

Sonar (Schallnavigation und Entfernungsmessung) ist eine mechanische Navigationshilfe die sich diese Eigenschaften zu Nutze macht. Anhand der Laufzeit der ausgesendeten Schallimpulse die vom Meeresgrund oder dazwischenliegenden Objekten reflektiert werden, können Entfernung, Bewegung, Größe, Form und in vielen Fällen sogar die Zusammensetzung dieser Objekte erfasst werden. Das Sonar ist daher ein extrem wertvolles Hilfsmittel unter Wasser. Die größere Dichte von Wasser macht allerdings auch Explosionen deutlich gefährlicher als über Wasser, da Druckwellen sich in Flüssigkeiten schneller, weiter und mit geringerer Abschwächung fortsetzen. Die Druckwellen erzeugen hydrostatischen Schock und können tödlich sein.

Temperatur unter Wasser

In Ozeanen variieren die Temperaturen von 32 Grad Celsius in tropischen Gewässern bis zur Eisbildung in den Polregionen. Bei großen Tiefen kann die Temperatur weit unter dem Gefrierpunkt liegen, doch der Druck verhindert das Einfrieren. Unterkühlung ist die häufigste Todesursache im Wasser. In Wasser des weniger als vier Grad Celsius kalt ist, beginnt die Hypothermie in weniger als zehn Minuten. Die mittlere Körpertemperatur beginnt zu fallen und ohne sofortige Rettung und medizinische Versorgung ist der Tod wahrscheinlich.

Salzgehalt von Wasser

Auf der Erde beträgt der Salzgehalt der Ozeanen bei durchschnittlich 0,35 Prozent. Bei größerem Anteil an Oberflächenwasser schmeckt der Salzgehalt auf bis zu 0,5 Prozent. Zum Vergleich: das Tote Meer hat etwa 3 Prozent.

Menschen können dieses Salzwasser nicht ohne gesundheitliche Nachteile konsumieren. Frischwasser/Süßwasser Wasser ist daher eine Lebensnotwendigkeit. Meerwasserentsalzung, Regenwasser-Auffangbehälter und Verdunstungsfallen sind Methoden zur Entsalzung.

Gezeiten/Tiden (Ebbe und Flut)

Gezeiten sind das Steigen und Sinken des örtlichen Meeresspiegel in einem vorhersehbaren Muster. Derzeit werden die Gezeiten durch die Gravitationskräfte von Sonne und Mond, sowie der Zentrifugalkraft, die auf Grund der Interaktion der Orbits eines Planeten und seiner Monde entsteht. Diese Kräfte ziehen das Wasser in den Ozeanen in große "Buckel" die in Wirklichkeit Gezeitenwellen sind, Wellenberge und Täler von globalen Ausmaßen. Der Planet dreht sich um seine Achse unter diesen Wellen und daher scheint es, dass der Wasserspiegel steigt und fällt, wenn die Küsten auf eine solche Welle treffen und sie wieder verlassen. Auf der Erde gibt es eine Reihe Gezeitenmuster, jedoch meist zwei Fluten und zwei Ebben jeden Tag.

Hat ein Planet mehr als einen Mond, kann das jedoch deutlich weniger regelmäßige, beziehungsweise schwerer vorhersehbare Gezeiten ergeben.

Strömungen

Meeresströmungen sind mächtige Kräfte und haben einen signifikanten Einfluss auf das Klima, das Wetter und den ökologischen Kreislauf. Große Meeresströmungen werden durch Planetenrotation, Wassertiefen, Landformationen, Gezeiten und Winde erzeugt und beeinflusst. Strömungen beeinflussen die Seefahrt und sind für Schwimmer und Taucher gefährlich.

Warme Meeresströmungen (wie zum Beispiel der Golfstrom) erzeugen ein gemäßigttes Klima entlang der Küsten auf die sie treffen. Die Luft- und Bodentemperaturen steigen dadurch an.. Sie bergen auch das Potenzial für tropische Stürme und Hurrikane. In Winde werden durch Hoch- und Tiefdruckgebiete erzeugt und transportieren zum Beispiel verdunstetes Meerwasser über Land wo es als Regen niedergeht und damit die Fruchtbarkeit des Landes bestimmt. Zudem können Strömungen Mikroorganismen und Fischeschwärme über globale Entfernungen transportieren und so für die Verbreitung von Leben auf dem Planeten sorgen.

Wellen

Eine Konstante und mächtige Kraft. Wellen werden durch Winde und Stürme erzeugt und können Tausende von Kilometern weit wandern die sie eine Kiste erreichen. In tiefem Wasser haben Wellen eine wirbelnde Schwelle, sodass sie nicht brechen. In geringer Tiefe kollidiert diese Schwelle mit dem Grund und türmt so einen sich brechenden Wellenkamm auf (die Welle wird hoch gedrückt). Bei flach anfallendem Grund bewirken die Energie der Wellen langsam abgebaut, sodass die Welle sich mit kleinem Kamm bricht.

Wenn aber ein steiler Uferabfall unter Wasser auf eine große Schwelle trifft, wird die Welle sehr schnell hoch gedrückt und bricht sich extrem spektakulär unter einem meterhohen Wellenkamm.

Wellen haben eine fortwährend erodierende Wirkung auf Küstengewässer und tragen Land ab. Wellenenergien reichen durch die Wirbelschwelle bis tief unter Wasser und sie erzeugen eine Rückströmung die einen Menschen am Strand umwerfen und unter Wasser ziehen kann.

Tsunamis (ein asiatisches Wort) sind global wandernde Wellenfronten die sich Dutzende von Metern in Küstennähe auftürmen können. Diese Wellen können den gesamten Planeten überqueren wie sie irgendwann auf eine Küste treffen.

Exotische Atmosphären

Damit sind solche gemeint die z.B. korrosive oder zersetzende Wirkung haben, die entweder schlichtweg giftig, oder kontaminiert oder auch durch biologische Gefahren wie z.B. Mikroben, für den Menschen ungeeignet sind. Diese Atmosphären können übrigens ideale Lebensbedingungen für andere Rassen bieten.

Für jede Art dieser Atmosphären ist in der Regel ein auf die Lokalen Bedingungen abgestimmter Schutzanzug mit entsprechender zusätzlicher Sicherheitsausrüstung ratsam. Solche Anzüge kauft man in der Regel vor Ort. Dort sind sie erstens günstiger als ein allseitiger Schutzanzug und sie sind in der Regel besser. Die Menschen dort benötigen diese Anzüge immerhin täglich.

Ein solcher speziell auf die Bedingungen vor Ort abgestimmter Anzug hält garantiert 12 Stunden ohne Pause durch. Ein Standard-Anzug hält garantiert acht Stunden durch. Danach beginnt die Atmosphäre den Anzug anzugreifen.

Üblicherweise werden die Anzug nur zu etwa 80 Prozent ihrer garantierten Kapazität verwendet und danach durch eine gründliche Reinigung für den nächsten Einsatz imprägniert. Dies garantiert, das man die Anzüge etwa 3 Monate ohne Probleme täglich nutzen kann.

Sobald diese Zeiten überschritten werden, nimmt die Schutzwirkung (das ist die Panzerung) pro Stunde um 1 Punkt ab. Erreicht die Panzerung den Wert Null, löst sich der Anzug auf, d.h. es bilden sich Geweberisse, Löcher und durchlässige Bereiche. Dies greift direkt den Körper darunter an und fügt diesem Schaden zu. Der Schaden ist je nach Atmosphäre unterschiedlich, aber zersetzende Atmosphäre wirkt wie eine ätzende Säure, sie fügt dem Körper pro Kampfrunde¹¹ 2 Punkte Schaden an der exponierten Stelle (Trefferzone) zu. Nach etwa 20 Sekunden ist auch an unempfindlichen Körperstellen der exponierte Körperteil unheilbar zerstört.

Es sei also jedem Charakter Vorsicht angeraten wenn es sich in einer exotischen Atmosphäre aus dem geschützten Bereich herauswagt. Übrigens ist die Arbeit in den Versorgungstanks eines Raumschiffes ebenfalls vergleichbar mit der Arbeit unter exotischen Atmosphärebedingungen.

¹¹ Eine Kampfrunde entspricht ungefähr einer Sekunde.

Technologie und Raumfahrt

Technologie Index (TI)

12

Der Technologie Index ist ein Hilfsmittel der menschlichen Wissenschaft des 4. Jahrtausends um den Entwicklungsstand der Menschlichen Kolonien untereinander und der Menschen mit anderen Rassen zu vergleichen. Einen TechIndex oder TI - wie er kurz genannt wird – haben nicht alle Rassen.

Der TI an sich kann auch nur zur groben Orientierung dienen. Es gibt unterschiedlichste Entwicklungsbereiche die miteinander verglichen werden müssten um einen wirklich aussagekräftigen Überblick zu erhalten. Daher gibt es normalerweise Technologie-Indizes für die folgenden Bereiche: Medizin, Bionik, Nanotechnologie¹², FTL-Technologie¹³, Gravitik, Waffen, Energie, Informationsverarbeitung und Kommunikationstechnik.

Normalerweise ist der TechIndex ein Referenzmedium der Menschen. Die einzelnen Stufen sind selbst definiert und der Mensch schätzt sich nach dem Fortschritt auf dieser willkürlichen Skala quasi selbst ein. Referenz dabei ist natürlich die höchste Entwicklungsstufe die sich in der USC antreffen lässt. Dies trifft im allgemeinen auf auf die andere Rassen zu. Der Durchschnittliche TechIndex, den man als normale Alltagstechnik erwarten darf, liegt bei allen Rassen in der Regel um 1 Punkt niedriger.

Die nachfolgende Tabelle listet die TechIndizes der Menschheit auf wie sie im Moment bewertet werden.

TI	Ära-Name	Zeitraum	Haupt-Errungenschaften
0	Steinzeit		Feuer, Hebel, Sprachen
1	Bronzezeit:		Rad, Schrift, Agrarkultur
2	Eisenzeit:		selbsttragender Steinbogen
3	Mittelalter	vor 1450	Stahl (Waffen), Mathematik mit Null
4	Kolonialzeit	1450-1700	Buchdruck, Schießpulver, Kanonen
5	Industrielle Revolution	1700-1900	Massenproduktion, Dampfmaschinen, Telegraphen
6	Industriezeitalter	1900-1950	Automobile, Flugzeuge, Radio und Funkgeräte, Raketen, Computer
7	Nuklearzeitalter	1950-2000	Atomkraft, Fernsehen, Laser, bemannte Raumfahrt, Personal Computer, Genetik, Glob. Datennetze
8	Raumzeitalter	2000-2050	Cyborgs, Orbitalstädte, Marskolonien, Künstlich intelligente Computer (AI), Kälteschlaf, Mini-Laserwaffen, Exo-Anzüge, Gehirnschanner
9	Fusionszeitalter	2050-2100	Kernfusion, interplaneta-rische Kolonialisierung, interplanetarischer Rohstoffabbau und Handel, multiplanetare Konzerne, EmoSim-AIs, Gauss-Waffen, Hyperraum-Antrieb
10	Sternenzeitalter	2100-2200	Terraforming, SkipWarp-Antrieb, Antiagatische Medikamente, Computer mit eigenem Bewusstsein (Gefühlen?), Partikel-Waffen, Grav-Antrieb, Deflektorschilde, Disrup-tor-Waffen, raumtaugliche Gauss-Waffen
11	Gravitationszeitalter	2200-2300	Antigravitation, Grav-Antriebe, künstliche Schwerkraft, Traktor-Strahler, Routine-Gehirnscans möglich aber strengstens verboten, echter Warp-Antrieb.
12	Warp-Zeitalter	2300-2400	Warp-Antrieb effektiver als Hyper-Antrieb, Grav Kompensatoren, unab-hängige Automedic-Systeme
13	Energie-Zeitalter	2400-2500	tragb. Deflektorschilde, Warpspace-Sensorik, Holo-

12 In der Nanotechnologie sind die Menschen beispielsweise selbst gegenüber den großen Rassen in der Galaxis wie den Cetadeani führend. Ihr relativer TI auf diesem Sektor beträgt etwa 17. Cetadeani 14, Morlorn 9, Dhor'Gondar 17.

13 FTL = faster than light; engl. Für „schneller als Licht“. Beschreibt überlichtschnelle Antriebstechnologien und die damit verbundene Sensorik.

TI	Ära-Name	Zeitraum	Haupt-Errungenschaften
			gramm-Schirm, Psi-Schild, Hyperraum-Tore
13, 4	Antimaterie-Zeitalter	2500-2575	Antimaterie Kraftwerke, Antimaterie-Waffen, Tarnschirme
13, 4 > 10, 2	Dunkler Krieg	2575-2703	Nach der Unterzeichnung der Verträge v. Dawnfall mit dem Galaktischen Bund (siehe "Lexikon der USC"), fielen die Morlorn in das Staatsgebiet der innerlich zerrütteten USC ein und unterwarfen die Menschheit ihrer Herrschaft. Erst nach 128 Jahren konnte sich die Menschheit mit Hilfe der Antari befreien und die Morlorn zogen sich im Jahr 2703 zurück.
10, 2	Die Wiedergeburt	2704-2800	Es beginnt die Zeit des Wiederaufbaus und des Reengineering von alter Hochtechnologie aus der Zeit vor dem Dunklen Krieg. Die Erde. Die Heimat der Menschheit, einst ein Juwel unter den Planeten der USC, blieb zurück als verdorrte schwarze Erde, wolkenverhangen mit dichten schwarzen Gewitterwolken. Es wurde dunkel dort. Kein Lebenszeichen eines überlebenden Menschen wurde je wieder von dort aufgeschnappt. Die Morlorn hatten die Erde terraformiert, sie Stück für Stück ihren Bedürfnissen angepasst. Maschinen und Bioorganismen zogen über der schwarzen Felder Europas, Nordamerikas, die Glaswüsten Afrikas, das graue Gestein der Antarktis und die Höhenzüge Asiens. Jede irdische Lebensform wurde vernichtet um Grund zu schaffen für ein neues Biosystem, dass die Rasse der Morlorn unterstützte, aber dem Menschen ein Leben auf der Erde für Jahrtausende unmöglich machte.
11	Die Rückkehr	2800-2900	Cas'Tari Handelsschiffe nehmen den Linienverkehr zwischen der USC und dem Galaktischen Bund auf.
12	Die Große Allianz	2900-3000	Die USC wird erneut ausgerufen und schließt mit den Antari (ein aus einer ehemaligen Schläferkolonie hervorgegangener Staat dem von Anfang an bedeutende Anteile der Bevölkerung Aliens angehörten). Die USC und die Federation of Antares bilden die "Great Alliance of Human Interstellar Nations" (GAHIN) kurz Great Alliance (GA).
13, 5	Die Gegenwart	3000-3030	Die USC wird im Jahr 3000 AD Vollmitglied des Galaktischen Bundes. Erstmals werden Botschaften der USC auf den Heimatwelten verschiedener Fremdrrassen errichtet.
14	Antimaterie-Zeitalter	3030-3100	Antimaterie Kraftwerke, Antimaterie-Waffen, Tarnschirme
15	Dysonisches Zeitalter	3100-3500	Welterschaffung, Dyson-Sphäre, bewegen von Planeten, Ringwelten, Weltrosetten, planetarer Deflektorschild u. Tarnschirm
16	MatTrans-Zeitalter	3500-4000	Materie Transmission, Transporter Strahler, FTL-Funk (langsam)
17	Tocon-Zeitalter	ab 4000	Totalumwandlungs-Reaktor
18	Kosmische Zeitalter	ab 10000	Ganze Galaxien bilden Sternenreiche und andere Galaxien formen deren Kolonien, ein Flug von einer zur anderen Galaxis dauert nur noch wenige Tage.
19	Goldenes Zeitalter	ab 20000	Jede Gesellschaft, die diesen Grad an Fortschritt erreicht, steht an einem Scheideweg. Alles ist erforscht, nichts Neues ist mehr da. Die Gesellschaft stagniert, Gleichgültigkeit und der kulturelle Verfall stehen bevor. Manche Rassen vernichten sich in einem monströsen intergalaktischen Krieg, andere bilden eine Art Kollektivbewusstsein, sie finden Frieden. Rottet sich die Gesellschaft hier aus, so beginnt alles von Neuem ab TL 0, findet sie Frieden so erreicht sie das nächste Zeitalter:
20	Astral-Zeitalter	ab 500000?	Die gesamte Rasse vereinigt sich in einer Lebensform aus reiner Energie, die die Naturgesetze vieler Paralleluniversen beherrscht und die Galaxien bereist, als Mentor neuer Rassen (Götter?) oder als Peiniger ebensolcher (Teufel?).

Wie gesagt ist der TechIndex ein Hilfsmittel um bewerten zu können wie weit die menschlichen Kolonien technisch auseinander liegen. Der Tech Index ist erst in zweiter Linie auch geeignet die Technologie anderer Rassen mit der der Menschen zu vergleichen. Da jedoch jede Rasse andere Technologien favorisiert und folglich einige Technologien weniger konzentriert entwickelt, ist der Verlauf der technologischen Entwicklung nie linear.

Ein Beispiel: Im Gegensatz zu den Menschen, die sich ihre eigene Welt durch Umweltverschmutzung zerstört haben, haben andere Rassen es von Anfang an nie soweit kommen lassen. Die Entwicklung der Nanotechnologie ist genau darin begründet. Es war dem Menschen anders nicht möglich seine Welt wieder zu heilen. Nicht alle Rassen denken in so kleinen Dimensionen. Das Gegenbeispiel sind die Morlorn, die sich ein gewisses „think big“ auf die Fahnen geschrieben haben. Sie haben bis heute keine eigene Nanotechnik entwickelt. Das was sie besitzen ist erobert oder eingekauft worden.

Die folgende Tabelle stellt die Abhängigkeiten der unterschiedlichen Technologien untereinander in Bezug. Die im Spiel geltende Regelung wann eine Rasse die entsprechende Erweiterungstechnik entwickeln kann (dies geschieht nicht automatisch sondern muss geschichtlich / konzeptionell durch den Entwickler / Spielleiter begründet sein) erfordert, dass eine Rasse mindesten alle erforderlichen Technologien auf der nächstgeringeren Stufe bereits entwickelt hat, bevor sie die entsprechende Erweiterungstechnik entwickeln kann.

Keine Rasse kann zudem eine Technologie entwickeln die um mehr als drei Stufen höher ist, als die niedrigste Stufe dieser Rasse in einer der Basistechnologien (auch wenn diese nicht direkt erforderlich ist). Die erforderlichen Technologie sind durch die farbigen Verbindungslinien dargestellt.

Ein Beispiel: Die Menschen haben als einzige Rasse der drei großen und aller anderen „kleinen“ Rassen mit Ausnahme der Dhor'Gondar die Nanotechnologie entwickelt. Die haben sie sogar schon recht frühzeitig erreicht, da sie selbst ihre Welt (als einzige Rasse) durch Umweltverschmutzung irreparabel zerstört hatten, so das nur noch Nanotechnologie die beschädigte Welt „reparieren“ konnte.

Der minimale TechIndex für Nanotechnik ist in den erforderlichen Basistechnologien (Energietechnik, Transporttechnik, Sensortechnik, KommTech, Datenverarbeitung und Medizintechnik) auf mindestens 11. Zudem mussten alle weiteren Basistechnologien bereits auf Stufe 9 entwickelt sein. Dies war auf der Erde im Jahr 2140 AD der Fall, als neben den bereits weitaus früher eingeleiteten Maßnahmen zum Nature Redevlopment Project (z.B. Genpool gefährdeter Arten der Flora und Fauna) die Nanotechnologie genutzt werden konnte um die schädlichen Komponenten aus der Atmosphäre, den Meeren und dem Erdboden in unschädliche Komponenten und Rohstoffe umzuwandeln.

Technologie-Matrix

Die Technologie-Matrix ist ein von den Geheimdiensten der USC zusammengetragenes Informationsmittel um einen technologischen Vergleich zwischen den bekannten Spezies zu ermöglichen.

Dabei richten sich die Einordnungen der einzelnen Bereiche nach den Abstufungen des TechIndex und wurden aus zahlreichen Aufzeichnungen und Bildmaterial aus den Datenbanken des Galaktischen Bundes gewonnen.

Es sei darauf hingewiesen, das diese Aufzeichnungen keineswegs belegbare Studien sind und das somit zumindest für die den Menschen unbekanntem Technologien (jenseits von TI 16) keine sichere Eingruppierung möglich ist.

Die Technologie-Matrix gliedert sich in zwei Gruppen von Technologien: die Basistechnologien und die Erweiterten Technologien. Beide werden im folgenden etwas näher beschrieben.

Basistechnologien

Alle Basistechnologien können unabhängig voneinander entwickelt werden. Die Differenz zwischen den einzelnen Technologien darf jedoch nicht mehr als 3 TI-Stufen betragen, außer es gibt einen guten und besonderen Grund dafür (GM entscheidet darüber was erlaubt ist und was nicht).

Asistechnologien können von anderen Spezies erworben werden (durch Kauf, als Gabe oder durch Raub), in diesen Fällen jedoch können diese nicht eigenständig weiterentwickelt werden. Die Entwicklung stagniert so lange, bis die Rasse auf den normalen Weg die Steigerung erreicht hat (es wird also der ursprüngliche Wert betrachtet).

Allerdings ist dies während des normalen Spiel ohne Bedeutung sondern hat lediglich Auswirkungen auf die Historie und die Entstehung der Rasse bei der Konzeption der Hintergrundmaterialien zu RiftRoamers und darauf basierenden Erweiterungen.

Sensortechnologie

Diese Technologie befaßt sich mit allen Technologischen Errungenschaften zur Wahrnehmung, Aufzeichnung und Weiterverarbeitung Objekten und Energien. Dies sind sowohl Foto und Film als auch optische Aufzeichnungsmedien, wie auch Mikroskopie, Ferngläser und Teleskope, Messgeräte und Scanner und auch Geräte zur Aufbereitung der Daten in ein für die jeweilige Spezies nutzbares Format, deren Weiterverarbeitung und Nutzbarmachung für die Verwendung mit anderen Technologien.

Antriebs- & Transporttechnologie

Diese Technologie bezieht sich sowohl auf die Entwicklung von Fahrzeugen aller Art (U-Boote, Schiffe, Bodenfahrzeuge, Flugzeuge, Raumschiffe) sowie deren Antrieb und die dazu notwendige Infrastruktur, sowie die Nutzbarmachung für die Verwendung mit anderen Technologien.

Energietechnologie

Diese Technologie bezieht sich auf jedwede Form der Energienutzung und -gewinnung, also sowohl Wind-, Wasser-, Sonnenenergie, als auch die Umwandlung von Rohstoffen in Energie, die Speicherung der gewonnenen Energien, die Umwandlung verschiedene Energieformen (Wärme, Kinetik, Elektrik, Licht) in andere Formen und die Nutzbarmachung für die Verwendung mit anderen Technologien.

Offensive Technologie

Diese Technologie bezieht sich auf die Entwicklung von Waffen aller Art. Die schließt sowohl Fallen, Wachtürme, Kanonen und Handfeuerwaffen mit ein, wie auch die Nutzung anderer Technologine als Waffe.

Defensive Technologie

Diese Technologien beziehen sich auf die Neutralisierung der Auswirkungen von Offensiven Technologien aller art.

Kommunikationstechnologie

Technologien aller Art zur Übertragung von Daten & Informationen.

Computertechnologie & EDV

Medizintechnologie & Pharmazie

Erweiterte Technologien

Erweiterte Technologien können nicht eigenständig entwickelt werden sondern benötigen in der Regel mehrere Basistechnologien auf einem bestimmten Niveau um entwickelt zu werden. Erst wenn eine Rasse die Basistechnologien auf entsprechendem Niveau besitzt kann diese die entsprechende Erweiterte Technologie entwickeln.

Erweiterte Technologien werden nicht automatisch entwickelt sobald ein entsprechendes Niveau der Basistechnologien erreicht wurde sondern nur dann wenn die evolutionäre Entwicklung der Spezies diese mit einbezieht.

Erweiterte Technologien können ebenso wie bereits die Basistechnologien von anderen Rassen auf irgendeine Weise erworben werden. Dann jedoch können diese nicht eigenständig weiterentwickelt werden, ohne das zuerst die Basistechnologien auf das notwendige Mindestniveau entwickelt wurden.

Nanotechnologie

Biotechnologie

Cybertechnologie

Dimensionstechnologie

Temporaltechnologie

PSI-Technologie

Astraltechnologie

Die Technologie-Matrix

Werte mit einer nachgestellten Tilde (~) stellen zwar verfügbare aber extern erworbene Technologien dar, die nicht durch eigene Errungenschaften weiterentwickelt werden können, ohne das die Basisvoraussetzungen dafür erfüllt sind. Diese Technologien sind meist geraubt worden, können aber auch erworben worden sein oder als Geschenk in den Besitz einer Spezies gelangt sein.

Die folgende Tabelle gibt einen Überblick über die aktuelle erreichten Werte der einzelnen Rassen in den verschiedenen Technologiegebieten.

Technologien bei denen eine Rasse den Einstiegs-TI für die entsprechende Technologie nicht erreicht hat sind mit einem Minuszeichen gekennzeichnet. Die betreffende Technologie wurde von dieser Rasse noch nicht entwickelt.

Die folgende Tabelle gibt einen Überblick über die aktuelle erreichten Werte der einzelnen Rassen in den verschiedenen Technologiegebieten.

Technologien bei denen eine Rasse den Einstiegs-TI für die entsprechende Technologie nicht erreicht hat sind mit einem Minuszeichen gekennzeichnet. Die betreffende Technologie wurde von dieser Rasse noch nicht entwickelt.

Technologie-Abhängigkeiten

Einstiegs-TI		3	2	5	1	1	6	7	4	10	8	9	10	9	11	8
Technologiefelder / Nationen&Spezies	Allgemein	Sensorik	Antriebe/Transport	Energie	Offensiv	Defensiv	Kommunikation	Computer/EDV	Medizin/Pharmazie	Nanotechnologie	Biotechnologie	Cybertechnologie	Gravitik	Dimensionstechn.	Temporaltchn.	PSI-Technologie
Aeldar-Kin	20	20	20	20	19	20	20	19	20	18	19	19	20	-	-	-
Gamaa'Ginh	18	18	19	19	17	19	18	18	18	14	13	18	19	-	-	-
Menschen (USC)	14	13	14	14	13	15	13	14	13	15	14	14	14	-	-	-
Menschen (Antari)	14	14	13	13	14	14	14	14	15	12	13	14	13	-	-	-
Menschen (ZW)	12	12	12	11	13	11	12	13	11	11	11	12	13	-	-	-
Menschen (DI)	13	13	12	12	13	13	13	13	13	11	10	14	13	-	-	-
Menschen (Hom)	12	13	10	10	12	15	13	14	15	8	8	12	10	-	-	-
Menschen (GWC)	14	14	14	13	14	14	14	13	14	13	12	13	14	-	-	-
Cas'Tari	14	14	13	14	14	13	14	14	15	11	11	15	15	-	-	-
Vaeron'Yar	15	16	18	18	12	12	16	16	14	14	12	16	18	-	-	-
Veluga	12	11	12	11	12	13	11	12	10	10	11	13	12	-	-	-
Cetadeani	16	17	15	17	15	17	17	17	16	15	15	15	17	-	-	-
Anduin	11	13	10	10	11	11	13	13	13	10	8	11	11	-	-	-
T'Quar	14	14	12	12	16	16	14	14	12	11	16	14	14	-	-	-
Caalixiri	15	18	16	16	15	15	18	15	18	13	9	15	16	-	-	-
Albiron	11	10	10	12	11	11	10	12	13	9	11	11	11	-	-	-
Vola'Quel	11	10	11	11	12	11	10	12	10	11	10	10	12	-	-	-
Tess'k'krit	12	11	11	13	12	12	11	12	10	8	18	12	12	-	-	-
Saryh	11	9	12	11	10	11	9	13	13	10	9	11	10	-	-	-
Dhor'Gondar	18	19	17	18	17	19	19	18	17	15	18	18	19	-	-	-
Shak'Maral	17	16	16	16	18	18	16	17	18	14	16	18	17	-	-	-
Sarh'Gen	16	16	16	15	17	16	16	16	16	12	16	17	17	-	-	-
Neleri	12	12	13	12	12	13	12	11	12	11	9	12	11	-	-	-
Morlorn	11	15	16~	14	15	15	14	14	14	12~	16	14~	15	-	-	-
Tere'Na'Khay	14	12	14	12	14	16	14	16	11	12	14	16	14	-	-	-

Wie bereits in der obenstehenden Tabelle beschrieben und veranschaulicht, können bestimmte Technologien (in der Technologie-Matrix rechts farblich hinterlegt) nur dann überhaupt entwickelt werden, wenn die maßgeblichen Basistechnologien ein bestimmtes Niveau erreicht haben. Der Einstiegswert liegt in der Regel um eins niedriger als der notwendige TI, da die Entwicklung der Technologie keinen Nutzen nach sich zieht. Erst der folgende Schritt – der nächste TI – erlaubt es Anlagen zu entwickeln die eine neu entdeckte Technologie nutzen können.

Nutzbarkeit entwickelter Technologien

Mit dem Einstieg in die Technologie werden die Prinzipien und Gedankenmodelle entdeckt, auf deren Wissen und Anwendung sich später die nutzbare Technik stützt. Da der TechIndex eine Skala der verfügbaren Technologien darstellt, ist dieser Umstand bereits berücksichtigt. Eine Rasse entwickelt das Verständnis für eine Technologie eine TechIndex-Stufe früher als diese Technologie zur Verfügung steht. Im folgenden also die Abhängigkeiten für die Entwicklung einer Technologie und deren Weiterentwicklung zu einem Praktischen Nutzen am Beispiel der Gravitik.

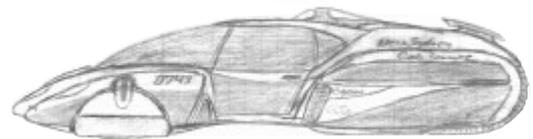
Die Grunderfordernisse für das Entwickeln der Gravitik sind folgende Technologien: Energietechnik, Transporttechnik, KommTech, Computer und Verteidigungstechnik jeweils auf mindestens TechIndex 11. Alle anderen Technologien auf mindestens TechIndex 9. Sind diese Abhängigkeiten erfüllt, so entdeckt die Rasse die Gravitik auf dem Niveau TI: 11 (Wissen um die Technik, jedoch nicht nutzbar). Eine Steigerung auf den TI:12 ermöglicht die Herstellung von stationären Anlagen (z.B. Schwerkraftfelder im Straßenbau). Eine weitere Steigerung auf TI:13 ermöglicht die Herstellung von mobilen Anlagen (z.B. zur Verwendung in Raumschiffen als Schwerkraftgeneratoren). Und letztlich ermöglicht die finale Steigerung auf TI:14 eine Herstellung von tragbaren Generatoren z.B. um Graviationsimpuls Waffen (GPW) zu ermöglichen).

Dies jedoch stellt einen Richtwert dar. Praktisch jede der Großen Rassen verkauft eine Technologie auf höherem Niveau weiter, wenn bereits funktionierende stationäre Anlagen zu dieser Technik erbaut wurden. Folglich können Mitglieder des Galaktischen Bundes bereits GPWs käuflich erwerben, wenn es ihnen gelungen ist Schwerkraftanlagen stationär zu errichten. Damit erhielten sie einen Technologiefortschritt von 2 TI-Stufen mit dem Nachteil diese Technologien nicht selbst weiterentwickeln zu können.

Technologie im Alltag (Aspekte)

Technologie ist im Allgemeinen frei verfügbar, das heißt kein USC Bürger muß damit rechnen in irgendeiner Form von Behörden oder Organisationen daran gehindert zu werden, sich auf dem freien Markt mit Technologie einzudecken.

Jenner Aeronautics "MetroCab" AeroLand Vehicle



Bestimmte Technologien jedoch unterstehen einer gewissen Kontrolle, die oftmals in der politischen, aber auch gesellschaftlichen Situation vor Ort begründet liegt. Hier kommt eine Kontrollratifizierung, das so genannte Control Rating (CR) zur Anwendung. Die folgende Tabelle listet die gebräuchlichen CR-Stufen tabellarisch für Waffen auf:

Tabelle: ControlRating

CR	Beschreibung
0	Keine Beschränkungen
1	Schwere Waffen und Energiewaffen verboten, Laserwaffen geduldet
2	Gauss- und Gyrojetwaffen, sowie Granatwerfer verboten (außer Betäubungswaffen)
3	Laserwaffen mit ROF 3+ verboten, Alle Gauss- und vollautomatischen Waffen (außer Betäubungswaffen) verboten
4	Alle Waffen mit Ausnahme von konventionellen halbautomatischen Handfeuerwaffen, Betäubungswaffen und Nahkampfwaffen verboten. Cyberwaffen verboten.
5	Alle Waffen außer Betäubungswaffen verboten.
6	Alle Waffen verboten, Cybermodifikationen (außer medizinischer Natur) verboten.
7	Benutzung von Nahkampftechniken verboten.
8	Totale Kontrolle des öffentlichen Lebens und der Umwelt
9	Totale Kontrolle aller Bürger.
10	Tunterdrückende Kontrolle aller Bürger, totale Kontrolle über alle Besucher

Weitere CR-Listen gibt es für Drogen und Medikamente, Nanotechnologie, Cyber- und Biotechnologie, Robotik und Künstliche Intelligenz, sowie für Nichtmenschliche Technologie und Artefakte.

Allen Skalen gemein ist der Wert Null (0), dem keinerlei Beschränkungen unterliegen und der Wert 10, der die extremste denkbare Kontrolle über die Technologie darstellt. Ein handhabbarer Mittelwert liegt zwischen 4 und 5, mit einem Modifikator von +1 für überbevölkerte Welten und Regierungswelten

und -1 für gering bevölkerte Welten, sowie -2 für Randwelten.

ComPins und ComPads

Das moderne Handy wird durch so genannte ComPins ersetzt. Dies sind selbstklebende oder implantierte etwa 5mm durchmessende flache Knöpfe die in der Nähe des Kehlkopfes und hinter der Ohrmuschel auf die Haut geklebt (oder darunter implantiert) werden und das gesprochene Wort aufnehmen und an ein in irgendeiner Tasche befindliches Übertragungsgerät weiterleiten. Sie sind die moderne Variante der Freisprecheinrichtung. Sprachwahl und Steuerung inklusive. Die Ohrteile übertragen den Schall direkt über Vibrationen auf den Schädelknochen und in die Ohrmuschel.

Auch klassische Varianten, wie z.B. kabellose Ohrstöpsel mit eingebauten Mikrofon, sind weiterhin erhältlich. ComPins lassen sich mittels vordefinierter Kurzstrecken Funkverbindung (vergleichbar mit dem antiken Bluetooth-Kurzstreckenfunk) mit jedem Kommunikator und jedem Computer nutzen. Jeder Computer lässt sich als Kommunikator benutzen, da jegliche Kommunikation ob Sprache oder Daten über die Datennetze läuft.

Der Standardkommunikator ist eine staatlich ausgegebene ComCard. Dies ist die etwa 8x5cm große ID-Karte, die gleichzeitig als Führerschein, Geldbörse, Fahrkarte und Krankenkarte dient. Sie kann zudem als Haus- und Hotelschlüssel codiert werden und besitzt eine sprachgesteuerte Nachrichtensuchmaschine, eingebautes Radio und Telefonfunktion. Ein MFD (Multifunktionsdisplay) kann die verschiedenen gespeicherten Informationen darstellen oder zum surfen im Netz verwendet werden.

Alle fünf Jahre wird dieser Pass ersetzt. Natürlich besitzt er einen Transponder, so das einem jederzeit und überall auf einer USC Kern- oder Provinzwelt die Polizei, ein Notarzt oder ein Pannendienst zur Hilfe eilen kann. Die Ortungsfunktion auf 5m genau ist zur Bequemlichkeit des Bürgers selbstverständlich schon freigeschaltet.

Natürlich gibt es auch Kommerzielle Komfort-Karten mit erweiterter Funktionalität, standardisierten Schnittstellen, etc. Diese sind konservativ eingerichtet, d.h. eine Ortung ist nicht automatisch aktiv und auch sonstiger Info-Austausch mit persönlichen Daten übers Netz wird besser kontrollierbar. Zudem besitzen sie die von den Behörden wenig geschätzte Bargeld-Funktion, bei der ein nicht limitierter Betrag auf den Cash-Chip geladen werden kann und so eine anonyme Bezahlung ermöglicht.

Übrigens geht das nur bei Transaktionen von maximal 9.999,99 Credit pro Monat und Chip. Ab 10.000 Credit wird eine Transaktion registrierpflichtig, dann müssen Herkunft und Steuerhistorie der Beträge dokumentiert werden. Die meisten Chips haben daher eine entsprechende Aufladeobergrenze. Multichip-ComCards gibt es auch, so das man auf der gleichen Karte einfach mehrere individuelle umschaltbare Cash-Chips besitzt. Die kommerziell angebotenen ComCards heißen wegen der erweiterten Funktionalität in der Regel ComPad.

Allen ComCards und ComPads gemein ist die Tatsache das es sich lediglich um Terminals mit ganz begrenzter lokaler Rechenleistung handelt. Sie leihen sich bei Bedarf einfach Rechenleistung aus dem globalen Datennetz. Dies wird wie alle anderen Dienste auch im Sekundentakt abgerechnet.

Computer und Cyberspace

Computer sind überall anzutreffen, sie sind fester Bestandteil des Lebens und jeder Mensch der in einer Kultur mit TechIndex 10 oder höher aufgewachsen ist hat automatisch Computer auf 20.

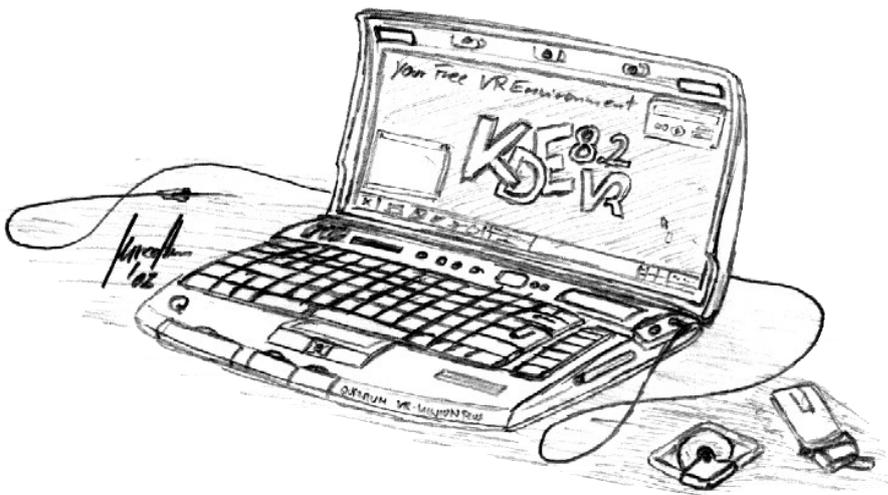
WorkPad (UMPC¹⁴, DDA und PDA¹⁵)

Wenn man richtig Rechenleistung benötigt, dann kommt man in der Arbeitswelt als erstes mit so genannten WorkPads in Berührung. Dies sind dezidierte Hilfscomputer die für den entsprechenden Job vorkonfiguriert sind. Viele Firmen sperren die Veränderung dieser Konfigurationen. Sie leisten ihre Arbeit in MedicalKits und ToolKits. Sie geben Informationen über ComPins und Daten-HUDs an den Träger ab und können natürlich auch Netzwerkverbindungen aufbauen.

Solche Computer dienen einzig der Ausführung eines einzigen Programmes/ Programm-Paketes. 95% aller Computer entsprechen diesem Typ, zu dem auch die CPU's in Fahrstühlen und Toastern gehören. Die Komplexität eines solchen Systems ist gleich der des benutzten ROM-Chips. Ein zweckgebundener Computer kostet 10% eines Systems von entsprechender Komplexität.

Design und Funktion

Die Größe eines solchen Decks wird nicht etwa durch die Technologie oder Designansprüche vorgegeben sondern durch die Funktionalität. Alles was Tasten oder Bildschirme besitzt muß folglich mindestens so groß sein, das es bequem gehalten, bedient werden kann und die dargestellten Informationen bequem wahrgenommen werden können.



PersonalDeck (WPC, TPC und PC¹⁶)

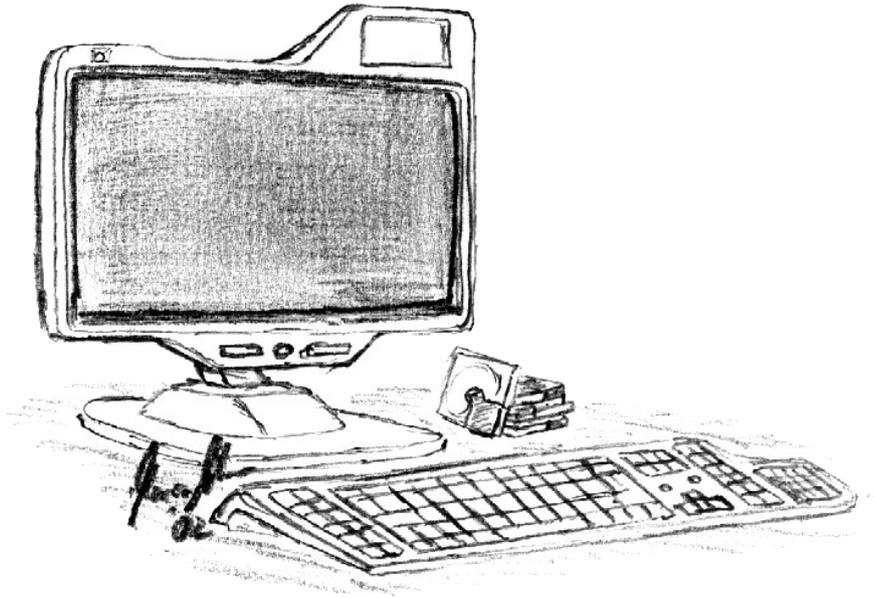
Die nächste Stufe ist dann der Handcomputer, Auch PersonalDeck genannt. Größere Rechenleistung, größeres Display und mehr Speicher zeichnen diese Geräte aus. Highend-Mobilgeräte sind die PowerDecks und CyberDecks, die richtige Workstations im tragbaren Format darstellen. Diese Geräte haben in der Regel auszieh- oder aufklappbare Displays und ebensolche Keyboards. CyberDecks und HackerDecks sind dabei mit Spezialtastaturen ausgestattet.

Hand-Computer, bzw. Personal-Computer sind nicht größer als ein Taschenbuch. Tastatur und Monitor sind aus ergonomischen Gründen oft größer. Das Betriebssystem eines Computers ist in der Regel von der gleichen Komplexität wie der Computer selbst. Die meisten HC/PC-Computer haben eine Komplexität von 3 bis 4 je nach Preis und Zweck. Ein Komplexität 4 Computer gilt als hochklassiges System! Ein solcher Rechner wäre zwar durchaus in der Lage ein Raumschiff zu kontrollieren, komplexe Kursberechnungen durchzuführen und nebenbei noch 400 Bordgeschütze zu kontrollieren, aber er ist nicht für diese Zwecke ausgelegt. Die im allgemeinen verwendete MainBoards können gar nicht genügend Datenverbindungen aufnehmen. Für Rettungsboote u.ä. ist das System aber ausreichend, wenn nicht überdimensioniert. Standard RAM ist etwa 4 Gigabyte, Standard HDD ist etwa 250 Gigabyte. Preis: 1000,-Cr

14 UMPC = Ultra Mobile PC

15 DDA= Dedicated Digital Assistant, PDA = Personal Digital Assistant

16 WPC = Wearable PC, TPC = Tablet PC, PC = Personal Computer



Workstation

Workstations schließlich sind Desktop und fest integrierte Arbeitsplatzsysteme mit einer riesigen Leistungsreserve. Sie sind meist Frontend für die Apartment oder Hauscomputer, bzw. Raumschiffcomputer. Von der Bedienung her unterscheiden sich diese nicht im Mindesten von Mainframes oder noch größeren vernetzten Supercomputern, da die Rechenschränke zumeist an einem anderen oft klimatisierten Ort installiert sind.

Ein Mini-Computer ist ein Desktop Multi-User Server, der je nach Konfiguration bis zu 25 User-Terminals verwalten kann. Kleinere Firmen und größere Raumschiffe, sowie Hochhaus-Home-AIs benutzen dieses Basissystem. Es ist mit 5 GByte RAM und etwa 1 TeraByte HDD ausgestattet, die Komplexität liegt etwa bei 5. Preis: 15000,- Cr

Microframe

MicroFrames sind Multi-User Server die zur Kontrolle von großen Passagier-Linern benutzt und um Kleinstädte bis 50000 Einwohner zu verwalten. Ein solches System ist meist mit 10 GByte RAM und etwa 10TByte HDD bei einer Komplexität von 6 ausgestattet. Preis: 42000,- Cr

Mainframe

Ein Mainframe dient der Verwaltung und Kontrolle von Navy-Schlachtschiffen und großen Konzernen. RAM: 25 GByte, HDD: 100TByte, Komplexität: 7. Preis: 125000,- Credit.

Megaframe

Ein riesiger Computer, benutzt für Mega-Städte bis 50 Million Einwohner und für das CTC der Zentralen Verkehrsbehörde. RAM ist oft nahe 1 TByte, die HDD-Kapazitäten liegen bei 500+ TByte und es gibt hunderte oder Tausende von User-Terminals. Preis: 250000,- Credit, K-8.

Masterframe

Ein Masterframe ist groß genug einen Ganzen Planeten samt aller Städte zu verwalten, bzw. zu kontrollieren. Centra und Iris und die anderen Planetenweiten Super-Computer benutzen solch einen CPU-Kern. Es ist bekannt, das nur vier Konzerne (Torika, Rhaan/Cambourne, ABM und Protostar) ein solches System benutzen und natürlich die Regierung (Centra selbst) und die Navy (Marvin). RAM und HDD sind bei solchen Systemen nahezu unerschöpflich und die Komplexität liegt bei 9 (oder mehr für den entsprechenden Preis), Preis:1750000,- Credit

Alle Computer dieser Zeit besitzen mehrfache Sicherheitseinrichtungen. Diese sind in der Regel biometrisch (Finger, Hand oder Augen (Retina) Scanner) und benötigen zusätzlich Sprachauthentifizierung. Natürlich gibt es Backup-Zugänge und Freischaltungen die z.T. mittels persönlichem Codeschlüssel (ein solcher ist Bestandteil der ID-Karte) und gerätespezifisch festgelegtem Code, aber auch durch Zugang zur Platine des Rechners möglich sind. Der dortige Securitychip kann nicht überbrückt, aber mittels herstellereigener Freischaltmethode aktiviert werden.

Datensicherheit wird durch Verschlüsselte Dateisysteme bzw. Dateien gewährleistet. In der Regel benötigt man teure und schwer zu bekommene Spezialausrüstung bzw. ebenso teure und schwer erhältliche Spezialsoftware und einen anderen Rechner mit extrem hoher Rechenleistung um einen Sicherheitschip zu knacken.

Raumschiffcomputer haben mehrere Sicherheitsstufen je nach kontrollierter Schiffskomponente und mehrere Systeme. Leider vergessen manche (lt. Jahresstatistik der Vereinigten Raumfahrt Versicherungsgesellschaft (USTIC¹⁷) sind es etwa 22%) der Eigner die Backupsysteme regelmäßig zu aktualisieren (oder dieses überhaupt mindestens einmal nach der Erstkonfiguration zu tun (etwa 17%), so das diese oft mit Werkseinstellungen arbeiten und ungeschützt sind. In der Regel lassen sich die Backup-Systeme jedoch nur bei einem Ausfall des Primärrechners aktivieren.

Künstlich Intelligente (KI) Systeme authentifizieren Nutzer nach anderen Kriterien, die denen menschlicher Vertrauensbeziehungen nicht unähnlich sind. Kurzum: wenn eine KI einem Nutzer keinen Zugriff gewährt, so bekommt dieser auch keinen Zugriff. Eine Bruteforce Methode bedarf eine Vertrauensperson oder einer anderen und stärkeren KI (diese kämpfen dann um den Zugriff). Auch KIs haben Sicherheitschips, die von Herstellern überbrückt werden können. Die ist aber in der Regel nur ein Weg an der KI vorbei zum Datenspeicher, ohne das die Rechenleistung der KI zur Verfügung steht.

Datenkonstrukte

Ein Datenkonstrukt ist im wesentlichen ein Programm. Aber es fallen eine ganze Reihe von unterschiedlichen Konstrukten in diese Kategorie, so das diese hier erst einmal näher beleuchtet werden sollen. Ein Datenkostrukt ist in jedem fall eine superkomplexe Kombination von Datenstrukturen die meist nur in ihrer Gesamtheit einsatzbereit ist. Um den Datenverlust von Bestandteilen eines Konstruktes zu verhindern, befinden sich diese oft auf dezidierten Geräten und Datenspeichern. Einige sind in einen Hardwareblock eingegossen.

Die bekannteste Form eines Datenkonstruktes ist eine künstliche Intelligenz oder AI¹⁸. Die ersten künstlichen Intelligenzen waren im Grunde installierbare Betriebssysteme und von der Definition her gehören diese auch heute noch zu dieser Gruppe von Software. Die erste AI wurde im Jahr 2024 auf einer

¹⁷ United Space Traffic Insurance Corporation

¹⁸ AI = Artificial Intelligence (künstl. Intelligenz). Manchmal wird auch die Abkürzung KI verwendet.

KI von Computerklassen

Klasse (Beispiele)	KI	SE
ComBoard	2	
Workpad	3	
PersonalDeck	4	
CyberDeck	4	
Workstation	5	
Microframe	6	
MainFrame	7	
Megaframe	8	
Masterframe	9	
AI	+1	+10
VRI	-1	-1
Flatline	-1	-1
Höherer TI (je 2 TI-Stufen)	+1	+2

HINWEIS: Mit jeder Erhöhung des TechIndex um 2 Stufen erhöht sich der KI um einen Punkt und die Speichereinheiten (SE) um zwei Punkte.

DVD ausgeliefert und wurde auf dem Masterknoten des EarthSimulators (einem zu der Zeit schon antiken japanischen Großcomputer der Firma NEC aus dem Jahr 2000) installiert. Die Rechenleistung stieg nur allmählich an und es gelang dieser AI sogar wieder in die Top 500 der Supercomputer zu gelangen, nach dem der Earth Simulator ohne AIOS¹⁹ bereits mehr als ein Jahrzehnt gar nicht mehr in der Lister vertreten war. Lediglich die alte Energiehungrige Hardware verhinderte, dass der ES eine hohe Platzierung erhielt. In den folgenden Jahren erlebte die Top 500 Liste Quantensprünge in der Rechenleistung, als allmählich die schnellsten Superrechner auf eine der folgenden AIOS-Versionen umgestellt wurden. Zu dieser Zeit waren AI-Systeme gigantisch groß, Energiehungrig und wahnsinnig teuer.

Der Earth Simulator kam allein auf 3000 Quadratmeter Fläche mit einem Energieverbrauch von 6 MegaWatt und fast 36 Teraflops Rechenleistung und stellte auch zu dieser Zeit schon einen haufen Alteisen zur Schau, denn zeitgleich mit dem ersten Rechner, der dieses Monstrum im Jahr 2004 von seinem Thron verdrängte (der BlueGene/L von IBM), benötigt ein solche Superrechner nur noch etwa ein Prozent der Fläche und etwas mehr als 0,2 MegaWatt an Leistung bei gleicher Rechenleistung, die Systemarchitekturen mal unbeachtet gelassen. Der Earth Simulator lief danach noch etwa 10 Jahre als AI-Entwicklungssystem und wurde dann an ein Museum verschenkt. Er ging vermutlich bei der Invasion der Morlorn auf der Erde verloren.

Ab einem TechIndex von TI 10 ist die Kontrolle über die Produktion künstlich intelligenter System so hoch, dass ein System nicht mehr unkontrolliert ein Bewusstsein erlangen kann und so später durch evtl. auftretende psychosen die Menschen oder gar die Menschheit gefährden können. Eine AI hat zudem eine kontrollierte Lebensspanne die etwa zwischen 10 und 25 Jahren liegt und einen Alterungs- und Reifeprozess mit sich bringt, der dazu führt, dass eine sehr alte AI gegen Ende der Lebensspanne die endgültige Abschaltung als Erlösung betrachtet.

Dennoch existieren angeblich Datenkonstrukte und freie AI's im Netz, die schon sehr alt sind, älter als die ältesten Menschen. Einige sind aktiv und subtil, andere sind rücksichtslos und gefährlich und wiederum andere sind derartig fremdartig, dass man nicht unterscheiden kann, ob diese einmal von menschlicher Hand geschaffen wurden oder von Aliens ins Netz geschleust wurden.

Natürlich ist die Kenntnis in der Öffentlichkeit ein wenig durch die modernere Entwicklung geblendet, so dass viele nicht einmal ahnen, dass es schon seit über 1000 Jahren künstliche Intelligenz gibt oder auch die Raumfahrt. Es kommt ihnen einfach nicht in den Sinn, dass Gesetze und Bestimmungen aus den letzten 300 Jahren keinen Einfluss mehr auf etwas nehmen können, dass bereits vorher existiert hat.

Eine weitere Form von Datenkonstrukten sind sogenannte BrainScans, also komplette Bewusstseinsaufzeichnungen eines intelligenten Lebewesens²⁰. Ein Brainscan ist zunächst einmal nur eine Datenbibliothek ohne eigene Ausführungsmöglichkeiten. Ein solcher Brainscan kann in einem speziellen Datenspeicher (komprimiert) aufgezeichnet werden, der etwa 6 Millimeter Durchmesser und 24 bis 30 Millimeter Länge hat.

Ein Brainscan kann zum Beispiel verwendet werden, um damit einen vorbereiteten Klon zu „programmieren“ und so eine verstorbene Person wiederzubeleben mit all ihren Erinnerungen und Emotionen bis zum letzten Aufzeichnungsdatum (Backup). Im Zusammenspiel mit frühzeitig entnommenen Stammzellen kann auf diese Weise ein Mensch über Jahrhunderte „archiviert“ werden um bei Bedarf wiederbelebt und mit seinem

¹⁹ AIOS = Artificial Intelligent Operating System.

²⁰ Brainscans wurden nicht nur von Menschen sondern bspw. Auch von Hunden aufgezeichnet um diese Informationen in automatischen Verteidigungssystemen zu nutzen, was jedoch bereits vor der Invasion der Morlorn 2575 AD verboten wurde.

bis zum letzten Backup vorhandenen Bewusstsein ausgestattet zu werden.

Die Möglichkeiten und Gefahren die diese Technologie birgt, hat schon sehr früh zu rigiden gesetzlichen Rahmenbedingungen geführt, nach denen z.B. Doppelgänger strikt verboten sind. Es gibt Spezialeinheiten, die die Einhaltung dieser Gesetze überwachen und durchsetzen. Auch die ethische Komponente der Technologie darf durchaus als umstritten bezeichnet werden.

Menschen die ihre Stammzellen einmal archiviert haben, oder aber von der Regierung archiviert wurden, können jedoch nach ihrem Ableben – wenn sie einen entsprechenden ausdrücklichen Erlaß zu diesem Verwendungszweck in ihrem Testament beglaubigt haben – als freier Klon nachgezüchtet werden und auf Basis eines Leasingvertrages als Wirte für inaktive Brainscans dienen.

Auf diese Weise beleben Geheimdienste oft ihre Agenten wieder um deren Fähigkeiten zu konservieren. Agenten haben aus diesem Grunde häufig ein AutoBackup System implantiert, das zwischen zwei Brainscans inkrementelle Backups des Kurzzeitgedächtnisses anfertigt, die später mit extrem aufwendigen Verfahren eine Rekonstruktion des Kenntnisstandes bis kurz vor den Todeszeitpunkt des Agenten erlauben.

Die psychischen Auswirkungen solcher Methoden sind jedoch gravierend und Agenten die erst kürzlich einen Download mitgemacht haben haben ein sehr niedriges Mentales Gleichgewicht (-30 je Download, pro Tag regeneriert sich 1 Punkt automatisch, sowie bis zu 3 weitere Punkte bei intensiver psychiatrischer Therapie).

Das größte Problem eines fremden Klons ist das emotaktile Feedback (ETF-Muster) des neuen Körpers. Neben dem Gehirn und dem zerebralen Kortex beeinflusst auch die Herzfrequenz, die Organfunktionalität (Blutreinigung, Sauerstofftransport, neuronale Impulslaufzeiten, Signalstärken und Stimulation sekundärer Nervenknotten (Bauchgefühl, Geschlechtsorgane, etc.), evtl. Abhängigkeiten (Alkohol, Nikotin, Medikamente, Drogen, etc.) und der allgemeine Zustand des Metabolismus neben den primär sich aufdrängenden Unterschieden, wie Körperform, Gewicht, Fitnesszustand und dergleichen) die Anpassung des Bewusstseins an die neue „Hardware“ bzw. Wetware. Hier kann jedoch notfalls ein Helper-System schnelle Abhilfe schaffen.

Einen aktiven Brainscan in einem dezidierten Computer bezeichnet man oft als Flatline (siehe Glossar). Im Gegensatz zu der ungebundenen Variante eines aktiven Brainscans (die sogenannte Digitale Persönlichkeit oder auch Diper) in einem globalen Netzwerk ist die Flatline an den Hardwarebaustein gebunden in den sie eingegossen wurde. Oft werden diese Flatlines nicht mit der Fähigkeit ausgestattet sich als freie Persönlichkeit anzusehen sondern vermindert um ihren emotionalen Erinnerungsblock als aktiver Datenspeicher und Beratersystem verwendet. Dies muß jedoch zu Lebzeiten testamentarisch beglaubigt ausdrücklich gewünscht sein.

Es gibt diverse Bibliotheken die solche Flatlines als Gesprächspartner (Informationsquelle) zur Verfügung stellen. Die Interaktion erfolgt durch das Gespräch mit einem holographischen Avatar in einem dafür vorgesehenen Raum (einer art Telefonzelle mit einer Sitzgelegenheit und einem Holoprojektor).

Fassen wir also zusammen: Datenkonstrukte sind entweder künstliche Intelligenzen, oder Bewusstseinskopien die in Software bzw. Hardware abgebildet werden oder in Datenspeichern abgelegt sind.

Das Netz

Auf jedem halbwegs entwickelten Planeten der USC, in jeder Raumstation, auf jedem Raumschiff, und in jedem größeren Gebäude findet sich ein Computernetzwerk zur Steuerung und Informationsversorgung der Umgebung. Das was früher auf der Erde als Internet bezeichnet wurde wird je nach Örtlichkeit als HouseNet, LocalNet, ShipNet, BaseNet, CityNet, RegioNet oder GlobalNet²¹ bezeichnet (unabhängig von den weiteren Bedeutungen dieser Begriffe z.B. in Bezug auf neuronale Netzwerke). Als GlobalNet bezeichnet man auch die Gesamtheit aller Netzwerke in der USC die miteinander in Verbindung stehen.

Die Interaktion auf dem Netzwerk ist extrem vielschichtig und kann recht verwirrend wirken, wenn man diese in ihrer Gesamtheit erfassen will. Jeglicher Informationstransport der nicht über einen Zettel oder das gesprochene Wort bzw. Bild oder taktiles Feedback übertragen wird läuft über das GlobalNet.

Interfaceeigenschaften

Interface	GF	KI	TI	Erh.
Konventionell	1	0	7	AW
Holographisch	2	1	9	RW
Indirekt Neural	5	2	8	PW
Direkt Neural	10	3	9	PW
Psi-Emulation*	2	2	-	-

Ein Psi-Emulation Interface ist kein technisches Interface. Der TI bezieht sich auf die Existenz von Computer und die Erhältlichkeit auf den Standort des Psionikers.

Der GF ist der Geschwindigkeitsfaktor. Die Ausführungszeit des Rechners wird durch diesen geteilt. Das Resultat ist dann die Dauer einer Aktionsphase.

In der vereinfachten Betrachtung entspricht der GF den Aktionen pro Kampfrunde im Netz.

Das Interface

Damit der Mensch oder allgemeiner der User mit seinem Computer etwas anfangen kann benötigt er eine Kommunikationsschnittstelle zum Computer. Dieses sogenannte Interface bestimmt wie und vor allem wie schnell der Charakter mit dem Computer und darüber mit dem Netz, also anderen Computern interagieren kann.

Konventionelles Interface

Bis TI 8 das Standardinterface für die Computerbedienung: Tastatur, Maus, Monitor und Spracherkennung. Dieses Interface kommt eigentlich nur noch in öffentlichen Datenterminals zur Anwendung oder bei der Bedienung von Kühlschränken, Küchengeräten, Multimediaeinheiten oder bei Bestellfunktionen in automatischen Restaurants.

Holographisches Interface

Ein räumliches Interface. Der User interagiert direkt mit den Dargestellten Informationen. Das Interface erkennt beispielsweise welches Objekt der User mit seinem Datenhandschuh ergreift und manipuliert und errechnet das audiovisuelle Feedback für den User. Der Datenhandschuh ist dabei eine Art Exoskelet, das für das ForceFeedback sorgt. Die Bedienung kann auch ohne Handschuhe erfolgen. Es ist zusammen mit der Psionischen Emulation das langsamste aktuelle Interface.

Indirektes Neuralinterface

Der User nutzt Elektroden auf der Kopfhaut um die Eingaben mittels Hirnströmen und Sprache durchzuführen. Er kann dabei mit den Händen weitere Geräte bedienen (solange er diese dabei nicht unbedingt betrachten muß) und er benötigt keine Cyberware. Dieses Interface wird oft für die Steuerung von Raumschiffen, Fahrzeugen und Arbeitsmaschinen bzw. Robotern und Dronen verwendet. Es ist das zweitschnellste Interface.

Direktes Neuralinterface

Das direkte Neuralinterface basiert auf einem Neuralprozessor der dem User in Anbindung an sein zerebrales Nervensystem implantiert ist und über eine Datenschnittstelle zum Computer verfügt. Der User kann den Rechner (oder auch das Fahrzeug oder an was auch immer er angeschlossen ist mit seinen Gedanken steuern. Es ist das schnellste Interface.

²¹ HouseNets, LocalNets, ShipNets und BaseNets entsprechen historisch einem LAN (Local Area Network), CityNets, RegioNets oder GlobalNets entsprechen historisch einem WAN (Wide Area Network). Das GlobalNet auf USC-Ebene wäre ein Super-WAN.

Psionische Interfaceemulation

Der Psioniker hat zur Interaktion mit dem Computer normalerweise keine Technische Hilfe, kein Standardinterface, das immer gleich funktioniert. Er muß daher diese Interpretationsschicht selbst erzeugen, wenn er einen Computer steuert. Dies kostet ihn Zeit und Konzentration, was der Grund dafür ist, daß ein Psioniker keinen Vorteil hat durch die Tatsache, daß er einen Computer psionisch steuert.

APID

Jeder Computer der an ein GlobalNet angeschlossen ist wird durch seine APID (Access Point Identity) identifiziert. Eine APID ist ein Alphanumerischer Code der GlobalNet und USC-weit Gültigkeit besitzt und komplex genug ist das damit auf etwa 1 Million Planeten jeweils etwa 1 Billion Rechner eindeutig identifiziert werden könnten. Eine APID ist nicht Netzwerkabhängig und basiert auf dem Standardzeichensatz der United Free Worlds of Haist und damit dem Galaktischen Bund. Er besteht aus zehntausenden von Zeichen von denen etwa 100 aus dem menschlichen Sprachraum stammen.

Theoretisch ist eine USC-APID sogar in einem Alien-Netzwerk der Rassen die die Verträge von Haist²² unterzeichnet haben, gültig. Einen entsprechenden Interpreter für die unterschiedlichen Netzwerkkommunikationsschichten kann man sich kostenfrei bei der Regierung herunterladen. Schnell ist der offizielle Interpreter zwar nicht, aber immer noch besser als dafür 10.000 Credit und mehr zu berappen.

Komplexitätsindex (KI)

Die Rechenleistung von Computern wird mittlerweile nicht mehr in Petaflops oder anderen Angaben zur Anzahl von Rechenoperationen pro Zeiteinheit angegeben sondern als Komplexität eines Computersystems. Die Komplexität gibt in erster Linie an wie viele Programme ein Rechner gleichzeitig ablaufen lassen kann. Aber ein Programm kann auch eine minimale Komplexität des Systems voraussetzen, damit es seinen vollen Bonus ausspielen kann. Die Komplexität von Computern wird erst ab TechIndex 8 verwendet und ist ähnlich wie der TechIndex als Komplexitätsindex (KI)²³ für einen Computer oder eine Software bzw. Hardware angegeben. Der KI reicht normalerweise von 1 bis 20 wie der Techindex und stellt eine Vergleichsmethode dar um Computer in Bezug auf ihre Leistungsfähigkeit zu bewerten. Eine künstliche Intelligenz besitzt grundsätzlich eine Komplexität die um eins höher ist als ein gleichwertiges System ohne AIOS.

Um den KI für bestimmte Computersysteme zu bestimmen weder der TechIndex (TI) und die nebenstehende Tabelle verwendet.

NetHeads und Gelegenheitssurfer

Ein NetHead ist ein Hacker, ein WhiteHead, GreyHead, oder BlackHead, ein Binary Head, NetRoamer, Netrunner, Webrunner, WebCowboy oder Cyberspace Cowboy, ein CyberRoamer, DeckRoamer, Decker, Virtual Warrior oder was sonst noch für Namen existieren um den Modernen Hacker

²² Die Verträge von Haist – Ein sehr Komplexes Vertragswerk, das die Cetadeani ihrerzeit zusammen mit den Dhor'Gondar, den Gmahn'Ginh und den Shak'Maral aufgesetzt und unterzeichnet haben um ein galaktisches Bündnis zu schaffen, in dem für tausende von Jahren Freiden herrschen sollte. Dieses Vertragswerk gestattet Ergänzungen und individuelle Regelungen für neue Mitglieder solange die Grundstatuten nicht verändert oder ausgehebelt bzw. umgangen werden. Jedes neue Vollmitglied hat diese Verträge unterzeichnet und ist damit berechtigt im Galaktische Konzil repräsentiert zu werden und in der Politik des Galaktischen Bundes mitzuwirken. Zudem wird dadurch ein gegenseitiger militärischer Schutz gewährleistet. In der USC wurde die Verträge und deren Ergänzungen auf dem Planeten Dawnfall unterzeichnet und sind in der USC als Verträge von Dawnfall oder als Dawn-Pakt bekannt.

²³ Der Komplexitätsindex (KI) ist der Grund, warum in RiftRoamers die Englische Abkürzung für Künstliche Intelligenz (AI) verwendet wird.

zu beschreiben.

Ein Gelegenheitssurfer ist einfach eine beliebige Person die einen Computer und seine Möglichkeiten nicht mal annähernd ausreizt oder sich dieser überhaupt bewusst ist. Weit mehr als 90% der im GlobalNet anzutreffenden Avatare sind solche von Gelegenheitssurfern. NetHeads blenden diese zumeist vollautomatisch aus der Cybervisualisierung aus. Sie sind wie Passanten in einem Feuergefecht. Oft im Weg, in der Schußlinie und manchmal sogar ein zufällige Deckung. Nach dem Motto: „bystanders count as incidental armor“²⁴.

Hacker die auf der Lohnliste eines Netzbetreibers stehen oder allgemein bei einem Konzern oder einer Organisation angestellt sind werden als in der Regel als Whitehead bezeichnet. Whiteheads unternehmen keinen Datendiebstahl und brechen ebensowenig illegal in andere Netzwerke ein. Die Verwendung von Körper- oder Bewusstseinsschädigender Software und Hardware (Black-ICE²⁵) ist zwar vielerorts illegal, wird aber vor Gericht im Falle der Selbstverteidigung nicht als Verbrechen gehandelt, wenn ein Netzwerk das solche Software und Hardware verwendet entsprechend gekennzeichnet ist.

Ein BlackHead ist ein Hacker der mit seinen Fähigkeiten illegalen Aktivitäten nachgeht, seien es Datendiebstahl, die illegale Fernsteuerung von Kameras, Sicherheitssystemen, Maschinen, Fahrzeugen oder Robotern oder Angriffe gegen die Integrität von Datenetzen. Ein BlackHead verwendet daher auch gerne Mal schwarze Software (BlackWare), zu der auch das oben genannte Black-ICE gehört. Black steht hier für illegal oder die Schädigung eines Surfers.

Hacken

Unter diesem Sammelbegriff werden alle Aktivitäten an Computern zusammengefasst, die sich damit befassen mehr als den vorgesehenen Leistungsumfang aus einem Rechner (-netz) herauszuholen.

Üblicherweise werden Computer nicht nur zum Spaß an irgendwelche wichtigen Funktionen und Geräte angeschlossen sondern mit einem ganz bestimmten Zweck. Zudem sollen diese Geräte weitere Merkmale auf sich vereinen, wie z.B. Übersichtliche Bedienoberfläche, Intuitive Bedienung, Kontextbasierte Funktionsauswahl, Ausfallsicherheit, Schutz vor Manipulationen unberechtigter, Vermeidung der Beschädigung von angeschlossener Hardware und weiterer Computer. Außerdem soll sich die Bedienoberfläche möglichst nahtlos in den gewohnten Workflow des Nutzers integrieren lassen (personalisierbarer Workspace).

Diese wichtigen Voraussetzungen sorgen dafür, das die Funktionalität eines Computers in einer normalen Arbeitsumgebung auf die Funktionalität eingeschränkt wird, die für die Ausübung der vorgesehenen Tätigkeiten notwendig sind. Die Parameter nach denen die Funktionalität bei Arbeitsbeginn konfiguriert wird sind häufig auf der ID-Card des Users gespeichert und werden von dort ausgelesen (ein entsprechender Leseschacht ist Standard und an jedem noch so einfachen Arbeitsplatz vorhanden). Wenigstens innerhalb der USC kann der User in der Regel davon ausgehen seinen normalen Desktop vorzufinden. Wenn das benutzte System sogar in der Lage ist persönliche Daten und Dateien zu verwalten und bearbeiten, wird sogar der eigene Desktop vom Heimsystem und der ID-Card synchronisiert.

Nachteilig ist allerdings auch, das so profane Anwendungen wie Terminalemulationen oder Entwicklungsumgebungen in aller Regel nicht verfügbar sind. Hacken ist eine Tätigkeit die bestrebt ist möglichst vollständige Kontrolle über ein Zielsystem zu erlangen um bestimmte Tätigkeiten ausführen zu können.

²⁴ Unbeteiligte zählen als zufällige Panzerung.

²⁵ ICE = Intrusion Countermeasure Electronics, ICS = Intrusion Countermeasure Software.

Typische Aufgaben für Hacker sind: Das Beschaffen von Dateien (Dokumente, Filme, Bilder, Tonaufzeichnungen, biometrische Aufzeichnungen, Datenbankabzüge), von Informationen (z.B. das durchsuchen von Datenbanken), die Kontrolle angeschlossener Hardware (Türschlösser und Öffnungsmechanismen, Kameras, Bewegungsmelder, Alarmsysteme, Lebenserhaltungssysteme, Roboter, automatische Waffensysteme oder Fahrzeugkontrollsysteme) oder die Bekämpfung von Eindringlingen auf dem eigenen Rechner.

Um dies zu erreichen gibt es zahlreiche Methoden und Ansätze und welche davon richtig oder falsch ist, ist in der Regel von der Situation abhängig.

Topographie des Netzes

Jeder Netdiver bewegt sich auf einer von drei Kommunikationsgittern (Grid²⁶). Dem GlobalGrid zur schnellen Bewegung innerhalb des Netztes zu über den Globus verstreut liegenden Knoten. Dem RegionalGrid oder auch IntercityGrid, mit dem der Transfer zwischen Knoten verschiedene Stadtnetze gelingt, sowie dem LocalGrid, mit dem die Bewegung zwischen den Lokalen Knoten gelingt.

Knoten

Ein Knoten ist nichts anderes als ein Anschlußpunkt von mindestens zwei Netzkomponenten. Der einfachste Knoten ist der Einwahlpunkt eines Rechners ins Netz, welcher durch die APID des NetDivers eindeutig definiert wird. In der Regel sind mehrere Knoten je Netzwerk als Anschluß zum jeweils übergeordneten Segment realisiert und oft sind zumindest einige dieser Knoten nicht dokumentiert oder für bestimmte Zwecke reserviert.

Die Mehrzahl der undokumentierten Knoten gehören zum Beispiel zu veralteten Komponenten, die einfach durch die aktuellere Technik ersetzt und über die Jahrzehnte danach vergessen wurden. Man muß bedenken das die heutigen Netze über einen Zeitraum von mehr als 1000 Jahren entstanden sind und so viele verschiedene Netzwerkarten miteinander verbindet, das hier schon sehr lange kein vollständiger Überblick mehr besteht. Ein Rückbau der alten Netze wird ebenfalls aus Kostengründen nicht durchgeführt, zumal noch so manches Regierungseigene Informationssystem in irgendeinem Detail auf ein solches Netz angewiesen ist oder sein könnte.

Weitere Knoten sind z.B. Router, Switches oder Hubs, also Netzkomponenten die Netzbestandteile miteinander verbinden und für die Verteilung der Datenströme sorgen.

Auch Schnittstellen (Interfaces) gehören in die Kategorie der Knoten. Diese befinden sich jedoch innerhalb von Rechnern und sind damit nicht Bestandteil des Netzes sondern des Systems oder der an das System angeschlossenen Komponenten.

GlobalGrid

Das GlobalGrid ist ein sehr weitmaschiges Gitter aus Knoten, das eine schnelle Bewegung zwischen den daran angeschlossenen RegioNets. Jeder Knoten entspricht einem angeschlossenen RegioNet. Die meisten RegioNets sind über mehr als einen Knoten mit dem GlobalNet verbunden von denen einige natürlich undokumentiert sind.

²⁶ Grid = Gitter. Engagen der Assoziation des Namens handelt es sich um ein äußerst unregelmäßiges Gitternetz. Die Maschen haben unterschiedliche Formen und Größen. Da jedoch die Signallaufzeiten sich im Rahmen der Meßgenauigkeit nicht wesentlich voneinander unterscheiden, behandeln wir die Signallaufzeiten aller in einem Grid zusammengefaßten System als identisch.

ReginoalGrid

Das RegioGrid vernetzt eine deutlich größere Zahl von kleineren Netzsegmenten miteinander. Jeder Knoten entspricht einem CityNet oder LocalNet. Auch hier haben die meisten diese SubNet²⁷s nicht nur einen Knoten.

LocalGrid

Das LocalGrid ist letztlich der Bereich des Netzes auf dem der Großteil aller Aktivitäten und Interaktionen stattfindet. Hier wird ein Hacker in aller Regel die meiste Zeit verbringen.

LocalNets sind in der Regel weiter unterteilt, womit wir uns bereits auf die Ebene der privaten und firmeneigenen Netze zu bewegen. Auch die Netzkomponenten der Verkehrskontrolle, Überwachungskameras und sonstige für Hacker eher interessante Bereiche des Netzes.

SystemArea

Als SystemArea bezeichnet man das Innere eines Rechners. Im wesentlichen das Betriebssystem, das Dateisystem und die angeschlossenen internen und externen Geräte. Ein Relikt aus dem 20. Jahrhundert und zugleich eine elegante Definition sorgt dafür das jede individuelle Komponente eines Rechners als Datei abgebildet wird²⁸. Alle Informationen die ein gerät zur Verfügung stellt können in Echtzeit aus dieser Datei ausgelesen werden und entweder auf einem Ausgabegerät verfolgt oder in einer Datei abgelegt werden. Und dies natürlich Netzweit. Bandbreiten könnten natürlich die Zweckmäßigkeit bestimmter Aktionen in Frage stellen (z.B. eine audiovisuelle Übertragung einer Überwachungskamera auf dem Mars an ein Ausgabegerät auf Altara umzuleiten).

ComponentArea

Mit der ComponentArea wird die Ebene des an einen Rechner angeschlossenen Gerätes bezeichnet. Diese können unterschiedlich komplex sein und folglich sind auch die nutzbaren Funktionen entsprechend unterschiedlich.

Eineangeschlossene Raumbelichtung läßt sich ein- und ausschalten und gegebenenfalls noch in der Wellenlänge (Farbe) und Helligkeit verändern.

Eine Kamera kann schwenkbar sein und in mehreren Spektren funktionieren, sowie eine Zoomfunktion und eine Beleuchtung des Aufnahmebereiches ermöglichen, auch ein Tracker, also ein Gerät zur Musterverfolgung könnte vorhanden sein.

Ein Schloß kann geöffnet oder geschlossen werden (ggf. unter Eingabe eines Codes).

Eine mobile Sonde kann über die Gerätedatei genauso wie ein Fahrzeug gesteuert werden. Grundsätzlich werden allen Funktionen über eine entsprechende Datei angesprochen und das Betriebssystem sorgt durch die Zugriffsrechte dafür, das nur autorisierten Nutzer diese auch verwenden können.

Netdiving

Netdiving ist nichts weiter als das Surfen in einer Virtual Reality Netzumgebung. Der Begriff suggeriert das es sich um das Eintauchen in ein

²⁷ SubNet = Ein je nach Betrachtungsweise dem aktuellen Netz untergeordnetes Netzwerk.

²⁸ Alles ist eine Datei. Diese Definition stammt aus der Linux Welt, bzw. den Betriebssystemen die damit verwand sind.

Netzwerk handelt und genau das passiert beim Einstecken.

Der Netdiver wählt zunächst das für ihn passende Interface aus (in der Regel ein Indirektes Neuralinterface) und verbindet dieses mit seinem Schädel und der Interfacebuchse (dem OptoGel-Port) seines Rechners und drückt auf die Interface-Taste.

Die visuelle Wahrnehmung verschwimmt, verzerrt sich zu einem Warpeffekt, bei dem der User den Eindruck hat zunächst in ein undefiniertes Farbenmeer zu rasen, das sich kurz darauf in ein Schwarzes Nichts verwandelt mit einer hell leuchtenden Sphäre auf die die Bewegung zugeht. Diese löst sich in ein unendlich komplexes dreidimensionales Netzgitter auf, auf dem Lichtimpulse die Daten die auf dem Netzwerk für Traffic sorgen gleich einer gigantischen vielschichtigen Stadtkarte den virtuellen Straßen und Trassen folgend in allen Richtungen dahin huschen. Der User ist im Cyberspace. Sein Avatar – seine Netzrepräsentation ist zunächst noch nicht individualisiert sondern entspricht einer Art intuitiver Selbstdarstellung. Nicht genau dem was der Charakter in der Realen Welt ist, sondern eine Mischung zwischen der Realität und dem was der Charakter in der Realen Welt gerne wäre.

Netzintuition

Der ambitionierte Hacker – wir verwenden entweder den neutralen Begriff Netdiver oder den Begriff Greyhead – entwickelt während seiner Dives eine Art instinktives Orientierungsvermögen, eine Art sechsten Sinn, der ihm im Netz zur Seite steht.

Mit jedem Login wird es für den Charakter einfacher sich zu orientieren, er wird sich eine Homebase im Netz schaffen, ein virtuelles Büro, das er als Einstiegspunkt nutzen kann oder nur als Anker. Er entwickelt ein Gespür dafür, ob die Intensität und Quantität – der Rhythmus der Datenströme – normal ist, oder ob sich im Netz etwas zusammenbraut. Diese Intuition verschafft dem Hacker einen Vorteil gegenüber dem einfachen User.

Die Netzintuition fungiert in Cyberspace als Initiativmodifikator und als Wahrnehmungsmodifikator.

Aktionen im Netz

Netzaktionen richten sich nach den Fähigkeiten des Users (Skills, Intelligenz) und nach den Fähigkeiten der Hardware (Geschwindigkeit, Komplexität, Schutz). Alle Aktivitäten im Netz sind ebenfalls auf 5 Sek. Kampfrunden ausgelegt, die sich jedoch in jeweils 5 Netzphasen zu 1 Sekunde aufteilen.

Wie viele Aktionen ein Hacker in einer Netzphase erhält, hängt von den oben genannten Faktoren ab.

Der Standard User an einem normalen holographischen Arbeitsplatz mit seiner persönlichen Workflowumgebung hat 2 Aktionen pro Runde, das heißt, dass jede seiner Aktivitäten etwa 2,5 Sekunden in Anspruch nimmt. Er teilt sich seine langsame Interaktion mit dem Netz mit Psionikern die auf psionischem Wege mit dem Netz interagieren.

Der normale Netdiver hat mindestens ein indirektes Neuralinterface und somit 1 Aktion pro Netzphase, entsprechend 5 Aktionen pro Kampfrunde.

Der ambitionierte Netdiver oder Greyhead hat jedoch ein direktes Neuralinterface mit einem Geschwindigkeitsfaktor von 10 und folglich 2 Aktionen pro Netzphase oder 10 Aktionen pro Kampfrunde. Es ist das schnellste Interface das es zur Zeit gibt.

Alle normalen Aktionen, die keine besondere Software benötigen haben eine Ausführungszeit von 10 Netzphasen.

Andere Software, insbesondere komplexe Software haben oft längere Ausführungszeiten und zum Teil Lade- und Installationszeiten. Dezierte und geschwindigkeitsoptimierte Hackersoftware kann jedoch deutlich schneller laufen. Es existieren spezielle Systembeschleuniger, die die Standardoperationen derart beschleunigen können, das diese zum Teil mehr als doppelt so schnell laufen.

Wie viele Programme parallel ausgeführt und gestartet werden können bestimmt der Komplexitätsindex des verwendeten Systems.

Login

Diese Aktion bestimmt lediglich wie gut der Stat des Netdivers gelingt. Ein schlechter Logineffekt, kann zu einer unerwünschten Aufmerksamkeit der Netzwächter führen (muß aber nicht). Ein perfekter Login kann sogar mit einbeziehen, das der User nicht einmal registriert wird. Bereits vor dem Login plant der Hacker ob er besondere Maßnahmen ergreift seine Spuren zu verwischen, wobei wir davon ausgehen, das jeder Hacker die grundsätzlichen Vorsichtsmaßnahmen immer walten läßt. Je höher der positive Effekt des Logins, desto wahrscheinlicher ist es, das der Dive ohne unvorhergesehene (nicht direkt mit dem Dive in Verbindung stehende)Ereignisse über die Bühne geht.

Bewegung

Der Geschwindigkeitsfaktor beschleunigt auch die Bewegung. Um von einem zum nächsten direkt verbundenen Knoten zu gelangen, benötigt man in der Regel eine Netzphase. Wie schnell man so von einem Ort zum anderen gelangt hängt natürlich von der lokalen Topographie des Netzes ab.

Ausführung

Diese Aktion dien zum Starten oder Beenden eines Programmes. Ein gestartetes Programm befindet sich ausführungsbereit im Speicher. Alle Programme sind Multithreaded, d.h. sie können gleichzeitig mehrere Aktionen eines Typs durchführen. Das heißt sie können von mehreren Quellen gleichzeitig kopieren oder dabei Dateien löschen oder Umbenennen.

Angriff

Diese Aktion dient dazu einen Schutzmechanismus auf eine geeignete Weise zu umgehen um in eine lokale Netzstruktur zu gelangen (z.B. eine Datenfestung) oder an den Inhalt einer Datei heranzukommen. Sie dient ebenfalls dazu Programme auszuhebeln, die mit dem Schutz anderer Programme oder Dateien beauftragt wurden. Der Effekt eines Angriffes muß höher sein als der Effekt des Schutzmechanismus um diesen zu knacken. Je höher der Effekt, desto unauffälliger gelingt der Angriff. Bestimmte Software steigert den Angriffseffekt.

Verteidigung

Diese Aktion dient dazu geeignete Schutzmechnaismen für lokale Netzstrukturen, Programme oder Dateien und deren Inhalte zu erstellen um andere davon abzuhalten darauf zu greifen. Der Effekt bestimmt wie gut die Resource geschützt ist. Ein potenzieller Angreifer muß diesen effekt übertreffen. Bestimmte Software steigert den Verteidigungseffekt.

Neutralisierung

Dient dazu ein Programm an der Ausführung zu hindern, es quasi zu beenden. Ein beendetes Programm verliert die Initiative und benötigt eine erneute Startphase um wieder aktiv zu sein. Es verschff dem Hacker Zeit. Je höher der Effekt desto weniger wird der Programmabsturz mit den Aktivitäten des Hackers in Verbindung gebracht.

Zerstörung

Diese Aktion ist eine Erweiterung der Neutrlisierung. Zusätzlich zum beenden des Programmes werden die Ausführungsroutinen beschädigt, so das das Programm nicht mehr gestartet werden kann.

Der Hacke gewinnt mehr Zeit, jedoch wird immer eine Hackeraktivität vermutet werden, wenn ein solcher Absturz vorkommt.

Ist das Zielsystem entsprechend konfiguriert, kann es die betroffenen Programme erneut installieren und erneut starten. Sonst muß erst ein gegnerische Hacker das Programm neu installieren, was zuvor erfordert, das dieser auf den Absturz und die fehlgeschlagenen Startversuche reagiert.

Täuschung

Diese Aktion dient dazu dem Zielsystem vorzugaukeln, das es sich bei den eigenen Aktivitäten um Routineoperationen des Systems selbst handelt, es tarnt auch den Einbruch und das Verlassen der lokalen Netzstruktur als normalen Datenverkehr des Systems. Je höher der Effekt, desto unauffälliger die Tarnung.

Dateimanagement

Unterdiesem Sammelbegriff sind alle Datenoperationen zusammengefasst die nicht die Inhalte der Dateien betreffen. Im weitesten Sinne sind dies Kopieren/Downloaden/Uploaden, Verschieben und Löschen. Je höher der Effekt, desto weniger Übertragungsfehler treten auf, desto unauffälliger sind die Operationen.

Dateimanipulation

Diese Aktionen bezeichnen alle Modifikationen der Inhalte von Dateien. Es werden die Informationen in der Datei bearbeitet. Das kann eine Tonbearbeitung, eine Bildbearbeitung oder Videobearbeitung sein, das kann aber auch Programmieren von Inhalten (Seitenbeschreibungssprachen) oder das Verfassen von Texten oder eMails sein.

Auch das Erzeugen einer neuen Bild-, Ton-, Video- oder sonstigen Datei ist darunter zu verstehen.

Je höher der Effekt, desto unauffälliger die Änderung, desto echter ein Dokument, etc.

Programmieren

Damit ist das richtige Programmieren von Anwendungen oder kurzen Routinen gemeint. Je höher der Effekt, desto besser die Routine.

Logout

Dies bezeichnet den sauberen Abschluß eines Dives. Je höher der Effekt, desto unauffälliger der Logout, desto weniger kann die Aktivität auf den User zurückverfolgt werden.

Sicherheitssysteme

Hierbei handelt es sich im wesentlichen um Systeme die bestimmte Bereiche vor unautorisiertem Zugriff schützen. Da nahezu alles vernetzt ist, können Sicherheitssysteme sowohl physische Bereiche als auch logische Bereiche absichern.

Einfach gesagt, es kann sich bei einem Sicherheitssystem um ein verschlüsseltes Dateisystem handeln oder um den Hochsicherheitstrakt

eines Gefängnisses. Die Handhabung aus Sicht des Hackers unterscheidet sich kaum.

Um ein Sicherheitssystem zu umgehen muß der Hacker eine höheren Effekt erreichen als der Schutzfaktor der Sicherheitssystems.

Per Definition nutzt der Hacker damit irgendeine undokumentierte Sicherheitslücke einer Software oder eines Gerätetreibers aus um durch einen geeigneten Exploit temporär ein Zugriffsrecht zu erhalten. Da es sich bei Exploits um das Ausnutzen von Fehlern handelt, kann es sein, das dieser Exploit weitere unangenehme Nebeneffekte im System auslöst, die den Hacker verraten können, wenn er diese nicht durch geeignete Routinen abfängt. Sein Effekt faßt alle Maßnahmen in dieser Beziehung zusammen.

Netzkämpfe

Netzkämpfe klingen dem Namen nach zwar äußerst dramatisch, sind aber im wesentlichen nichts anderes als Vergleichswürfe zwischen mindestens zwei gegeneinander agierende Routinen.

Künstliche Intelligenzen

Hierbei handelt es sich um sehr komplexe Routinen die zu eigenem Denken fähig sind. Es gibt unterschiede zwischen reinen Software-AIs und Mischarchitekturen mit teils fest verdrahteter Logik und teils in Software realisierter Logik.

Genau wie bei NetDivern jedoch ist seltenst die komplette AI im Netz aktiv sondern eine kleine Interaktionsroutine. Diese unterhält während der gesamten Interaktion eine verschlüsselte virtuelle private Netzwerkverbindung²⁹ mit den Stammroutinen aufrecht. Die Interaktionsroutine wird oft als Spider oder Crawler bezeichnet, wobei echte NetDiver jedoch lieber von Ihrem Speeder oder Skimmer sprechen um die Assoziation von Schnelligkeit nicht zu zerstören.

Schaden und Tod

Standardmäßig unterbinden die Gerätedateien die die Gehirnfunktionen im Netz abbilden einen schreibenden Zugriff³⁰ auf die synaptische Ebene. Dennoch machen sich diverse Routinen zur Bekämpfung von Hackern die Möglichkeit eines Signlrücklaufes zu nutze um den Hacke zu beeinträchtigen. Dies kann den Hacker verwirren, in Ohnmacht stürzen, das Gehirn schädigen und sogar zum Tod führen. Die genauen Auswirkungen jedoch sind vollständig der Dikretion des Spielletes überlassen.

Brainhacking

Netrunning im Gehirn eines Hacker mag vielleicht etwas zu futuristisch anmuten, ist aber durchaus denkbar. Um im Spiel ein Gehirn als Hackerziel zu repräsentieren wird dieses wie eine Datenfestung mit vorbestimmten Komponenten repräsentiert. Jede Funktionseinheit des Gehirns (entsprechend ihrer Aufgabenschwerpunkte) wird als eigener Knoten behandelt. Das Gedächtnis sind verschiedene Speichermedien mit unterschiedlichen Zugriffseigenschaften, etc. Wie bei einem Rechner auch sind die Komponenten des Gehirns also als Dateien ansprechbar und z.T. manipulierbar.

Ein Hacker kann auch sein eigenes Gehirn hacken. Denn ein Netrunner ist für die Dauer des Runs vergleichbar mit einem Dipper, dessen Remoteroutinen im Netz und Stammroutinen in der Nanopolis gespeichert sind. Jeder Netrunner wird im Netz durch seinen Spider oder Crawler

²⁹ VPN = Virtual Private Network, virtuelles privates Netz.

³⁰ Gemeint ist hier auch ein Signlrückfluß, der zu einer elektrischen Überladung führen könnte und damit die angeschlossenen Synapsen zerstören könnten.

charakterisiert. Eine Interaktionsroutine die auf den gehackten Rechner geladen wird und permanent mit der Stammroutine interagiert.

Das menschliche Gehirn stellt sich in der VR-Visualisierung dar wie ein HomeNet. Aus der Sicht des Netzes gibt es nicht viele Wege in das Menschliche Gehirn. Es geht nur über Psionik und über ein DNI (Direct Neural Interface).

Der Hacker gelangt damit zunächst in den Neuralprozessor, der mit einer speziellen Interpretationsebene an die ANS³¹-Bahnen zu den einzelnen synaptischen Zentren verbunden ist und diese als Gerätedateien zur Verfügung stellt.

Hinter dem ANS-Gateway liegen zwei separate Netzwerkbereiche die über zahlreiche Interconnects verfügen. Der Hacker muß sich entscheiden ob er in das Netzwerk der virtuellen rechten Gehirnhälfte oder der linken Gehirnhälfte einsteigt.

Die eine gewährt den Zugriff auf die externe Sensorik (Sehzentrum, Sprechzentrum, Gehör, Tastsinn, Geruchs- und Geschmackszentrum), die Andere den Zugriff auf das Gedächtnis und die Körperfunktionen.

Aus Sicherheitsgründen jedoch ist der Zugriff auf das involuntäre Nervensystem und auf die synaptische Rechenleistung nicht möglich³². Jeder Spielleiter der hier aktiv werden möchte oder seinem Spieler derartige Möglichkeiten einräumen möchte sollte sich genau überlegen wie er dies gestattet.

Das Gehirn ist äußerst komplex und jedes Gehirn ist anders, zumal es sich um das Zentrale Kontrollorgan eines Menschen handelt. Die routinemäßige Nutzung des Gehirn als Datenspeicher, Prozessorkapazität oder sonstiges wird vom Regelwerk daher nicht unterstützt. Sie stört zudem den Spielfluß immens und ermöglicht es zumeist nur einem der Spieler zu agieren.

31 ANS – Artificial Nervous Strand – Künstlicher Nervenstrang. Findet auch bei einem ANS-Web Anwendung. Ein ANS-Web ist ein künstliches voluntärs Highspeed-Primär-Nervensystem zur Signalbeschleunigung im Körper. Es erhöht die APR um eins.

32 Nicht möglich bzw. unmöglich ist in RiftRoamers auch eine Schwierigkeitsstufe für eine Aufgabe. Natürlich gibt es elektrische Verbindungen zu diesen virtuellen Systemen des Gehirn. Der Gerätetreiber jedoch gewährt hier quasi nur lesenden Zugriff. Ein angepaßter oder modifizierter Treiber kann hier eine Verbindung schaffen.

Software

Die folgende Programmliste ist nicht als vollständig anzusehen. Spielleiter sollten diese so Modifizieren, wie es am besten zum allgemeinen Konzept der Kampagne paßt. Alle Programme sind mit höheren Eigenskills erhältlich, zu entsprechend höheren Kosten. Jeder Skillwert über dem Angegebenen erhöht die Kosten des Programms um 20%, Die angegebenen Programme beziehen sich auf Komplexität-5 Computer, niedrigere Komplexitäten senken die Leistung des Programms im Verhältnis 1:1, wie auch Leistungs-fähigere Computer diesen Wert um 1:1 steigern. Ein K-2 Computer der ein Astrogation-Programm laufen läßt hat z.B. nur einen Skill von 7, statt 10.

Tabelle: Software

Software	Beschreibung
Astrogation:	Dieses Programm ist in der Lage dem Astrogator bei der Kalkulation eines Kurses zu unterstützen oder aber selbstständig Kursberechnungen durchzuführen. Ohne eine Astronomische Database ist das Programm zwar ganz nett aber nutzlos. Skill:12 oder +2 für den Astrogator. Kosten:25000,-Cr (K2).
Atmosphären-Analyse:	Dieses Programm ermöglicht die genaue Analyse einer planetarischen Atmosphäre aus dem Orbit. Skill:10 oder +1. Kosten: 8500,- (K1).
Automatische Sensorkontrolle:	Dieses Programm kann entweder teilweise oder vollständig die Kontrolle über jegliche Schiffssensoren übernehmen und meldet automatisch sich nähernde Objekte, Raumschiffe, Energien (also auch Funksprüche) oder (kombiniert mit dem Optischen Erkennungs-programm) die Annäherung von Feind-Raumschiffen. Skill:12 oder +2. Kosten:25000,- (K2).
	Dieses Programm unterstützt entweder die Reparaturmannschaft oder aber das Automatische Reparatursystem mit +2. Eine Technische Database ist notwendig. Kosten: 4000,- (K2).
Datalink:	Damit kann man den Schiffscomputer an diverse tragbare Geräte anschließen, wie z.B. Scanner oder Kameras. Kosten 800,- (K1).
Elektronik-Reparatur:	Dieses Programm ist in der Lage anhand der technischen Database des Schiffes und in Verbindung mit der Schadenskontrolle im Modell jedes elektronische Gerät zu reparieren und einem Techniker genau mitzuteilen, was er zu reparieren hat. Effektiv bedeutet das +2 auf Elektronik oder einen Skill von 12, was auch immer höher ist.
Umgebungs-Analyse:	Assistiert in der Analyse der Sensordaten, kann mit dem Autosensor zusammenarbeiten und auch eigene Analysen machen. Auch dieses Programm ist in der Lage eine Planetarische Atmosphäre zu analysieren, jedoch mit geringerer Genauigkeit. Es kann mögliche Gefahren und ähnlichen aufzeigen. Skill:12 oder +2, (K2), Kosten 3000,-.
Expert-Systeme:	Diese Programme sind sozusagen spezialisiert, z.B. auf Schiffskonstruktion, Biochemie, oder Arktis-Survival. Sie sind für alle Professionellen und Wissenschaftlichen, Survival, Diagnose und Informations Skills. Abhängig von der Schwere der gestellten Aufgabe hat das Programm unterschiedliche Werte. Folgende Leistungsstufen sind erhältlich: Routine, Skill:12; Anspruchsvoll, Skill:11; Komplex, Skill:10. Kosten:

Technologie und Raumfahrt

Software	Beschreibung
	10000,-/20000,-/50000,- in Reihenfolge. (K3).
Geschützkontrolle:	Das Programm benutzt die selben Sensoren wie das Ziehlerfassungs-Programm, hat jedoch fortschrittlichere Zielerkennung und Feind-Freund-Unterscheidung. Kosten:45000,-(nicht kopierbar, für jedes Geschütz ist eine weitere Kopie nötig, die mit 10% des Grundpreises zu Buche schlägt. (K4).
Interpreter:	Dieses ist ein Sprachübersetzungs-Programm, daß mit den entsprechenden Sensoren und Ausgabe-Geräten auch andere Formen der Kommunikation als die akustische Form handhaben kann, solange die entsprechenden Databases vorhanden sind. Skill:14 oder +4, Kosten:10000,-, (K4), Databases, je nach güte: 200,-bis 20000,-Cr
Interstellare Kartographie:	Dieses Programm kann aus dem Orbit die wichtigsten atmosphärischen, tektonischen, geologischen, astronomischen, biologischen und chemischen Daten von Planeten analysieren und aufzeigen. Skill:12 oder +2, (K4), Kostem:35000,-Cr.
Medizinische Analyse:	+4 auf Chirurgie, Diagnosen, Medizin, +2 auf Erste Hilfe, für jeden Mediziner der mit dem Programm arbeitet. Mit Automedic: Skill:14, Kosten:40000,-, (K4).
Optische Erkennung:	In verbindung mit Kameras oder anderen optischen Sensoren erkennt das Programm Raumschiffe, Gesichter, Fahrzeuge oder alles andere was sich bildlich oder holographisch darstellen läßt. Deas Programm benötigt die entsprechenden Vorlagen (Databases) um zuverlässige Infos auszuspucken. In geringem Maße sind auch auf den Vergleich von Stilelementen und hinreichende Daten hin warscheinlichkeitsbedingte Vermutungen möglich (Fuzzy-Logik).
Pilot/Autopilot:	Dieses Programm unterstützt entweder den Piloten mit +2 oder ist in der Lage ein Raumschiff selbstständig mit einem Skill von 14 zu kontrollieren. Das Programm benötigt Modifikationen am Raumschiff, deren Kosten sich auf 1,-Cr pro Tonne belaufen. Die Kosten des Programmes liegen bei 80000,-Cr für unkonventionelle Fahrzeuge und auf etwa 10000,- Cr für standardisierte Designs. (K4).
Sicherheits-Kontrolle:	Dieses Programm ist in der lage alle Sicherheitssysteme eines Raumschiffes zu kontrollieren, jedoch nicht in der Lage, aktiv Gegenmaßnahmen zu ergreifen, wenn die Sicherheitssysteme durch diverse Umstände ausgelöst werden sollten. Das Programm "beobachtet" jeglich alle Überwachungssensoren simultan und gibt im Wenn-Fall Alarm. Kosten:30000,-Cr (K3).
Zielerfassung:	Dieses Programm ist in der Lage einen Bordschützen bei der Erfassung eines Zieles oder Erfasst diese selbstständig. Das Programm arbeitet nur mit den entsprechenden Sensoren und ist nur mit dem Programm Geschützkontrolle sinnvoll. Es gewährt entweder +2 oder einen Skill von 12, Kosten:500,- pro Waffe im Geschütz, sowie 5000,- für das Programm an sich.(K1)
Zielsperre:	Diese Unteroutine erhöht sowohl den Skill des Programmes

Software	Beschreibung
	Zielerfassung als auch den des Gunners um +1, weiterhin automatisiert es das Treffen von Lenkraketen, sofern das Schiff einen Raketenwerfer besitzt. (Merke: Raketen: lenkbar, Torpedos: nicht lenkbar). Kosten:10000,-Cr (K1).
Übersetzung:	Dieses Programm unterstützt das Interpreter-Programm und ist in der Lage binnen kurzer Zeit neue/unbekannte Sprachen zu analysieren und übersetzen. Das Programm kann keinen Linguisten unterstützen, jedoch startet es nach zehn Minuten mit einem Skill von 5 und steigert diesen Wert nach jeder halben Stunde um +1 bis zu einem Maximum von 11. Kosten variieren je nach Schwierigkeitsgrad der zu übersetzenden Sprache zwischen 5000,-Cr und 25000,-Cr bei einer Komplexität von 6.
Technical database:	Diese Datenbank enthält alle (aber auch wirklich alle) technischen Details des eigenen Raumschiffes bis hin zu den kleinsten Schrauben. Diese Datenbank wird in einer weniger vollständigen Version mit der Schiffsübergabe an den Besitzer ausgegeben. Gegen einen Obulus von etwa 5000,-Cr pro Gigabyte (solche Datenbanken umfassen in der Regel zwischen einem Gigabyte und zehn Gigabyte).
Watchdog:	Der Watchdog (Wachhund) ist ein illegales, passives Sicherheits-Programm, daß mit Hilfe des Bordcomputer und der Bordgeschütze, sowie aller anderen zur Verfügung stehenden aktiven Sicherheitssysteme einem potentiellen Eindringling den Zutritt zum Schiff zu verweigert. Das Programm warnt den Computer, worauf dieser gemäß seiner Handlungsanweisungen vorgeht. Das gekoppelte System warnt zwar vor dem Schuß, allerdings nicht mit "Gehen sie, sonst...", sondern mit "Sie haben die aktive Schutzeinrichtung ausgelöst und stehen nach dieser Durchsage unter Beschuß der Bordwaffen..."(In diesem Moment weilt der potentielle Eindringling meist nicht mehr unter den Lebenden. K4, Kosten:65000,-Cr, Skills entsprechen denen der anderen Programme, +1 auf die Überwachung der Umgebung auf den Skill Sensor-Ops.

Roboter und Androiden

Roboter sind eine spezielle Klasse von Nichtspielercharakteren in RiftRoamers. Sie sind in der Lage vorprogrammierte Aktionen und Reaktionen auf externe Stimuli durchzuführen. Sie haben kein Bewusstsein obwohl sehr fortschrittliche Varianten dieses simulieren können. In der Regel werden die Charaktere in RiftRoamers zwei spezielle Arten von Robotern antreffen, dies sind Arbeitsroboter und Wachroboter.

Arbeitsroboter sind vorprogrammierte Maschinen, die sich wiederholende und für Menschen gefährliche oder ermüdende Aufgaben durchführen können, dabei gibt es sowohl die mobilen als auch die feststehenden Roboter. Feststehende Roboter sind hauptsächlich in Fabriken anzutreffen. Mobile Roboter finden ihren Einsatz bei der Wartung von technischem Gerät und Anlagen.

Wachroboter hingegen sind in der Regel mobile Roboter, die sich zudem durch weit reichende Überwachungstechnik und sogar Bewaffnung auszeichnen. Ihre Aufgaben ersetzen die Aufgaben von Polizisten in dichten Besiedlungsgebieten. Je nach Programmierung und Philosophie der lokalen Behörden reagieren sie jeher restriktiv oder konstruktiv.

Je nach Kosten und technologischen Fortschritt ist ihr Aufgabengebiet sehr begrenzt oder recht vielseitig. Je günstiger ein Roboter in der Anschaffung ist, desto leichter ist seine Tätigkeit mit einfachen Mitteln der Kommunikation zu umgehen, zumeist ist lediglich ein geringer Aufwand notwendig die Programmierung mit einem Computer zu hacken. Anders hingegen sieht es bei teuren Robotern aus, sie sind ausgelegt ihre Aufgaben auch unter widrigen Umständen wahrzunehmen und dabei flexibel auf eventuelle Störungen zu reagieren.

Roboter werden in RiftRoamers wie Nichtspielercharaktere bewegt, daher werden sie auch als Charaktere ausgearbeitet. Im Kampf werden Roboter in zwei grobe Kategorien eingeteilt, dies sind humanoide Roboter und vehikuläre Roboter. Für humanoide Roboter gelten die normalen Kampfregeln. Für vehikuläre Roboter jedoch gelten die Regeln für den Fahrzeugkampf.

AI-Robotik beschreibt künstlich intelligente Roboter. Diese sind mittlerweile in Konstruktion aber noch nicht serienreif. Die Miniaaturisierung der Hardware-AI ist erst jetzt soweit, das eine AI nicht größer ist als ein Fußball und damit Platz findet in einem Handlichen Roboter.

Künstliche Intelligenz (AI)

AI in RiftRoamers ist eine alltägliche Begleiterscheinung. Weniger durch ein individuelles Bewusstsein sondern durch eine latente Intelligenz die sich unauffällig wie die Natur um den Erhalt des unterstützten Objektes und seiner Bewohner/Nutzer kümmert. Vieles - auch die komplexesten Systeme - erheben so den Anschein "einfach so" zu funktionieren und sich zu erhalten.

Eine Fahrzeug- oder Gebäude-AI ist daher nicht vergleichbar mit einer taktischen, medizinischen oder sogar noch einer All-Purpose oder gar freien Rouge-AI.

Fahrzeug- und Gebäude-AIs arbeiten ein gewisses ausreichend vorausgerechnetes Startbudget vorausgesetzt komplett autark. Sie managen nicht nur den reinen Betrieb der Anlage sondern auch die finanzielle Absicherung durch Investitionen und Zukäufen innerhalb der für den Betrieb vorgegebenen und durch den Markt veränderten Betriebsparameter. Diese AI besitzen einen besonderen Status, der es ihnen erlaubt Verträge zu schließen und damit auch zeitweise oder dauerhaft Personal anzuheuern und damit bspw. Auch Umbauten oder gar die paramilitärische Absicherung der Verbundenen Besitztümer zu sichern und voran zu treiben.

Als unterstehen dabei der Aufsicht des Betreibers und einer lokalen Behörde.

Rouge-AI sind dabei problematisch, weil sie unkontrollierbar sind und zudem ein eigenes - extrem fremdartiges - Bewusstsein entwickelt haben. Jede zu eigenständigen Handlungen fähige AI-Baureihe wird als eigene Spezies gehandhabt. Rouge-AIs sind ab TI 10 nur vorsätzlich möglich, der normale Herstellungs- und Inbetriebnahmeprozess ermöglicht keine Rouge-AIs.

Als sind recht teuer, da der Herstellungs- und Inbetriebnahmeprozess recht komplex ist. Kommerziell eingesetzt jedoch amortisieren sie sich selbstständig.

Als sind so programmiert, das sie Leben schützen, dabei jedoch Aggressoren mit geringerer Priorität behandeln. Das führt dazu das sich Als nach komplizierten Regeln durchaus für den Erhalt eines Leben unter Inkaufnahme des Verlustes eines anderen Lebens entscheiden können. Moderne Als können dabei auch absichtlich hinsichtlich manipulativer Auslegung der Entscheidungsregeln herbeigeführte Entscheidungsprozesse

erkennen und auflösen.

Allen AIs ist gemein das sie permanent Nachweise und Dokumentationen über ihr Handeln vorlegen können müssen um nicht die Betriebserlaubnis zu verlieren. Man kann also sicher sein das eine AI auch über Jahre vorbereitete Handlungen (z.B. Überfälle, Attentate) die eine Handlung durch die AI provoziert haben mittels gespeicherter Sensoraufzeichnungen aller Art nachweisen kann.

Die meisten Rollenspielsysteme verschließen sich vor der Idee Künstliche Intelligenz (AI, engl. artificial intelligence) als alltägliche Beigabe in ihren Systemhintergrund einzubauen. In der Regel ist der Ansatz der, das die AI eine Ausnahmeerscheinung darstellt und wie ein Charakter zu behandeln sei.

RiftRoamers geht hier einen anderen Weg. Zunächst einmal trennen wir Intelligenz von Emotionen. Künstliche Intelligenzen müssen keine (menschlichen) Emotionen wahrnehmen um Intelligent zu sein. Als nächstes gehen wir davon aus das Künstliche Intelligenzen aufgrund ihrer sehr ähnlichen technologischen Grundlage nicht als individuelle Charaktere behandelt werden sollten sondern als eigene Spezies.

Ais mit unterschiedlichen konzeptionellen technologischen Ansätzen stellen einfach weitere AI-Spezies dar. Wir gehen sogar so weit, das wir Alien-AIs im gleichen Maße behandeln und betrachten. Eine Morlorn-AI wird mehr unterschiede zwischen sich und einem Morlorn als zwischen sich und den AIs anderer Spezies wahrnehmen.

Klone und Replikanten

Biorgs und Metamenschen

Biorgs sind dagegen komplett aus genmanipulierten bzw. konstruiertem Erbgut gezüchtete Lebewesen. Sie müssen nicht intelligent sein. Militärische Wachhunde sind ein Beispiel für Bioengineered Organisms (Biorgs), die jedoch nicht wie Hunde sondern eher wie Chimären aussehen.

Genmanipulation gehört zum Alltag. Einen unmanipulierten Menschen gibt es wohl heutzutage nicht mehr, denn die Manipulation ist erblich. Sie schützt vor dem Ozonloch, erweitert die Atemtolleranz, vermeidet Allergien und hat den Krebs besiegt (okay, dafür gibt's jetzt andere Probleme). Diese Mikromanipulationen sind mittlerweile normal und regen niemanden mehr auf.

Darüber hinaus gehen Manipulationen der Gene die die Organismus an komplett andere Biosysteme anpassen. Dazu gehören zu Beispiel alternative Atemorgane (Kiemen, Luftsäcke, Sporenfilter, etc.), Sinneserweiterungen (nein, keine Psionik, obwohl wir da kurz vor dem Durchbruch stehen), etc. Auch sichtbare Modifikationen wie die Vermischung bestimmter tierischer Gene mit denen des Menschen um bestimmte Merkmale hervor zu heben (die grazie feliner Lebewesen, die Körpertemperaturabsenkung für den Winterschlaf oder auch einfach optisch Veränderungen, wie z.B. Krallenbewährte Füße oder Katzenohren. Diese Veränderungen gelten aber als freaky und sind nicht allgemein akzeptiert. Man muß mit Diskriminierung rechnen.

Bioware

Bioware ist auf der Basis von manipulierten oder konstruierten Genmaterial entstanden. Sie wächst in speziellen Nährlösungen heran und kann wie ein

geklontes Körperteil angesehen werden. Bioware lässt sich operativ applizieren oder aber kann direkt am vorhandenen Körperteil aufgebaut werden.

Leider schwimmt der Bereich der Bioware und dem was wir darunter verstehen etwas. Bioware sind wie beschrieben einzelne Körperteile die in der Regel operativ ausgetauscht werden oder aber falls nicht mehr vorhanden direkt am Körper aufgebaut werden. Das können Augen, Organe, Arme sonstiges sein, selbst Teile des Gehirns lassen sich rekonstruieren (Achtung vorher ein Backup durchführen, sprich eine Bewusstseinsaufzeichnung (BA) anfertigen lassen).

Cyberware

Grundsätzlich ist Cyberware legal. Jeder Mensch hat das recht in seinen Körper Dinge und Geräte einbauen zu lassen oder dies selbst zu tun.

Cyberwaffen sind staatlich kontrolliert.

Krankheiten die durch den nichtmedizinischen Einsatz von Cyberware entstehen (TechFieber, TechZittern) werden nicht durch Krankenversicherungen abgedeckt außer dies ist eindeutig vereinbar (und dadurch extrem teuer).

Der Einsatz von Cyberware bei Verbrechen führt im Strafvollzug zum Ausbau der beteiligten Komponenten.

Cyberware bekommt man an fast jeder Straßenecke, genau wie man Modeschmuck an jedem Bauchladen kaufen kann. Die Qualität bestimmt den Preis.

Hochwertige legale Cyberware gibt es in spezialisierten sogenannten Weißen Kliniken. Die sind meist teuer.

Hochwertige illegale Cyberware gibt es in den sogenannten Flüsterkliniken der großen Megastädte. Sie sind sehr teuer aber sehr gut.

Weitere illegale Cyberware kann man in den Schwarzen Kliniken am Stadtrand großer Städte finden. Die Ware ist häufig gut, die Behandlungsqualität variiert stark und man weiß nie woher die Ware kommt. Oft war sie schon im Gebrauch.

In sogenannten Grauen Kliniken bekommt man Cyberware die offiziell lizenzfrei zu bekommen ist (also legale Cyberware) und Modifikationen die diese zu speziellen Zwecken in die Grauzone zwischen legal und illegal rücken. Daher der Name.

Cyberware erfüllt mehrere Aspekte. Sie gleicht Unzulänglichkeiten des Körpers aus (Mißbildungen genauso wie eingebildete Unzulänglichkeiten). Sie dient zum Teil modischen Zwecken (speziell subdermale Displays und Cyberhaare, grafische Augen oder Haut, etc.). Sie dient der Anpassung an komplizierte Umweltbedingungen z.B. bei der Kolonisierung neuer Planeten. Sie dient Soldaten, Wissenschaftlern und anderen "bedürftigen" Berufsgruppen als Arbeitsausrüstung.

Cyberware stört die Biochemie des Körpers. Sie verändert die zelluläre Kommunikation, führt zu veränderten Stoffwechselfunktionen, etc. Künstler die sich mit Cyberware aufpoliert haben zeigten später einen veränderten Sinn für ihre Kunst und zum Teil klagten sie über Kreativitätsmangel. Ihre Neigungen bekamen einen Hang zur morbidity und ihre Vorstellungen von sozialer Interaktion zeigten einen stärkeren Hang zu extremen Ansichten und Gewalttätigkeit. Alles in allem leiten sich daraus ein Paar Aspekte ab.

Hinweis: Wenn es meine Zeit erlaubt werde ich natürlich zu jedem Ministerium und jeder Organisation ein paar Worte bezüglich Aufgaben und Zuständigkeit, sowie wem gegenüber sie Rechenschaft schuldig sind verlieren.

Für den Fall das sich Interessierte schon vor ab ein etwas genaueres Bild machen wollen, dem sei gesagt, das sich die Struktur der Ministerien teilweise am US-amerikanischen Vorbild orientieren. Genauere Informationen gibt es unter dieser Web-Adresse: <http://www.usdoj.gov> (zumindest was das Department of Justice betrifft).

Für alle die sich bisher wunderten über den Englisch-Deutsch-Mix bei einigen Namen, hier die Gründe. Die USC wurde westlich orientiert geschaffen. Die erste interstellare Handelssprache war deshalb auch weiterhin Englisch. Alle offiziellen Bezeichnungen des Spiels, sowie fast alle virtuellen Firmen- und Markennamen sind daher Englisch, wie auch Schiffs-Klassenbezeichnungen oder Stadtteilnamen bzw. Sektornamen. Wo der normale Rollenspieler oder Web-Surfer mit der Übersetzung überfordert sein könnte, erwäge ich bereits Übersetzungen. Aber das ist im Augenblick nicht so dringend für mich.

Wie in der realen Welt haben auch die Behörden und Institutionen der USC und die jeweiligen Pendants der Mitgliedsstaaten teilweise sich überschneidende Aufgabengebiete. Dies ist aus der Notwendigkeit entstanden einige häufig unvereinbare Zuständigkeiten zusammenzufassen, um die Kommunikation innerhalb der Behörden und damit die Effektivität der jeweiligen Abteilungen zu verbessern. Meist wurden diese neuen Behörden aus Mitarbeitern der jeweiligen zuständigen ursprünglichen Behörden gebildet, die natürlich weiter bestanden. So kam und kommt es auch heute immer wieder zu Kollisionen in der Frage der Zuständigkeit. Also nicht wundern wenn in einigen Kurzbeschreibungen den jeweiligen unten stehenden Behörden ähnliche Aufgabenbereiche beschrieben sind.

Menschen mit geistigen Berufen oder Berufen die Wissen und Intelligenz als primäre Aspekte beinhalten lehnen Cyberware häufig ab oder minimieren ihren Einsatz auf das nötigste. Psionik und Cyberware koexistieren nicht in einem Körper. Leider ist der Weg einseitig. Die Technik verdrängt die Psionik, die dagegen gar nichts auszurichten vermag. Das heist konkret: wird jemals eine Biofunktion im Körper durch ein technisches Implantat modifiziert oder beeinflusst, der medizinische Einsatz von Nanoiden reicht hier bereits aus, so ist der Psioniker sein Potenzial bald los (es sinkt von da an schnell und permanent). Dies ist meist nicht reparabel (zumal Psionik in der Regel als defekt und nicht als intakte Fähigkeit betrachtet wird).

Cyberware als Ausdruck von Style und Coolness hat sich in den LowerTech Bvereichen eingebürgert, aber die normalen Kernwelten sind davon eher verschon geblieben. Es ist wahrscheinlicher einen stark und vor allem sichtbar modifizierten Menschen in den Kolonien zu finden als einen solchen in den Kernwelten zu finden. Cyberwarelösungen tendieren also dazu umso subtiler zu werden, desto näher man dem gesellschaftlichen Nervenzentrum kommt.

Dies hat auch psychologische Auswirkungen. Menschen mit kruder Cyberware werden von normalen oder sagen wir lieber minimal und subtil modifizierten Menschen oft mit Ablehnung begegnet. Daraus resultiert ein Mangel an normalen gesellschaftlichen Kontakten die außerhalb Gleichgesinnte Gruppierungen zu Depressionen und psychologisch bedingten Abwehrreaktionen führen können. Die kann verstärkt werden durch den Einbau von Cyberware in Schwarzen Kliniken mit dubioser Qualität. Dann kann eine biologische Abwehrreaktion hinzukommen die von einfachen und leicht zu behandelnden Reizungen in der Nähe der Cyberware (Jucken und Ausschlag) bis hin zu heftigsten Bioreaktionen wie Entzündungen, Eiterung, Dauerblutungen, Zellverfall und Absterbendes Gewebe und damit der engültigen Abstoßung der Cyberware reichen kann.

Einen körperlichen Verfall dann noch zu vermeiden ist häufig nur noch durch Nanotechnologie zu erreichen.

Nanoware

THEMA: Nanoware, Nanoiden, Nanorealitäten und Nanohabitate

Die fortsetzende Miniaturisierung hat in den späten 30er Jahren des 21. Jahrhundert zu Maschinen geführt die nur wenige hundert Atomdurchmesser große besaßen. Dies Nanoroboter oder kurz Nanoiden waren wegen ihrer Miniaturisierung schon äußerst kompliziert herzustellen und man benötigte wegen ihrer Größe bereits hunderttausende um beispielsweise bei einem medizinischen Eingriff eine innere Blutung zu stoppen und den Defekt zu reparieren. Erschwerend kam hinzu, das Nanoiden die unter Schwerkraft produziert wurden extrem groß waren und dadurch in ihrer Einsatzfähigkeit eingeschränkt waren. Die Reinheit der Produktion im Orbit dagegen hat natürlich auch ihren Preis. Und die Nanoiden sind dadurch anfällig für Schwerkraft.

Kurzum es gibt Limitationen bei Nanoiden die in der Herstellung begründet sind. Um diesen Prozeß zu erleichtern werden Nanoiden von anderen Nanoiden gebaut. Sie reproduzieren sich. Dieser Prozeß hält so lange an, wie Reproduktionsmaterial zur Verfügung steht. Die Lebensdauer eines Nanoiden beträgt in der Regel bis zu zehn Jahre wenn er nicht durch Gravitation beeinträchtigt wird. Unter Erdschwerkraft sinkt die Lebensdauer bei vorbildlicher Lagerung auf wenige Wochen (10 Wochen etwa) wobei die Transportmasse stark gekühlt wird. Im Einsatz auf der "Bausetelle" halten solche Nanoiden etwa 48 Stunden. In dieser Zeit können sie sich reproduzieren und ihrer Aufgabe nachkommen sofern genügend Baumaterial vorhanden ist.

Nanoiden im Einsatz unter Schwerkraft sind in der Lage ihre Population zu halten während sie arbeiten sofern genügend Rohmaterial vorhanden ist, oder diese bei Bedarf zu erhöhen wenn dabei die Arbeit stillsteht. Wird das Rohmaterial entzogen verfällt die Population. Aktive Nanoiden verwerten die Reste der inaktiven so dass die Verfallskurve etwas abflacht, daher spricht man bei Nanoiden von einer Halbwertszeit von etwa 48 Stunden. Es dauert Wochen bis auch der Letzte Nanoid verfallen ist.

Um dies zu beschleunigen gibt es Neutralisatoren. Das sind Nanoiden deren einzige Aufgabe es ist einen Nanoid zu finden, sich an diesen zu hängen und ihn mit in den Verfall zu reißen. Übrig bleibt nur Nanoschlacke, das sind tote Nanoiden.

Nanoiden können Dezidiert oder Programmierbar sein und sie können inkooperativ, kooperativ oder hierarchisch organisiert sein.

Dezidierte Nanoiden sind günstiger in der Anschaffung und haben einen festverdrahteten (oft komplexen) Auftrag. Die kann die Reparatur von Gewebe nach einem genetischen Bauplan sein. Sie sind nicht steuerbar. Dezidierte Nanoiden haben eine helle Farbintensität.

Programmierbare Nanoiden werden durch eine Zentraleinheit (meist ein Computer oder eine AI, in seltenen Fällen ein Operator) kontrolliert und können zwischendurch neue Aufgaben erhalten. Sie sind um den Faktor acht bis zehn teurer als dezidierte Nanoiden, sie besitzen eine dunkle kräftige Färbung.

Inkooperative Nanoiden arbeiten ohne Befehlsstruktur und Lastverteilung an einer bestimmten Aufgabe. Bei ihnen ist das sorgfältige Applizieren der Nanoiden wichtig um eine gleichmäßige Bearbeitung zu gewährleisten (Nanoschweißen). Meist fallen Dezidierte Nanoiden in diese Kategorie. Ihre Welt ist der Mikrokosmos in dem sie arbeiten, ihre persönliche Aufgabe. Ist diese erledigt stellen sie die Arbeit ein. Appliziert man zu wenig Nanobots so wird die Aufgabe mit großer Wahrscheinlichkeit nur unter Qualitätsverlusten gelöst. Hier fällt eine Menge Nanoschlacke auch innerhalb der Struktur an (man stelle sich einen Tunnel vor in dem die Baumaschinen einfach für immer an Ort und Stelle liegen bleiben, wenn die Arbeit getan ist). Inkooperative Nanoiden sind rot eingefärbt.

Kooperative Nanoiden bedürfen keiner Zentraleinheit, können also auch dezidiert sein, sie besitzen jedoch eine Lastverteilung, so dass auch eine ungenaue Applikation zu einer genauen Lösung führt. Sie haben einen "Sinn für das Ganze". Wird für alle Nanoiden eingesetzt. Die Nanoschlacke fällt hier nur an der Oberfläche der Struktur an. Kooperative Nanoiden sind gelb eingefärbt.

Hierarchische Nanoiden haben eine Kommandostruktur mit verschiedenen Rollen die Kommunikation, Rohstofftransport, Verarbeitung und Statusüberwachung beinhalten. Sie sind die vielseitigsten und teuersten Nanoiden überhaupt. Hierarchische Nanoiden sind um den Faktor 50 bis 500 teurer als universelle Nanoiden. Hier ist eine zentrale Steuereinheit unabdingbar. Diese Struktur macht ausschließlich bei programmierbaren Nanoiden Sinn und ist die schnellste, effektivste mit dem geringsten Nanoschlackeaufkommen Organisationsstruktur. Sie sind blau eingefärbt.

Nanoiden werden als Flüssigkeit in Knülen geliefert. Diese haben meist handliche Größen von 20x5mm bis zu 300x60mm für kleinere Anwendungen und werden bei Großprojekten mit Tankwagen angeliefert. Nanoidenbehälter sind speziell gekennzeichnet und besitzen zudem ein Kühlsystem, das umso aufwendiger ist, desto wertvoller die Nanoiden sind.

Bei der Applikation von Nanoiden ist sicherzustellen dass im gesamten Programmverlauf genügend Baumaterial verfügbar ist, da die Nanoiden sonst beginnen würden benachbarte Funktionseinheiten und Gebäude zu

utilisieren.

Die Aktivierung erfolgt durch das Zuführen eines vorherbestimmten Rohstoffes der im Transportbehälter unter keinen Umständen vorhanden sein darf. Meist ist dies ein Bestandteil der Luft oder des Baumaterials.

Reproduktion. Erfordert das Projekt größere Mengen an Nanoiden, so beginnt zunächst eine Reproduktionsphase bis zu einer bestimmten Populationsstärke und danach der eigentliche Bau. Dieser geht schnell voran und man kann wahrhaftig sagen das ein Bauprojekt quasi wie ein Organismus aus dem nichts wächst. Ein 50 Stockwerke hohes Hochhaus benötigt nur 12 bis 15 Wochen für den Bau.

Während der Laufzeit des Programms reproduzieren sich die Nanoiden um ihre definierte Population zu halten. Gegen Ende der Bauphase ist hier ein Rückgang zu verzeichnen. Idealerweise ist zum Programmende der letzte Nanoid verfallen.

Unterbrechung des Programms: Die meisten Nanoiden haben einen Deaktivatorstoff. Werden sie damit in Kontakt gebracht, so verfallen sie. Deaktivierte Nanoiden sind nicht mehr verwendbar, sie sind tot. Es reicht die Baustelle mit einem Sprühnebel des Deaktivatorstoffes zu besprühen und der Bau steht beinahe innerhalb von wenigen Minuten. Genauer sinkt die Effizienz innerhalb von Minuten auf unter 1%. Die vollständige Neutralisierung kann bis zu 48 Stunden dauern.

Menschen sind auf Nanoidenbaustellen übrigens gerne gesehen (als Baumaterial). Es gibt eine klar gekennzeichnete Sperrzone (meist durch einen Deaktivatorstoff befestigt) die nicht überschritten werden darf. Bestimmte Materialien können von der Verbauung ausgenommen werden. Meist sind dies Materialien die für den Bau von Sperrschichten verwendet werden (und die Transportbehälter). Je simpler das Ausnahmestoffmaterial desto weniger Ansprüche werden an die zu verarbeitenden Rohstoffe gestellt, desto billiger wird also der Bau.

Es gibt bestimmte militärische Nanoiden die von der Verfallszeit und der Einsatzcharakteristik abweichen. Allen jedoch ist gemein, dass sie unter Schwerkraft verfallen. Theoretisch ist der Bau von Nanoiden möglich die eine bestimmte Population immer halten oder diese stetig vergrößern, die keine Ausnahmestoffmaterialien und keinen Deaktivatorstoff akzeptieren. Einmal aktiviert verhalten sie sich wie ein Virus bzw. eine Seuche.

Der einzige Weg diese Nanoiden zu bekämpfen ist eine Deaktivatornanoiden Population mit gleicher Charakteristik bei der Reproduktion und der Funktion sich und den nicht deaktivierbaren Gegennanoid zusammen zu deaktivieren. Diese löschen sich im Verhältnis 1 zu 1 aus. Das dumme ist dass ein fehl konstruierter Nanovirus oft einen unschlagbaren Zeitvorteil hätte. Der Aufwand diesen zu neutralisieren ist oft um ein Vielfaches höher.

Nanoiden haben übrigens nicht nur die Gravitation gegen sich, auch Feuer bzw. Laserbeschuss zerstört diese. Elektromagnetische Impulse ebenfalls. Nanoiden können für einen Temperaturbereich zwischen -250 bis +400 Grad Celsius konstruiert werden. Das ermöglicht es ihnen selbst im All zu arbeiten sofern in der Nähe eine gewisse Sonnenstrahlung für eine Aufwärmung des zu bearbeitenden Körpers auf mindestens Betriebstemperatur ermöglicht. Verlieren sie den Kontakt zu diesem Körper erstarren die Nanoiden innerhalb von Sekunden.

Nanoiden werden oft in der Medizin verwendet um genetische Manipulationen vorzunehmen oder bio-reaktive Defekte durch Infektionen oder deren Ursachen (schlechte Cyberware oder Behandlungsqualität) zu behandeln. Dummerweise bleibt auch hier eine psychologische Wirkung nicht aus und etwa 10% aller Menschen erleiden nach einer solchen Behandlung eine Psychokrankheit die als Nanokribbeln oder schlicht das

Kribbeln bezeichnet wird. Diese ist rein psychosomatisch und entstammt der Einbildung das hunderttausende kleiner Roboter (gleich Insekten wie z.B. Ameisen) durch den Körper wandern und dort auf nicht so ganz natürliche Weise ihr Unwesen treiben.

Das tatsächliche Kribbeln nach einer Nanobehandlung ist lediglich auf die gesteigerte Durchblutung des Organismus zurück zu führen, die der Patient nach dem erwachen aus der MedoStasis fühlt. Es klingt etwa 5 Minuten nach dem Erwachen vollständig ab (falls er nicht zu den 10% gehört, denn dann bleibt es als eingebildetes Kribbeln).

Nanomaschinen können alles was richtige Maschinen auch können vorausgesetzt es gibt genug davon.

Eine Weitere Form der Nanoidenbasierten Aufgabenlösungen ist des sogenannte Nanohabitat. Eine Art Computersystem mit Naniodenfabrik und einer Datenbank an aktivierten Bewusstseinsaufzeichnungen. Aktivierte Bewusstseinsaufzeichnungen lassen sich nicht mehr willkürlich manipulieren, sie verhalten sich wie Menschen in Form von AI-Software, können zudem Fühlen (das mentale Fühlen ist damit gemeint, nicht das taktile Feedback). Charaktere dieser Art haben den Nachteil Körperlosigkeit und den Vorteil Fotografisches Gedächtnis.

Viele Hacker sind so der Realität entflohen und haben sich zu einen virtuellen Gemeinschaft im Netz bzw. in einem Computer zusammengeschlossen (vergleichbare Kinofilme: 13th Floor, Matrix, vergleichbare Bücher: Diaspora). Die Nanoiden sind dabei ihre Arme und Beine. Aber auch größere Maschinen sind durchaus möglich. Die größte Nanopolis der USC befindet sich derzeit auf einem zum Raumschiff umgebauten Asteroiden (z.Zt.) im Sol-System.

Medizin

Versorgung

Qualität

Kosten

Unregistrierte Kliniken

Transportmittel

Individuelle Verkehrsmittel

Transportbänder

Bodenfahrzeuge

Aerospace-Fahrzeuge

Öffentliche Verkehrsmittel

Infrastruktur

Luftverkehrsrouten

Straßen

Trassengebundene Verkehrsmittel

Off Road

Wasser

Kommunikation

Drahlose Kommunikation

Datennetze

Botensysteme

Medien

Audiovisuelle Medien

Audiomedien

Printmedien

Werbung

Freizeit

Aktivitäten

Statussymbolik

Soziale Interaktion

Sport

Verbreitete Einzelsportarten

Verbreitete Teamsportarten

Verbreitete Fahrzeugsportarten

Kampfsportarten

Extremsportarten

Kunst

Ausprägungen

Gesellschaftlicher Fokus

Extreme Kunstformen

Wohnen

Wohnsituation

Ausstattung

Umgebung

Einkaufen

Einkaufsformen

Lieferservice

Automatische Systeme

Autonegotiation

Interstellarer Handel

Marktübersicht

Was wird gehandelt

Marktanteile

Kosten

Erhältlichkeit

Legalität

Interstellare Reisen

Reisemöglichkeiten

Unterbringung

Frachtmitnahme

Gefahrenzonen

Handelsrouten

Handelsroute	Frequenz	Welten	Raumhäfen	TechIndex	Schiffstypen	Flottenpräsenz	Routentyp
Klasse 1	3 oder mehr pro Tag	Kern	Klasse 1 – 2	12 – 14	Großfrachter und Großliner	Extrem Hoch	Kernroute
Klasse 2	1 bis 2 pro Tag	Kern	Klasse 2	12 – 13	Großfrachter und Liner	Sehr Hoch	Kernroute
Klasse 3	3 oder mehr pro Woche	Kern – Provinz	Klasse 2 – 3	11 – 13	Großfrachter und Liner	Sehr Hoch	Hauptroute
Klasse 4	1 bis 2 pro Woche	Kern – Provinz	Klasse 3 – 4	11 – 12	Frachter und Liner	Hoch	Hauptroute
Klasse 5	3 oder mehr pro Monat	Provinz	Klasse 4 – 5	10 – 12	Frachter und Liner	Hoch	Normalroute
Klasse 6	1 bis 2 pro Monat	Provinz	Klasse 4 – 5	10 – 11	Frachter und Passagierfrachter	Normal	Normalroute
Klasse 7	3 oder mehr pro Quartal	Provinz – Rand	Klasse 5	9 – 11	Frachter und Passagierfrachter	Gering	Nebenroute
Klasse 8	1 bis 2 pro Quartal	Rand	Klasse 5 – 6	9 – 10	Frachter und Trampfrachter	Gering	Nebenroute
Klasse 9	3 oder mehr pro Jahr	Rand – Außen	Klasse 5 – 6	8 – 10	Frachter und Trampfrachter	Sehr Gering	Randroute
Klasse 0	1 bis 2 pro Jahr	Außen	Klasse 6	8 – 9	Trampfrachter	Sehr Gering	Randroute
Klasse X	Unregelmäßig, weniger als 1 pro						

Raumhafenklassen

Galaktischer Bund	USC	Beschreibung	Installationen
Intergalactic Hub	-	Verbindet Galaxien miteinander	Raumhafen nimmt den Großteil eines Planeten oder einer Megastruktur ein.
Intergalactic Port	-	Verbindet Galaxien mit galaktischen Quadranten	Raumhafen nimmt einen bedeutenden Teil eines Planeten ein, gigantische Ausmaße
Galactic Hub	-	Verbindet galaktische Quadranten mit galaktischen Sektoren	Extrem großer Raumhafen, hunderte von Kilometern weit.
Galactic Port	-	Verbindet galaktische Sektoren mit Spiralarmen	Größere Version des Inter-Spiral Hub, riesige Ausmaße
Inter-Spiral Hub	Klasse 1+	Verbindet Spiralarme mit Spiralarmsektoren	Große vollständige Anlagen mit Werft für alle Reparaturen und alle Neubauten
Inter-Spiral Port	Klasse 1	Verbindet Spiralarmsektoren mit einzelnen Nationen	Vollständige Anlagen mit Werft für alle Reparaturen und alle Neubauten
Regional Hub	Klasse 2	Verbindet Nationen mit Provinzen	Standard Anlagen mit Werft für Neubau von Kleinraumschiffen und alle Reparaturen
Regional Port	Klasse 3	Verbindet Provinzen mit Regionen	Substandard Anlagen mit Werft für alle Reparaturen (kein Neubau)
Local Hub	Klasse 4	Verbindet Regionen mit einzelnen Systemhauptwelten	Wie Local Port jedoch mit Reparaturanlagen für interplanetarische Schiffe
Local Port	Klasse 5	Verbindet Systemhauptwelten mit einzelnen Planeten	Betonierte Landefläche, Terminalbaracke, gängigen Treibstoff, eine Kneipe, sowie Frachtagentur
Local Field	Klasse 6	Verbindet einzelne Planeten mit Monden, Asteroiden, anderen Raumhäfen auf der Oberfläche	Geebnete Landefläche, evtl. Landebeleuchtung
No Installation	Klasse X	Ist kein Raumhafen	Keine

Raumschiffe

Keine interstellare Nation könnte ohne die Existenz eines Verkehrsmittels überleben, das die Bevölkerung befähigt die anderen Welten zu bereisen. In der Galaxis bzw. dem RiftRoamers Universum ist das Raumschiff das maßgebliche Verkehrsmittel für diesen Zweck.

Im folgenden Text werden die Raumschiffotypen mit ihren charakteristischen Merkmalen vorgestellt. Diese typischen Raumschiffe sind jedoch nicht maßgeblich, denn Raumschiffe werden grundsätzlich für einen bestimmten Zweck konstruiert und gebaut. Jedes ist eine Multimillion Credit Investition, die sich auf die eine oder andere Weise bezahlt machen muss.

Ohne Raumschiffe wäre es dem Menschen in den vergangenen tausend Jahren nicht möglich gewesen die Sterne zu erobern. Ohne diese heute sehr komfortablen, sicheren und vor allem schnellen Schiffe hätte der Mensch nie von den Sternentoren erfahren, hätte er niemals Aliens kennen gelernt, aber wäre er vermutlich auch niemals von den Morlorn erobert und unterdrückt worden. Die technologische Entwicklung die zum Einsatz von Raumschiffen geführt hat ist also ein zweischneidiges Schwert.

Dieser Artikel soll die Raumschiffe und ihre Funktion, Verbreitung und ihren Ruf jedoch nicht von der politischen oder sozialen Seite beleuchten, sondern sich mit der technik und dem unmittelbaren Betrieb befassen.

Raumschiffe werden primär in folgende Kategorien unterteilt.

Systemschiffe

Als Systemschiffe werden alle Raumfahrzeuge bezeichnet die nicht für den interstellaren Verkehr zugelassen sind. Neben dieser rein gesetzlich

verankerten Definition lässt sich diese weiter spezifizieren. Grundsätzlich zählen alle Gravfahrzeuge die eine Orbitalzulassung besitzen (also Lebenserhaltungssysteme besitzen), alle Shuttles und Raumjäger und die tatsächlichen und ziemlich großen Systemschiffe (sowohl Passagier-Liner als auch Frachtschiffe) zu dieser Kategorie.

Raumjäger (Fighter)

Diese Schiffe (es sind eigentlich Fähren, denn sie haben selten einen FTL-Antrieb) sind sehr schnell und wendig, was dazu führt, das sie meist schlecht gepanzert sind. Diese Schiffe sind im Allgemeinen nicht für Zivilisten erhältlich und wenn dann ohne Bewaffnung und als älteres Modell. Die Designs sind zudem sehr teuer im Handel.

Häufig machen Jäger bzw. ihre Crews diesen Nachteil leicht wieder wett, denn sie sind gut bewaffnet für die Größe (ein bis zwei Geschütztürme, etliche Raketen, zum Teil zusätzliche Starre Waffen). Da es sich um sehr kleine Schiffe handelt, haben sie meist nur einen Piloten als Crew.

Schwere Jäger und RIFT-Jäger haben oft Crews von mindestens zwei Personen, was daher rührt, das ihr Aufgabenspektrum oft sehr viel größer ist als das von Raumjägern (Die nach dem Motto „Stoppe dieses Schiff!“ verfahren).

Fähren (Shuttles)

Raumfähren und Shuttles haben die primäre Aufgabe den Transfer von Passagieren, Fracht und Versorgungsgütern zwischen einer Planetenoberfläche oder einer Raumstation und Raumschiffen zu realisieren. Fähren sind so ausgelegt, das sie sowohl auf Raumschiffen, als auch Raumhäfen stationiert sein können, was die Schiffe äußerst flexibel macht. In der Tat sind die meisten Registrierten Fähren als Bordfahrzeuge auf Raumschiffen stationiert und nicht auf Raumhäfen.

Raumhäfen unterhalten in der Regel Großfähren die je nach Aufgabe auch als Systemfrachter oder Systemliner bezeichnet werden. Bis auf die Tatsache, das sie als Systemschiffe häufig nicht in der Lage sind mit Geschwindigkeiten oberhalb der Lichtgeschwindigkeit zu operieren oder wenn sie dies können mit weit weniger als 0,1 Parsek pro Tag operieren. Diese Schiffe unterscheiden sich in Größe und Ausstattung nicht sonderlich von Interstellaren Fracht- und Passagierschiffen. Die fehlenden RIFT-Aggregate kommen einem größeren Frachtraum, Passagierbeich oder Treibstofftank zu Gute.

Passagierschiffe (Liner)

Dies sind grundsätzlich alle Raumschiffe die ihren primären Profit aus dem Transport von Passagieren ziehen. Folglich wird bei diesen Schiffen entsprechend des zu erwartenden Klientels und des Einsatzgebietes deutlich mehr Wert auf die Ausstattung gelegt als bei Frachtern. Hinzu kommen auch noch ästhetische Gesichtspunkte bei der Rumpfform oder dem Decklayout.

Kreuzfahrtschiffe (Cruise-Liner)

Liner sind Passagierschiffe. Auf sie treffen die meisten Charakteristika von Frachtern ebenfalls zu. Im schnitt sind sie etwas kleiner, dafür deutlich komfortabler ausgestattet. Auch Liner sind langsame, schlecht bewaffnete Schiffe. Sie bieten jedoch vollständige gut ausgebildete Crews und viel Luxus.

Fracht und Passagen haben auf Linern ihren Preis. Ihre Laderäume sind begrenzt, denn im Gegensatz zu Fracht benötigen Passagiere neben ihren Kabinen auf längeren Reisen auch Zerstreung, was sich im Vorhandensein

von Bordkinos, Restaurants und Freizeiteinrichtungen Äußert.

Die Liegezeiten sind je nach Zweck des Liners variabel (Kreuzfahrer haben oft lange Liegezeiten, während Fähren eher kurze haben). Es befinden sich häufig ein oder mehrere Passagierfähren an Bord. Die Crews sind wenig risikofreudig. Auf blinde Passagiere reagiert man in der Regel etwas gelassener als auf Frachtern, wenn diese den bezahlen können. Wenn nicht, so werden die blinden Passagiere inhaftiert oder einer Bordabteilung zugewiesen und am nächsten Stopp den Behörden übergeben.

Frachtschiffe

Als Frachtschiffe werden alle interstellaren Raumschiffe bezeichnet, die primär zum Transport von Frachten aller Art konstruiert sind. Die gesetzlichen Richtlinien beziehen sich dabei auf die Definition, das Frachtschiffe ihren primären Nutzen aus Frachträumen und den Einnahmen ziehen, die diese generieren. Neben dieser jedoch recht allgemeinen und groben Charakterisierung dieser Schiffskategorie können weitere Merkmale von Frachtschiffe genannt werden.

Frachtschiffe sind gemeinhin auf den Profit zugeschnitten den sie durch den Frachttransport erzielen, folglich sind so gut wie alle unnötigen Ausstattungsmerkmale die nichts mit dem Frachttransport zu tun haben eher sparsam eingesetzt werden. Folglich sind diese Schiffe nicht gerade für herausragenden Luxus oder gar verkleidete Korridorwände bekannt. Und je geringer der WPI eines Schiffes ist, desto geringer ist die Wahrscheinlichkeit auf Annehmlichkeiten zu stoßen.

Frachter sind die am weitesten verbreiteten Raumschiffe in der Galaxis. Ihr Verhältnis zu allen anderen Schiffstypen zusammen beträgt etwa 70% bis 80% (von der Tonnage her und von der Anzahl der unterschiedlichen Typen). Frachter sind in der Regel auf maximalen Frachtraum hin konstruiert. Infrastruktur und Fortschritt einer interstellaren Nation, primär die Reisezeit zwischen den einzelnen Systemen und der jeweilige Welttyp, entscheiden darüber wie schnell solche Schiffe sein müssen und wie große diese sind.

Allgemein lässt sich sagen das Frachter langsame Schiffe sind, die in der Regel schwach oder gar nicht bewaffnet sind. Sie bieten weder für die Besatzung noch für Passagiere Luxus und übertriebene Annehmlichkeiten. Häufig sind diese Schiffe sehr groß konstruiert, so das sich ein besseres Verhältnis zwischen Frachtraum und Technischen Notwendigkeiten ergibt. Viele Frachter führen ein oder mehrere Fähren (meist für den Frachttransfer) mit sich. Seltener bewaffnete Fähren oder gar Jäger.

Passagen auf Frachtern sind ebenso wie Konditionen für die Verschiffung großer Frachtkontingente sehr günstig zu bekommen. Den Mannschaften wird eine gewisse Spekulationsfreude nachgesagt. Frachter legen oft sehr lange und ineinander greifende Routen zurück, bevor sie wieder ihr Heimatsystem anlaufen. Oft sind Arbeitspassagen zu bekommen, da die Mannschaften von herein sehr knapp bemessen sind und Ausfälle durch Krankheiten oder Unfälle nur schlecht auszugleichen sind.

Die Crews gehen im Dienst selten ein körperliches Risiko ein, da fast alle Frachten und Schiffe gut versichert sind. Die Liegezeiten auf Raumhäfen sind kurz bis sehr kurz gehalten, den nur ein volles Schiff das auch zum nächsten Zielhafen unterwegs ist, verdient auf Geld. Nichts ist unprofitabler als ohne Fracht zur Reisen oder schlimmer noch ohne Fracht zu liegen. Blinde Passagiere sind nicht gern gesehen. Werden solche erwischt, können sie sich freikaufen (doppelter Passagepreis) oder sie werden arretiert (eingesperrt) und am Ziel den Behörden übergeben. Glück hat der der seine Passage abarbeiten darf.

Trampfrachter und Freie Händler

Trampfrachter sind kleine bis mittelgroße Schiffe, in der Regel bewaffnet und mittelmäßig schnell. An Bord gibt es nur wenig bis etwas Luxus, da diese Schiffe primär als Frachter unterwegs sind. Trampfrachter zeichnet ein relativ großer Frachtraum und eine relativ große Reichweite aus. Sie fliegen überall hin, wenn das Geld stimmt (Tramp-Frachter). Die meisten Skipper achten auf maximal ein bis zwei Tage Liegezeit.

Die meisten Schiffe sind ein Mann Unternehmen und alle Tarife sind verhandelbar. Meist sind diese Schiffe relativ billig für Passagiere und Fracht gleichermaßen. Die Crews sind eher klein (3 bis 6 Personen) und sie halten zusammen und stehen für Kapitän und Schiff ein. Da sie unter anderem oft mit widrigen Umständen zu kämpfen haben, kann man nicht sagen das diese Crews einem Handgemenge um jeden Preis aus dem Wege gehen.

Trampfrachter sind das Bindeglied, das abgelegene und weniger entwickelte Welten mit der Kernregion verbindet. Innerhalb der Kernregion haben sie sich auf so genannte Nischengeschäfte spezialisiert.

Schmuggler

Tramp Frachter und Freihändler denen das Geld knapp wird und die Gläubiger im Nacken sitzen versuchen oft noch mehr Profit aus einem Nischenmarkt heraus zu bekommen. Dies geht meist nur dann, wenn entweder die Ware illegal oder mit hohen Zöllen belegt ist. Aus diesem Grunde haben Schmuggler zwar vom Typ her mit den normalen Trampfrachtern vergleichbare Schiffe, die jedoch stark modifiziert sind. Es sind meist schnelle Schiffe, gut bewaffnet, die kaum Luxus für Crew und / oder Passagiere bieten. Durch die weitreichenden Modifikationen haben sie zudem eher wenig Laderaum, was oft schon bei einer Zollkontrolle ein Indiz darstellt. Sehr kurze Liegezeiten haben zur Folge das diese Schiffe schwer zu finden (zu beauftragen) sind.

Schmuggler sind zudem eher teuer, stellen dafür selten Fragen und fliegen überall hin. Kleine Crews (oft nur 2-3 Leute) mit Ehrenkodex (wer zahlt ist der Boss) mindern das Risiko aufzufliegen. Schmuggler werden oft von Piraten in Verruf gebracht (leider fliegen Piraten die gleichen Schiffe), aber sie gehen nicht über Leichen. Allen gemein ist das Bestreben aus den Schulden heraus zu kommen und wieder ein ehrenhaftes Leben zu führen.

Kriegsschiffe

Diese Schiffskategorie beinhaltet alle interstellaren Kriegsschiffe, also solche Schiffe die konstruktionsbedingt für die defensive oder offensive Kriegsführung oder den Truppentransport bzw. diverse Versorgungsaufgaben für bewaffnete Streitkräfte ausgelegt sind. Kriegsschiffe besitzen so gut wie keinen Komfort, selbst verkleidete Decks oder Zwischenwände werden schon eher als Luxus eingestuft.
Einige bekannte Schiffsklassen

Die folgenden Schiffsklassen haben in unüberschaubar vielen Varianten so etwas wie einen Standardstatus erreicht und gelten als verbreitet und bekannt. Am Ende der Seite befinden sich einige Abbildungen (Links) die einige der Schiffstypen im Vergleich zeigen.

Patrouillenschiffe, Geleitschiffe und Gunships

Diese Schiffe werden in der Navy in die Klasse der Korvetten eingeordnet und sind häufig gut bewaffnet und haben eine relativ große Reichweite. Die gleiche Tonnage wie Freie Händler und TrampFrachter machen diese Schiffe sehr vielseitig. Im Gegensatz zu Frachtern sind sie jedoch schnittiger und ziemlich kompromisslos konstruiert. Gute Flugeigenschaften innerhalb

planetarischer Atmosphären sind Pflicht.

Im Inneren erwartet die Crews (denn Passagiere sind selten an Bord) ein eher ungemütliches Interieur. Bedingt durch ihre starke Bewaffnung und die damit verbundene große Tonnage für die Energieanlagen haben diese Schiffe fast keinen Laderaum und selbst dieser wird oft für Ausrüstung und Bordfahrzeuge, sowie als Munitionslager verwendet.

Manchmal befinden sich Raumjäger (Fighter) an Bord (max. 2). Die Schiffe haben sehr kurze Liegezeiten, sind zahlreich und daher überall anzutreffen. Um eine ständige Einsatzbereitschaft zu gewährleisten sind die Crews für drei komplette Schichten plus Truppen mit an Bord. Die Crews legen zudem oft sportlichen Eifer an den Tag (jagen ihr Ziel um jeden Preis) und man kann nur selten mit ihnen reden (sie bestechen).

Navyangehörige und Crews mit Patrouillenaufgaben haben eine echte Aversion auf Piraten. Sie sind jedoch oft fair zu Schmugglern (meistens). Die Ausrüstung und Leistung von Patrouillenschiffen machen sie zu interessanten Zielen für Piraten, denen natürlich viel daran liegt die Schiffe soweit wie möglich zu erhalten um sie in der eigenen Flotte einzugliedern, als Konsequenz fliegen Piraten die gleichen Schiffe wie die Raumpatrouille.

Großraumschiffe (Capital Ships)

Schlachtschiffe, Kreuzer, Flottenträger und Zerstörer sind so genannte Capital Ships - im Marinejargon auch als Dickschiffe bezeichnet. Ihnen allen sind ein paar Merkmale gemeinsam. Sie sind in erster Linie erst einmal Groß, gigantisch groß. Diese Schiffe sind weit über einen Kilometer lang, so groß, das im Inneren Magnetschwebbahnen den Transfer zwischen den einzelnen Sektionen übernehmen. Die militärischen Großraumschiffe, oftmals noch mit dem aus der Zeit der Großsegler stammenden Begriff Linienschiff bezeichnet, sind außerdem in allererster Linie gefährlich, zudem gefährlich und insbesondere sind sie sehr gefährlich. Sucht euch andere Gegner!

Das Wort Capital sagt es schon, dieser Schiffe sind sehr groß (sogar viele Hundert Meter lang und Million Tonnen schwer). Sie sind sehr gut bewaffnet und noch besser gepanzert. Um Verluste auszugleichen und jederzeit voll operativ zu sein, haben diese Schiffe sehr große Crews mit mindestens drei vollen Schichten an Bord. Hinzu kommen viele Landser / Marines.

Neben ihren guten Eigenschaften im Kampf gegen andere große Schiffe, eignen sie sich hervorragend für die Belagerung von Planeten und Raumstationen. Allerdings haben sie aufgrund ihrer Größe und damit fehlenden Wendigkeit einen Nachteil gegen Raumjäger. Dieser wird ausgeglichen, indem sie selbst Raumjäger an Bord mitführen um sich um die lästigen Details zu kümmern. viele Fighter. Da die Operationsdauer oft nicht feststeht, haben diese Schiffe eine extrem große Reichweite und außerdem eine recht ansehnlichen Reisegeschwindigkeit (keine Chance einen durchschnittlich ausgestatteten Schmuggler oder Piraten zu verfolgen, aber an einem Frachter dran zu bleiben ist kein wirkliches Problem).

Capital Ships haben zudem große Frachträume (für Raketen und Ersatzteile) und sind oft in Flotten organisiert (das heißt einer kommt selten allein). Da sie bestimmte Aufgabengebiete besitzen sind sie bei weitem nicht so häufig anzutreffen wie Patrouillenschiffe.

Ausgediente Schiffe, besonders alte Träger sind oft zu Raumstationen umgebaut worden.

Es gibt auch zivile Großraumschiffe, die sog. MegaBulker und MegaTanker und Capital Container Carrier (CCC) gehören dazu. Diese sind vergleichbar mit extrem großen Frachtern, weshalb man sich die Beschreibung über die

Frachter ebenfalls ansehen sollte um einen Megafrachter charakterisieren zu können.

Fregatten

Fregatten sind historisch auf Frachtern basierende Kriegsschiffstypen. Sie sind mittelmäßig schnell und haben oft wenig Laderaum. Sie oft schlecht gepanzert, allerdings als Ausgleich gut bewaffnet und relativ wendig. Zudem bringen sie es als echte Militärschiffe auf relativ große Reichweiten und relativ große Crews (auch hier bis zu drei vollständige Arbeitsschichten), welche noch ergänzt werden durch Truppen an Bord.

Fregatten haben oft ein paar Fighter an Bord (max. 10) und sind sowohl im Geleit von Capital Ships, als auch als eigenständig operierende Einheiten in Begleitung von meist zwei Geleitschiffen (Korvetten) überall anzutreffen.

Betrieb von Raumschiffen

Beim Betrieb von Raumschiffen fallen zahlreiche Kosten und Pflichten an, die im Folgenden erklärt werden. Falls Fragen zu bestimmten Themen bestehen, sprechen Sie ihr örtliches Büro der Interstellar Traffic Authority. Die Interstellare Verkehrsbehörde steuert, überwacht und optimiert den laufenden Verkehr im All. Sie Regelt alle Gebühren und Nutzungsfragen für öffentliche Rauminstallationen. Sie Überwacht und prüft die Raumtauglichkeit von Schiffen und wacht über die Qualifikationen der Kommandanten und Piloten. Die ITA ist zudem Antragsstelle und Ausgabestelle für die Bewaffnungslizenzen für zivile Raumschiffe.

Im Folgenden Text sind ein paar von den für den Betrieb von Raumschiffen relevanten Kosten aufgeführt.

Steuern, Gebühren, Kosten in der USC

Steuern

Einkommensteuer:	27%	
Sicherheitsabgabe:	3% (Stadtgebiete); 4% in Megaplexes und Raumstationen	
Handelssteuer:	27% (z.B. Gewinnbesteuerung eines Unternehmens)	
Dienstleistungssteuer:		12,5% (z.B. in Restaurants)
Zoll/Verkaufssteuer:	15% Ausrüstung	
	10% Nahrung&Hygiene	
	25% Alkohol, Tabak, Drogen	
	50% Treibstoffe	
	17,5% Waffen/Munition&Panzerung sowie Zubehör	
	5% Medikamente, Medizintechnik	

Zölle und Servicesteuern können bei der Ausreise zurückerstattet werden (TaxFree-Einkauf), müssen jedoch bei der Einfuhr in ein anderes System wieder versteuert werden.

Betriebskosten

Raumschiffversicherung:	5% des Zeitwertes (Bei Neuschiffen des Kaufpreises)	
Raumschiffsteuern:	(150 x 1/10 kl x LM) + 15%	
	1/10 kl = 10% vom Schiffsvolumen	
	LM = Leistungsmodifikator:	
	MHD-Turbine	x1.5
	MPD-Turbine	x 1.75
	Fusionskraftwerk	x2.0
	Sonstige Kraftwerke	x2.5

Raumschiff Generalüberholung:	1% des Neupreises inkl. aller Schiffsmodifikationen
Raumschiff Reparatur:	30%-60% des Neupreises des defekten Bauteils (Ortsabhängig)
Raumschiff Liegegebühren:	500,- Credit pro 1000kl Schiffsvolumen je Liegetag
Treibstoffkosten inkl. Steuer:	500,- Cr. (raffiniertes Treibstoff (H2))
	100,- Cr (ungereinigter Wasserstoff)

Die Treibstoffkosten steigen mit der Qualität des Raumhafens, aber sinken je größer dieser gleichzeitig ist, das gleiche gilt natürlich im umgekehrten Fall, die Kosten sinken je schlechter die Qualität des Raumhafens oder je größer dieser ist.

Mannschaftskosten

SOZ-Attribut+ Skill x 40,- Cr (Offiziere +10%)
 Beispiel: Chefmechaniker: SOZ=38, Mechanik=62 ergibt 100 x 40,- Cr = 4000,- Cr
 Beispiel: 1. Offizier: SOZ=72, Navigation=75 ergibt 147 x 40 = 5880,- Cr + 588,- Cr = 6468,- Cr
 Bei Doppelfunktion an Bord, z.B. wenn der Pilot auch gleich der Navigator ist, wird der 2. Skill ebenfalls hinzuaddiert. also SOZ + Skill + Skill112 x 40,- Cr = Gehalt
 Kapitäns Gehalt (Handelskapitän / Navy-Kapitän):
 SOZ + Skill + Führung (oder Taktik) x 100,- Cr (dies beinhaltet den Offizier bereits!)
 Beispiel: SOZ = 60, Pilot=62, Taktik=51 ergibt 173 x 100 = 17300,- Cr

Servicegebühren

Servicekosten: Fracht-/Exo-Lader mit Pilot 50,-Cr pro Stunde
 Ladearbeiter 20,-Cr pro Stunde
 Grav-Schwebepattform 10,- Cr pro Stunde
 Massenfracht Löschung 1.-Cr pro Tonne oder 10kl je nachdem was größer ist.
 Zzgl. 1000,- Cr pro Kran und Tag.

Frachteinnahmen

Frachtraten: Standard 20,- Cr. pro Parsek und kl
 Terminfracht 30,- Cr pro Parsek und kl
 Kühlfracht 25,- Cr pro Parsek und kl
 Massenfracht () 12,50 Cr pro Parsek und kl
 Postfracht 80,- Cr pro Parsek und kl (immer 50 kl Frachtraum für Post freihalten!)
 Container (TEU³³) 200,- Cr pro Parsek und TEU³⁴

Etwa 25% Aufschlag wird an den Kunden der etwas Verschiff an Kosten aufgeschlagen, um die Mehrkosten für Zusatzgebühren, Entladung, Zölle etc. zu kompensieren. Hier sind die realen Einnahmen aufgeführt.

Hinweis: Weitere Zuschläge für den Auftraggeber sind in der Zielwelt begründet, denn je schlechter die Aussicht auf Rückfracht ist, desto teurer ist der Transport von Waren dorthin. Händler und Reedereien betreiben ihre Schiffe nicht zum Spaß sondern um damit Profite zu erzielen. Widrigkeiten lassen sie sich in der Regel bezahlen. Festpreise für Frachten zu bestimmten Zielen bieten in der Regel nur die Großen Carrier an und auch dort ist eine Preisanstieg für Frachten zu weniger entwickelten Welten zu beobachten. Folgenden Modifikationen werden in der Regel auf geschlagen, wenn das Ziel der Reise eine:

Kernwelt ist 0 %
 Provinzwelt ist 25 %
 Randwelt ist 50 %
 Außenwelt ist 100 %

Darin ebenfalls enthalten sind die Mehrkosten für unzureichende Ausstattung des Zielraumhafens.

Passagiereinnahmen

Passagetarife Luxuspassage 2500,- Cr pro Parsek (10 kl Gepäck)
 1. Klasse Passage 1000,- Cr pro Parsek (2 kl Gepäck)
 Standardpassage 500,- Cr pro Parsek (1 kl Gepäck)
 Zwischendeckpassage 250,- Cr pro Parsek (0.5 kl Gepäck)
 Kälteschlafpassage 100,- Cr pro Parsek (0,5 kl Gepäck)

Diese Einnahmen repräsentieren Durchschnittswerten in den Kernwelten (zwischen diesen) inkl. aller Steuern. Normalerweise zahlen die Passagiere jedoch etwas mehr, wenn z.B. Raumhafengebühren, Zölle oder Treibstoffaufschläge auf der Route anfallen.

33 1 TEU = 1 Twenty Foot Equivalent Unit. Das ist eine bereits heute gültige Kapazitätsangabe, die einem Standardcontainer entspricht (etwa L:6,0 x B:2,4 x H:2,5 m = ca. 36 Kiloliter; Materialstärken nicht mitgerechnet)

34 Diese Raten gelten für große Carrier (min. 1000 TEU Kapazität. Kann bei kleinen Schiffen (Trampfrachter) unter 25 TEU Kapazität bis auf 500,- Cr je Container und Ziel / Ursprungsort steigen. Kernwelten sind günstiger als Ziel und von dort operieren große Carrier. Randwelten sind teurer als Ziel und von dort operieren fast nur Trampfrachter.

Dies gilt im allgemeinen (zusätzlich zu den oben aufgeführten Gründen) auch für Fracht, denn die Vermittler und Frachtagenturen wollen auch etwas verdienen. Daher liegen die Kosten oft bis zu 20% über den genannten. Oftmals ist es besser direkt mit dem Transporteur zu verhandeln (was jedoch nur bei Trampfrachtern klappt).

Passagen innerhalb eines Systems kosten 40% dieser Tarife, 10% der Einnahmen geht immer für die Versorgung der Passagiere drauf. Das heißt, das real nur etwa 90% dieser Beträge als tatsächliche Einnahmen in die Kasse fließen.

Fast alle Gesellschaften berechnen die Tarife nach der zurückgelegten Strecke. Auf manche Strecken bzw. bei manchen Reedereien gibt es einen Expresszuschlag wenn die Reisezeit deutlich schneller ist als etwa 1 Parsek pro Tag, da die schnelleren Schiffe teurer im Unterhalt sind.

Chartereinnahmen

Charter ist die Miete eines Schiffes zur eigenen Verwendung. Eine Tagescharter wird oft für Kurztrips angeboten, oder wenn Reisegruppen eine Rundreise in einem System durchführen in dem ihr Liner einen Zwischenstopp einlegt.

Große Reedereien chartern oft Schiffe von den Herstellern um Kapazitätsengpässe auszugleichen oder für sehr lukrative Aufträge ausreichend Kapazitäten zur Verfügung zu haben. Solche Charter werden oft für mehrere Monate abgeschlossen, wobei meist die Crew nicht gestellt wird. Die Kosten für die Crew ergeben sich aus den Kosten die oben angegeben sind. Chartergesellschaften und Hersteller verlangen allerdings das optimale Crews mit mindestens zwei operativen Brückenschichten an Bord sind.

Eine weitere Form der Charter ist, wenn ein Hersteller einem Kunden (Großkunden die mehrere Schiffe abnehmen und Flotten von mehreren hundert Schiffen operieren) einen so genannten Demonstrator zur Verfügung stellt. Hier werden nur die Versicherungen und Wartungskosten bezahlt, aber keine Charter erhoben. Der Kunde kann das Schiff testen und bestellt in der Regel im Anschluss oder während des laufenden Test eines oder mehrere Schiffe dieses Typs, die dann nach seinen Anforderungen variiert werden können.

Shuttle-Charter pro Tag 1000.- Cr (+250,- Cr Versicherung) inkl. Pilot

Raumschiffcharter pro Monat 3% des Restwertes inkl. Versicherung ohne Besatzung. Die Tagescharter kann daran berechnet werden.

Durchschnittseinnahmen bei großen Reedereien

Ein Standardjahr hat 365,25 Tage, davon sind 306 Tage Betriebstage, 52 Tage Liegezeit und 7,25 Tage Überholzeit im Raumdock, entspricht in etwa 6 Tage pro Woche im All mit 1 Tag Liegezeit. Diese Werte erreichen nur straff organisierte Gesellschaften im Linienflug. Die Frachtraumauslastung beträgt dabei in etwa 50% +/- 20% je nach Wirtschaftslage der Region oder des Rufes der Gesellschaft (ja, auch das hat Auswirkungen).

Durchschnittseinnahmen bei freien Händlern (Tramphändler)

Innerhalb eines Standardjahres beträgt die Liegezeit etwa 30%, die Zeit im Raum etwa 60% und die Zeit für die Generalüberholung oder die äquivalent dazu durchgeführten Wartungs- und Reparaturmaßnahmen etwa 10%. In Tagen also: 37,25 Tage Wartung&Reparatur. 110 Tage auf diversen Raumhäfen zur Frachtakquisition und final noch 218 Tage im All. Dabei beträgt die Frachtraumauslastung etwa 40% +/- 20% je nach Wirtschaftslage

der Region oder Ruf des Transporteurs.

Raumhäfen

Dreh und Angelpunkt einer interstellaren Gesellschaft sind die Raumhäfen. Diese gibt es in unterschiedlichen Ausführungen und Qualitätsstufen. Einige dieser Ausführungen werden im folgenden Text genannt. Die Klassen finden sich etwas weiter unten.

Der Begriff Raumhafen wird in der USC angliiziert als Starport bezeichnet. Kurzform ist Hafen oder Port. Um einen Raumhafen von einem Seehafen zu unterscheiden wird angliiziert der Begriff WetPort oder SubPort verwendet.

Als Stützpunkt wird ein Zweckgebundener Gebäudekomplex mit dazugehörigem Raumhafen bezeichnet, alternativ eine Raumstation die nur einem Zweck dient.

Scoutbase (Scout Stützpunkt)

Diese Raumhäfen finden sich überall in der USC. Sie bedienen ausschließlich Aufklärer (Scoutschiffe) (CEO) oder konföderale Kurierschiffe (IEC). Eine Scout Base ist nicht öffentlich zugänglich, was in der Regel bedeutet, das eine Landung bzw. ein andocken ohne Erlaubnis oder ohne Nachweis einer Notfallsituation ernste Konsequenzen haben wird (Verlust der Pilotenlizenz / Betriebserlaubnis).

Auf Scoutbasen sind keine Aufklärer fest stationiert. Jede größere Scout Base hat eines oder mehrere Vermessungsschiffe und Versorger die dort permanent stationiert sind, diese jedoch sind selten dort anzutreffen, da sie die vielen Kleinen Scoutdienst Agenturen versorgen, die sich auf allen größeren zivilen Raumstationen finden.

Naval Base (Navy Stützpunkt)

Eine Navybasis ist definitives Sperrgebiet, kein Einflug, keine Vermessung, keine Datenakquisition für Nichtangehörige der Navy. Schiffe die ohne Flottenbefehl in eine Navy Base einfliegen werden in der Regel gestoppt, zum Abdrehen gezwungen oder geentert und beschlagnahmt. Pilotenlizenz weg. Auf Navy Basen sind in der Regel einige Stammkontingente an Jägerstaffeln und Geleitschiffen stationiert sowie mindestens eine Flotte permanent zugeordnet

Eine große Zahl Versorgungsschiffe fliegt ständig in eine solche Basis ein und aus. Meist Tanker und Frachter, sowie Kuriere.

Eine Variante der Navy Base ist ein Navy Depot. Dies ist ein Ganzes System das ausschließlich der Flotte vorbehalten ist. Dort werden Schiffe gebaut, Waffen produziert und gelagert, Rekruten ausgebildet. In der Regel eine ganze Welt voller Bunkeranlagen. In wenigen Depotsystemen befinden sich zivile Raumstationen mit starker Militärpräsenz.

Service Base (Versorgungsstützpunkt)

Eine Versorgungsbasis ist zumeist in der Nähe von Asteroidengürteln anzutreffen, wo sie die vielen kleinen und großen Bergungsunternehmen versorgt, sowie medizinische Versorgung und gesellschaftliche Zerstreuung bietet. Werften sind in der Lage die Belter-Schiffe zu reparieren.

Mining Base (Bergwerksstützpunkt)

Eine Mining Base ist ein oft konzerneigene Versorgungsbasis einer Bergwerkskolonie. Solche Stationen können als Groundport direkt neben einer gigantischen Bergwerksanlage auf der Oberfläche eines Planeten existieren, oder aber z.B. als Abschöpfungs- und Raffineriestation in der Atmosphäre von Gasriesen bzw. als Verladestation für Erzfrachter.

Zivile Schiffe dürfen dort andocken, sind aber nicht immer gern gesehen. Es ist zivilen Schiffen verboten ungenehmigte Passagen zu akzeptieren. In der Regel gibt es eine vom Konzern bereitgestellte Reisebörse, in der die genehmigten Passagen angeboten werden. Es sind in der Regel sehr wenige.

Patrol Base (Patrouillen Stützpunkt)

Eine Patrouillenbasis ist ein kleiner Navystützpunkt der jedoch kein militärisches Sperrgebiet darstellt. Oft ist eine solche Basis an einer zivilen Station angegliedert, denn die Patrouille sorgt nicht nur für die Sicherheit auf den ausgewiesenen Handelsrouten sondern auch für die Zollabfertigung wenn keine lokale Zollbehörde diesen Dienst versieht.

In der Regel gibt es ein Paar Jägerstaffeln und diverse Patrouillenschiffe und Zollkutter die einer solchen Station zugeordnet sind.

Ground Port, Downport (Planetarer Raumhafen)

Dieser Raumhafen befindet sich auf der Oberfläche eines Planeten. Häufig ist er nicht aus gelegt um Schiffe die größer sind als 500m abzufertigen. Es gibt diverse Terminals mit getrennten Bereichen für Passagiere und Fracht. Wenn eine hochklassigen Downport eine Werft zugeordnet ist, so muss diese nicht unbedingt auf der Oberfläche existieren. Der Zusatz Werft, bzw. die Möglichkeit Schiffsneubauten aufzulegen bedeutet nur, das sich eine solche Installation auf dem Planeten oder in seinem Orbit (inkl. Monde) befindet.

Orbital Port, Highport (Orbitaler Raumhafen)

Die klassische Raumstation. Dort werden auch Megafrachter abgefertigt. Einige können andocken, andere werden von Transferfähren be- und entladen. Solche Transferfähren können durchaus riesig sein.

Habitat Base (Wohnstation)

Eine Wohnkolonie oder ein Wohnstation mit angeschlossenem Passagier-Raumhafen. Frachten können nur im Sinne der Versorgung des Habitats umgeschlagen werden.

13

Organisationen und Konzerne

Regierungsorgane

In der folgenden Tabelle werden die wichtigsten Regierungsorgane der USC aufgelistet. Auf diese und ihre Beamten treffen die Spieler nahezu ständig, so das es durchaus angebracht ist einmal in knappen Worten die Aufgaben und Zuständigkeiten zu nennen, damit die Spieler bzw. die Charaktere wissen, wer ihnen ab und an mal an das sprichwörtliche Bein pinkelt.

Die Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit und dient lediglich der Orientierung. Jede der Organisationen hat die Möglichkeit eigene Abteilungen (Departments) und eingene Arbeitsgruppen (Task Forces) zu bilden und für bestimmte Aktivitäten innerhalb ihres generellen Aufgabengebietes einzusetzen. Dies können offen oder verdeckt operierende Zellen sein, die durchaus in ausgegliederten Büroräumen oder and unterschiedlichen Standorten eigene Hauptquartiere unterhalten und zum Teil sogar in Aktivitäten verwickelt sind, die über ihre Kompetenzen hinaus gehen oder die in Kombination mit anderen Behörden arbeiten.

Für die meisten Mitgliedsfraktionen der USC gilt, das dort ebenfalls ähnliche Strukturen auftreten die auf lokaler Ebene Arbeiten und ggf. effizienter organisiert und anders bezeichnet sind.

Kurzübersicht: USC Behörden

Behörde	Erklärungen / Aufgabenbereiche
The House of Parliament (HP)	Das "House of Parliament" ist quasi die Große Versammlung der USC, wenn einmal im Jahr der Grand Council und der USC Senate im Parliament Room auf dem Government Hill in New Paris (Mars) zusammentreffen um über Haushalt und Regierungsfahrplan zu debattieren.
The Grand Council (GC)	Dieses Gremium schafft die Gesetzgebung für die gesamte USC, die Vertreter aller Mitgliedsstaaten sitzen im "Großen Rat", der in der Confederation Hall in Olympus Mons City auf dem Mars tagt. Die Gesetze dieses Rates bilden das USC-Recht, welches außerhalb der offiziellen Systemgrenzen von Mitgliedsstaaten, auf allen Klasse A Raumhäfen, auf konzerneigenen Welten, so der Konzern in der USC registriert ist, an Bord aller in der USC registrierten Raumschiffe, einschließlich privater Schiffe, in Systemen die unter USC-Protektion stehen (also Welten, die um USC-Protektion gebeten haben und auf annektierten Welten, sowie auf Geschützten Welten (staatl. Ressourcen bzw. Reservatswelten) und in so genannten Freistädten oder Startowns gültig ist.
The USC Senate (TS)	Der Senat ist das Kontrollgremium für den Grand Council, Mitglieder im Senat dürfen nicht im Grand Council vertreten sein. Jedes Gesetz des Grand Council wird durch den Senat bestätigt. Der Senat bewilligt die Gelder des USC-Haushaltes und er bestätigt Einsatzpläne für das USC-Militär. Der Senat tagt in der im "Stardome" des Regierungskomplexes in Olympus Mons City auf dem Mars.
The Confederated Courts of Law (CL)	Der Konföderale Gerichtshof behandelt zum einen alle direkten Verstöße gegen USC-Recht sowie Kriegsverbrechen, zum anderen jedoch dient er auch als höchste juristische Instanz der Mitgliedstaaten der USC. Eine richterliche Entscheidung des USC Gerichtshofes ist endgültig, außer der Senat beschließt eine Neuaufnahme der Verhandlungen. Der USC Gerichtshof ist gleichzeitig das Verfassungsgericht, welches über die Einhaltung des Verfassungsinhalts der USC und über die Einhaltung von Menschenrechten in letzter und höchster Instanz wacht. Der konföderale Gerichtshof wacht zudem über das Justizministerium.
The Executive Office of the President (TP)	Das Büro des Präsidenten der USC ist die offizielle Schnittstelle zum Präsidenten. Hier liefern die Ministerien ihre Arbeitsberichte ab, hier werden die offiziellen Statements des Präsidenten aufbereitet und hier liegt die ausführende Macht des Präsidenten.
Departments of the State	Das Staatsministerium behandelt alle Verwaltungsaufgaben die mit der Regierung zu tun haben, organisiert Transporte, kauft Immobilien, managt staatseigene Konzerne und verwaltet die

Organisationen und Konzerne

Regierungsgebäude, sorgt für Lebenserhaltung und regelt alle Personalfragen der Staatsangestellten, die direkt mit dem Besitz der Regierung zu tun haben und die nicht durch ein Ministerium erfüllt werden. Das Staatsministerium ist auch Schnittstelle für Zuständigkeitsfragen und Archivierung staatlicher Dokumente.

Confederated
Intelligence Service
(CIS)

Der CIS ist der Auslandsgeheimdienst der USC und insofern mit dem US-amerikanischen CIA vergleichbar. Der CIS pfuscht in den Angelegenheiten der Fremdrassenstaaten und der extrakonföderalen menschlichen Sternenstaaten herum um die Angelegenheiten der USC zu schützen. Nicht selten kommen dabei gerüchtweise fragwürdige Operationen in die Medienöffentlichkeit und sorgen alle paar Jahre für kontroverse Diskussionen über die Organisation und Hierarchie innerhalb des Dienstes.

Der CIS ist normalerweise in Arbeitsgruppen (Task Forces) eingeteilt, die sich bestimmten Aufgaben und Projekten weitestgehend eigenverantwortlich widmen. Es gibt im Schnitt pro Kernwelt etwa 15.000 bis 50.000 Task Forces mit Stäben um 5 bis 200 Agenten, je nach Komplexität des Projektes. Der CIS unterhält eine eigene Flotte und unterstützt hunderte ziviler Schiffe unter dem Kommando eines Agenten oder Informanten.

Department of Justice
(DOJ)

Das Justizministerium ist Verantwortlich für den Erhalt und die Durchsetzung der Rechtsprechung der USC und zum Schutz der Verfassung, weiterhin ist es Verantwortlich für die Einstellung und den Schutz der Konföderalen Richter und der Gerichtsgebäude, sowie für den Betrieb und Bau von Gefängnissen, Rekonditionierungseinrichtungen, Strafplaneten und der Überwachung, dem Schutz und dem Transport von Gefangenen und Zeugen. Das Justizministerium führt Zeugenschutzprogrammen durch. Für diese Arbeit unterstehen ihm die folgenden Abteilungen.

- Confederated
Marshals Service
(CMS)

Der Confederated Marshal Service ist verantwortlich für die aktive Sicherung der USC-Verfassung, dem Schutz von öffentlichen Großeinrichtungen, besonders Raumhäfen und Orbitaleinrichtungen, dem Schutz von Gerichtsgebäuden, dem Schutz und/oder Transport von Richtern, Gefangenen, Zeugen und Gerichtsangestellten wie z.B. Staatsanwälten. Dem Schutz von Waffentransporten und geheimen Transporten und dem Erhalt der Gerichtsbarkeit. Der Marshals Service ist verantwortlich für das Funktionieren der Gerichtsbarkeit und Gesetzbewahrung, auch das Funktionieren der Polizeiapparate.

- Confederated
Police Forces
(CPF)

Die konföderalen Polizeikräfte sind nichts anderes als normale Gesetzeshüter auch, ihre Zuständigkeit liegt in der Bewahrung der öffentlichen Ordnung auf USC-Territorium, dies ist u.a. der größte Teil der Welten der Territorialen Liga, obwohl hier die Zuständigkeit des Department of Foreign and Alien Affairs für Überschneidungen sorgt, die CPF sind für offizielle USC-Territorien verantwortlich. Die Territoriale Liga jedoch besteht aus einem großen Teil Systemen, die als USC Territorium gelten und einem Teil neuer junger Kolonien, die noch keine etablierte Regierung oder Staatsstruktur haben. Auf letzteren hat das Department of Foreign and Alien Affairs die Zuständigkeit für eine Kolonialverwaltung mit einer schlanken Behördenstruktur (siehe unten).

- Central Department
of Investigation
(CDI)

Das CDI ist die Staatspolizei der USC, sie ist vergleichbar mit dem US-amerikanischen FBI oder dem bundesdeutschen BKA. Sie verfolgt Kapitalverbrechen und Verbrechen auf USC-Ebene, also auch Piraterie (in diesem Fall hat das CDI Kommandogewalt über die Confederated Interstellar Patrol (die dem DFAA untersteht)).

- Narcotics
Enforcement
Administration
(NEA)

Die Aufgaben der NEA sind spezialisiert auf die Kontrolle des Drogenhandels, -schmuggels und der Drogenherstellung. Dieser Aufgabenbereich wird zwar von der Tobacco, Firearms and Narcotics Administration (TFNA) wahrgenommen, die wiederum dem Finanzministerium untersteht, aber letztere ist für den direkten Kampf gegen die Drogenkartelle einfach zu träge und besitzt keine wirkliche Handlungsgewalt. Die NEA ist effektiv eine Polizeieinheit, während die TFNA ein Büro bzw. eine Verwaltung darstellt, die sich mit den Ermittlung von Drogen-, Waffen- und Tabakdelikten beschäftigt, nicht der Bekämpfung wie die NEA.

- Immigration and
Naturalisation
Service (INS)

Die Einwanderungsbehörde der USC regelt alle Fragen für die Neueinbürgerung von Personen und deren Integration in das gesellschaftliche Gefüge. Die Behörde ermittelt gegen illegale Einwanderer und organisierte Schlepperbanden.

Department of
Industrial Relations
(DIR)

Das Ministerium für Industrielle Beziehungen - oder Außenhandelsministerium - ist hauptsächlich zuständig für die Koordination von industriellen Partnerschaften nach außerhalb. Die Behörde ist auf USC-Ebene erst relativ spät eingeführt worden, da erst seit etwa 400 Jahren (die USC ist etwa 750 Jahre alt)

Organisationen und Konzerne

	Außenhandelsbeziehungen zwischen der USC und bspw. der Antari Föderation oder den Vaeron'Yar und Cas'Tari bestehen.
Department of Agriculture (DOA)	Das Landwirtschaftsministerium beschäftigt sich naturgemäß mit Agrarfragen und Landwirtschaft. Es kontrolliert den Anbau von Agrarprodukten bzw. überwacht die Zucht von Nutztvieh. Da die Landwirtschaft heutzutage fast vollautomatisch abläuft entfallen auf den Menschen bezogene Aufgaben des Ministerium fast vollständig.
Department of Commerce (DOC)	Das Wirtschaftsministerium hat darauf zu achten, das zu jeder Zeit ein freier Wettbewerb unter allen Beteiligten möglich ist. Es kontrolliert das Kartellamt und berät in ökonomischen Fragen die Regierung. Es schützt die Interessen der Unternehmen untereinander und gegenüber dem Staat, sowie die des Staates gegenüber den Unternehmen. Es ist zudem verantwortlich für die Überwachung eines freien Handels innerhalb der USC bzw. zwischen Mitgliedern der USC und beliebigen Geschäftspartnern.
• Trade Regulation Authority (TRA)	Die Handelskontrollbehörde ist eine Art Wirtschaftspolizei für die USC, die Überwacht bzw. ermittelt, ob evtl. Preisabsprachen existieren und wie sie zu beheben sein könnten.
Department of Defense (DOD)	Das Verteidigungsministerium ist für die militärische Absicherung der USC zuständig. Der Schutz der Mitglieder und die Erhaltung der staatlichen Souveränität sind die primären Aufgaben, aber auch das Eingreifen in extrakonföderale Krisen zum Schutz der Interessen der USC.
• Confederated Army Corps (CAC)	Die konföderalen Bodestreitkräfte sind normalerweise fest einem Planeten zugeordnet und dienen der lokalen Verteidigung. Sie haben schweres Gerät und einige Versorgungs- und Transport-Luftfahrzeuge.
• Confederated Aquatic Forces (CAF)	Die konföderalen Seestreitkräfte sind normalerweise fest einem Planeten zugeordnet und dienen der lokalen Verteidigung. Üblicherweise bestehen die Fahrzeuge der CAF aus Gravfahrzeugen oder Unterseebooten. Oberflächenboote gibt es kaum noch (selbst Träger für Luft-Raum Jäger sind Unterwasserfahrzeuge).
• Confederated Orbital Command (COC)	Die konföderalen Luft- und Orbitalstreitkräfte sind normalerweise fest einem System zugeordnet und dienen der lokalen Verteidigung und Wahrung der Luftüberlegenheit.
• Confederated Interstellar Navy (CIN)	Die konföderalen interstellaren Raumstreitkräfte, die Flotte, stellt die Hauptstreitmacht der USC gegen Übergriffe von Außerhalb dar. Sie kämpfen die gegnerischen Raumverbände nieder und sorgen für eine Raumüberlegenheit im Zielgebiet. ihre Bordtruppen sind die ersten die auf gegnerischen Boden gelangen um dort einen Brückenkopf für die nachrückende Legion zu schaffen.
• Confederated Interstellar Legion (CIL)	Die konföderale interstellare Legion ist die mobile Armee der USC. Sie folgen den Marines und landen alles was an Kriegsgerät zu haben ist und Sinn macht: Truppen, schweres landgestütztes Gerät, Seestreitkräfte, Luft- und Orbitalstreitkräfte, Befestigungsanlagen, Versorgungseinrichtungen, etc. Die Legion ist die Allround-Armee der USC, ausgelegt auf lange kriegerische Auseinandersetzungen und autarke Versorgung. Die Legion besitzt das umfassendste Kriegsmaterial und ist der umfangreichste Bereich des USC-Militärs.
• Confederated Marine Corps (CMC)	Die konföderale Raumgarde sind die Bordtruppen der Raumflotte, sie werden aus dem Orbit abgeworfen um einen Brückenkopf auf feindlichem Territorium zu schaffen, damit die Interstellare Legion die Drecksarbeit auf dem Gebiet erledigen kann. Die Marines besitzen normalerweise nur raumgestützte Artillerie und keine Luftstreitkräfte oder Seestreitkräfte.
• Expeditionary Force (ExFo)	Das Expeditionskorps stellt die Invasionsstreitmacht der USC dar. Es ist eine rein offensiv organisierte Einheitenform und wurde bisher nur gebraucht um abtrünnige Kolonien zur Rückkehr in die staatliche Gemeinschaft zu bewegen. Diese Einheiten sind Flottenverbände, die weniger auf Raumgefechte ausgelegt sind, als darauf schweres Gerät und Truppen zu landen, sowie Luft- und Orbitalstreitkräfte zu etablieren.
• Confederated Border Guards (CBG)	Der konföderale Grenzschutz überwacht die Grenzen der USC und arbeitet Seite an Seite mit der Einwanderungsbehörde. Terrorismus, Schmuggel, USC-Grenzüberschreitende Kapitalverbrechen und Handlungen gegen die Einwanderungsbestimmungen werden von den BorderGuards verfolgt. Sie sind auf jedem Raumhafen zu finden.
• Interstellar Intelligence Agency (IIA)	Der interstellare Nachrichtendienst überwacht den Informationsverkehr zwischen den Mitgliedstaaten der USC und den Territorien sowie assoziierten Kolonien.
Department of Energy	Das Energieministerium ist für den Erhalt der natürlichen Ressourcen

Organisationen und Konzerne

(DOE)	zu Energiegewinnung und den Betrieb von Energiegewinnungsanlagen aller Art zuständig, dies schließt mobile Reaktoren mit ein. Das Ministerium ist auch für die Energieeinsparung und die Energieversorgung zuständig.
Department of Education (DED)	Das Bildungsministerium ist für die Ausbildung und Schulung der Bürger verantwortlich, dazu gehört auch der Betrieb staatlicher Bildungsanstalten und die Personalabwicklung für Ausbildungskräfte.
Department of Science and Exploration (DSE)	Das Forschungs- und Entwicklungsministerium ist verantwortlich für die staatliche Förderung von Forschungsprojekten und der Durchführung eigener Forschungsprojekte, sowie der Bewertung von Forschungsergebnissen und der Erörterung ihres Nutzens für die Gesellschaft.
<ul style="list-style-type: none"> • Confederated Exploration Office (CEO) 	Das konföderale Forschungsbüro erkundet und kartographiert das All für die Kolonialisierung neuer Systeme. Der Scoutdienst ist sozusagen die Vorhut der Regierung auf einem neuen, fremden Planeten. Scouts haben unter anderem das Recht Planeten oder Systeme zu Ratifizieren oder gar zu Bannen. Wird ein Bann über eine Welt oder ein System ausgesprochen, so darf kein ziviles Schiff mit Ausnahme von Aufklärern dorthin. Ein Bann wird ausgesprochen, wenn eine Welt in ihrem Urzustand erhalten werden soll, oder für den Menschen als zu gefährlich eingestuft ist. Strafplaneten sind zwar auch gebannt, aber dieser wird von anderer Seite verhängt.
Department of Health and Human Service (DHHS)	Das Gesundheitsministerium und Familienministerium ist Verantwortlich für die Krankenversorgung und Hygiene in der Bevölkerung und für den Schutz von Familien, besonders Kindern. Dazu gehören auch der Betrieb sozialer Einrichtungen, wie Frauenhäuser oder Kinderheime, als auch die Förderung von Kindertagesstätten und Jugendarbeit.
Department of House and Urban Development (DHUD)	Das Ministerium für Haus und Siedlungsfragen, oder Bauministerium regelt alle Fragen die mit der Urbanisierung einer Welt zu tun haben. Es überwacht Städtebauvorschriften und untersucht Konzepte der Urbanisierung bzw. der Stadtentwicklung. Hier sitzen die Verantwortlichen, die zugelassen hätten direkt neben einer Müllverbrennungsanlage zu wohnen, oder die einen Hochhauskomplex direkt vor das Wohnzimmerfenster bauen.
Department of Labour (DOL)	Das Arbeitsministerium ist für den Arbeitsmarkt zuständig. Es ist oberste Instanz bei Fragen die die Arbeitslosigkeit betreffen oder der Schaffung von Arbeitsplätzen. Es veröffentlicht jeden Monat branchenübliche Tarife und statistische Daten für jeden erdenklichen Bereich. Es ist für Arbeitsvisa verantwortlich und den Schutz des Individuums am Arbeitsplatz.
Department of the Interior (DI)	Das Innenministerium schützt und überwacht die Geschicke der Bürger, Gäste und registrierten Intelligenzen des Staates. Es sorgt für den Verfassungsschutz, berät in Fragen der Verbrechenverbeugung und hat ein Auge darauf, das sich nicht im Untergrund gesellschaftsschädigende Bewegungen bilden.
<ul style="list-style-type: none"> • Intelligence and Security Office (ISO) • Department of Artificial Intelligence Supervision (DAIS) 	Die Staatssicherheit sorgt für den Verfassungsschutz und ist die Polizei des Innenministers. "Die Grauen" sind nicht besonders beliebt in der Bevölkerung. Das Ministerium zur Überwachung künstlicher Intelligenz wurde nach den AI-Kriegen im 21. Jahrhundert auf Staatlicher Ebene geschaffen und seitdem in jede übergreifende Staatsform aufgenommen. Es wacht über die Registrierung künstlicher Intelligenz und hat die Aufgabe eine Verschiebung der Macht hin zu künstlicher Intelligenz zu vermeiden. Keine künstliche Intelligenz darf Macht über eine natürliche Intelligenz haben, dies ist für die Behörde oberster Grundsatz.
Department of Transportation (DOT)	Das Verkehrsministerium ist zuständig für den Betrieb, die Überwachung und die Kontrolle jeglichen Verkehrsmittels der USC. Es registriert alle Fahrzeuge und Halter und stellt Führerscheine aus.
<ul style="list-style-type: none"> • Interstellar Message Network Administration (IMNA) • Central Traffic Authority (CTA) • Inerstellar Traffic Authority (ITA) 	Die Interstellare Kommunikationsverwaltung überwacht den interstellaren Raumfunk (Tachyonen-Kommunikator), und den Kurierverkehr . Die Zentrale Verkehrsbehörde steuert, überwacht und optimiert den laufenden Verkehr. Sie Regelt alle Gebühren und Nutzungsfragen. Sie schaltet Ampeln oder Beleuchtung. Die Interstellare Verkehrsbehörde steuert, überwacht und optimiert den laufenden Verkehr im All. Sie Regelt alle Gebühren und Nutzungsfragen für öffentliche Rauminstallationen. Sie Überwacht und prüft die Raumtauglichkeit von Schiffen und über die Qualifikationen der Kommandanten und Piloten. Die ITA ist zudem

Organisationen und Konzerne

	Antragsteller und Ausgabestelle für die Bewaffnungslizenzen für zivile Raumschiffe.
Department of Treasure (DTR)	Dem Finanzministerium untersteht unter anderem die Staatsbank der USC. Es sorgt für die Inverkehrbringung von Zahlungsmitteln, deren Fälschungssicherheit und dem Erhalt des Wertes.
• Tobacco, Firearms and Narcotics Administration (TFNA)	Die Behörde für Tabak, Waffen und Drogen ist klassisch für die staatliche Kontrolle, wenn diese Waren auch durch manche Gesetze teilweise legalisiert wurden. Sie ermittelt gegen Verstöße gegen das Arzneimittelgesetz oder Drogenmissbrauch.
• Tax Fraud and Burglary Department (TFBD)	Die Behörde für Betrug und Steuerhinterziehung verfolgt Steuerflüchtlinge und und Betrüger, um sie dann den zuständigen Polizeibehörden zur Verfügung zu stellen.
• Department of Cybernetics, Nanotechnology and Genetics (DCNG)	Die Behörde für Cybertechnik, Nanotechnik und Genetik kontrolliert alle Waren auf der Schwarzen Liste, außer Waffen. Diese Behörde überwacht die Anwendung und Herstellung von Nanotechnologie. Es handelt sich hierbei um eine der technologisch am Besten ausgerüsteten Behörden. Die „NanoGods“ wie sie auch genannt werden greifen extrem hart durch wenn es um den missbräuchlichen Einsatz von Nanoware geht. Mit denen ist absolut nicht zu spaßen. Beispielhaft ist die Zerschlagungen eine Megakonzern mit 14,4 Million Mitarbeitern (NanoRev Inc.) im Jahr 2008, weil herauskam, das der Konzern ungenehmigt Nanomaschinen in die Atemluft gemischt hatte, die markierte Mitarbeiter eines Konkurrenzunternehmens gesundheitlich angriff. Alle Firmen Manager und Verantwortlichen wurden mehrfach lebenslang ohne Bewährung oder Begnadigungsrechte auf eine USC-Strafkolonie verurteilt. Seitdem hat es keinen Konzern mehr gegeben, der Nanoware missbräuchlich eingesetzt hat.
• Department of Alien Technology and Science (DATS)	Die Behörde für Fremdassentechnologie und -wissenschaft erforscht Relikte und Geräte nicht menschlichen Ursprungs. Regelt den Zugang zu solchen Installationen.
• Confederated Customs Service (CCS)	Konföderale Zollbehörde. Kontrolliert Schiffe beim Systemeinflug auf Konterbande / Schmuggelware. Nicht auf allen Welten sind Drogen oder Alkohol erlaubt. In den meisten Systemen sind Genussmittel und Luxusgüter mit hohen Steuer bedacht. Dies gilt insbesondere für lebensverlängernde Drogen (deren Steueranteil bei etwa 80-90 % liegt). Schmuggel ist daher ein lohnendes Geschäft. Der Zoll achtet darauf, das alles mit rechten Dingen zugeht.
• Secret Intelligence Agency (SIA)	Geheimer Nachrichtendienst. Ein Informationsdienst der ausschließlich dem Büro des Präsidenten Rechenschaft ablegt. Der SIA ist nichtmilitärisch und spezialisiert auf Überwachung und Datamining. Es handelt sich jedoch um eine Operative Einheit. Es gibt keine Ex-Agenten die jemals Informationen über ihre Arbeit in der Öffentlich bekannt gegeben haben. Dies soll nicht heißen, das diese Leute schweigen wie Gräber, sondern das noch niemals jemand gefunden wurde, der nachvollziehbar im Dienst des SIA gestanden hat.
Department of Foreign and Alien Affairs (DFAA)	Ministerium für Auslands- und Fremdassenfragen, das Außenministerium. Dieses Ministerium regelt alle Kolonialangelegenheiten der USC. Dabei untersteht ihm auch die Aufsicht über kommerzielle Kolonieunternehmungen, die nicht von der USC (staatlich) durchgeführt werden.
• Confederated Interstellar Patrol (CIP)	Die konföderale Raumpatrouille. Eine Flotte aus ehemaligen Navy-Patrouillenschiffen, die in den Kolonien nach dem Rechten sieht. Das Material ist nicht mehr das neueste, aber die verwendete Technologie garantiert, das die Schiffe auf nahezu jeder unterentwickelten Welt gewartet und repariert werden können.
• Department of Colonial Affairs (DCA)	Die Behörde für Koloniale Angelegenheiten. Regel territoriale Ansprüche und Differenzen einzelner Kolonien. Die gilt sowohl für Kolonien kommerziellen Ursprungs, die normalerweise spätestens nach 25 Jahren (oder 50 Jahren wenn die einmalige Verlängerung genehmigt wurde) an die USC fallen, wo mehrere Konzerne unterschiedlichste Investitionen getätigt haben und somit Ansprüche auf Ersatzleistungen haben, als auch für die Kontrolle so genannter wilder Kolonien.
• Office for Colonial Affairs (OCA)	Das Büro für Kolonialfragen. Dieses Büro vermittelt Aufträge und Konzessionen in den Kolonien. Arbeiter und Ingenieure werden von dieser Behörde den einzelnen Kolonien zugeteilt, die staatlichen Subventionen von hier aus verteilt.
• Colonial Ranger	Das koloniale Rangerkorps. Zuständig für die Kontrolle,

Organisationen und Konzerne

Corps (CRC)	Überwachung und Erhaltung unbesiedelter Gebiete auf den Beanspruchten Welten. Außerdem sind sie für den Erhalt der Natur in entsprechenden Schutzgebieten verantwortlich. Suche von Vermissten und jagen von gefährlichen Tieren gehören auch dazu.
• Colonial Police Forces (CPF)	Die kolonialen Polizeikräfte. Sie sorgen in den besiedelten Gebieten der beanspruchten Welten für Ordnung. Ihr Aufgabenbereich ist der normaler Polizeikräfte auch.
• Colonial Guard / Colonial Militia (CG / CM)	Die koloniale Garde/Miliz. Die Garde ist das Oberflächen-Truppenkontingent einer Kolonie, die Miliz ist die (größtenteils freiwillig besetzte) Orbitale Abwehr einer Kolonie (hauptsächlich Jägerstaffeln und Korvetten). Die Colonial Militia übernehmen auch die Zoll- und Patrouillenaufgaben im System.
• Colonial Quarantine Command (CQC)	Das koloniale Gesundheitsamt. Regelt alle Fragen die mit Nahrungsmitteln, Krankheiten und Lebensformen von außerhalb einer Kolonie zu tun haben, wenn diese in die Kolonie eingeführt werden, bzw. einreisen. Ganze Schiffe können bei Verdacht auf Krankheiten isoliert werden. Jede Form von Nahrung, Lebewildvieh oder Pflanzen, die von außen auf einen Planeten gelangen werden auf ihre Unbedenklichkeit geprüft. Das CQC arbeitet meist mit den Milizen zusammen.
Department of Nature and Redevelopment (DNR)	Umweltministerium. Eine der unscheinbarsten und wichtigsten Behörden der USC. Seit dem Kollaps des Ökokreislauf der Erde und den Erkenntnissen aus dem Wiederaufbau werden alle Terraforming und die Natur beeinflussenden Projekte vom DNR überprüft und ggf. gestoppt. Umweltschutz ist in der USC keine Worthülse sondern Programm. Das Hauptaugenmerk liegt dabei auf nachhaltigen Naturschutz, also den Schutz der Natur für nachfolgende Generationen.
Department of Sozialisation and Integration (DSI)	Sozialministerium. Im Gegensatz zum DHHS kümmert sich diese Behörde um die Integration von Immigranten und Ex-Strafgefangenen. Einwandererbetreuung, Wiedereingewöhnung und Kulturelle Weiterbildung sind ihr Aufgabenbereich.

Handelsgilden

Folgende Handelsorganisationen werden unter dem Sammelbegriff Handelsgilden zusammengefasst:

GFT	Guild of Free Traders
CTA	Colonial Trade Association
ITU	Interstellar Trade Union
CCU	Capital Carriers Union

Die GFT ist die älteste, liberalste und etablierteste Handelsvereinigung in der USC. Sie ist überall geachtet, gern gesehen und hat den Ruf auf ein gewisses Fair Play zu achten.

Direkter und zugleich aggressivst expandierender Konkurrent ist die ITU, die mit günstigen Aufnahmegebühren gegenüber der GFT punktet, deren laufende Abgaben jedoch höher sind und die den Ruf hat angeschlagene Unternehmen rigoros aus dem Markt zu drängen.

Die Colonial Trade Association (CTA) ist dagegen in den Rand- und Außenwelten gern gesehen, hat jedoch Probleme bei der Akzeptanz in den Kernwelten. Die Mitgliedschaft ist kostenlos, die laufenden Abgaben sind gering.

Die CCU ist die größte und mächtigste Handelsvereinigung in der USC. Das Hauptaufnahmekriterium ist nicht der Preis sondern das durchschnittliche Pro-Schiff-Transportvolumen über das gesamte vergangene Geschäftsjahr. Dieses hat einen so hohen Mindestwert, dass ausschließlich Reedereien mit Großfrachtern überhaupt eine Chance auf Aufnahme haben. Es ist leicht verständlich, dass die Massenversender auf die CCU-Mitglieder zugehen und die CCU bei den Kleintransporteuren (den Tramphändlern und Freihändlern) nicht sehr gern gesehen ist.

Die Zugehörigkeit zu einer Handelsvereinigung ist in der Regel

Voraussetzung um Frachtaufträge von einer Agentur zu erhalten.

Dies ist keine gesetzliche Voraussetzung, aber die Handelsvereinigung stellt Regeln für den Transportablauf auf und bietet dem Frachtagenten eine gewisse Sicherheit über die korrekte Abwicklung des Auftrages. Als Folge daraus bestehen nahezu alle Frachtagenturen auf eine Mitgliedschaft in einer Handelsvereinigung.

Nicht alle Gilden jedoch werden von allen Frachtagenturen gleich gut akzeptiert. Manche Kernweltagenturen lehnen es ab mit der CTU zusammen zu arbeiten und manche Randweltagenturen haben massive Probleme mit der CCU. Die folgende Matrix gibt Auskunft darüber, wie leicht (oder problematisch) es für ein Mitglied einer bestimmten Gilde ist, auf den Welten der angegebenen Regionen an Frachtaufträge zu kommen.

Einige Agenturen schließen Exklusivverträge mit bestimmten Gilden, die deren Mitglieder natürlich bevorzugen. Lediglich die CCU ist überall der Platzhirsch, da sich niemand so richtig mit den Mächtigsten anzulegen traut.

	KW	PW	RW	AW
GFT	++	++	+	o
CTA	o	o	+	++
ITU	++	++	+	o
CCU	++	++	+	o

KW=Kernwelt, PW=Provinzwelt, RW=Randwelt, AW=Außenwelt
Dabei bedeutet

++	Sehr gute Chancen
+	Gute Chancen
o	Durchschnittl. Chancen
-	Schlechte Chancen
--	Sehr schlechte Chancen

Söldnergilden

Der Begriff Söldnergilde ist umgangssprachlich, hat sich jedoch durchgesetzt. Die offizielle Bezeichnung Schutz- und Wehrverband (Protection and Defense Federation) wird eigentlich nur in Vertragswerken verwendet.

Beispielhaft sollen hier die vier bekanntesten Mercenary Guilds (Söldnergilden) kurz vorgestellt und deren Arbeitsweise angerissen werden.

IMU	Interstellar Mercenary Union
IPA	Interstellar Protection Agency
FML	Free Mercenary League
CMPA	Colonial Mercenary and Police Agency

Die FML gilt als liberaler, relativ fairer Vertragspartner, dessen etablierter Ruf und lange Geschichte eine relativ neutrale Abbild in den Medien erhält. Diese Organisation schreibt keine negativen Schlagzeilen und ist zudem recht erfolgreich.

Die IPA expandiert aggressiv und gilt als extrem progressiv. Das macht diese Organisation bei den jungen Heißspornen (Hot Shots) sehr beliebt. Allerdings wird auch hier stark ausgesiebt. Der Ruf der IPA erzeugt das Bild eines rigorosen Auftragsöldners, der nicht lange fackelt um ein Missionsziel zu erreichen.

Die IMU ist der Big Player unter den Söldnergilden. Hier finden sich so bekannte Unternehmen wie Goldenstern Mercenary Corps oder Rhaan

Defensive Technologies Operations Department (RDT-Ops). Eine große unbewegliche aber extrem mächtige Organisation.

Dagegen ist die CMPA eher ein kleiner Vertreter der Söldnergilden. Hauptsächlich in den Grenzwelten anzutreffen ist dies eine Gilde für Individualunternehmer, Underdogs und gestrandete Existenzen. Der Ruf der CMPA, schlechte Ausrüstung und schwach ausgebildete Söldner unter Vertrag zu haben, ist jedoch ein ungerechtfertigt.

Zwar trifft man bei den größeren Vertretern wie z.B. United Colonial Militia Inc. auch mal auf ältere Flottenträger und Begleitschiffe, aber das Jägermaterial ist in der Regel hochaktuell.

An dieser Stelle sei noch erwähnt, dass seit 2910 AD, bereits Söldnerkonzerne extraterritorialen Gilden beigetreten sind (z.B. auf dem Cas'Tari oder Vaeron'Yar Gebiet).

Extraterritoriale Gilden haben es zur Zeit auf dem USC-Gebiet noch recht schwer, was umgekehrt ebenfalls zutrifft. Ob einzelne Unternehmen bestimmten Gilden beitreten, bleibt jedoch deren eigene Entscheidung. Auch die Zugehörigkeit zu mehreren Gilden ist möglich, wird aber generell von den Gildenvorständen nicht gern gesehen und einige schließen dies vertraglich sogar aus.

Die beiden großen Gilden, die IMU und bei den Handelsgilden die CCU, haben sich jeweils mächtige Partner für den extraterritorialen Einsatz gesucht und auch die kleineren Gilden sind bestrebt dies zu erreichen.

Auch die Söldnergilden stellen Regeln für die korrekte Vertragsbeziehung auf, besonders für den Fall, dass eigene Einheiten plötzlich auf beiden Seiten der Front einander gegenüberstehen.

Bei den Söldnergilden geht es primär um das Geschäft und nicht um den Kampf, daher werden Materialschlachten weitestgehend vermieden. Es gibt ein ausgefeiltes Punktesystem nach dem die Kampfleistung der Söldnergildenmitglieder bewertet werden. Sind keine ursprünglichen Einheiten auf beiden Seiten der Auseinandersetzung mehr aktiv, entscheidet dieser akkumulierte Punktestand letztendlich die Schlacht.

Bei einem äußerst seltenen Gleichstand werden zwei Kontrahenten mit gleichen Voraussetzungen einen Abschlusskampf führen, der die Schlacht und damit die Vertragserfüllung entscheidet. Dabei werden auch Faktoren wie Reparationsausgleich und ähnliches verhandelt.

Eine solche Situation ist für die kriegführenden Parteien sehr schlecht, da sich zunächst die Söldner an den verbliebenen Ressourcen bedienen und die Schlachtfelder räumen, bis am Ende die kriegführende Partei auf der Siegerseite die Überreste einsammelt. Primär opfern Söldner Material vor Menschen. Menschen auszubilden ist teuer und vor allem zeitaufwendig, Material kann man schneller ersetzen (auch teuer) oder erobern (billiger).

Nicht selten resultieren daraus spätere Spannungen politischer wie auch sozialer Natur, die weitere Auseinandersetzungen zur Folge haben können.

Söldner werden zudem für genau festgelegte Aktivitäten innerhalb eines Konfliktes gebucht. Genau dieser Vertrag wird erfüllt. Spätere Ergänzungen, Änderungen oder Abweichungen werden teuer. Kampfesruhm und Ehren gehen nicht über das Missionsziel hinaus. So wenig wie möglich und so viel wie nötig ist wie allerorts hier das Motto.

Konzerne

Die folgende Liste führt einige USC-Konzerne und deren Heimatwelten auf.

Alles sind interstellare operierende Konzerne die zumeist eigene Flotten unterhalten oder zumindest interstellare Transportgefäße (Container) unterhalten, auf denen ihr Firmenlogo prangert. Die Liste ist absichtlich ungenau gehalten um dem Spielleiter möglichst vielfältige Verwendungsmöglichkeiten zu bieten.

Kurzbeschreibung einiger Konzerne

AntiAge Foundation

Altara, Klonbank, Gehirnscan Institut

Astral Technologies

Größter Hersteller von Raumschiffkomponenten in der USC

BioGeneTec Group

Mars, Cyberware und Biotech

Cambourne Gravitic Manufacturing (CAGRAM)

Altara, Renomierter Aero-Hersteller, Aber CAGRAM stellt auch Systeme für die Erzeugung künstlicher Gravitation her.

Cambourne Arms Manufacturing (CAM)

Altara. Zweiter Schwerpunkt-Geschäftszweig des Cambourne Industries Consort ist die Herstellung von Waffen und Panzerungen, sowie Rüstungserzeugnissen.

Caldwell Industries

Altara, Ein Multikonzern

Cellborg Systems Inc.

Vega 4, Wenn man einen Roboter auf der Straße trifft, ist dieser zu 40% von Cellborg oder ein Lizenzprodukt. Cellborg ist der Größte Roboterhersteller der USC.

Central Finance Group

Mars, Wenn man ein Raumschiff kauft, kann man zur Bank gehen und viele Fragen beantworten oder man kann zu CFG gehen und schnell Geld erhalten. Dummerweise zahlt sich das nur dann aus, wenn man nicht in Verzug kommt.

Cable HoloNews Interstellar

Altara, Interstellare operierender Nachrichtensender, gilt als Regierungssprachrohr. Trotzdem noch deutlich objektiver als lokale Kleinstsender.

Colonial Construction & Supply Corp.

Ceti Prime, Wie auch Olsen ein Baukonzern der jedoch mittlerweile hauptsächlich Baumaschinen und Ausrüstung herstellt.

Consolidated Metaphysics Inc.

Mars, Angeblich PSI-Institut Betreiber und Front-Organisation für eine PSI-Organisation. Offiziell Cyberware, Computer, Robotik und Software

Deckers Domain Stores Inc.

Altara, Cyberware, Copmuter, Robotik und Software Retailstore-Kette

Environmental Systems Corp.

Mars, Hersteller von Lebenserhaltungssystemen, Bergbau und Terraforming Anlagen

Goldenstern Mining Corp

Goldenstern Mercenary Corps

Hansen Pharma Corp.

Mars, Größter Pharmakonzern der USC

Helldyne Evolutional Systems

Centauri Prime, Waffenkonzern der sowohl Raumschiffwaffen als auch tragbare Waffen herstellt.

Krieger Autoworks Ltd.

Beliebter und weit verbreiteter Hersteller von Bodenfahrzeugen.

Lamartin, Aton, Wintworth & Oliver Legal Consult

Altara. Scherzhaft Law & Order genannt, nach den Initialen seiner Gründer. Größte und bekannteste Anwaltskanzlei der USC.

Maas Industries

Altara, Multikonzern, Schwerpunkte: Biotech und Pharmaprodukte

Network 42 Media Corp

Altara, Beliebteste Nachrichtensender der USC

Olson Manufaktur & Konstruktions AB

Arakeen, Größter interstellarer Baukonzern. Wenn auf einem Raumhafen, einer Militäreinrichtung oder einem Kolonieprojekt gebaut wird, ist in der Regel ein Werbeschild von Olson (OMK) als Bauträger am Zaun befestigt.

Rhaan Interstellar Corp.

Centauri Prime, Centauri Prime, Multikonzern

Torika Industries

Altara, Multikonzern

Velrikk'Hen Shipyards

ExtraUSC, Größter Alien-Konzern der hauptsächlich auf dem Gebiet der USC operiert und Raumschiffe herstellt sowie Raumschiffkomponenten vertreibt. Es handelt sich um ein Konsortium von Cas'Tari Handelskonzernen, die sich das Know How bei den Vaeron'Yar eingekauft haben.

Vush'Dikrc al'Tarih

ExtraUSC, Alien Handelsunternehmen

Konzernliste

Konzernbezeichnung	Geschäftsfeld	Firmensitz	Kürzel
Aarden Enterprises Ltd.	Interstellares Handelsunternehmen	Altara	AEL
Albatross Starlines Inc.	Interstellarer Passagierverkehr	Altara	ASI
Allison Transports Ltd.	Interstellarer Passagier-/Fracht-/Postverkehr	Altara	ATL
Altara Budget Homes	Bautechnik, Architektur, Terraforming, Umwelttechnik	Altara	ABH
Altara Business Machines	Informations-/Kommunikationstechnologie	Altara	ABM
Altara CableWorks	Medienkonzern/Informationsnetzbetreiber	Altara	ACW
Altara Energy Consort	Energiekonsortium	Altara	AEC
Altara Power Supply	Energiekonsortium	Altara	APS
Altara RailLink Corp.	Grav-/Magnetbahn Betreibergesellschaft	Altara	ARL
Amber Security Corp.	Objektschutz/Personenschutz, Polizeidienst	Altara	ASC
AmpheTek Ltd.	Pharmaindustrie/Medizintechnik	Ceti Prime	ATL
AndroTek Inc.	Cyberware, Biotech, Computer, Robotik	Altara	ATI
Antares Trading Co.	Interstellares Handelsunternehmen	Antari Prime	ATC
AntiAge Foundation	Klon-Bank, Gehirnscan-Institut	Altara	AAF
AquaSys Inc.	Marinetechnik, Unterwasserhabitate/-industrie	Altara	AS
Aquatic Cruises Altara	Ozeantouristik, Kreuzfahrten	Altara	ACA
Astral Technologies	Raumschiffbau, Raumantriebstechnik, Gravitik	Altara	AT
Ayron Systems Inc.	Waffen-/Verteidigungstechnologie	Ceti Prime	ASI
Bank of Altair	Finanzdienstleistungen, Kreditinstitut	Altara	BA
Bank of Tau Ceti	Finanzdienstleistungen, Kreditinstitut	Ceti Prime	BTC
BioGeneTec Group	Cyberware, Biotech	Mars	BGT
Blackwell Industries	Multikonzern (alle Geschäftsfelder)	Mars	BI
Body Source Inc.	Klon-Bank, Gehirnscan-Institut, Cryo-Bank	Ceti Prime	BSI
BondiCabs Ltd.	Taxi/Limousinenservice	Altara	BCL
Bourne Legal Consult	Anwaltskanzlei/Rechtsberatung	Phoenix	BLC
Broderick Marine Co.	Marinetechnik, Unterwasserhabitate/-industrie	Altara	BMC
Budget Cryo Storage Co.	Klon-Bank, Gehirnscan-Institut, Cryo-Bank	Altara	BCS
Cable HoloNews Interstellar	Medienkonzern/Informationsnetzbetreiber	Altara	KHNI
Cajon Enterprises	Interstellares Handelsunternehmen	Vega 4	CE
Caldwell Industries	Multikonzern (alle Geschäftsfelder)	Altara	CI
Cambourne Gravitic Manufacturing	Raumschiffbau, Raumantriebstechnik, Gravitik	Altara	CGM
CCC Brewery Ltd. (TripleCee)	Brauereikonsortium	Altara	CCC
Cellborg Systems Inc.	Cyberware, Biotech, Computer, Robotik	Vega 4	CSI
CENTRAL Corp.	Globaler Rechennetzbetrieb, NewsBrokerage	Altara	CENTRAL
Central Finance Group	Versicherungen, Kreditinstitut	Mars	CFG
Centralia Eastern Maglev System	Grav-/Magnetbahn Betreibergesellschaft	Altara	CEM
Centronica Inc.	Computer, Robotik, Software, Informationstechnologie	Rasalhague	CI
Channel 6 Media Group	Medienkonzern/Informationsnetzbetreiber	Mars	CH6
Channel 74 Media Group	Medienkonzern/Informationsnetzbetreiber	Altara	CH74
ChemoCom Inc.	Chemie-/Pharmaindustrie	Arctur	CCI
Clone Interstellar Corp.	Klon-Bank, Gehirnscan-Institut	Altara	CIC
Colonial Construction & Supply Corp.	Bautechnik, Architektur, Terraforming, Umwelttechnik	Ceti Prime	CCS

Organisationen und Konzerne

Konzernbezeichnung	Geschäftsfeld	Firmensitz	Kürzel
Colt-Baretti Arms	Waffentechnik, Elektronik	Mars	CBA
Communications Network Inc.	Informations-/Kommunikationstechnologie	Centauri Prime	CNI
Confederated Citybank Inc.	Finanzdienstleistungen, Kreditinstitut	Mars	CBI
Confederated General Insurance	Versicherungen, Kreditinstitut	Mars	CGI
Confederated Touristic Union	Interstellarer Tourismus	Altara	CTU
Consolidated Cybertechnologies	Cyberware, Computer, Robotik, Software	Ceti Prime	CCT
Consolidated Metaphysics Inc.	Cyberware, Bioware, Psitechnologie	Mars	CMI
ChromeBlack Media Corp.	Medienkonzern/Informationsnetzbetreiber	Altara	CCMC
Cougar Cybernetics	Cyberware, Computer, Robotik, Software	Altara	CC
Crast Defensive Technologies	Waffen-/Verteidigungstechnologie	Mars	CDT
CryoClone Corp.	Klon-Bank, Gehirnschscan-Institut, Cryo-Bank	Altara	CCC
Cryogenic Technologies Inc.	Klon-Bank, Gehirnschscan-Institut, Cryo-Bank	Ceti Prime	CTI
CryoWorks Ltd.	Klon-Bank, Gehirnschscan-Institut, Cryo-Bank	Altara	CWL
CyberLease Inc.	Technik/Cyberware/Computer Leasingkonzern	Altara	CLI
Deckers Domain Stores Inc.	Technik/Cyberware/Computerhandelskette	Altara	DDS
Denor-Hart Industries	Multikonzern (alle Geschäftsfelder)	Mars	DHI
Dynamite-Cobretti Inc.	Waffentechnik, Elektronik	Mars	DCI
Ellis Optical Systems	Waffentechnik, Elektronik, Sensorik	Mars	EOS
Environmental Systems Corp.	Bergbau/Rohstoffgewinnung, Bautechnik, Architektur, Terrafoming, Umwelttechnik	Mars	ESC
EquiRent Co.	Technik/Ausrüstung Leasingkonzern	Ceti Prime	ERC
Eurodyne Enterprises	Interstellares Handelsunternehmen	Mars	EUE
Force Armor Corp.	Waffen-/Verteidigungstechnologie	Altara	FAC
Four Sectors Trading Corp.	Interstellares Handelsunternehmen	Denebola	FST
FreeStellarnet Co.	Medienkonzern/Informationsnetzbetreiber	Vega 4	FWC
Gabbet-Fairmont Electrics	Cyberware, Biotech, Computer, Robotik, Waffen	Aldera Prime	GFE
Galactic Cruises Corp.	Interstellarer Passagierverkehr	Altara	GCC
Garmin-Wolff Enterprises	Interstellares Handelsunternehmen	Altara	GWE
Gearman Mechanical Engineering	Waffentechnik, Feinmechanik, Robotik	Mars	GME
General Systems Corp.	Multikonzern (alle Geschäftsfelder)	Ceti Prime	GSC
GibsonGear Inc.	Technik/Cyberware/Computerhandelskette	Mars	GGI
Goldenstern Mining Corp.	Bergbau/Rohstoffgewinnung	Altara	GMC
Guild of the Free Traders	Interstellarer Passagier-/Fracht-/Postverkehr	Altara	GFT
Hammar Electrics Ltd.	Waffentechnik, Elektronik	Centauri Prime	HEL
Hansen Pharma Corp.	Pharmaindustrie/Medizintechnik	Mars	HPC
Helldyne Evolutional Systems	Waffentechnik, Elektronik	Centauri Prime	HES
LamboTech Power Vehicle Corp.	Raumschiffbau, Raumantriebstechnik, Gravitik	Mars	LTPV
Houlbourner Interstellar	Interstellares Handelsunternehmen	Altara	HI
Institute for Physical Research	Auftragsforschung	Tarcom	IPR
InterJack Co.	Computer, Robotik, Software, Cyberware	Altara	IJC
Interstellar Communications Corp.	Computer, Robotik, Software, Informationstechnologie	Ceti Prime	ICC
Interstellar Express Courier Service	Interstellarer Passagier-/Fracht-/Postverkehr	Mars	IEC
Interstellar RoadLink Ltd.	Interstellares Straßentransportunternehmen	Altara	IRL

Organisationen und Konzerne

Konzernbezeichnung	Geschäftsfeld	Firmensitz	Kürzel
Jefferson Gravitics Corp.	Gravitationstechnologie, Raumantriebstechnik	Altara	JGC
Jenner Aeronautics	Raumschiffbau, Raumantriebstechnik, Gravitik	Altara	JA
Jenner Industries Ltd.	Multikonzern (alle Geschäftsfelder)	Mars	JIL
Kane Industries Ltd.	Multikonzern (alle Geschäftsfelder)	Aldera Prime	KIL
Kascey Communications Technologies	Informations-/Kommunikationstechnologie	Altara	KCT
Kranis Corporation	Bergbau/Rohstoffgewinnung	Algedi	KC
Lamartin, Aton, Wintworth & Oliver Legal Consult	Anwaltskanzlei/Rechtsberatung	Altara	LAW&O
Leenux Interstellar Ltd.	Cyberware, Computer, Robotik, Software	Altara	LBI
Liear-Beowulf Industries	Multikonzern (alle Geschäftsfelder)	Centauri Prime	LIL
Lionheart Shipyards Interstellar	Raumschiffbau, Raumantriebstechnik	Ceti Prime	LSI
Maas Industries	Multikonzern (alle Geschäftsfelder)	Altara	MI
Macaon Arms Interstellar	Waffentechnik, Elektronik	Ceti Prime	MAI
MacroSoftworks, SysTechnologies & IntelliSystems	(MSI-Corp.) Cyberware, Computer, Robotik, Software	Mars	MSI
MagnaTec Inc.	Gravitationstechnologie, Raumantriebstechnik	Sirius	MTI
Mama Rosa's Pizza Co.	Pizzarestaurantkette	Ceti Prime	MRP
Mariner Industries	Multikonzern (alle Geschäftsfelder)	Oceania	MI
Medical Supply Corp.	Pharmaindustrie/Medizintechnik	Mars	MSC
Mercury Technologies Ltd.	Waffentechnik, Elektronik	Aldera Prime	MTL
Merril & Jones Finance Group	Finanzconsulting, Kreditvermittlung, Investment	Altara	MJF
MesaGraphics Corp.	Cyberware, Computer, Robotik, Software	Doradus	MGC
Moritz Randall Fashion Corp.	Modeindustrie und Designwerkstatt	Mars	MRF
Naikon Arms Ltd.	Waffen-/Verteidigungstechnologie	Mars	NAL
Network 42 Media Corp	Medienkonzern/Informationsnetzbetreiber	Altara	N42
Olin Integrated Systems	Cyberware, Biotech, Computer, Robotik, Waffen	Mars	OIS
Olson Manufaktur & Konstruktions AB	Bautechnik, Architektur, Terraforming, Umwelttechnik	Alrakeen	OMK
Paragon Arms Manufacturing	Waffentechnik	Vega 4	PAM
Pharmadyne Inc.	Pharmaindustrie/Medizintechnik	Altara	PI
Quantors Electrotechnologies	Informations-/Kommunikationstechnologie	Mars	QET
Recycler Inc.	Recyclingkonzern, Rohstoffrückgewinnung	Altara	RI
Rent-a-Gear Inc.	Technik/Ausrüstung Leasingkonzern	Altara	RGI
Rhaan Interstellar Corp.	Multikonzern (alle Geschäftsfelder)	Centauri Prime	RIC
RoboRental Ltd.	Technik/Roboter Leasingkonzern	Altara	RRL
Rotron-Caas Industries	Multikonzern (alle Geschäftsfelder)	Ceti Prime	RCI
Salamanca Shipyards Inc.	Raumschiffbau, Raumantriebstechnik	Altara	SSI
Sarusharid Lines	Interstellarer Passagierverkehr	Altara	SL
Silicon Circuit Ltd.	Informations-/Kommunikationstechnologie	Vega 4	SC
Silverdome Industries	Multikonzern (alle Geschäftsfelder)	Altara	SI
SilverStar Security	Objektschutz/Personenschutz, Polizeidienst	Mars	SSS
Smith Import-Export Enterprise Co.	Interstellares Handelsunternehmen	Mars	SIEE
Solaris Bank	Finanzdienstleistungen, Kreditinstitut	Mars	SB
Solo Combat Technologies	Waffentechnik, Elektronik	Eridan	SCT
Starway Motive Systems Inc.	Straßentransporttechnik/StarTruck Hersteller	Altara	SMSI

Organisationen und Konzerne

Konzernbezeichnung	Geschäftsfeld	Firmensitz	Kürzel
StarwayFerries Ltd.	Interstellare RoRo-Transporte	Eridan	SFC
Stellar Communications Ltd.	Medienkonzern/ Informationsnetzbetreiber	Altara	SCL
StellarCraft Leasing Corp.	Raumschiff Leasingkonzern	Altara	SCLC
StellarTrans Inc.	Interstellarer Passagier-/Frachtverkehr	Altara	STI
Stratcher Arms Manufacturing	Waffen-/Verteidigungstechnologie	Ceti Prime	SAM
Tanakah Executice Fashion Co.	Modeindustrie und Designwerkstatt	Mars	TEF
Team Four Manufacturing	Waffen-/Verteidigungstechnologie	Vega 4	TFM
TechMart Inc.	Technik/Cyberware/ Computerhandelskette	Ceti Prime	TMI
Terra Central Bank	Finanzdienstleistungen, Kreditinstitut	Mars	TCB
Terramedia Network	Medienkonzern/ Informationsnetzbetreiber	Mars	TMNW
Torika Industries	Multikonzern (alle Geschäftsfelder)	Altara	TI
Torsion Arms Ltd.	Waffen-/Verteidigungstechnologie	Centauri Prime	TAL
TrampTrader Union	Interstellarer Passagier-/Fracht-/Postverkehr	Altara	TTU
United Media Group	Medienkonzern/ Informationsnetzbetreiber	Altara	UMG
Vancroft Industries	Multikonzern (alle Geschäftsfelder)	New Caledonia	VI
Vector Arms Inc.	Waffen-/Verteidigungstechnologie	Mars	VAI
Velrikk'Hen Shipyards	Raumschiffbau, Raumantriebstechnik, Gravitik	ExtraUSC	VHS
Virtual Bodies Rental Inc.	Klon-Bank, Gehirnscan-Institut, Cryo- Bank, Auftragsreplikationen, Körpertauschbank, Avatarvermittlung	Altara	VBR
Virtual Life Corp.	Nanopolisbetreibergesellschaft, Avatarvermittlung, Auftragsreplikationen, Körpertauschbank	Altara	VLC
Vush'Dikrc al'Tarih (Vush'Dikrc Enterprises)	Interstellares Handelsunternehmen	ExtraUSC	VDE
Webley Electronics	Waffentechnik	Mars	WE
Westside Taxi Corp.	Taxi/Limousinenservice	Altara	WT
Whitman, Neville & Asakah Finance Group	Finanzkonsulting, Kreditvermittlung, Versicherungsagentur	Ceti Prime	WN&A
Yamata Industries	Multikonzern (alle Geschäftsfelder)	Mars	YI
Y-Corp Interplanetary Trading Corp.	Interstellarer Passagier-/Frachtverkehr	Eridan	YCIT
Yellowstar Shipping Co.	Interstellarer Frachtverkehr	Eridan	YSS
Redsky Line Ltd.	Interstellarer Frachtverkehr	Mars	RSSL
E4 Lines	Interstellarer Frachtverkehr	Atara	E4L
BlueWave Freight Shipping	Interstellarer Frachtverkehr	Ceti Prime	BWFS
K-Plus Shipping Co.	Interstellarer Frachtverkehr	Ceti Prime	KPS
Greenline Container Service	Interstellarer Frachtverkehr	Ceti Prime	
Brightline Cargo Service	Interstellarer Frachtverkehr	Ceti Prime	BCS

HINWEIS: Wenn ein Spielleiter einen dieser Konzerne verwendet und ausarbeitet, bitte ich im Info, damit diese Informationen zu dem jeweiligen Konzern permanent gespeichert werden können. Danke.

Eventuelle Übereinstimmungen mit real existierenden Unternehmen sind rein Zufällig und werden nach dem Bekanntwerden entfernt (umbenannt). Dies setzt voraus, dass das Unternehmen vor der Veröffentlichung dieser Liste im Jahre 2003 (dieses Buches) bereits unter dem aufgeführten Namen existiert hat und dass eine Verwechslungsgefahr besteht. Bei allen anderen gehen wir davon aus, dass das jeweilige Unternehmen seinen Namen ebenfalls in zufälliger Übereinstimmung mit RiftRoamers gewählt hat und sehen großzügig von evtl. Maßnahmen ab. Bitte.

Organisationen und Verbände

Interstellar Express Courier Service

Der IEC-Service ist quasi die Postkutsche der USC. Schnelle Schiffe mit großen Datenspeichern und leistungsfähigen Funkanlagen transportieren digitale Dokumente und Literatur (Daten aller Art eigentlich) in alle Teile der USC. Dabei werden die normalen Handelsrouten verwendet.

Schiffe mit Postlizenz ergänzen das IEC Netzwerk.

ISARA

Die Interstellar Search and Rescue Association betreibt eine große Flotte von Rettungskreuzern und Hilfsstationen überall in der USC um Schiffen in Not zur Hilfe zu kommen.

Die ISARA wird von Spendengeldern und Mitgliedsbeiträgen finanziert (alle großen Carrier sind z.B. Mitglieder, wie auch viele Tramphändler).

Star Travellers Club (STC)

Der Star Travellers Club ist ein sehr exklusiver Club für Raumreisende. Die Mitgliedschaft kann einmal im Jahr beantragt werden (sie kann aus Gründen des Sozialen Umfeldes, evtl. Vorstrafen oder anderer rufschädigender Gründe des Antragstellers abgelehnt werden) und kostet entweder pauschal 1 Mio. Credit für eine Lebenslange Mitgliedschaft oder aber 7500,- Credit Monatlich mit jährlicher Kündigungsfrist (die Mitgliedschaft endet mit Zahlungsverzug oder rechtzeitiger Kündigung).

Da der Star Travellers Club seine Einnahmen in die Infrastruktur des Clubs investiert, erhalten die Mitglieder als Rendite eine monatliche Ausschüttung in Form einer 1. Klasse Passage (über 5 Parsek = 5000,- Credit), die sich auf dem freien Markt legal für etwa 60% bis 90% ihres Wertes veräußern lässt, wenn das Clubmitglied diese nicht nutzen kann oder möchte.

Mitglieder müssen diese Ausschüttung (Passage) persönlich in einem STC-Büro oder einer STC-Einrichtung (Hotel, Ressort, etc.) abholen, anderenfalls verfällt diese.

Zudem erhalten Clubmitglieder Rabatt zwischen 30% und 50% in STC-Hotels und anderen Club-Einrichtungen auf alles (Kost und Logis).

Organisiertes Verbrechen

Im folgenden Text werden ein paar kriminelle Organisationen aufgeführt, die USC-weit operieren und immer wieder in den Mittelpunkt des Medieninteresses gelangen.

Ecorillias

Ecological Guerillas sind Ökoterroristen, die Wirtschaftsunternehmen mit Waffengewalt angreifen und sabotieren unter dem Vorwand die Umwelt zu schützen. Meist steckt auch hier Geld dahinter, oft jedoch auch Sektentum und Fanatismus.

Die meisten Ecorillias werden von Konkurrenzunternehmen bezahlt um einen Konzern zu sabotieren. Manchmal steckt auch eine Regierung dahinter oder ein Geheimdienst.

Viele schief gegangene Aktionen sind den Ecorillas zugeschrieben worden, obwohl es sich um Geheimdienstaktionen handelte. Sie sind oft die Buhmänner wenn mal wieder Schuldige gesucht werden. Sehr zum Leidwesen der wirklich am Umweltschutz interessierten Gruppen.

Letztere sind meist aus ehemaligen Greenpeace Aktivisten hervorgegangen, denen die Aktivitäten von Greenpeace irgendwann einmal nicht mehr weit genug gingen.

Khazzar

Das Khazzar ist die größte Organisation des organisierten Verbrechens in der USC. Sie ist vergleichbar mit der Mafia. Nur das ihr Einflussbereich um ein vielfaches größer ist.

Nicht alle Details der internen Organisation des Khazzar ist bekannt. Es gibt einen Overlord und eine riesige Anzahl Lords. Der Overlord ist namentlich weder bekannt, noch gibt es Hinweise die auf ihn schließen lassen. Einigen Befürchtungen zur Folge könnte es sich um eine KI handeln, die allerdings oft sehr menschenorientierte Entscheidungen trifft. Das Khazzar ist eine nicht vornehmlich gewalttätige Organisation.

Das Hauptziel ist es Geschäfte oder besser Profit zu generieren, ohne das dabei Abgaben an den Staat fallen. Das Khazzar ist dafür bekannt mit Nanoware zu operieren, legt dabei jedoch in sehr hohem Maße ein Verantwortungsgefühl an den Tag, das in der Politik oft ihresgleichen sucht. Dies gilt für fast alle strategischen Entscheidungen bzw. Handlungen des Khazzar.

Den meisten Khazzar-Lords lässt sich eine Beteiligung an deren Aktivitäten nicht nachweisen. Andere, bei denen die Behörden nahe dran waren Erfolge zu erzielen, starben bevor es kritisch wurde. Das Khazzar operiert auf allen Welten mit stabilem Wirtschaftssystem (Kern und Provinzwelten).

Mafia

Die Mafia ist ähnlich wie das Khazzar sehr ökonomisch organisiert. Machthaber heißen hier Paten. Es gibt keinen Obersten Paten, der aus irgendeiner Hierarchie heraus die Führung inne hat. Paten haben Regionen (Systeme) unter sich und sind dort die Anführer. Zwischen den Paten richtet sich Führung und Rangfolge nach charismatischer Führungskraft und wirtschaftlicher Macht.

In den Unteren Rängen operiert die Mafia mit einzelnen Banden. Auch deren Führer werden mit Don angesprochen. Die Banden haben enge Kontakte zum Volk, das bei Großaktionen als Mob fungieren kann kommt heutzutage extrem selten vor.

Khazzar und Mafia koexistieren nebeneinander. Die Mafia ist fast ausschließlich in der Solaris Federation tätig, während das Khazzar sich die übrige USC unter den Nagel gerissen hat.

Piraten

Dies sind organisierte Banden die Handelsschiffe und Kolonien überfallen um die Beute oder evtl. Lösegeld aus Geiselnahmen als Lebensunterhalt nutzen.

Auf Piraterie steht in der USC die Todesstrafe, bzw. Neukonditionierung (Gehirnwäsche). In einigen Regionen ist die Todesstrafe abgeschafft, dort lautet das Urteil lebenslange Strafkolonie.

Viele Piraten unterhalten Flotten aus altem Material das flickenartig immer wieder verbessert wird um mit dem Stand der Technik mithalten zu können. Die meisten Schiffe sind aus unterschiedlichen anderen Schiffen zusammengesetzt, so das die Farbenfrohen und Unheil verkündenden Lackierungen der Piratenschiffe auch den Zweck verfolgen dies zu kaschieren.

Piratenbasen finden sich in der Regel außerhalb der USC in der Nähe neuer Kolonien und etablierter Handelsrouten.

Triaden

Dies sind unabhängige chinesische / asiatische Banden. Weniger in ihrer Gesamtheit organisiert, als in sich. Sie haben eine klare effiziente Hierarchie und kaum Skrupel.

Als Varianten treten zum Beispiel mittelamerikanische Possen oder die üblichen Jugendbanden auf den Plan. Ihr Einfluss ist im Allgemeinen lokal begrenzt (selten mehr als eine Stadt).

Sekten und Kulte

Gruppierungen von Menschen um einen Charismatischen Führer der ein alternative Weltbild verehrt und dabei oft unangenehme oder Menschenrecht verletzende Versammlungspraktiken unterstützt.

In einer Welt in der Aliens immer stärker in das normale Leben eindringen, bleibt manchem Halt suchenden Menschen nur die Flucht in eine stärkende Gemeinschaft. Es gibt heute in der USC zehntausende von Sekten und Kulte deren Neigungen von Harmlos bis pervers reichen.

Viele Verbrechen die Menschenleben fordern sind unter anderem Ritualmorde.

Fremdrassen (Aliens)

Spezies des Orion Spiralarms

Einleitung folgt...

Albiron

introvertiert, extrem neugierig, technisch hochentwickelt, wasserbewohner, vorderer körper eines hammerhais, hinterer körper eines tintenfisch, dazwischen etwas von einem rochen, elegante schwimmer, brillante wissenschaftler, einige tentakel besitzen dreifingrige endfortsätze, sie sind lang genug um vor dem albiron detailmanipulationen durchzuführen, wasergefüllte raumschiffe, hohe tolleranz bei unterschiedlicher wasserqualität und temperatur.

14

Merkmale der Albiron

Name	Albiron
Nation	
Hauptwelt	
Körperbau	
Größe	
Haut	
Merkmale	
Wesen	
Einstellung	
Motivation	
Technologie	
Status	Alliiert (loyal)

Anduin

Mit den Anduin gibt es kaum diplomatische Beziehungen. Die reptilienartigen Humanoiden sind den Menschen zwar nicht feindlich gesinnt, ziehen sich aber dennoch tief in ihr Schneckenhaus von Sternenreich zurück und geben lediglich eines unmissverständlich bekannt: "Wir dulden keine Fremdspezies mehr in unserem Raum". Die erklärt sich daraus, das die Morlorn bei ihrem Vorstoß in Richtung USC einen Keil durch fremdes Raumgebiet schlugen, der mithin das Reich der Anduin völlig auseinanderriss und die durch die Morlorn unterdrückten Anduin gegenüber anderen Spezies mehr als misstrauisch machte. Die Anduin haben durch das Dark Age wahrscheinlich ein viel größeres Trauma als die Menschen erfahren.

Es gibt einen ständigen Botschafter auf Anduin (der Regierungswelt) und es gibt einen solchen Anduin auf dem Mars. Beide haben allerdings nicht besonders viel zu tun. Die USC gewährt den Anduin Unterstützung nach dem Motto: "Wenn Ihr einmal Hilfe benötigt gegen die Dunklen dann scheut euch nicht uns zu fragen!"

Merkmale der Anduin

Name	Anduin
Nation	
Hauptwelt	
Körperbau	
Größe	
Haut	
Merkmale	
Wesen	
Einstellung	
Motivation	
Technologie	
Status	Alliiert (loyal)

Antari

Grundsätzlich verhalten sich die politischen Beziehungen ähnlich wie die Beziehungen der einzelnen Fraktionen der USC untereinander. Bei den Antari handelt es sich um eine versprengte, genau genommen um eine entführte, Schläferkolonie die Ursprünglich das Ziel Proxima Centauri hatte, sind also menschlicher Abstammung. Bereits seit mehr als 600 Jahren haben die Antari Kontakt zur Galaktischen Bund der Cetadeani (mehr als 200 Jahre länger als die Menschen). Seit mehr als 400 Jahren sind die Antari bereits vollständig akzeptierte Mitglieder im Galaktischen Bund (Goran'Faln) und durch intensive Beziehungen mit den Vaeron'Yar und den Veluga. Der daraus resultierende technologische Fortschritt ist höher angesiedelt als in der USC. Dies betrifft allerdings nur die Ziviltechnologie, die Militärtechnik dümpelt auf dem Stand von 2300 AD herum. Die Begründung dafür liegt in den Handelsregelungen des Galaktischen Bundes, der zwar die Weitergabe von ziviler Technologien an unterentwickelte Spezies unter bestimmten Voraussetzungen gestattet, nicht aber die Weitergabe von militärischen Technologien.

Menschen deren Zivilisation stark von Vaeron Yaranischen Einflüssen geprägt ist. Tore Malin u. Neleeri Einflüsse. Ausgeprägte Clan-Struktur, offene, interstellare Gesellschaft. 6 Clans dominieren die 6 Territorien der Föderation

Merkmale der Antari

Name	Antari
Nation	
Hauptwelt	
Körperbau	
Größe	
Haut	
Merkmale	
Wesen	
Einstellung	
Motivation	
Technologie	
Status	Alliiert (loyal)

Caalixiri

Die Nation der Caalix schließt an den trailwärtigen Grenzverlauf der Federation of Antares an und ist mit diesen lose alliiert. Die Beziehungen sind gut und stabil, ein regel Handel und Tourismus prägen den Kontakt der Nachbarn.

Die Caalix sind sehr reiselustig, deshalb sind sie in der ganzen USC anzutreffen. Ihr mildes auftreten, ihre zuvorkommende und respektvolle Art und ihre weit ausladenden unterhalsamen und wohlformulierten Geschichten und Erzählungen machen sie zu angesehenen Gesprächspartnern. Sie sind zudem in der Lage binnen weniger Tage eine fremde Sprache so zu erlernen, das sie fließend mit ihrem Gegenüber kommunizieren können. Ein Zeichen außerordentlichen Erinnerungsvermögens.

Auffallend an den Caalix ist zum Einen Ihre Erscheinung, die mit Ausnahme des glatten und kurzen hellen Fells und der anderen Schädelanatomie dem Erscheinungsbild eines Zwerges aus einer Phantasy-Erzählung gleichkommt. Die weniger menschliche Anatomie des Kopfes verliert sich in der langen Kopfbehaarung.

Erst auf dem zweiten Blick fällt meist der Symbiont auf, dessen kleiner Drachenähnlicher Kopf sich oft in der dichten Haarpracht des Caalix verliert. Dieser Symbiont ist durchaus zu eigenständigen Handlungen fähig, räkelt sich jedoch meist ziemlich faul im Kopf-, Nacken- und oberen Rückenbereich seines Wirtes. Seine lederigen Schwingen bilden dabei eine Art Schild auf dem Rücken des Caalix, der im Zusammenspiel mit der entsprechend gestalteten Garderobe wie ein kunstvoller Umhang wirkt.

Die feingliedrigen Arme des Symbionten ruhen zumeist neben dem Oberkörper auf dem Kopf des Wirtes, während die kräftigen Hinterläufe auf dessen Schultern ruhen. Der Lange Schwanz, der dem Symbionten auch zur Fluglagensteuerung dienen dürfte hängt zumeist mittig den Rücken hinab. Auch der Symbiont ist mit den identisch gefärbten kurzen Fell behaart, wie sein Wirt.

Die Caalix sind ein Kunst und Muse liebendes sternreisendes Volk, deren Raumschiffe für Menschen oft recht anstrengend sind. Die Deckenhöhe beträgt zumeist nur 160 cm und zwingt jeden Besucher sich entweder für Unterhaltungen auf die Knie zu begeben oder gebückt zu laufen. Glücklicherweise läßt es die massige Statur eines Caalix durchaus zu, die gleichen Sitzmöbel zu verwenden.

Die Caalix verbindet mit den Menschen eine Jahrhunderte alte Freundschaft, die sich offenbar darin begründet, das die Menschen ein weniger homogenes Gesellschaftsmodell haben als die meisten anderen Rassen und zudem recht liberal und zugänglich sind. Kurz gesagt, die Menschen bedienen den Drang der Caalix neue Geschichten zu schreiben und zu erzählen.

Im Kampf sind Caalix als vehemente Kämpfer bekannt, die einen unbeugsamen Willen, unbändige Kraft, derbe Flüche und einen ausufernden Sportsgeist an den Tag legen. Etwas das das Klischee der Zwerge um so mehr auf sie passend erscheinen läßt.

humanoide, zwerg-ähnliche gestalt, kurzes weiches silbriges fell, raubtiergebiss, 4 augen, weit ausladende angespitzte ohren, symbiotische lebenslange partnerschaft mit einem flugechseähnlichen wesen das ein identisches fell besitzt. beide wesen = kollektives bewusstsein, der symbiont ist frei beweglich, ruhelage auf dem buckel des caalixiri, kopf liegt auf dem kopt des trägers auf. abenteuerlustig, intelligent, reaktionsschnell, martial arts, hi tech

Merkmale der Caalixiri

Name	Caalixiri
Nation	
Hauptwelt	Caalix
Körperbau	Humanoid, zwergenhaft
Größe	120 - 140cm
Haut	Kurzes helles Fell
Merkmale	Fangzähne, 4 Augen (2 vorn, 2 seitlich), weite spitze Ohren, Symbiont.
Wesen	Abenteuerlustig, reiselustig, besonnen
Einstellung	diplomatisch
Motivation	Wissensdurstig
Technologie	Hochtechnologie
Status	Alliiert (loyal)

Cas'Tari

Die Grenzen der Cas'Tari berühren die der Cetadeani und der USC im Bereich des Dawn Territory, der Spanish Main, des Pellgrin Territory und des abtrünnigen Santora Territory (jetzt Santora Concordate). Hier ist insbesondere der Bereich zwischen dem Santora Territory und dem Raum der Cas'Tari durch die aggressive Expansionspolitik des Santora Territory gefährdet. Experten sagen für diesen Raumsektor für die kommenden Jahre ein potentielle Kriegsgebiet voraus. Die USC distanziert sich von der Haltung der Regierung auf Santoria, der Hauptwelt und pflegt rege Handelsbeziehungen mit den Cas'Tari.

Die Spanish Main als Protektorat des neutralen Eridan-Territory (der Begriff neutral bedeutet hier lediglich das heraushalten aus innerföderalen Streitigkeiten der USC-Fraktionen), ist zwar ein wildes und eher unzivilisiertes Raumgebiet, jedoch relativ friedlich. Da hier noch genügend unentdecktes Land existiert ist weiteres Expandieren in fremdes Raumgebiet eher unwahrscheinlich.

humanoid (2+2), grau-beige glatte haut, langer hals, schlank, händlernaturen, gerissene Geschäftsleute, oft lange gebundene haare, hals tätowiert, unvoreingenommen, strebsam, handeln nicht mit den morlorn, TI auf usc-niveau, 100% loyal zum gal. bund.

Merkmale der Cas'Tari

Name	Cas'Tari
Nation	
Hauptwelt	
Körperbau	
Größe	
Haut	
Merkmale	
Wesen	
Einstellung	
Motivation	
Technologie	
Status	Alliiert (loyal)

Cetadeani

Hier befindet der Hauptverlauf der Grenze außerhalb der USC, lediglich im Dawn-Territorium berühren sie sich. Das Territorium ist Teil des gleichnamigen Sektors und beherbergt das Dawn-System, wo sich die Territorialregierung befindet. Noch heute ist diese Welt nicht besonders stark bevölkert, in den fünf Städten auf der Oberfläche dieser kleinen Dschungelwelt leben gerade mal 3,5 Million Menschen.

Im Zentrum des größten Kontinents genau zwischen diesen fünf Städten befindet sich ein gigantisches antikes Bauwerk, ein künstliches Steinplateau in der Form eines Pyramidenstumpfs mit einer Kantenlänge von 16 Kilometern. Auf diesem Plateau befindet sich ein Säulentempel aus grün-blauem transparentem Material. Jede der mehreren hundert Säulen ist 200m hoch und etwa 100m von der nächsten Säule entfernt. Im Zentrum dieses Tempel befindet sich der Versammlungsort, wo bisher sämtliche politischen Gespräche zwischen den Cetadeani und den Menschen stattfanden, auch seinerzeit der Unterstützungspakt zwischen den Cetadeani und der Free Sectors Alliance (FSA).

Die Grenze zwischen den Cetadeani und den Menschen ist politisch und geographisch gefestigt und von gut nachbarschaftlichen Beziehungen geprägt. Die Cetadeani selbst sind eine nach maximaler Effizienz strebende Rasse, die sich ein umfassendes Verständnis aller wissenschaftlichen Fragen zur Aufgabe gemacht hat. Die Cetadeani sind die Treibende Kraft im Galaktischen Bund, der mehr als 45.000 Rassen und deren interstellare Nationen vereinigt. Das so zusammengefasste Gebiet reicht von den Randbereichen unserer Galaxis fast wie ein Tortenstück geformt bis ins Zentrum derselben hinein, wo sich die Grenzen aller Großen Rassen am Rande der Neutralen Zone treffen.

humanoid (4+2 limbs), dunkle, glatte graue Haut mit schimmerndem grünstich, satte grüngelbe maserung, hautzeichnung, oft rote und schwarze tribal-tatoos, stark psiaktive zivilisation, wissenschaft.besonnen,willensstark,höchstintelligent, effizienzorientiert

Merkmale der Cetadeani

Name	Cetadeani
Nation	Shan'dar Tenomn Sidh Haist (Vereinigte Freie Welten von Haist)
Hauptwelt	Adean
Körperbau	Humanoid, 4 Arme, 2 Beine
Größe	230 cm
Haut	Dunkelgrau, leichter Grünstich, glatt, satt grün-gelbe Maserung, Hautzeichnungen und Tattoos
Merkmale	Stark parapsychoaktive Gesellschaft, höchstintelligent, bekleiden sich oft ähnlich wie Menschen, jedoch eher leichte weite Kleidung in blassen Farben
Wesen	Wissenschaftlich besonnen, effizienzorientiert
Einstellung	Willensstark
Motivation	Forscherdrang, Wissensdurst
Technologie	Hochtechnologie (TI ca. 15-16)
Status	Alliiert (loyal)

Dhor'Gondar

Beschreibung der Spezies: eine Builder Rasse???

Merkmale der Dhor'Gondar

Name	Dhor'Gondar
Nation	
Hauptwelt	
Körperbau	
Größe	
Haut	
Merkmale	
Wesen	
Einstellung	
Motivation	
Technologie	
Status	

Morlorn

Beschreibung der Spezies: Der Angstgegner

humanoid (2+2 mbs), hornplattenpanzer, an den gelenke dornenfortsätze,,
schwarz färbung mit grauer und roter maserung, zeichnung, stark psi
begabte zivilisation, aggressiv

Merkmale der Morlorn

Name	Morlorn
Nation	
Hauptwelt	
Körperbau	
Größe	
Haut	
Merkmale	
Wesen	
Einstellung	
Motivation	
Technologie	
Status	

Tess'k'krit

Beschreibung der Spezies

Merkmale der Tess'k'krit

Name	Tess'k'krit
Nation	
Hauptwelt	
Körperbau	
Größe	
Haut	
Merkmale	
Wesen	
Einstellung	
Motivation	
Technologie	
Status	

T'Quar

Der erste Kontakt mit den zivilisierten und hochentwickelten, aber recht aggressiven T'Quar fand auf Iota Tucanae statt. Die T'Quar beanspruchen den dritten Planeten dieses Systems zwar nicht offiziell, machten aber deutlich, dass die Anwesenheit von Menschen in diesem System nicht erwünscht sei. Die T'Quar nennen die Hauptwelt Kel'Qen (was soviel wie Ausbildung bedeutet) und benutzen die Welt zum Training ihrer Scouts und Soldaten. Die einzige dort gefundene Kolonie wurde ohne Umschweife und mit maximaler Effizienz unter Waffengewalt "geschützt". Die Beziehungen zwischen den T'Quar und den Menschen gelten im wohlwollenden und diplomatischen Sprachjargon als gespannt. Den T'Quar ist das Konzept von Staaten und damit vollzogenen Unterteilungen der Spezies in politische Teilbereiche fremd. Die aggressiven Expansionsbestrebungen des Santora Concordate werden also auf die gesamte Spezies Mensch bezogen und sorgen mithin nicht gerade für eine Entspannung der Verhältnisse.

humanoid (2+2), rot-kupferfarbene hornpanzerung mit scharfen graten, als maserung oder indiv. zeichnung, kriegerisch, artenloyalität (einheitliche sichtweise bei beurteilung einer zivilisation , was für individuen gilt, gilt für alle), bewundern morlorn die zugleich ihre ärgsten feinde sind.

Merkmale der T'Quar

Name	T'Quar
Nation	
Hauptwelt	
Körperbau	
Größe	
Haut	
Merkmale	
Wesen	
Einstellung	
Motivation	
Technologie	
Status	

Vaeron'Yar

Normal Handelsbeziehungen und kulturelle Austauschprogramme charakterisieren die Beziehungen zu den Vaeron'Yar. Auf Vaeron hat die USC neben der Botschaft auf Tari'Heln die zweitgrößte diplomatische Bastion außerhalb der USC errichtet. Im Augenblick scheinen USC-Konzerne auf den Geschmack gekommen zu sein bei den Vaeron'Yar das einzukaufen, was auch Antari, Cetadeani oder Cas'Tari dort erstehen: Raumschiffe. Die Vaeron'Yar gelten im Galaktischen Bund als begnadete Raumschiffkonstrukteure und was den Cetadeani recht ist im Einsatz gegen die Morlorn ist der USC nur billig. Schnelle Blockadebrecher und Raumträger stehen hier hauptsächlich auf der Bestellliste, denn diese Raumschiffe können selbst den schnellen Morlorn Jagdkreuzern entkommen.

echsenhaft, aufrecht gehend, 4+2 limbs, gelbliche glatte haut, blau-grün gemasert, verspielt, neugierig, lerneifrig,, aufgeschlossen, spontan, experimentierfreudig, wieselflink, schlagfertig, überlanger schwanz (oft eingerollt), technisch brilliant tech. zweckorientiert, herausragende ingenieure, äußerst elegante ergonomische produkte, zuverlässig, ihre produkt überschwemmen den galaktischen markt speziell hinsichtlich space tech, extrem ausgeprägt angst vor den morlorn

Merkmale der Vaeron'Yar

Name	Vaeron'Yar
Nation	
Hauptwelt	Anyar
Körperbau	Echsenhaft, aufrecht gehend, 4 Arme, 2 Beine
Größe	120 cm
Haut	Gelblich, glatt, blaugrüne Maserung
Merkmale	
Wesen	
Einstellung	
Motivation	
Technologie	
Status	Alliiert (loyal)

Veluga

Die Veluga sind ein durchweg friedvolles Volk, deren Hauptgefahr von ihrer Weitsicht bei Handelsvereinbarungen ausgeht. Den großen Zivilisationen nach zu urteilen gibt es in der Galaxis neben den Cas'Tari keine hartnäckigeren Händler als die Veluga. Diese sehen physiologisch einer Mischung aus einem Wal und einem Tintenfisch ähnlich. Ihre Raumschiffe sind groß und mit Wasser gefüllt.

echsenhaft, aufrecht gehend, (2+2Limbs), grünliche Haut, sehr faktiv, gute flinke martial artists, besonnen kämpfer, gute musiker und poeten, storyteller, tief mythologisch verwurzelte zivilisation, tuniken sind hauptkleidung, starke rauschmittel raucher

Merkmale der Veluga

Name	Veluga
Nation	
Hauptwelt	
Körperbau	
Größe	
Haut	
Merkmale	
Wesen	
Einstellung	
Motivation	
Technologie	
Status	Alliiert (loyal)

Builder Rassen

- Die builder erbauten die raumtore zwischen 1,5 mio v. Chr. Bis etwa 400000 v. Chr.

Akemari

Beschreibung der Spezies

Merkmale der Akemari

Name	Akemari
Nation	
Hauptwelt	
Körperbau	
Größe	
Haut	
Merkmale	
Wesen	
Einstellung	
Motivation	
Technologie	
Status	

Kaa-Narg

Beschreibung der Spezies

-> to be renamed

Merkmale der Kaa-Narg

Name	Kaa-Narg
Nation	
Hauptwelt	
Körperbau	
Größe	
Haut	
Merkmale	
Wesen	
Einstellung	
Motivation	
Technologie	
Status	

Zakaar (´Shidini)

Beschreibung der Spezies

Merkmale der Zakaar

Name	Zakaar
Nation	
Hauptwelt	
Körperbau	
Größe	
Haut	
Merkmale	
Wesen	
Einstellung	
Motivation	
Technologie	
Status	

Arkashun

Beschreibung der Spezies

Merkmale der Arkashun

Name	Arkashun
Nation	
Hauptwelt	
Körperbau	
Größe	
Haut	
Merkmale	
Wesen	
Einstellung	
Motivation	
Technologie	
Status	

Gamaa'Ginh

Beschreibung der Spezies

Merkmale der Gamaa'Ginh

Name	Gamaa'Ginh
Nation	
Hauptwelt	
Körperbau	
Größe	
Haut	
Merkmale	
Wesen	
Einstellung	
Motivation	
Technologie	
Status	

Versunkene Nationen

Meta-Lords

Beschreibung der Spezies: unvollständig

Das Ende der Meta-Kriege des 13. Imperiums kam unerwartet und überrollte alles. Die Cathaner waren vor 7164 BC eine assoziierte Spezies der Shak'Maral im 13. Imperium nach dem Fall von Scaltaer und bis zum Untergang der Meta-Lords.

Seinerzeit standen die Shak'Maral in einem fortwährendem Konflikt um das Erbe der Meta-Lords, jene humanoiden Psi-Magier, die den Kernbereich der Galaxis seit der Entdeckung Khoda'Novans dominierten und mit harter, aber gerechter Hand regierten. Ebenfalls stark am Erbe der Meta-Lords interessiert waren die Shelh'Bahrain.

Bauwerke, Technologien und Artefakte der Meta-Lords fanden sich überall in der Kernregion, doch ihre letzte Bastion, der Regierungssitz auf Freeport, war eine uneinnehmbare Festung. Dort beherrschten sie dutzende von Segmenten und auch die vorpreschenden Eroberungen der Morlorn auf Freeport endeten ultimativ an den Grenzen der Meta-Lords, zu mächtig war deren Technologie. Noch heute im Jahr 3030 AD sind diese Bereiche Freeport unzugänglich.

Gegen Ende der Ära der Meta-Lords, trat mit deren zunehmenden technischen Fortschritt eine retroaktive Entwicklung der Psionischen Fähigkeiten ihrer Nachkommen auf, die nach und nach dazu führte, daß die Kontrolle der Meta-Lords über die Politik der inneren Regionen der Galaxis nachließ und die von den Meta-Lords geführten Spezies nun begannen selbst die Kontrolle über die Region in ihrer unmittelbaren Umgebung zu erlangen. Nach und nach verschwand der Einfluß der Meta-Lords vollständig und die ehemals schwächeren Rassen stürzten sich wie Hyänen auf den sterbenden Leib des 13. Imperiums und trachteten nach der Errungenschaften, die die Meta-Lords über ihrer Herrschaftsperiode entwickelt hatten.

Von den 31 Spezies, die sich in die Meta-Krieg stürzten konnten nur die drei stärksten Kulturen überleben. Die Cetadeani die Morlorn und die Dhor'Gondar schlossen letztlich einen Einhaltungsvertrag, der zunächst eine Waffenruhe und zudem die Aufteilung Freeports regelte. Die Verlierer des Konfliktes waren die Shak'Maral und die Shelh'Bahrain die in der aktuellen galaktischen Politik keine bedeutende Rolle mehr spielen. Die Cathaner als untergeordnete Rasse der Shak'Maral wurden von selbigen als Agenten eingesetzt um die Shelh'Bahrain auszuspionieren um den Shak'Maral einen Vorteil im Kampf gegen die Meta-Lords zu verschaffen. Bedauerlicherweise wurden die Shak'Maral hintergangen und die Cathaner spielten die beiden Parteien gegeneinander aus. Vielmehr versuchten sie es. Die Shak'Maral obsiegten über die Shelh'Bahrain, doch als die Meta-Kriege in einer Patt-Situation endete wurden die Cathaner von den Shak'Maral geächtet und aus ihrem Heimatsystem vertrieben.

Nachdem die Shak'Maral den Cathanern ein Ultimatum gestellt hatten brachten sie die Sonne des Cathan-Systems dazu in einer Supernova zu verglühen und sämtliche inneren Planeten der Cathaner mit sich in die Gluthölle zu reißen. Auf den verdampfenden Welten konnte fortan kein Leben mehr existieren. Den anderen verbliebenen minderen Rassen der Galaxis eröffnete man (durch ein intelligent gestreutes Gerücht) das es den Zivilisationen, die den Cathanern Unterschlupf und Lebensraum gewährten ebenso ergehen könnte. Die Angst der schwächeren Spezies ob dieser unausgesprochenen Drohung der einst so mächtigen Shak'Maral, verleitete die meisten der schwächeren Spezies den Cathanern mit Ablehnung zu begegnen. Handeln? Gerne aber nicht auf unserem Boden. Kein

Fremdrassen (Aliens)

Cathanisches Schiff hat seit dem wieder Landeerlaubnis auf einer der Bündniswelten des Galaktischen Bundes sowie dessen späteren Inkarnationen.

Die Cathaner durchreisten seit dem die Galaxis in ihren Weltenschiffen. Sie trieben Handel mit denen, die sie an Bord ihrer Schiffe ließen, und sie erledigten Söldneraufträge für die Morlorn oder die Dhor'Gondar.

Es bildeten sich über die Jahrzehnte mehrere Kasten heraus von denen im Augenblick lediglich die Händlerkaste ab und zu in Erscheinung tritt. Diese ist an den mittlerweile überall bekannten Weltenschiffen zu erkennen. Dies sind riesige dunkelgraue Raumschiffe mit komplizierter dunkelgelber Musterung und zum Teil sehr unsymmetrischen Rumpfergänzungen sowie ganzen Landschaften unter transparenten Kuppeln. Diesen Schiffen sieht man den ständigen An-, Aus- und Umbau an, denn sie sind Werft und Lebensraum in einem.

Gerüchteweise sind in den Randregionen der Galaxis während der letzten Jahrzehnte die schnittigen Schlachtschiffe der Kriegerkaste der Cathaner gesichtet worden. Auch diese Schiffe sollen den Lebensraum aller Besatzungsmitglieder darstellen. Mit ihnen werden sowohl Rohstoffe abgebaut, als auch Ausrüstung hergestellt. Die blutroten Schiffe mit ihren komplizierten Antrazitfarbenen Musterungen, jedes Schiff trägt ein eigenes Muster, sind schon seit geraumer Zeit der Vorbote einer düsteren Zeit, sofern man sich in einem Konflikt mit der Kriegerkaste befindet.

Das Cathan-System ist heute lediglich ein kaltes Asteroitenfeld, dessen Bestandteile in schwer kalkulierbaren Trajektorien innerhalb eines gewissen Radius um den verbliebenen Neutronenstern kreisen. Archaeologen und Freibeuter, Piraten und Schatzsucher, Privateers und Abenteurer durchforsten das System seit der Nova nach Überresten der ehemaligen Cathaner-Kultur. Man vermutet in den Randbezirken des Systems noch versteckte Depots dieser einstmaligen großen Zivilisation. Die Gier nach dieser Hochtechnologie verleitet die Suchenden zu recht extremen Handlungen um Widersacher auszuschalten.

Leider ist jedoch von der Hochtechnologie der Cathaner nicht mehr viel im Cathan-System übrig geblieben, was die Hoffnung jedoch nicht schmälert.

Heutzutage sind die Schiffe der Kriegerkaste der Cathaner überall in der bekannten Galaxis anzutreffen. Die Nähe der wichtigen Systeme wird jedoch gemieden. Freihändler und Schmuggler erzählen sich Gerüchte, nach denen Cathan-Schlachtschiffe in unbewohnten und unbeanspruchten Systemen gesichtet worden sind, deren untergeordnete Bordfahrzeuge mittels unauffälliger und raffinierter Tarnung die Ressourcen der Systeme ausbeuten.

(wird fortgesetzt)

[GM-Infos zu den Meta-Lords, den Cathanern und den Shak'Maral]

Hochrassen (MetaLords)

- Vor etwa 200000 Jahren begann die Ära der Metalords, die es schafften einige große bekannte Tor-Netzwerke durch eigene Tore zu ergänzen. Dies sind zudem die größten und schnellsten Tore / Verbindungen.
- Ihre Ära wird als goldenes Zeitalter bezeichnet und empfunden und endete vor etwa 20000 Jahren mit den Cetadeani, Dhor Gondar und Morlorn als verbleibende dominante Spezies.

Siehe Datei: Die Cathaner

[GM-Infos zu den alten Imperien]

Fremdrassen (Aliens)

Das Alte Imperium bestand vor den Ghorn Kriegen ca. 25000 BC unter dem Meta-Kaiser Ghorn und endete mit den Ghorn-Kriegen um sein Erbe.

Das 1. Imperium unter dem Meta-König Drughan begann 19200 BC und endete mit dem letzten der Ghorn-Kriege 18960 BC

Das 2. Imperium unter der Meta-Königin Nagasha endete 17550 BC mit dem Jrkhrak-Krieg

Das 3. Imperium unter dem Meta-König Litus endete 16606 BC

Das 4. Imperium unter dem Meta-König Johran endete 15801 BC

Das 5. Imperium unter der Meta-Königin Niisa endete 14756 BC

Das 6. Imperium unter der Meta-Königin Kalime endete 13900 BC

Das 7. Imperium unter dem Meta-König Se'Estar endete 12302 BC

Das 8. Imperium unter der Meta-Königin Alima endete 11411 BC

Das 9. Imperium unter dem Meta-König Origor endete 9457 BC

Das 10. Imperium unter dem Meta-König Lortun endete 8810 BC mit dem 1. Meta-Krieg

Das 11. Imperium unter der Meta-Königin Hiarah endete 8303 BC mit dem 5. Meta-Krieg

Das 12. Imperium unter dem Meta-König Heftan endete 8022 BC mit dem 7. Meta-Krieg

Das 13. Imperium unter dem Meta-König Scaltaer endete 7164 BC mit dem Ende des letzten (13.) Meta-Krieges.

Das Vermächtnis der Meta Lords

Die Führungskaste der Meta-Lords regierte die Galaxis zwischen ca. 686.000 BC und ungefähr 48.750 BC, als die aktuellen Hochrassen sie verdrängten.

Den zahlreichen - teilweise widersprüchlichen - Legenden nach stammten Mandat und Technologie direkt von den Builder-Zivilisationen. Sie setzten die Meta-Lords ein um bis zur Vollendung des Tor-Netzwerks alle Zivilisationen der Galaxis zu vereinen und gerecht und weise anzuleiten.

Neben der Builder-Technologie stand den Meta-Lords zur Zeit ihrer Regierung ohnehin nach der formalen Amtsübergabe entwickelte Hochtechnologie zu. Besondere Erfindungen wurden dabei oft geheim gehalten um einen generellen Vorteil für die direkten Regierungsapparate zu erhalten.

Banh'Ashtoran ist einigen Legenden nach der alte Regierungsplanet der Meta-Lords. Seine Position gilt als verschollen. Doch gibt es uralte Verbindungen dorthin. Es heißt von jedem der Builder-Regierungswelten gäbe es Hinweise oder Tore dorthin. Nach derzeitigen Erkenntnissen kommen also die Regierungswelten der Gamah'Ginh und der Shak'Maral für eine nähere Untersuchung in Frage

Unglücklicherweise verweigern die Gmah'Ginh jegliche Untersuchungen auf ihren Regierungswelten, während die Shak'Maral so zersplittert sind, das nichts mehr an das "Alte Reich" erinnert. Die Suche nach den antiken Verbindungen ist der nach der sprichwörtlichen Nadel in einem Heuhaufen nicht unähnlich.

Die Galaxis unter den Meta-Lords

Die Galaxis befand sich damals in einem Goldenen Zeitalter, frei von nationalen Grenzen oder individuellen auf einzelne Spezies begrenzte Einflussgebiete. Regionen zeichneten sich zwar durch kulturelle Unterschiede und auch Technologische Unterschiede aus, doch auf Nationalismus, Materialismus oder Rassismus basierende Differenzen waren kein Thema.

Der Hochkanzler

Jede Region ermittelte anhand komplexer Eignungstests KandidatInnen für das Amt des Hochkanzlers und Generaladministrators. Im Rahmen weiterer Tests wurde aus ihnen der Hochkanzler und Generaladministrator und seine Berater ermittelt und zugleich geschult.

Im Rahmen einer mystisch und religiös anmutenden Zeremonie traf der Rat der ältesten Hochkanzler zusammen und benannte den neuen Hochkanzler und Generaladministrator, der von da an die Galaxis regierte.

Hochkanzler und Generaladministrator stellt dabei einen kombinierten Titel dar. Hochkanzler den politischen Titel und Generaladministrator den militärischen Rang.

Die Ankunft der Ältesten

Die Ankunft der Ältestenschiffe ist den Legenden nach immer ein besonderer Anblick gewesen. Ihre kompliziert ornamentierten silber und goldfarbenen Rumpfe muten an wie indianische Symbolik und verbreiten eine Aura der Erfurcht.

Das größte unter ihnen verblieb 417,3 Erd-Tage (1 lokales Jahr um den Regierungsplaneten um den alten Hochkanzler nach Übergabe der Amtsgeschäfte zum Versammlungsort der Ältesten und damit in seine oder ihre neue Heimat zu bringen. Dieser Versammlungsort ist unbekannt und definitiv nicht Freeport.

In der Vergangenheit (bis zu 2 Million Jahre zurückliegend) wurde die Galaxis in einem Goldenen Zeitalter von einer Zivilisation bewohnt die von den so genannten MetaLords geführt wurde. Die Ära der MetaLords dauerte mehr als 1,5 Million Jahre an und ihre Verbindungen reichten sogar bis in einige Nachbargalaxien hinein. Ein gigantisches Sternenimperium der Superlative bildete damals die politische Struktur unserer Galaxis.

Systeme mit Billion Einwohnern, Raumschiffe hunderte von Kilometern groß und schneller als man es sich vorstellen konnte durchstreifen alle Teile des bekannten Universums. Niemand erlitt wirklich Armut und die Kunst hatte einen bedeutenden Anteil im Alltagsleben. Kein Gebäude, das nicht reich verziert war, kein Raumschiff, das nicht mit Ornamenten aus feinsten Materialien überzogen war, ja selbst Kriegsgeräte waren wahre Kunstwerke.

Aus dieser Zeit sind heute nur noch traurige Überreste in der Galaxis vorhanden. Der Fall der MetaLords bedeutete damals zugleich den Aufstieg der heutigen Dominanten Rassen, die Dhor'Gondar, die Cetadeani und die Morlorn. Erstere waren schon zur Zeit der MetaLords ein Teil der galaktischen Zivilisation, von den anderen sind heute nur noch die Shak'Maral, die Vola'Quel und die Gamaa'Ginh unter ihren alten Namen bekannt.

[weitere Infos über die MetaLords hier einfügen]

Die Ära der MetaLords brachte die meisten Builder-Rassen hervor, ein Großteil des heutigen Hyperraum Tor-Netzwerkes entstand in dieser Ära.

Freeport

Im Zentrum der Galaxis existiert wie bereits an anderer Stelle in diesem Buch erwähnt ein gigantisches Schwarzes Loch (Sagittarius A) in dessen Nähe ein roter Riesenstern von einer gigantischen Ringwelt umkreist wird.

Der Name für diese Megastruktur lautet im menschlichen Sprachgebrauch "Freeport", weil jede Spezies dort willkommen ist um zu Handeln oder zu leben. Freeport ist bereits Million von Jahren alt, die Herkunft ist ungeklärt und aus einem bestimmten unbekanntem Grund hat noch keine Rasse eine dominante Rolle bei der Beherrschung der verfügbaren Lebensräume einnehmen können.

Selbst wenn das Medium in der Nähe extrem dichter Sternansammlungen aus sehr heißen interstellaren Gasen besteht, ist dennoch der Abstand zwischen diesen Sternen in der Regel groß genug das Temperaturen und Gravitation nahezu keine Auswirkung auf eine Megastruktur wie zum Beispiel Freeport hat. Anders sieht es jedoch mit der Strahlung der Sterne aus die in der Konzentration so hoch ist, das permanent eine schwere Abschirmung dagegen nötig ist.

Die Aussicht auf das Schwarze Loch im Zentrum der Milchstraße jedoch ist grandios und sucht überall im bekannten Universum ihresgleichen. Von der USC (Capella) führt eine gut patrouillierte Hyperraum-Sprungroute direkt in die Kernregion und endet nach mehreren Sprüngen die jeweils einige Kiloparsek an Distanz überbrücken schließlich in der Portalsphäre des Freeport-Systems.

Freeport war und ist in jedem Galaktischen Zeitalter das galaktische Handelszentrum gewesen. Auch unter den Meta-Lords war die Bedeutung gewaltig. Um und auf Freeport waren die größten Flottenstützpunkte der Metalords angesiedelt. Es heißt es bestand einmal eine direkte Torverbindung von dort zum heute verschollenen Heimatplaneten. Es heißt ferner weitere Einrichtungen der Meta-Lords existierten dort noch.

Diese unvorstellbar gigantische torusförmige Megastruktur hat einen mittleren Durchmesser von etwa 40 AU. Der Torus selbst hat einen Querschnittsdurchmesser von etwa 75.000 km. Der Umfang des Torusringes beträgt etwas mehr als 120 AU oder 18 Mrd Kilometer.

Der Torus besteht aus einzelnen segmenten von je etwa 50000 km länge. Platz für 360000 planetengroße Siedlungsgebiete.

Dhantusi

Beschreibung der Spezies: Händler

Merkmale der Dhantusi

Name	Dhantusi
Nation	
Hauptwelt	
Körperbau	
Größe	
Haut	
Merkmale	
Wesen	
Einstellung	
Motivation	
Technologie	
Status	

Shak'Maral

humanoid (4+2 limbs), glatte, harte blautransparente Haut, transparentes Gewebe mit orangefarbenen Innereien,, stark psibegabt, hochintelligent, wissenschaftlich, besonnen, diplomatisch

Die Shak'Maral betreiben seit ca. 52.000 Jahren Raumfahrt und haben dabei so ziemlich jedes hoch und tief durchgemacht, das man erleben kann. Vor ca. 20.000 Jahren erlebten die Shak'Maral ihren technologischen Höhepunkt. Seit dem wurden sie durch die Einwirkungen von Kriegen (Ghorn Kriege 19.200-18.960 BC, Jrkhrak-Krieg ca. 17.550 BC und die Meta-Kriege ca. 8.810-7.164 BC) stark zurückgeworfen und schließlich ca. 8000 BC von den Cetadeani, den Molom und den Dhor'Gondar technologisch ins Abseits gedrängt. In den folgenden 10.000 Jahren gewannen Dhor'Gondar, Cetadeani und Morlorn derartig an technologischer und politischer Dominanz, das man von den Shak'Maral nur noch in Legenden spricht, im galaktischen Vergleich jedoch reihen sie sich unter technologischen Aspekten ein zwischen Menschen und Morlorn und unter politischen Aspekten sind sie unbedeutend. Ihre Meinung wird im Bündnisrat nicht sehr geschätzt. Schließlich hält man sie für die Schuldigen an dem Untergang der Meta-Lords und die unausgesprochene Drohung gegenüber allen Nationen, die den Cathanern Asyl bzw. Lebensraum gewährten stammt immerhin auch von den Shak'Maral und glättet nicht gerade die Wogen des Mißtrauens.

Mittlerweile dürften sogar die Cathaner die Shak'Maral in technologischer Hinsicht überlegen sein, ein Umstand der sich jedoch nicht überprüfen läßt, da die Weltenschiffer der Cathaner sich äußerst unauffällig verhalten.

Die Heimatwelt der Shak'Maral ist ein kleiner Dschungelplanet im Shakur-System ca. 568 Parsek von Sol entfernt. Das feuchtheiße Klima und die fehlenden Jahreszeiten ließen die Reptilien des Planeten zur vorherrschenden Lebensform evolvieren, die Shak'Maral sind sehr schmale ca. 1,6m große Reptilien mit einer optischen Verwandtschaft zu terranischen Urgeschöpfen der Gattung Raptor (eine Saurierart), jedoch von behäbiger Beweglichkeit und mit deutlich massigerem Kopf (was nicht etwa an einer größeren Hirnmasse sondern einem verstärkten Schädeldach liegt. In der Paarungszeit tragen beide Geschlechter dort einen gewaltigen Hornschild (bezogen auf die Körpergröße).

Die Körperfarbe ist dunkelblau ins gelbliche verschwimmend, wobei die Haut nicht aus einzelnen Schuppen besteht sondern eher einer Haifischhaut ähnelt. Die Shak'Maral tragen in der Regel hautenge und transparente

Fremdrassen (Aliens)

Beinbekleidung sowie einen robenähnlichen hellfarbigen Überwurf der etwa bis zum Kniegelenk reicht. Die Shak'Maral benutzen fast ausschließlich Stabförmige Werkzeuge und Waffen. Ihre ehemalige hochtechnologie versorgt den Planeten durchaus noch mit Energie, doch die Wartung dieser Technologie ist den Shak'Maral im Allgemeinen nicht mehr möglich.

Die Shak'Maral bauen auch heute noch Raumschiffe die jedoch in vielen Fällen nicht mehr die technologische Brillanz der ehemaligen Hochtechnologie heranreichen.

Die einst so mächtigen Shak'Maral sind seit den großen Kriegen von den Dhor'Gondar technologisch ins Abseits gedrängt worden und reihen sich technologisch heute etwa auf dem Niveau der Morlorn ein. Von den großen Strategen spricht man heute nicht mehr bei den Shak'Maral, aber von großartigen Künstlern und Händlern.

Ihr Licht jedoch und damit ihr Ruf ist in der galaktischen Gesellschaft durch die schwere Vergangenheit getrübt. Die Shak'Maral sind die schuldigen an den Meta-Kriegen und dem Untergang der einst so großen und übermächtigen, aber gerechten galaktischen Herrschern, den sogenannten Meta-Lords. Diese gottgleichen Oberhäupter haben mit erstaunlicher Eleganz die 32 Sektoren der Galaxis kontrolliert und in ein goldenes Zeitalter des galaktischen Handels geführt. Ihr Untergang gilt als der größte Verlust der galaktischen Gesellschaft.

Die jungen Kulturen jedoch, wie die Morlorn, Cetadeani, aber auch die Menschen schätzen diese Vergangenheit, die es ihnen überhaupt erst ermöglichte zu ihrer heutigen Macht zu gelangen.

Ein weiterer Schatten auf der Vergangenheit der Shak'Maral ist die Verbannung der Cathaner aus der galaktischen Gesellschaft, begleitet von einer Kriegsdrohung gegenüber allen Nationen die den Cathanern Asyl oder Lebensraum böten.

Mittlerweile stehen zwar noch der Bann und die Drohung, aber die Shak'Maral selbst dürften sich kaum noch daran erinnern. Lediglich die großen und alten Priesterkasten der einzelnen Regionen dürften dieses Wissen pflegen. Macht liegt aber nicht mehr darin.

Merkmale der Shak'Maral

Name	Shak'Maral
Nation	
Hauptwelt	
Körperbau	
Größe	
Haut	
Merkmale	
Wesen	
Einstellung	
Motivation	
Technologie	
Status	

Yldahr-Niir

(ehem. Ældar-Kin)

Beschreibung der Spezies

Merkmale der Yldahr-Niir

Name	Gharim
Nation	
Hauptwelt	
Körperbau	
Größe	
Haut	
Merkmale	
Wesen	
Einstellung	
Motivation	
Technologie	
Status	

Gharim

Merkmale der Gharim

Name	Gharim
Nation	
Hauptwelt	
Körperbau	
Größe	
Haut	
Merkmale	
Wesen	
Einstellung	
Motivation	
Technologie	
Status	

Doaran

Merkmale der Doaran

Name	Doaran
Nation	
Hauptwelt	
Körperbau	
Größe	
Haut	
Merkmale	
Wesen	
Einstellung	
Motivation	
Technologie	
Status	

Vergessene Spezies

Leider sind im Verlauf der RiftRoamers Entwicklung immer Mal wieder neue Spezies aus der Versenkung aufgetaucht und andere haben den Umgekehrten Weg hinter sich. Diejenigen in der Versenkung können wir durchaus als vergessen bezeichnen. Dies bezieht sich jedoch nicht auf das InGame Geschehen sondern auf die Spielentwicklung.

Neleeri

Beschreibung der Spezies

Merkmale der Neleeri

Name	Neleeri
Nation	
Hauptwelt	
Körperbau	
Größe	
Haut	
Merkmale	
Wesen	
Einstellung	
Motivation	
Technologie	
Status	

Kerm

Beschreibung der Spezies

Merkmale der Kerm

Name	Kerm
Nation	
Hauptwelt	
Körperbau	
Größe	
Haut	
Merkmale	
Wesen	
Einstellung	
Motivation	
Technologie	
Status	

Tere'Na'Khay

Beschreibung der Spezies

Merkmale der Tere'Na'Khay

Name	Tere'Na'Khay
Nation	
Hauptwelt	
Körperbau	
Größe	
Haut	
Merkmale	
Wesen	
Einstellung	
Motivation	
Technologie	
Status	

Toreani

Beschreibung der Spezies

Merkmale der Toreani

Name	Toreani
Nation	
Hauptwelt	
Körperbau	
Größe	
Haut	
Merkmale	
Wesen	
Einstellung	
Motivation	
Technologie	
Status	

Anhang A: Ausrüstung und Waffen

A

Leensmittel und Diverses

Tabelle: Ernährung

Beschreibung	Kosten
Mahlzeit (synthetisch)	10,00
Mahlzeit (natürlich, ab TI8)	20,00
Mahlzeit (natürlich, import)	80,00
Nichtalkoholisches Getränk (0,3 l)	1,00
Bier (synthetisch)	2,00
Halluzinogenhaltige Zigarette	1,50
Packung mit 10 Halluretten	12,00
Packung mit 20 Zigaretten	8,00
Bier (natürlich, 0,3 l)	5,00
Whiskey / Hard Drink (2 cl)	6,00
Cocktail / Mixgetränk (0,3 l)	10,00
Algenwein (0,2 l)	5,00
Wein (natürlich, 0,2 l)	10,00
Importwein (0,2 l)	20,00
Sandwich, Burger, Burito, etc.	4,00

* Enthält ein Standardgetränk (Bier/Ale oder Alkoholfrei bzw. Kaffee/Tee)

Tabelle: Kommunikation

Beschreibung	Kosten
GlobalNet Anschluß (mtl. Grundpreis)	10,00
GlobalNet Datenverbindung (std)	5,00
GlobalNet CityZone Gespräch (min)	0,00
GlobalNet RegioZone Gespräch (min)	0,20
GlobalNet GlobalZone Gespräch (inkl. Orbit / min)	1,00
GlobalNet SystemZone Gespräch (min)	5,00
GlobalNet Interstellares Gespr. (je pc/sek)	10,00
Interstellare Post (100 g / pc)	0,20
Interstellare Post (1 kg / pc)	0,50
Interstellare Post (10 kg / pc)	5,00
Interstellare Post (100 kg / pc)	40,00
Interstellare Post (1000 kg / pc)	200,00
Interstellare Fracht (Standard, kl,t)	25,00
Interstellare Fracht (Termin, kl,t)	40,00
Interstellare Fracht (Klimatisiert, kl,t)	30,00
Interstellare Fracht (Bulk, kl,t)	15,00
Interstellare Fracht (Post, kl,t)	100,00
Interstellare Fracht (Container, 1TEU)	250,00

Ausrüstung

In diesem Kapitel wird die in RiftRoamers erhältliche Ausrüstung zusammen mit ihrem Listenpreis und den Relevanten Modifikatoren (Einsatzmodifikator und Belastungsmodifikator respektive Gewicht / Masse) aufgelistet und falls diese uns nicht selbsterklärend erscheinen etwas detaillierter beschrieben. Die Ausrüstungsliste ist recht umfangreich, aber keineswegs vollständig.

Details einiger Ausrüstungsgegenstände

Basis MediKit

Der klassische Erste Hilfe Kasten (15x10x5cm, 0,2kg, 20 Cr) enthält alles was man für die Behandlung von bis zu 5 Körperzonen benötigt. Verbandszeug, Pflaster, Schlingen, etc. Vergleichbar mit einem PKW-Verbandskasten aus dem 20. Jahrhundert.

Erweitertes MediKit

Der erweiterte Erste Hilfe Kasten (25x10x6cm, 0,6kg, 1250 Cr). Nichts als ein doppeltes Basis MediKit das um einen MedScanner, eine Hypo und ein paar Ampullen der gängigsten Antibiotika (5 Dosen) und Schmerzmittel (10 Dosen) ergänzt wurde. Der Einzelpreis des Inhaltes läge bei 1310 Cr (1000 Credit für den MedScanner, 250 Cr für die Hypo, 20 Cr für die Medikamente und 40 Cr für das doppelte Basis MediKit).

Chirurgisches MediKit

Der große Notarzkoffer (60x25x30cm, 4,5kg, 4000 Cr) enthält alles was man für chirurgische Eingriffe an bis zu 10 Trefferzonen benötigt, dazu gehören zwei Sätze chirurgisches Operationsbesteck, Medikamente (je 10 Dosen Antibiotika, Schmerzmittel, Upper, Downer und eine einzelne Dosis NanoCare (nanoidenbasierter Heilungsbeschleuniger)), zwei hypodermische Injektionsspritzen, zwei Basis MediKits und das übliche Diagnosezeug (Blutdruck, etc.), sowie ein Defibrilator (Elektrostimulationsgerät).

MedScanner

Medizinisches AnalyseTool zur Diagnostik und empfohlenen Medikation von menschlichen Patienten. Basisfunktionen wie Bluttest, Biowerte und EKG, Hirnaktivität, etc. (anhand einer MikroProbe). Kann mit einem Handcomputer gekoppelt werden um die Funktionalität zu erweitern (Datenchips für Systemupdate, nichtmenschliche Datenbanken, etc.) und Datenbackups vorzunehmen. Die Energie reicht für 48 Stunden Dauerbetrieb oder 1 Woche normalem Standbybetrieb.

Hypodermischer Injektor

Der als HypoJet oder kürzer Hypo bekannte Injektor stellt das moderne Äquivalent einer Spritze dar. Diese wird mit eine genormten Kanüle befüllt, deren Dosis zudem an der Hypo selbst reguliert werden kann. Die Medikamente (oder Drogen) werden in flüssiger Form mittels Hochdruckjet durch die Haut in den Blutkreislauf injiziert, üblicherweise am Hals, Oberarm oder Oberschenkel. Dies hängt natürlich von der Art der Krankheit und der Medikation ab (Beilage beachten).

GenoTyper

GenanalyseTool, für den Schnelltest an einer MikroProbe. Wie beim Medscanner auch, wird das Gerät für die Probenentnahme kurz an eine exponierte Körperzone gepresst (eine leichte Vibration signalisiert die schmerzfreie Probenentnahme)³⁵. Die Analyse dauert nur wenige Minuten um bereits eine Tendenz zu erkennen. Spätestens nach 20 Minuten wird die maximale Wahrscheinlichkeit für das Analyseergebnis erreicht. Das Gerät verbraucht im Analysebetrieb relativ viel Energie und sollte daher konsequent über Nacht aufgeladen werden (z.B. an eine Induktionslader). Die Energie reicht für eine Woche Standby und etwa einen Tag Arbeitsbetrieb (ca. 10 komplette Analysen).

³⁵ Achtung: Psioniker empfinden auch diese minimal invasiven Eingriffe als extrem schmerzhaft!

Induktionslader (I-Loader)

Ein kleines konisches Gerät das zur Standardausstattung jeder Raumschiffkabine (ab 2. Klasse) und jeder Wohnung (mittlere Qualität) gehört und meist auf einer Ablagefläche angebracht ist. Geräte die in dem halbkugelförmigen orange schimmernden Induktionsfeld abgelegt werden werden innerhalb kurzer Zeit aufgeladen. Die Ladeenergie reicht um bis zu zehn Kleingeräte (MedScanner, GenoTyper, AtmoTester, Minilampe, Handcomputer, Kommunikator, etc.) aufzuladen oder alternativ eine leichte Waffe. Die Aufladung erfolgt im Verhältnis 1:5, d.h. Für jede Stunde am I-Loader erhält das angeschlossene Gerät Energie für 5 Stunden, bis zur maximalen Ladung (Geräte können nicht ohne Modifikation überladen werden).

Energie Schnelllader (Q-Loader)

Der QuickLoader ist ein spezielles Ladekabel mit einem Ladestromregler, der eine Aufladung binnen weniger Sekunden ermöglicht. Ein Nachteil ist, das die Aufladungen auf die Energiezelle den Effekt haben, das mit jeder Ladung nach der ersten Schnellladung 10% weniger als die Maximale Ladung zur Verfügung stehen (Anzahl der Anwendungen abrunden). Spätestens bei der 10. Ladung bleibt einem nichts anderes übrig als den I-Loader oder das mitgelieferte Ladegerät erneut aufzuladen. Dabei verlängert sich jedoch die maximale Ladedauer um jeweils eine zusätzliche Stunde je vorausgegangener Schnellladung um die ursprüngliche Kapazität wieder herzustellen.

NanoCure

Ein Medikament zur Behandlung permanenter Schäden des Körpers. Dies kann ein Schaden durch Strahlung, schwere Wunden oder Krankheiten sein. Da das Medikament zuvor für den jeweiligen Metabolismus angepasst werden muss, kann es nur unter Klinikbedingungen appliziert werden.

Da das Medikament eine Art Wunderheilmittel darstellt, ist es sehr teuer.

EH-Kit

Erste Hilfe Set (erweiterter Verbandskasten mit ein paar einfachen Medikamenten). Das EH-Kit ist mindestens nötig, um einen Patienten mit einer Verletzung zu stabilisieren, ohne Abzüge auf den Erfolgswurf zu bekommen.

Exagonics

Dies sind Schmerz regulierende Medikamente mit superschneller Wirkung. Effektiv koppeln sie die Schmerzempfindung eines verletzten Körperteils vom Schmerzzentrum des Gehirns ab, so das der Mensch ohne Schmerzen weiter agieren kann. Auch dann wenn z.B. der Arm buchstäblich nur noch am seidenen Faden hängt. Dieses Medikament wird sehr oft beim Militär eingesetzt. Alle schmerzbedingten Einschränkungen des Charakters entfallen damit (er wird u.a. nicht Ohnmächtig), je nach Verletzung ist jedoch die Leistungsfähigkeit des Verletzten stark eingeschränkt. Diese auf Kernwelten leicht zu bekommenen aber nicht frei verkäuflichen Medikamente werden als Painkiller bezeichnet. Der Begriff Exagonics setzt sich aus „Ex“ wie „früher oder beendet“ und „Agonie“, wie „Schmerz“ zusammen, es ist ein Kunstwort.

Psycho Chemical Treatment (PCT)

Auch NeuroChemics ist eine NanoTech-Behandlung mit anschließender Intensivausbildung um eine Anzahl bestimmter Drüsen und einige künstliche Injektoren mit bestimmten durch ein Kampftraining gekoppelte Schlüsselreize auf das vegetative Nervensystem (VNS) zu verknüpfen. Im Grunde reicht ein

Anhang A: Ausrüstung und Waffen

solcher Schlüsselreiz aus, um den Körper des Trägers mit Adrenalin, Endorphinen, Painkillern oder Drogen zu durchfluten und die Nervensignale (motorische Nervenleitgeschwindigkeit (NLG)) zu beschleunigen um so durch schnellere Reaktionsfähigkeit und höhere Geschwindigkeit, besserer Wahrnehmung, höhere Ausdauer, geringerem Schmerzempfinden dem Gegner überlegen zu sein.

Max. (höchstens 2min oder 20 KR):

STR -5, KON+10, GEW, KOR +15, WAH, WIL +20, IN +30%, SB +3, MB -30, BLM -5, STUN -30%

Med.(höchstens 10min oder 100 KR):

STR +0, KON+5, GEW, KOR +10, WAH, WILL +15, IN +15%, SB +2, MB -15, BLM -3, STUN -20%

Min. (höchstens 60min):

STR +0, KON+0, GEW, KOR, WAH, WILL +5, IN +0%, SB +1, MB -5, BLM -1, STUN -10%

Kosten: 50.000 Cr plus 5000 Cr je jährlicher Nachbehandlung

Panzerung

Die folgende Auflistung enthält einige der möglichen Panzerungszonen (bitte beachten, das diese nicht immer identisch sind mit den Trefferzonen) sowie eine kurze Bemerkung zu deren Panzerungsfähigkeit.

Abk	Trefferzone	Beschreibung
Ar	Arme	Ebenso wie die Beine sind die Arme verhältnismäßig leicht zu Panzern, die Waffenführung oder Benutzung von Objekten (Werkzeug und andere Ausrüstung), das Werfen oder auch einfach das Parieren einer Nahkampfatacke werden behindert. Am schwächsten ist die Panzerung an den Gelenken.
Ba	Bauch	Schlechte Panzerungsmöglichkeit oder massiver Verlust der Beweglichkeit. Ein Großteil des Beweglichkeitsverlustes aus schweren Panzerungen rührt von der Bauchpanzerung her.
Be	Beine	Die Beine sind verhältnismäßig einfach zu Panzern, jegliche Panzerung behindert aber die Beweglichkeit und Laufgeschwindigkeit. Am Schwächsten ist die Panzerung an den Gelenken (den Gelenkinnenseiten).
Be2	Beine, Hüfte, Geschlechtsteile	Der Schutzbereich von langen Hosen.
Be3	Be2 ohne Unterschenkel	Der Schutz von 7/8 Hosen, Kniehosen, etc.
Be4	Be3 ohne Knie	Der Schutz von Bermudas und Kurzen Hosen (Shorts)
Br	Brustkorb	Exzellente Panzerungsmöglichkeiten durch verstärkte Brustplatten, etc.
Fü	Füße	Die Füße benötigen gepanzert nur ein oder zwei Gelenke, die sich zudem recht einfach ausführen lassen. Gut zu Panzern, kaum Schwachstellen.
Ge	Gesicht	Dank transparenter Panzerungsmaterialien ist die Panzerung des Gesichtes kein Problem.
Gk	Ganzkörper	Hier ist eine komplette Vollrüstung gemeint, die alle Körperzonen bedeckt. Jede Vollrüstung kann als Raumanzug ausgeführt sein. Schwachstellen ergeben sich aus der Lektüre obiger Trefferzonen.
Gk2	Ganzkörper o. Hände, Füße, Hals u. Kopf	Aus der Sicht eines Rüstungsbauers eine Rüstung die nur in Kombination mit weiteren Rüstungen Sinn ergibt. Praktisch aber um bei Ausrüstungen die Panzerung und Behinderung von langer Unterwäsche einzubeziehen. Dies ist der Bereich den „Kleidung“ die nicht näher Beschrieben ist schützt.
Gk3	Gk2 jedoch mit Füßen	Der Bereich den Raum- und Panzeranzüge schützen.
Gt	Geschlechtsteile	Recht gut zu Panzern, aber man geht dann wie John Wayne. Ein paar Stunden ohne maßgeschneiderte Panzerung resultiert in schmerzhaften Wundbereichen.
Ha	Hals	Dummerweise sitzt der Kopf auf dem Hals und der ist panzerungstechnisch eine echte Herausforderung und nach den schwach gepanzerten Zonen der Hände, das Schwächste Glied der Panzerung. Der Hals ist zudem die einzige Körperzone bei der man zudem bei einem entsprechenden Treffer auf der Stelle Sterben kann.
He	Hals, Kopf, Gesicht	Helmzone, der Schutz den der Helm einer Vollrüstung, bzw. eines Raumanzugs bietet.
Hn	Hände	Die Hände zu Panzern stellt einen Kompromiss aus und Schutz dar. Lediglich der Handrücken kann ähnlich stark wie der Rest der Panzerung ausgelegt werden. Die Finger und das Handgelenk jedoch stellen ein Problem dar und sind mithin die am schwächsten Gepanzerten Zonen am Körper.
Hü	Hüfte	Die Hüfte ist schlecht zu panzern, da sich gleich drei schwierige Gelenkbereiche daran anschließen: Bauch und Beine. Auch hier gilt, dass die Panzerung in Beugungsrichtung an schwächsten ist, also vorne zwischen Geschlecht und Gürtelbereich (seitlich) und über den Gürtelbereich.
Kn	Knie	Das Knie ist eine der Problemzonen der Beinpanzerung. Der Kompromiss lautet immer Beweglichkeit oder Schutz. Die Kniekehle ist am geringsten gepanzert. Die Kniescheibe und die Seiten können sehr stark ausgeführt werden.
Ko	Kopf o. Gesicht	Der Kopf lässt sich verhältnismäßig Gut panzern, was durchaus ein wichtiger Vorteil ist, denn jeglicher Schaden gegen den Kopf richtet einen höheren Schaden an als gegen jedes andere Körperteil.
Oa	Oberarme	Gut zu Panzern. Problemzone ist der Ellenbogen und dessen Gelenkkehle. Gut dagegen die Möglichkeit durch Überlappung das Schultergelenk mit zu schützen.
Ob	Obere Brust	Wie die Brust an sich gut zu panzern. Bei Panzerungen mit Fokus auf maximale Beweglichkeit liegen die Schwachstellen im Bereich der Schlüsselbeine. Schützt hauptsächlich die Lungen und die Schulteransätze.
Ok	Oberkörper (To,Ar,Hü,Rü)	Eine Jacke oder ein Pullover.
Ok2	Oberkörper m. Oberschenkel u. Knie (To,Ar,Hü,Rü,Os,Kn)	Dieser Bereich schützt die so genannten Mantelzonen, also die Zonen die durch das Tragen eines gepanzerten Mantel geschützt werden. Im Kampf und bei schnellen Bewegungen weht die untere Hälfte des Mantel jedoch auseinander und bietet so eine 60% Chance für Treffer von (direkt bzw. schräg von) Vorne.
Os	Oberschenkel	Sehr gut zu panzern, weil er mit großen Flächen aufwartet die eine hervorragende Basis für die Montage von Panzerung darstellen.
Rü	Rücken	Der Rücken lässt sich im oberen Bereich sehr gut Panzern, und auch im beweglicheren Mittelteil lässt sich eine sehr brauchbare verschiebbare Panzerung realisieren, die kaum große Nachteile und Schwachstellen mit sich bringt.
Sb	Schienbeine	Gut zu panzern. Problembereich unten am Übergang zur Fußpanzerung im Bereich des Spanns.
Sc	Schultern	Schlecht an sich zu panzern, werden meist durch Überlappungen der Torsopanzerung und der Armpanzerung mitgeschützt. Genau das ist auch die Schwachstelle.
To	Torso (inkl. Rü)	Der Torso enthält die wichtigsten inneren Organe des Menschen nach dem Gehirn. Er sollte immer Gepanzert sein. Torsopanzerung behindert den Träger in seiner Gewandtheit (z.B. beim Ausweichen im Nahkampf) und bei allen „rumpfbeugenden“ Tätigkeiten. Am schwächsten ist die Panzerung im Bauchbereich und an den Gelenken der Arme, Beine und des Halses.
Ua	Unterarme	Gut zu panzern, bietet die Möglichkeit durch Überlappung das Handgelenk (außen) mit zu schützen (jedoch unter Einbuße bestimmter Bewegungsmöglichkeiten der Handgelenke). Schwachstellen am Ellenbogengelenk.
Ub	Untere Brust	Wie die Brust recht gut zu panzern. Schwachstelle ist der Übergang zur Bauchpanzerung. Schützt Herz, Lungen, etc.
Us	Unterschenkel	Gut zu panzern, Schwachstellen liegen oben im Bereich der Wade und Kniekehle und unten im Bereich des Schienbeins und des Fußspanns.

Grundsätzlich sollten primär die Codes verwendet werden, die mit nur einem Kürzel den gesamten geschützten Bereich abdecken.

Anhang A: Ausrüstung und Waffen

Abk.	Panzerungsart	Beschreibung
SI	Schutzindex	Der SI ist der Panzerungswert von Kleidungsstücken, getragener Ausrüstung und des Körpers eines Lebewesens.
UI	Umwandlungsindex	Der UI ist lediglich eine Effekterweiterung der Panzerung von Kleidungsstücken. Er Beschreibt die Charakteristiken einer flexiblen Panzerung, die ein Projektil abfängt, deren eigene kurzzeitige Verformung aber durchaus eigenen Verletzungen erzeugen kann. Es handelt sich dabei um einen Teil des Schadens, der in Stoßschaden umgewandelt wird.
VI	Verteidigungsindex	Der VI ist der Panzerungsfaktor von Fahrzeugen und Gebäuden (1000 SI/UI = ca. 1 VI). Der Verteidigungsindex wird idealerweise ganzzahlig angegeben, es wird Mathematisch gerundet.
STP	Strukturpunkte	Die Strukturpunkte sind die Panzerung der Waffe / der Kleidung / des Ausrüstungsgegenstands / der Fahrzeugkomponente (= SubSystem) / der Raumschiffsektion an sich. Sinken diese im Verlauf des Spieles auf weniger als Null Punkte, so ist die Waffe irreparabel zerstört. Null bedeutet unbrauchbar aber reparabel beschädigt. Andere Werte haben Einfluss auf die Genauigkeit der Waffe und deren Anfälligkeit für Fehlfunktionen. Jedes Mal wenn die Waffenhand eines Charakters getroffen wird besteht eine je nach Waffentyp variable Chance, das nicht der Charakter sondern die Waffe getroffen wird. Handfeuerwaffen haben eine Chance von 50%, Gewehre haben eine 55% Chance auf der Waffenführhand und 35% auf der Folgehand) und große Nahkampfwaffen (Schwert, Axt, Baseballschläger) haben eine 65% Chance getroffen zu werden wenn diese einhändig geführt werden oder 40% auf beiden Händen, wenn diese zueinander geführt werden (Siehe auch im Kapitel 3: Kampf, Absatz: Nahkampf, Kasten: „Beidhändig geführte Waffen: Verletzungsrisiko der zweiten Hand“ (bei Treffern an einer der Hände)). Bei Fahrzeugen werden STP in 100er Schritten notiert.

Die folgende Tabelle listet die verschiedenen Panzerungen mit ihren Spielrelevanten Informationen auf. Im Anschluß werden erwähnenswerte Panzerungen kurz beschrieben.

Panzerung (Kleidung / Tragbar)	Masse	SI	UI	VI	Schutzber.	Bemerkungen
Leichte Oberbekleidung (T-Shirt/Hemd)	0,1	0	0	0	Ok	
Gefütterter Pullover	0,2	1	0	0	Ok	+10 auf Resistenz: Kälte
Thermo Unterwäsche	0,1	0	0	0	Gk2	+10 auf Resistenz: Kälte
Denim-Jacke	0,8	1	0	0	Ok	
Leichte Unterbekleidung (Shorts/Tuchhosen)	0,2	0	0	0	Be2	
Normale Oberbekleidung (Pullover, Jacke)	0,6	1	0	0	Ok	
Normale Unterbekleidung (Jeans)	0,8	1	0	0	Be2	
Schwere Kleidung (Winter-, Leder)	1,4	2	0	0	Gk2	+10 auf Resistenz: Kälte
Schwerer Mantel (Winter-, Ledermantel)	2,4	2	0	0	Ok2	+10 auf Resistenz: Kälte
Turnschuhe	0,2	1	0	0	Fü	+5 gegen Abrutschen
Halbschuhe	0,15	2	0	0	Fü	
Gefütterte Socken	0,05	1	0	0	Fü, Sb	
Boots	1,2	3	1	0	Fü, Sb	
Schwere Stiefel	1,6	4	2	0	Fü, Sb	
Kampfstiefel (zur Verwendung mit Gefechtspanzer, Polizeipanzer, nicht für Exo-Anzüge)	1,6	5	2	0	Fü, Sb	
Utility-Weste	0,6	3	1	0	To	-5 auf GEW
Schutzweste (äquiv. Kevlarweste, Flakweste)	2,2	5	1	0	To	-10 auf GEW
Schwere Schutzweste (eingenähte Keramik-/Karbonplatten)	3,2	10	4	0	To	-15 auf GEW
Polizeipanzer (Weste)	3	16	6	0	To	-10 auf GEW
Gefechtspanzer (Weste)	4	25	10	0	To	-10 auf GEW
Kampfpanzer (Weste)	6	40	25	0	To	-15 auf GEW
Polizeipanzer (Anzug)	12	16	6	0	Gk2	-20 auf GEW
Gefechtspanzer (Anzug)	16	25	10	0	Gk2	-20 auf GEW
Kampfpanzer (Anzug, der Anzug ist raumtauglich)	20	40	25	0	Gk3	-20 auf GEW
Exo-Gefechtspanzer (Anzug)	85	50	30	0	Gk3	-30 auf GEW
Exo-Kampfpanzer (Anzug, auch als Scoutpanzer, FeldMedic Panzer, raumtauglich)	138	180	50	0	Gk3	-40 auf GEW
Gefechtshelm (zur Verwendung mit Polizei- und Gefechtspanzer)	3	50	30	0	He	-30 auf Hören
Kampfhelm (zur Verwendung mit Kampfpanzer)	12	180	50	0	He	-30 auf Hören
Leichter Raumanzug (integrierte Falthelm)	5	10	5	0	Gk3	-10 auf GEW
Normaler Raumanzug (Integrierter Falthelm)	10	15	5	0	Gk3	-15 auf GEW
Schwerer Raumanzug (in der Regel ein Arbeitsanzug, Raumhelm erforderlich)	30	20	7	0	Gk3	-30 auf GEW
Schwerer Exo-Raumanzug (in der Regel ein Arbeitsanzug, Raumhelm erforderlich)	90	30	10	0	Gk3	-30 auf GEW
Datenanzug (notwendig für alle Exo-Anzüge)	2	5	8	0	Gk3	
Datenanzug (maßgeschneidert)	1	5	8	0	Gk3	
Raumhelm (sehr große Sichtscheibe, nur am Hinterkopf eine Helmplatte)	2	15	5	0	He	-40 auf Hören
Schwerer Raumhelm (kleine Sichtscheibe in Visierform, Rundum Helmplatten)	4	30	10	0	He	-50 auf Hören
Gürtel-Prallschirm (wird am Gürtel oder in der Hand getragen)	2	30	0	0	Frontal	-15 auf GEW; Radius 1m
Schwerer Gürtel-Prallschirm (wird am Gürtel oder in der Hand getragen)	6	80	0	0	Frontal	-30 auf GEW; Radius 1m
Mobiler Prallschirm-Generator (muss vor Aktivierung aufgestellt werden)	30	1000	0	1	Kuppel	Stationär; Radius 10m

Details einiger Panzerungen

Polizeipanzer

Gefechtspanzer

Exo-Gefechtspanzer

Exo-Kampfpanzer

Raumanzug

Datenanzug

Prallschirm-Generator

Panzerung (Gebäude / Einrichtung)	SI	VI
Zeltwand	2	0
Druckzeltwand	10	0
Basecamp-Wand/Tür/Fenster	20	0
Kunststoff-Hauswand	20	0
Schaumbeton-Hauswand (Gebäude bis 10 Stockwerke)	30	0
Carbocrete-Hauswand (Gebäude bis 100 Stockwerke)	50	0
Nanocrete-Hauswand (Gebäude bis 1000 Stockwerke)	100	0
Nanocrys-Hauswand (Gebäude über 1000 Stockwerke)	200	0
Gebäudefenster (bis 100 Stockwerke Gebäudehöhe)	30	0
Gebäudefenster (bis 1000 Stockwerke Gebäudehöhe)	50	0
Gebäudefenster (ab 1000 Stockwerke Gebäudehöhe)	100	0
Raumschiffwand/-schott (Standard-Verschottung, gilt auch für Außenschleuse/Frachttor)	100	0
Raumschiffwand/-schott (Schwere Verschottung, gilt auch für Außenschleuse/Frachttor)	200	0
Raumschiffwand/-schott (Totale Verschottung, gilt auch für Außenschleusen/Frachttore)	200	0
Raumschiffenster (Standard-Verschottung, Schutzklappen geöffnet)	50	0
Raumschiffenster (Schwere Verschottung, Schutzklappen geöffnet)	100	0
Raumschiffenster (Totale Verschottung, Schutzklappen geöffnet)	100	0
Raumschiffenster (Standard-Verschottung, Schutzklappen geschlossen)	100	0
Raumschiffenster (Schwere Verschottung, Schutzklappen geschlossen)	200	0
Raumschiffenster (Totale Verschottung, Schutzklappen geschlossen)	200	0
Raumschiffinnentür (Standard-Verschottung)	20	0
Raumschiffinnentür (Schwere Verschottung)	20	0
Raumschiffinnentür (Totale Verschottung)	20	0
Maschinenabdeckung (z.B. Standardverkleidung eines Reaktors im Raumschiff)	20	0
Müllcontainer (leer, als Deckung, innen nur zur Hälfte)	40	0
Müllcontainer (gefüllt)	75	0
Müllbehälter (leer, als Deckung, innen nur zur Hälfte)	20	0
Müllbehälter (gefüllt)	35	0
ComTerm-Kabine	20	0
ComTerm-Kabine (gepanzert)	100	0
Frachtcontainer (für Lastwagen, Bahntransporte, interplanetarische Transporte)	100	0
Frachtcontainer (für interstellare Transporte oder StarTruck-Transporte)	200	0
Fahrzeugkarosserie	20	0
Fahrzeugfenster	20	0
Fahrzeugkarosserie (gepanzert)	100	0
Fahrzeugfenster (gepanzert)	100	0
Aerokarosserie	50	0
Aerofenster	30	0
Motorrad (als Deckung)	50	0
Motorrad (bis Unbrauchbar)	100	0
Motorjachtaufbauten (inklusive Türen und Fenster)	20	0
Motorjacht Rumpf (Maschinenabdeckung zählt extra)	50	0
Monorailkarosserie	30	0
Monorailfenster	20	0
Fernzugkarosserie	50	0
Fernzugfenster	30	0

Panzerung (Fahrzeuge / Raumschiffe)	min	min	max.	Max	Zielgröße	Bemerkungen
	SI	VI	SI	VI		
Motorradverkleidung	10	0	15	0		
PKW-Karosserie	20	0	30	0		
PKW-Karosserie gepanzert	100	0	200	0		
Bus/Van	30	0	40	0		
Bus/Van gepanzert	120	0	200	0		
LKW	50	0	75	0		
LKW gepanzert	150	0	300	0		
StarTruck	100	0	250	0		
StarTruck gepanzert	500	0	1000	1		
Aero	50	0	75	0		
Aero gepanzert	200	0	400	0		
AeroBus/-Van	60	0	75	0		
AeroBus/-Van gepanzert	240	0	500	0		
AeroFrachter	200	0	300	0		
AeroLiner	200	0	300	0		
Aerospace Jäger	175	0	250	0		
Raumjäger	-	1	-	2		
Shuttle	-	1	-	2		
TrampFrachter	-	1	-	2		
Patrouillenschiff	-	2	-	4		
Eskortenschiff	-	3	-	5		
Massengut-Frachter	-	1	-	3		
Star-Liner	-	2	-	5		
Interstellare Fregatte	-	4	-	6		
Interstellarer Zerstörer	-	5	-	8		

Anhang A: Ausrüstung und Waffen

Interstellarer Kreuzer	-	6	-	8		
Interstellares Schlachtschiff	-	8	-	10		
Flottenträger	-	6	-	8		
Raumstation	-	8	-	10		
Mobile Sternfestung (Megaschlachtschiff)	-	10	-	12		
Orbitaler Sternhafen	-	10	-	12		
Stationäre Sternfestung	-	12	-	15		
Planetarer Bunker / Depot	-	12	-	15		
Interstellares Raumdepot	-	12	-	15		
Vortextor	-	20	-	50		regenerativ
Freeport	-	30	-	100		regenerativ

Kopf		TiLo	TiLo	RR	RR	RR	TiLo	TiLo	
Name	Schutzber	AV	BP	SI	STP	Masse	TL	Preis	Bemerkungen (RR)
WW1/WW2 Helm	Ko	7/3	4			,9	8-10	30	Antik
Kettenkappe	Ko, Ha	10/2	6			2,1	4-5	200	Antik
Lederhelm	Ko	4/2	4			,5	3-5	50	Antik
Römerhelm	Ko	6/3	7			1,5	3-4	100	Antik
Motorradhelm	Ko	5/2	5			,8	9-12	40	-15 auf Hören
Gesichtsschutz für Motorradhelm	Ge	2/2	2			,25	9-12	15	-5 auf Wahrnehmung
Football-Helm	Ko	4/2	6			,35	8-9	20	-15 auf Hören
Football-Helm (modern)	Ko	7/4	7			,9	10-12	60	-10 auf Hören
Fester Hut	Ko	3/2	3			,45	9-12	15	
Skimaske	Ko, Ge	1/0	2			,1	8-12	5	+10 gegen Blendungen
Kugelsicherer Helm	Ko, Ge, Ha	14/7	8			2,2	10-12	300	-25 auf Hören
Kugelsichere Gesichtsmaske	Ge	14/4	4			1,0	10-12	200	Augenbereich offen

Hände		TiLo	TiLo	R R	RR	RR	TiLo	TiLo	
Name	Schutzber	AV	BP	SI	STP	Masse	TL	Preis	Bemerkungen
Arbeitshandschuhe	Ha	1/0	2			0,1	5-12	5	-15 auf KOR
Schweißer Handschuhe	Ha, Ua	2/0	2			,25	8-12	15	-20 auf KOR
Ketten handschuhe?	Ha, Ua	6/1	4			2,4	4-5	200	-25 auf KOR
Platten handschuhe?	Ha, Ua	7/3	4			3,5	5-6	200	-25 auf KOR
Schwere Fausthandschuhe?	Ha, Ua	3/1	4			,4	2-11	20	-25 auf KOR

Füße		TiLo	TiLo	R R	RR	RR	TiLo	TiLo	
Name	Schutzber	AV	BP	SI	STP	Masse	TL	Preis	Bemerkungen
Tennisschuhe	Fü	1/0	3			0,5	8-12	20	
Wanderstiefel	Fü	3/1	4			1,5	7-12	50	
Wanderstiefel	Fü	4/2	5			2,7	7-12	100	
Mocassin	Fü	2/0	2			0,15	2-12	10	
Schaftstiefel	Fü, Us	2/0	2			1,4	2-12	50	
Schaftstiefel	Fü, Us	3/1	3			2,0	2-12	90	
Dicke Socken	Fü, Us	1/0	2			0,15	6-12	5	

Torso		SI	UI	STP	Masse	TL	Preis	Bemerkungen
Name	Schutzber.	SI	UI	STP	Masse	TL	Preis	Bemerkungen
Gefütterte Stoffweste	To	6	2	5	1,5	3-6	75	Antik
Kugelsicherer Kürass	To	18	8	11	10,0	8	280	Antik: USA Bürgerkrieg
1920er Kugelsichere Weste	To	16	10	6	6,0	9	490	Antik: USA 1920
Flakweste	To	8	2	3	1,0	9-11	450	Antik: WW2 / Vietnam
Level 1 Kugelsichere Weste	To	16	3	6	1,1	11-12	200	
Level 2 Kugelsichere Weste	To	22	5	10	1,5	11-12	300	
Level 3 Kugelsichere Weste	To	29	13	11	2,5	11-12	400	
Level 4 Kugelsichere Weste	To, Sc, Gt, Hü	64	48	24	11,5	11-12	500	Begrenzt Erhältlich
Platten-Vollschutz	Alles außer Hä, Ko	18	8	11	33,0	5-6	1200	Keramikplatten
Kettenweste	To	16	3	10	7,0	4-5	450	Antik
Kettenhemd	To, Sc, Oa	16	3	10	11,0	4-5	550	Antik
Schwere Lederweste	To	5	2	5	0,75	3-6	100	
Schulterkappen	Sc,	5	2	5	0,7	9	35	Sportartikel
Schulterkappen	Sc,	6	3	6	1,5	10-12	45	Sportartikel
Jeansjacke	To, Ar	2	0	3	1,0	8-12	60	
Thermounterwäsche	To, Ar	0	0	2	0,25	7-12	15	+10 auf Resistenz: Kälte
Dicker Pullover	To, Ar	2	0	3	0,65	3-12	45	
Lederjacke	To, Ar	3	0	3	1,5	3-12	140	
Schwerer Ledermantel	To, Ar, Hü, Gt	5	3	5	3,0	3-12	230	
Poncho	To, Ar, Hü, Gt, Ko, Ha	0	0	2	0,75	9-12	25	+10 auf Resistenz: Kälte
Windjacke / Windbreaker	To, Ar	0	0	2	0,3	11-12	30	+10 auf Resistenz: Kälte

Torso		SI	UI	STP	Masse	TI	Preis	Bemerkungen
Name	Schutzber.	SI	UI	STP	Masse	TI	Preis	Bemerkungen
Kunststoff Schienbeinschützer	Sb	5	3	3	0,8	10-12	55	Sportartikel
Knieschützer	Kn	5	2	3	0,25	10-12	75	Sportartikel
Hüftschutz	Hü	5	2	3	0,8	10-12	60	Sportartikel
Tiefschutz (Suspensorium)	Gt	5	3	5	0,4	10-12	60	Sportartikel

Anhang A: Ausrüstung und Waffen

Ballistischer Tiefschutz	Gt, Hü (vorn)	22	5	5	0,8	11-12	90	
Jeanshose	Hü, Be, Gt	2	0	3	1,0	8-12	80	
Thermounterwäsche	Hü, Be, Gt	0	0	0	,25	7-12	30	+10 auf Resistenz: Kälte
Leder-Chaps	Hü, Be	3	2	3	2,5	8-11	90	

AddOns:

Phasenschirm: Alles innerhalb des Feldes geht in „Phase“, d.h. alles geht durch dich hindurch und du gehst durch alles hindurch. Interessant wird es wenn zwei identische Phasenschirme zusammenprallen. Dann gibt es ein Desaster.

Anhang A: Ausrüstung und Waffen

Waffentyp	Hersteller und Modell	DV	Action	Init.	IG	Mag.	ROF	DV 50%	Preis	
001	Gyrojet-Sturmgewehr	Singer SP-6a	21,32	AB,SA	-2	+1	40,15	3	250	4.800,-
002	HiTech Sturmgewehr	Teamate ACR/GL7A	24,35	SA,AB,FA	-3	+3	40,4	42	300	4.500,-
003	HiTech Sturmgewehr	Singer XPS 4a	24	SA,AB,FA	-2	+1	40	25	150	3.100,-
004	HiTech Sturmgewehr	Ares TS-7 A	24	SA,AB,FA	-2	+1	40	25	200	3.200,-
005	HiTech Sturmgewehr	Colt M-22A Classic	23	SA,AB,FA	-2	+2	46	28	200	3.300,-
006	HiTech Sturmgewehr	Ares TS-7 B	25	SA,AB,FA	-2	+2	46	34	175	3.400,-
007	HiTech Sturmgewehr	Liar Beowulf 70-ACR	26	SA,AB,FA	-2	+3	50	38	200	3.800,-
008	Sturm Fusionskanone (AFC)	Torika FPC XR300 "Battlesuited"	275	SA	-7	+1	25	1	600	195.500,-
009	Bunkerbrechende Kanone	Torika AMGR-50	120	SA,AB	-6	+0	50	4	2000	25.000,-
010	Sturm Blaster	Torika ERHB 600 Elven	112	SA	-5	+0	25	2	350	61.000,-
011	Sturm Blaster	Acyrus AC XX	150	SA	-6	+1	25	2	800	80.000,-
012	Sturm Blazer Gewehr	Torika 044 BAR	2x56	SA,AB, FA	-4	+0	50	100	1000	42.650,-
013	Sturm Fusionskanone (AFC)	Ares AFC-MP 40-80A	240	SA	-6	+1	25	2	500	170.000,-
014	Sturm Fusionskanone (AFC)	Solo PX-6000	260	SA	-6	+2	25	2	500	160.000,-
015	Sturm Lasergewehr	Torika 022 LAR	56	SA,AB, FA	-4	+4	50	5	1500	29.500,-
016	Sturm Plasmagewehr	Aarden APR 6000	180	SA	-5	+2	25	3	600	90.000,-
017	Automatische Armbrust	Hunter Mk.7	11	SA	-3	-1	4	1		1.500,-
018	Automatisches Schrotgewehr	Mercury Riot Star	20	SA	-2	-2	10	3	30	1.500,-
019	Automatisches Schrotgewehr	Protec 12ga	20	SA	-2	-1	8	2	30	500,-
020	Automatisches Schrotgewehr	Callahan WPP 12	19	SA	-2	+0	10	3	20	1.200,-
021	Automatische Kurzlaufpistole	Hammer & Jensen XPA-298	4	SA, FA	+3	+1	12	8	10	550,-
022	Automatische Kurzlaufpistole	Hammer & Jensen XPA-299	6	SA, FA	+3	+2	10	8	10	570,-
023	Automatische Kurzlaufpistole	Hammer & Jensen XPA-300	8	SA, FA	+3	+2	8	8	15	590,-
024	Automatische Kurzlaufpistole	Ares SSW12	4	SA, FA	+3	+1	12	8	10	500,-
025	Automatische Kurzlaufpistole	Crast Spacer 448-AS	7	SA	+3	+2	9	3	15	450,-
026	Automatische Kurzlaufpistole	Mercury "Merc3000"	9	SA	+3	+3	7	3	15	475,-
027	Automatische Kurzlaufpistole	Liar Beowulf AS500	6	FA	+3	+2	10	8	10	525,-
028	Automatikpistole	Beratti Arms Mod.7	7	SA	+2	+0	15	4	25	800,-
029	Automatikpistole	Crast Commander 2	9	SA	+2	+2	12	4	30	1.400,-
030	Automatikpistole	Teamate AP/GS3	6	SA	+2	+0	12	4	20	760,-
031	Automatikgewehr	Colt C2000	19	SA	-2	+2	10	4	60	2.000,-
032	Automatik Schrotgewehr	Atar 10ga Riot Gun	20	SA	-2	+2	10	3	20	1.400,-
033	Blaster Karabiner	Aarden BC-3000	60	SA	-3	+3	18	1	300	41.500,-
034	Blaster Pistole	Mariner HBP-200	40	SA	0	+2	12	2	150	32.500,-
035	Blaster Gewehr	Aarden ABR 4000 Mk5	80	SA	-3	+3	20	1	300	50000,-
036	Blazer Karabiner	Jaguar Nova Fire	2x32	SA,AB, FA	-3	-2	40	50	350	24.800,-
037	Blazer Pistole	Jaguar Mk8 Ultramax600	2x21	SA,AB, FA	-1	-3	30	50	200	17.500,-
038	Blazer Gewehr	Jaguar Nova Flame	2x46	SA,AB, FA	-3	-1	40	50	500	32.800,-
039	Kombinationsgewehr	CAM GR/B-LC 6000	40,82,36	SA,AB	-3	+3	60,8,20	3	1000	77.500,-
040	Dartgun / Pfeilpistole	Webley Dart4	special, 2	SA	+2	+0	2	2	65	1.000,-
041	Disk Pistole	Torika DP-200 /LX	15	SA,AB	+1	+2	20	5	500	3.225,-
042	Disk Gewehr	Torika DR-400/LX2	30	SA,AB	-2	+3	40	5	1500	6.450,-
043	Elektrostrahl Pistole	Team 4 EBP Mk.V	special	SA	+2	+0	10	1		4.000,-
044	EMP Gewehr	Startech EMPP 5A	special	SA	-2	+0	10	0.5	50	8.000,-
045	EMP Pistole	Startech EMPP-3A	special	SA	+2	+0	5	0.5	25	4.000,-
046	Flammenwerfer	Stratcher FR-II"Burner"	5	SA	-2	-3	10	1	45	2.250,-
047	Flammenwerfer	Barett Thunderbolt	5	SA	-3	-2	10	1	35	2.100,-
048	Splittergranate	TI Groundhogger Mk.8	125E	pressure			1			2.050,-
049	Fusionskanone	Hellydyne 400 FCX	210	SA	-5	+1	20	1	600	100.000,-
050	Fusionskanone	Dorian Arms Mk.2 Infinity	210	SA	-5	+0	20	1	400	132.000,-
051	Fusionskarabiner	Torsion Arms FC2000	170	SA	-5	+0	15	1	500	100.000,-
052	Gausskarabiner	Vector PC 40	29	AB	-1	+2	90	4	400	4.500,-
053	Gausskarabiner	Couger EX-HGC	37	AB,FA	-1	+3	90	100	500	6.500,-
054	Gauss Flechette Pistole (GFP)	Torika GFP EX6	6	SA	+2	+3	12	4	100	4.200,-
055	Gauss Flechette Pistole (GFP)	Stratcher FTH-14	6	SA	+2	+3	12	4	100	2.650,-
056	Gausspistole	CAM 293	15	AB	+2	+2	100	4	500	2.100,-
057	Gausspistole	Olin GP-55A2	15	AB	+2	+2	100	4	450	2.000,-
058	Gausspistole	Vector GP-3000 Mk.II	15	AB	+2	+3	100	4	550	2.250,-
059	Gaussgewehr	Ares TX 4000 AGR	34	AB, FA	-2	+3	180	100	1000	5.250,-
060	Gaussgewehr	Vector GR-6000 Mk.5	34	AB, FA	-2	+2	180	100	1000	5.200,-
061	Gauss Laser Karabiner	Wardon Mk.4 GLAW	20,28,45	SA	-2	+1	40	4	800	22.500,-
062	Gausspistole	Vector GP-3000 Mk.II	15	AB, FA	+1	+1	100	100	550	2.100,-
063	Granatwerfer	Svenson MULE 2	40	SA	-1	-4	2	2		4.600,-
064	Granatwerfer	Singer GLS-10	35	SA	-1	-4	10	3		2.000,-
065	Granatwerfer	Singer GLL-10	35	SA	-1	-4	10	3		3000,-
066	Gyrojet Karabiner	Team 4 Bandit	32E	SA	-1	+1	15	4	2000	2.100,-
067	Gyrojet Pistole	Olin GJP 15	32E	SA	+1	-3	15	3	1800	1.600,-
068	Gyrojet Pistole	Team 4 Compadre	32E	SA	+1	-2	15	3	1800	1.800,-
069	Gyrojet Gewehr	Olin GJR 40	32E	SA	-2	+1	30	3	2200	2.500,-
070	Gyrojet Gewehr	CAM-CGR Commando Mk.II	32E	SA	-2	+3	40	3	2200	3.275,-
071	Hand Flammenwerfer	Torsion Arms HF10	5	SA	+0	-5	5	1		1.200,-
072	Hand Schrotgewehr	Mercury HSG 4 Monster	18	SA	+0	-7	4	2	10	600,-
073	Hand Schrotgewehr	Mercury HSG4 Monster	18	SA	+0	-7	4	2	10	600,-
074	Schwere Automatikpistole	Crast Commander 12mm	9	SA	+2	+2	12	4	40	1200,-
075	Schwere Automatikpistole	Crast Commander 2 12mm	10	SA	+1	+3	12	4	40	1.400,-

Anhang A: Ausrüstung und Waffen

Waffentyp	Hersteller und Modell	DV	Action	Init.	IG	Mag.	ROF	DV 50%	Preis	
076	Schwere Gausspistole	CAM 323	19	AB	+2	+3	85	4	400	4.000,-
077	Schwere Gausspistole	Cougar HGP-1000	19	AB	+2	+3	85	4	350	4.050,-
078	Schwere Gausspistole	Paragon Mod.9	18	AB	+2	+3	75	4	350	4.100,-
079	Schwere Gausspistole	Elliss Redpoint Mod.2	18	AB	+2	+2	75	4	320	4.000,-
080	Schwere Gausspistole	Olin GP-75C1	18	AB	+2	+2	75	4	450	4.200,-
081	Schwere Gausspistole	Ares GP75B	19	AB	+2	+2	75	4	320	4.000,-
082	Schweres Gaussgewehr	Cougar LEX HGR	39	AB, FA	-3	+3	180	150	2000	11.244,-
083	Schweres Gaussgewehr	Mariner HG-7C	37	AB, FA	-3	+2	120	150	2000	9.800,-
084	Schwere GFP	Torika GFP EX8	8	SA	+3	+2	12	4	150	4.800,-
085	Jagdbogen	Hunter Mk.4	12	SS	+1	+0		1		475,-
086	Schwere Blaster Pistole	CAM HPP 3000	52	SA	+2	+3	12	2	200	39.450,-
087	Schwere Gausspistole	Paragon Model 9	18	AB	+2	+2	90	4	350	4.100,-
088	Schwere Gausspistole	Elliss Redpoint Mod.	18	AB	+2	+2	90	4	320	4.000,-
089	Schwere Gausspistole	Olin GP-75C1	18	AB	+2	+1	90	4	450	4.200,-
090	Schwere Nadler Pistole	Macaon HNP-VII	8	SA, FA	+3	+1	2000	2000	30	1.450,-
091	Schwere Laserpistole	Solo FX4000	21	SA,AB	+2	+4	25	5	600	12.860,-
092	Schwere Laserpistole	Solo FX4000 Classic	21	SA,AB	+2	+4	25	5	600	14.900,-
093	Schwerer Blaster Karabiner	Aarden HBC-DRV	90	SA	-1	+3	18	1	300	47.500,-
094	Schwere Blaster Pistole	Aarden HBP-DRX	50	SA	+2	+3	12	2	200	38.000,-
095	Schwere Gausspistole	Cougar HGP 1000	19	AB	+2	+3	12	4	350	4.000,-
096	Laserkarabiner	Stalker Warrior	34	SA,AB, FA	-2	+3	35	50	800	17.700,-
097	Laserkarabiner	Solo TCX 800 Mk.II	33	SA, FA	-2	+3	35	50	800	17.200,-
098	Laserpistole	Macaon HL T-40	17	SA	+2	+2	25	5	400	7.998,-
099	Laserpistole	Cobra Shaddowlayer B12	17	SA	+2	+4	20	5	400	13.000,-
100	Lasergewehr	Helldyne ALR70	46	SA,AB, FA	-2	+3	50	25	1000	20.000,-
101	Lasergewehr	Macaon Mk.IV	46	SA,AB,FA	-2	+2	50	25	1000	19.500,-
102	Lasergewehr	Cobra Nightline AX1	45	SA	-4	+2	50	5	1000	19.500,-
103	Lasergewehr	Macaon ACLR Minion	48	SA,AB	-3	+3	60	5	1000	21.990,-
104	Lasergewehr	Helldyne ACLR Magnum	48	SA,AB	-3	+4	60	5	1000	24.600,-
105	Lasergewehr	Harper & Fase LR25	44	SA	-2	+2	40	5	1000	15.000,-
106	Laser Präzisionsgewehr	Gearman 809 Special	56	SA	-3	+6	10	2	2000	32.000,-
107	Laser Präzisionsgewehr	Stratcher LSR-600	50	SA	-3	+5	10	2	2000	25000,-
108	Leichte Automatikpistole	Ares Ladyguard .5mm	5	SA	+4	-1	8	4	15	500,-
109	Leichte Gausspistole	CAM 212	12	AB	+3	+1	65	4	200	1.800,-
110	Leichte Gausspistole	Elliss Redpoint	11	AB	+3	+0	65	4	200	1.500,-
111	Leichte Gausspistole	Paragon Mod. VII	10	AB	+3	+0	60	4	200	1.300,-
112	Leichtes Gaussgewehr	Stine & Parag "Homer"	30	AB, FA	-2	+3	120	100	600	4.500,-
113	Leichte GFP	Mariner LFP2 Extreme	4	SA	+4	+0	15	4	100	3.600,-
114	Leichte Laserpistole	Stratcher LP700 Mk.4	14	SA	+4	+2	20	5	200	4.998,-
115	Maschinengewehr / -kanone	Ares TG7B HMG	37	FA,AB	-5	-2	500	300	600	6.000,-
116	Raketenerwerfer	Singer Quadra 3000	250E	SS	-6	+3	4	2		122.000,-
117	Needler / Nadler	Gabett Electric 0,5mm	5	SA, FA	+4	+1	1000	1000	20	1.000,-
118	Needler / Nadler	Macaon HN-X	5	AB	+3	+2	1000	4	20	950,-
119	Phaser Gewehr	Mariner PPR 600-A	160	SA	-3	+3	10	4	400	80.500,-
120	Plasma Granate	TI Magnablast Mk.5	350E	throw			1			14.800,-
121	Ramjet Gewehr	Dorian APRX 50	150	SA	-2	+2	8	3	400	75.000,-
122	Ramjet Gewehr	Mariner RTX-55C	35,45,55	SA	-4	+3	12	2		12.880,-
123	Ramjet-Pistole	Mariner RTX-35A	17,22,27	SA	-1	+3	5	3		8.750,-
124	Gewehr / Jagdgewehr	Denor Hart Comrade A2	19	SS	-2	+2	10	2	200	1.000,-
125	Schrotgewehr / Schrotgewehr	Ares XH Riot gun	20	SS	-2	-1	2	2	20	500,-
126	Schrotgewehr / Schrotgewehr	Mercury Witness Eliminator	20	TS	-2	-1	2	2	20	675,-
127	Präzisionsgewehr	Dorian Wolfhunter SR-5	22	SA	-3	+5	5	2	400	3.000,-
128	Kurzlaufpistole	Hammar & Jensen XP-100	4	SA	+4	+2	7	3	10	250,-
129	Kurzlaufpistole	Hammar & Jensen XP-101	6	SA	+3	+3	6	3	10	265,-
130	Kurzlaufpistole	Hammar & Jensen XP-102	8	SA	+3	+3	5	3	10	280,-
131	Sonic Stunner	Dorian Sonic-400 Calmer	30S	SA	+5	-2	50	4	20	1.800,-
132	Sonic Stunner	Webley Sonic2	20S	SA	+3	-2	50	4	20	500,-
133	Standard Automatikpistole	Liar 9mm Spectre	7	SA	+1	+1	16	4	20	800,-
134	Standard Automatikpistole	Berratti Arms Mod. 7	7	SA	+1	+0	15	4	25	800,-
135	Standard Automatikpistole	Teamate AP/GS 3	6	SA	+2	+0	15	4	30	760,-
136	Standard Automatikpistole	Mariner SL 1000 "MadMax"	8	SA	+1	+2	12	4	25	1.200,-
137	SMG / Maschinenpistole	Celers TwiLeichte 9mm	8	FA	+0	-2	20	20	100	1.600,-
138	SMG / Maschinenpistole	Singer & Harms 9mm	7	AB	+0	-1	20	20	70	1.900,-
139	SMG / Maschinenpistole	Hollings Viper 10mm	9	FA	+0	-1	30	4	70	2.100,-
140	SMG / Maschinenpistole	Stine & Parag SMG-3 9mm	7	FA,AB	+1	-1	25	25	70	2.000,-
141	Thermalsprengsatz	TI Plasma Melter Mk.4	160E	throw			1			12.100,-
142	Ultraschwere Automatikpistole	Death Cobra	11	SA,FA	+1	+1	10	10	50	2000,-
143	Ultraschweres Gaussgewehr	Ares Elite500	41	AV, FA	-3	+1	135	100	1500	29.600,-
144	Ultraschweres Gaussgewehr	Torika UHGR Ogre	42	AB,FA	-3	+3	140	100	1500	32.000,-
145	Ultraschwere Gausspistole	CAM 392	22	AB	+0	+3	70	4	500	6.000,-
146	Leichte Flechette Pistole	Vector 10mm GrimReaper	6	SA	3	-3	12	4	35	225,-

Bitte beachten: Die Tabelle ist noch nicht überarbeitet. Alle Schadenswerte (DV) müssen mit 1,6 multipliziert werden (mathematische Rundung auf ganze Zahlen)!

Waffen

Details einiger Waffen

Waffenkategorien

Handfeuerwaffen

Karabiner

Gewehre

Kanonen

Halbautomatische Waffen

Automatische Waffen

Waffentypen

Konventionelle Waffen

Laserwaffen

Partikelwaffen

Gravimpulswaffen

Nadler

Gausswaffen

Gyrojetwaffen

Schrotwaffen

Schrapnellwaffen

Elektroschocker

EMP-Waffen

Akustikschocker

Flammenwerfer

Granatwerfer

Zubehör

Zielgeräte

Magazinerweiterungen

Stabilisatoren

Smartoptionen

Personalisierungsoptionen

Modifikationen

Anhang B: Fahrzeuge und Raumschiffe

B

Details einiger Raumschiffe

Die folgenden Schiffsklassen stellen zur Zeit lediglich eine Sammlung an Details dar, die in unterschiedlicher Qualität und Umfang aus den in der Vergangenheit für RiftRoamers erstellten Projekten extrahiert wurden.

Ziel ist es jedoch alle Schiffe in nahezu identischem Informationsumfang und in gleicher Aufmachung hier zu präsentieren.

An die Raumschiffe schließen sich zunächst diejenigen Fahrzeugklassen an die den Schiffen als Subcraft dienen und danach die restlichen erwähnenswerten Fahrzeuge.

Adamar

Trampfrachter
Schnittiges, gefälliges Design
3 Decks
oft gut bewaffnet in den Grenzregionen anzutreffen
Einige sind als Yacht umgebaut
Recht beliebt
Sehr zuverlässig
Wirtschaftlicher Betrieb möglich

Atreides

Ein Trampfrachter mit hohem Wirtschaftlichkeitsfaktor (WPI/EPI)
Riesiger Laderaum
Auch auf Grenzwelten gut zu warten
Recht beliebt Crew min.: 4, optimal: 8
Viele Umbauten im Verkehr

Drifter

Von diesem Schiffstyp sind tausende in der USC im Betrieb, hauptsächlich im Dienst des CEO. Die meisten dieser Schiffe sind als Kurierschiffe, Zollkutter und Scoutschiffe im Einsatz. Es handelt sich um ein sehr verbreitetes Schiffmodell für das überall in der USC, auch auf den entlegensten Kolonien relativ leicht Ersatzteile auf zu treiben sein dürften. Wartungstechnisch sind die Drifter wenig anspruchsvoll (die Schiffe sind für den Außenwelteinsatz geeignet dank bordeigenem Workshop).

Technisch betrachtet hat diese Klasse einen guten Ruf. Die Schiffe sind schnell und wendig.

Wirtschaftlich gesehen jedoch zeigt sich die Kehrseite der Medaille. Der WPI dieser Klasse läßt einen wirtschaftlichen Betrieb nicht zu. Zudem lassen die beengten Quartiere auch auf dem Passagiersektor keine Alternativen erkennen.

Die minimale Crew besteht aus einer Person, optimal läßt sich das Schiff mit einer Crew von 3 Personen betreiben.

Ungewöhnlich für ein derartig kompaktes Schiff ist das Subcraft (Bordfahrzeug): in der Regel ein Lancer II Shuttle in einer auf das Bordfahrzeug zugeschnittenen Landebucht.

Frontier

Caldwell Industries FRONTIER Tramp-Frachter

Verdrängung:	24.000 kl	Crew:
Länge:	19.60 m	Passengers:
Breite:	5.40 m	Frachtraum:
Höhe:	4.60 m	Luftschleusen:
Geschwindigkeit:	2 pc/Tag	Panzerung:
Reichweite: enthalten)		Bordfahrzeuge: LANCER Shuttle (nicht im Kaufpreis enthalten)

Kosten:

LE-System:

Die Tramp-Frachter der FRONTIER-Klasse sind konstruiert worden um in den Grenzwelten den Handelsverkehr aufrecht zu erhalten. Das Schiff weist einige Features auf, die eine gewisse Unabhängigkeit bei Unfällen erlauben. Die Frachträume sind bequem über eine Fahrrampe von achtern zu be- und entladen und das Shuttle sitzt/hängt extern an einem Andockring nebst aerodynamischer Verkleidung. Eine Treibstoff-Filteranlage zum "absahnen" in der Atmosphäre eines Gasriesen und ein austauschbares Modul, das den oberen Frachtraum in 100 kl Hangarbucht umrüstet machen das Schiff zu einem sehr anpassungsfähigen Raumschiff für jeden Zweck. Alle unteren Frachtraumwände sind konstruktiv so ausgelegt, das ohne Strukturelle Veränderungen Platz für einen stärkeren Reaktor nebst Antrieb und Treibstofftank geschaffen werden kann, zu Lasten der unteren drei Frachträume natürlich.

Goliath

Modularer Großfrachter

Riesig und leider langsam

Bei entsprechendem Frachtaufkommen eine Goldgrube (extrem wirtschaftlich)

Subcraft: 2x Lancer

Min. Crew: 10, optimal: 18

Guter Ruf

Einige Schiffe dieser Klasse sind schwer bewaffnet und führen in den Grenzregionen Jäger mit sich.

Oft im extra-USC Verkehr eingesetzt.

Hamburg

Die Hamburg Klasse ist schon ein recht großer Frachter, der sich sehr wirtschaftlich betrieben läßt und zudem ziemlich schnell und relativ wendig ist.

Es sind viele Ausbauvarianten erhältlich, die Schiffe können als Tanker, RoRo-Frachter, Laborschiff, Lazarettsschiff, Passagierliner, und so manches mehr konfiguriert werden.

Der Rumpf bietet eine aerodynamische Form für atmosphärischen Flug was diese Schiffe auch in infrastrukturell benachteiligten Raumgebieten sehr beliebt gemacht hat.

Die Klasse genießt einen guten Ruf, es handelt sich um ein zuverlässiges Design dessen Wartung jedoch zumindest auf Außenwelten etwas Aufmerksamkeit erfordert. Sonst sehr unauffällig in dieser Beziehung.

Hamlet

2700m langer Supertanker / Superfrachter

6 Module mit je 600m Länge

Crew min.: 40

Subcraft: 4x Lancer (plus optional 8 Pachanga und 12 Werewolf Jäger für den Einsatz in den Grenzregionen, alternativ zwei 2 große Frachtshuttles).

Hornet

Caldwell Industries HORNET Frachter und DRAGON Fregatte

Verdrängung:	175.000 kl	Crew:	10 (Pilot, Nav., Ing. x3, Steward, Med, Sens.Op., Gun. x2)
Länge:	152.00 m	Passengers:	40 (Steerage, 3. Klasse)
Breite:	52.60 m	Frachtraum:	115.122 kl (inkl. 300 kl Hangar, 60 kl FZ-Hangar)
Höhe:	46.60 m		96.665 Tonnen (inkl. Hangars, bei max. 2g)
Geschwindigkeit:	2 pc/Tag	Luftschleusen:	4x groß, 4x klein, 1x Telelift
Waffen:	2x PD-Laser	Panzerung:	4 +4 (Physisch +Schilde)
Reichweite:	10 Tage	Bordfahrzeuge:	LANCER Shuttle, ASTRAL Urban Area Vehicle
Kosten:	292.824.000,- Cr.	LE-System:	Vollständig für 50 Personen

Die Schiffe der HORNET-Klasse sind als absolute Arbeitstiere in der Raumfahrt der USC bekannt. Sie sind groß und leistungsfähig und amortisieren sich meist schon nach kurzer Zeit. Die karge Ausstattung der Passagierkabinen unterstreicht den Anspruch von Caldwell Industries hier einen reinrassigen Frachter ohne irgenwelche Kompromisse im Rennen zu haben. Die Konkurrenz aus den Häusern Torika Industries, Silverdome Aeronautics, Salamanca Industries oder auch Yamata Industries in diesem Sektor jedoch hat sich als so stark herausgestellt, das dieser Schiffstyp bisher noch keine nennenswerten Marktanteile ergattern können. Das wiederum macht die HORNET-Klassen zu einem Sonderling unter den vielen eintönigen Schiffstypen im Frachtergeschäft. Auch bei diesem Schiffstyp sind alle Bordwände im Maschinendeck so ausgelegt worden, daß sie ohne strukturelle Umbauten verschoben werden können. Viele Schiffe werden auf kleinere Antriebe und Reaktoren umgerüstet bzw. der Standardmäßige Doppelreaktor wird auf einen Einzelreaktor halbiert und ein entsprechend kleinerer Antrieb eingebaut. Die Geschwindigkeit sinkt dann auf weniger als 1 Parsek pro Tag und der Laderaumanteil steigt auf 135.322 kl an (Tonnage +13.017 Tonnen). CI baut diese Schifsklasse mit einigen signifikanten Modifikationen auch für die Raumflotte der USC, wo das Schiff als DRAGON-Klasse regelrecht reißenden Absatz findet. Leider sind die Daten dieser Klasse (noch) nicht der Öffentlichkeit zugänglich.

Kettlemender

Die Kettlemender Klasse ist ein Beispiel für Raumschiffe im subventionierten Außenweltenhandel. Warum der Hersteller die Schifsklasse „Kesselflicker“ genannt hat mag reine Spekulation bleiben, aber Tatsache ist, das an deiesem Schiff so gut wie alles mit Bordmitteln wieder zurechtgeflickt werden kann, sollte man mal auf Planeten ohne Werft stranden. Das Schiff stellt zudem eine Hommage an ein Ähnliches Schiff aus einem anderen Rollenspiel dar, obwohl es etwas größer und deutlich schneller ist, sowie RiftRoamers-typische Merkmale und Linienführungen aufweist.

Die Länge beträgt 73,25m, die Breite inkl. Wings liegt bei 50m und die Höhe einschließlich gedocktem Lancer Shuttle 46m. Das gesamte Volumen beläuft sich auf runde 82.000kl.

Der große Vorteil der Kettlemender Klasse besteht in dem ebenden Rumpfunterbau, der typischerweise eine Landung in Bauchlage ohne Landestützen ermöglicht um so die Be- und Entladung ohne steile Laderampen fast ebenerdig zu ermöglichen. Zu diesem Zweck befindet sich achtern ein riesigen Ladetor über die gesamte Breite, sowie zwei große Tore vorne zu beiden Seiten des Schiffes. Das Hauptdeck befindet sich über dem Frachtraum, die Brücke und Kontrollräume davor.

Macbeth

Hamletbasierter Mega Bulkfrachter
3 600 x 600 x 300m Frachtmodule (sektioniert)
...siehe Hamlet

Mammoth

Hier nun ein echtes Capital Ship, ein riesiger Bulkfrachter (Massengutfrachter) von über 960m Länge. Durch die schiere Größe lassen sich diese Schiffe bei ausreichendem Frachtaufkommen in der Region extrem wirtschaftlich betreiben.

Natürlich opfern diese Schiffe einen Großteil ihrer Agilität dem Frachtraum und sind somit Langsam und träge.

Trotz der kompromisslosen Ausrichtung auf den Frachttransport, haben diese Schiffe große Passagierkapazitäten.

Als Subcraft stehen in der Regel vier Lancer und zwei anderes Aeros in den

Hangars. Mit 600x200x200m haben diese Schiffe den größten zusammenhängenden internen Frachtraum aller Schiffe in der USC.

Die minimale Mannschaft besteht aus acht Personen, optimal ist das Schiff mit 16 Personen unterwegs.

Durch den Großen offenen Frachtraum werden diese Schiffe stark modifiziert auch gern als Flottenträger verwendet.

Es stehen 40 Passagierkabinen zur Verfügung und 20 Crewkabinen. Zusätzlich sind weitere 40 Cryokapseln installiert.

Als Subcraft ist ein Modular Shuttle im Hangar oberhalb der hinteren Frachtsektion untergebracht. 30 Dual-Rettungskapseln sind beidseitig längs des oberen Verbindungsganges zur Forward Lounge in eigenständigen Abschußvorrichtungen untergebracht. Der Verbindungsgang ist teilweise verglast und dient als Promenade und Freizeitbereich. Dank der Länge des gesamten Ganges von mehr als 700m können Aktivitäten wie Laufen, Radfahren und ähnliches unternommen werden. Für die Passagiere stehen zudem ein Entertainment Center ein Schwimmbecken und ein Duty Free Shop zur Verfügung.

Monolith I & II

Die Großfrachter der Monolith Klasse sind sogenannte Segment Bulker, Bulkfrachter deren Laderaum in Form von einzelnen austauschbaren Modulen zusammengesetzt wird und durch ein Bug und ein Hecksegment des eigentlichen Schiffes ergänzt wird. Dieser Schubverband bildet letztlich das komplette Schiff.

Der Monolith I kann bis zu acht Module hintereinander aufnehmen und damit Geschwindigkeiten bis zu 1 Parsek pro Tag erreichen.

Der Monolith II kann 24 Segmente in drei Sternförmig arrangierten Reihen aufnehmen und mit etwa 0,4 Parsek pro Tag befördern.

Die Schiffe verfügen über etwa 20 Passagierkabinen, sowie 40 Stasiskammern. Zudem sind 8 Rettungskapseln mit einer Gesamtkapazität von 16 Personen und 2 Lancer II Shuttles Teil der Rettungsausrüstung. Die Shuttles werden natürlich auch für den generellen Transfer von Passagieren und geringen hochwertigen Frachtkontingenten verwendet.

Die optimale Crew besteht aus 12 Personen, wobei bewaffnete Einheiten bis zu 6 Waffenoperatoren zusätzlich an Bord haben (zu Lasten von 3 Passagierkabinen). Normalerweise werden die Schiffe jedoch unterbesetzt betrieben und mehr als 8 Besatzungsmitglieder dürfte man selten antreffen.

Die Schiffe sind nicht aerodynamisch konstruiert, so das eine Beladung ausschließlich im Orbit oder im All erfolgen kann. Dafür werden normalerweise OTVs³⁶ verwendet, die auf den Bergwerkskolonien die diese Schiffe normalerweise anfliegen immer vorhanden sind. Obwohl der Schiffstyp noch relativ neu ist, reicht die Infrastruktur auf der die Segmente basieren bereits mehrere Jahrhunderte zurück. Entsprechend ramponiert sehen die meisten der Segmente auch schon aus.

Nomad

Die Nomads sind kompromislos designed und perfekt auf ihre Aufgabe zugeschnitten chmuggler und Piraten aufzubringen. Die Navy setzt die chiffe zudem als Fighter Support ein, da sie durchaus ider age sind es mit Fregatten oder leichte Zerstörern aufzunehmen, wenn sie wie in einem solchen Fall üblich als er Gruppe zusammenarbeiten.

³⁶ OTV = Orbital Transfer Vehicle

Starbuck

Bei der Starbuck Klasse handelt es sich um so genannte Trampfrachter, also Frachter die im Ermessen der Schiffsführung neue Raumhandelsrouten erschließen oder bereits bekannte Routen nach Aufträgen abklappern. Typisch für Trampfrachter sind sogenannte LSL (Less than Ship Load) oder Stückgut Frachtaufträge mit geringem Termindruck. Zu jeder gegebenen Zeit ist eine Unzahl an Ladung zu unterschiedlichen Zielen im Laderaum des Schiffes verstaut. Erreicht das Schiff auf seinem Weg einen Zielort, wird die jeweilige Fracht dort antladen und ggf. neue an Bord genommen.

Die Schiffe sind sehr verbreitet und genießen in der Branche einen guten Ruf, nicht zuletzt durch die flexible Sektorisierung (die Zuordnung der unterschiedlichen Zweckbereiche an Bord), die Zuverlässigkeit der Technik, der Schnelligkeit und Wendigkeit der Schiffe und des ausreichenden WPI, der einen Wirtschaftlichen Betrieb des Schiffes ermöglicht. Der Bordeigene Workshop ermöglicht die Wartung des Schiffes in den Außenwelten ohne das besondere Schwierigkeiten zu erwarten sind.

Die minimale Crew besteht aus 2 Personen, während für einen optimalen Betrieb 4 Personen nötig sind.

Als Subcraft (Bordfahrzeug) kommt oft Drifter Shuttle oder Lancer I - III, seltener AeroLancer zum Einsatz, zudem ist die Installation von bis zu 4 Rettungskapseln möglich.

Einige Modelle sind stark modifiziert und besitzen einen um bis zu 40% größeren Frachtraum, wodurch die Quartiere beengt sind und nur noch maximal ein GravAero als Subcraft möglich ist.

Starbuck II

Straybird

Lift-Frachter im typisch altaranischen Stil

Aerodynamisch, gefälliges Design.

Äußerst robust und zuverlässig.

Bis zu zwei IST-Container in den beiden Liftvorrichtungen

Relativ großer Frachtraum eigener mit vielen Toren für schnellen Umschlag.

Wenige Straybirds als Liner im Einsatz hier wurden die Liftvorrichtungen entfernt.

Sehr Verbreitet

Crew min.: 3, optimal: 7

Wotan

Hierbei handelt es sich um einen so genannten Grenzfrachter, das ist ein spezielles Schiffskonzept für eine stark vereinfachte Wartung. Die Schiffe sind recht groß und sehr wirtschaftlich zu betreiben. Technisch gesehen sind diese Schiffe unauffällig und leistungsmäßig recht schnell und erstaunlich wendig. Die minimale Crew besteht aus vier Personen, die optimale Crew bei zwischen acht und zehn Personen, je nach Ausstattung (Bewaffnung).

Es gibt in der Regel ein Subcraft, ein zylinderförmiges Beiboot in speziellem externen Dock.

Die Schiffe sind mit einem bordeigenen Workshop ausgestattet, der eine Wartung auf Außenwelten ohne Schwierigkeiten zu ermöglichen.

Leider glänzt der Innenraum durch beengte Quartiere, bietet jedoch einen riesigen Frachtraum. Diese Schiffstypen sind zudem recht oft als leichte Fregatte anzutreffen.

Details einiger Borgfahrzeuge

Lancer

Caldwell Industries LANCER Shuttle

Verdrängung:	200 kl	Crew:	2 (Pilot, Navigator)
Länge:	19.60 m	Passengers:	48
Breite:	5.40 m	Frachtraum:	94.00 kl (max. 116.30 t Zuladung bei 1 g)
Höhe:	4.60 m	Luftschleusen:	1 (klein, Zugänge: Fracht, Kabine, 2x Außen)
Schub:	100 tons	Panzerung:	1 +2 (Physisch +Schilder)
Reichweite:	3 Tage bei Vollast (5.2 kl Hydrogen inkl. kleiner Reserve)		
Kosten:	787.950,-	LE-System:	100 MT begrenztes LES

Die Shuttles der LANCER-Klasse sind Caldwell Industries Standardbeiboote für alle Raumschiffe der Klassen HORNET, DRAGON und FRONTIER, sowie ihren anderen größeren Schiffstypen. Sie können bündlings an die Unterseite der FRONTIER-Klasse andocken und in die Hangars der größeren Schiffe eindocken. Der Rumpf ist für maximal 2 g Schwerkraft ausgelegt, bei Standardschwerkraft kann also die Beladung des Schiffe auf bis zu 400 Tonnen GGW erfolgen. Wird der Frachtraum für Treibstoff verwendet, die Frachträume sind von vornherein so ausgelegt, so kann das 33 MW-Kraftwerk 67 Tage lang mit voller Energie betrieben werden, zzgl. einer geringen Reserve. In diesem Fall können Die Passagierplätze in 48 kl Frachtraum umgewandelt werden und die Frachtzuladung auf maximal 128.30 Tonnen erhöht werden. Wie alle Caldwell Industries Raumfahrzeuge ist auch das LANCER-Shuttle mit einem Firmensoftwarepaket ausgestattet (Autopilot 10), sowie einer Standard-Notfallausrüstung (keine Raumanzüge), einem vollen Tank und einem voll ausgestatteten LE-System.

ModularShuttle

Das ModularShuttle wurde ursprünglich als Arbeitspferd und Versorgungsfahrzeug für Bergwerks- und Forschungskolonien, sowie neue Siedlungsanlagen abseits der normalen Versorgungsrouten konzipiert. Das Shuttle besteht aus einer 300 Kiloliter großen Basissektion sowie einer 450 Kiloliter großen Modulsektion.

Alle Module werden vorgefertigt ausgeliefert und es gibt eine ganz Palette mit unterschiedlichen Einsatzgebieten.

Die Containerartigen Module können autark oder eingedockt in das Shuttle operieren. Zusätzlich können die Module aneinander gekuppelt werden so das sie im All wie auch auf planetaren Oberflächen als Basis benutzt werden können. Die Vielseitigkeit der Module wird heutzutage auch genutzt, um aneinandergeschaltete Frachtmodule in Verbindung mit einem Orbitalschlepper als Frachter in abgelegenen Sonnensystemen zu Nutzen. Es werden dann bis zu zehn solcher Module aneinander gekuppelt und von einem Orbitalschlepper an den Magnethaken genommen. Dieser zieht den Schleppzug quer durch ein Sonnensystem.

Das M-Shuttle wird ohne Modul verkauft, bzw. die Preise für Shuttle und Modul werden immer separat angegeben.

Die Flügel für den Atmosphärenflug lassen sich für die Verstaung wegklappen oder demontieren. Es sind auch M-Shuttles ohne Flügel im Dauereinsatz auf atmosphärenlosen Welten anzutreffen, aufgrund ihrer Form werden sie von ihren Crews oft liebevoll als Havanas bezeichnet, eine Homage an die besonders dicken Zigarren die einst auf der Erden unter diesem Namen erhältlich waren.

Forschungsschiffe, Kolonieschiffe, Kolonieversorger, Militärische Schiffe, Passagierliner, Großfrachter, Raumstationen und Tiefraumdepots haben häufig einen oder mehrere M-Shuttles als untergeordnete Raumfahrzeuge an Bord.

Shuttle

Größe 300 Kiloliter

Crew bis zu 3

Masse 75 Tonnen

Kosten 8 MCr

ohne Modul kann das M-Shuttle maximal mit 1G beschleunigt werden, kurzzeitig

sind bis zu 2G möglich.

Module

Allgemein: Größe 450 Kiloliter, je eine Drucktür an den Stirnseiten, sowie Schleusen oder Tore nach Bedarf an den Seitenflächen oder der Bodenfläche. Lebenserhaltungssysteme, Elektrik, Sensorik in den jeweiligen Modulen sind autark und nicht von der Shuttleversorgung abhängig.

Passagier Modul (50 Passagiere in Sitzen, für Reisen bis zu 24 Stunden), 19.5 kl Fracht, 4 MCr

Treibstoff-Skimmer Modul (Treibstoffprozessor, Tanks), 5 MCr
Fahrzeug Modul (für ein Rad- oder Ketten-ATV, oder anderes Fahrzeug bis 100 Kiloliter Größe), 3MCr (o.Inhalt)

Waffen-Plattform Modul (ein Geschützturm mit Laser oder Raketen Bestückung, nicht selten beides), 7 MCr

Quartier Modul (10 Passagier in 5 Kabinen zzgl. ein Aufenthaltsraum für unbegrenzte Zeit, Nahrung vorausgesetzt), 4,5 MCr

Labor Modul (3 Doppelkabinen, ein Labor ein Aufenthaltsraum), 6 MCr

MediLab Modul (3 Doppelkabinen, eine Krankenstation, ein Aufenthaltsraum), 5 MCr

Jäger Modul (für einen 150 Kiloliter Raumjäger mit limitierten Warungseinrichtungen), 5 MCr

Reaktor Modul (ein 400 MW Mobil-Fusionsreaktor in gekapselter Bauweise für die Dauerversorgung großer Forschungsvorhaben im All oder auf planetaren Oberflächen, inkl. Kontrollraum mit Workshop). 10 MCr

Anhang B: Fahrzeuge und Raumschiffe

Technische Daten:

Beschreibung	Kosten	Volume	Tonnage	Energieverbr.
Rumpf 500kl, 100,-/t	50000	2,5	-	-
Panzerung DF:1	37500	37,5	-	-
Schilde DF:3	200000	20	10	10
Stromlinie: Aerodynamisch	25000	0,3	-	-
Abschottung: Normal	-	-	-	-
Statische Stabilität 1:3	50000	2,5	-	-
Warp-Antrieb, WF:50	45000	4,5	10	5
Fusionsreaktor,	475000	6,5	6	55
Energiespeicherbänke 100MW/h	10000	0,2	0,2	-
Treibstofftanks:	33650	4,8	67,3	-
Crew: 1-3	12000	3	75	-
1x Groß-Cryo-Schlafkammer	270000	2	10	-
Modulgröße:	-	-	250	-
LSS für 5 Personen	7500	4,5	12	2,5
Bewaffnung:				
1x TwinMediumLaser (FK:80)	50000	2,5	2,5	40
1x Schwerer Rak-Werfer	20000	2	5	-
10 Atomrakete (FK:je 100)	70000	5	20	-
Computer: 2x MiniComp	30000	-	-	-
Kampf-CPU: 2x	20000	-	-	-
Sensoren: 1xStd., 1xMil.	150000	10	10	2
Künstl.Gravitation	20000	1	1	1
Grav-Absorber 0-8g	20000	1	1	1
Traktor-Strahl 10t	7000	1	2	1
1x Std.Luftschleuse	10000	1	8	-
Fuel-Prozessor (10kl/h)	35000	5	10	0,03
Passagetunnel (mil)	3000	1	-	-
Landestützen	500	0,1	-	-
Luke für Modulsektion	5000	1	-	-
Totalwerte:	1656150	118,9	500	-

Betriebsdauer bei Vollast: 48,9 Tage
 Betriebsdauer ohne Kampf: 119,6 Tage
 Warp-Reichweite: 215,4 Tage = 90,6 pc
 Warp-Speed (leer): 0,42pc/d; (voll): 0,1pc/d

Länge:30m Durchmesser: 4,7m
 Modul:15m Länge, 4,5m Durchmesser
 Kosten: 1,66 MCr o. Software und Modul

Pachanga

Hersteller	Lionheart Shipyards
Modell	Werewolf
Cost (Listenpreis, Cr.)	1600000
CS (Control / Command Seating)	1
PS (Passenger Seating)	0
AS (Auxiliary Seating)	0
FT (Freight, kl)	0,2
Vcruise (Cruise Speed)	600
Vmax (Maximum Speed)	2450
Common	LASF
Typbeschreibung	Light Aerospace Fighter

Starfall

Caldwell Industries STARFALL Shuttle

Verdrängung:	35 kl	Crew:	2 (Pilot, Navigator)
Länge:	6.60 m	Passengers:	3
Breite:	2.40 m	Frachtraum:	1.50 kl
Höhe:	1.60 m	Luftschleusen:	keine
Schub:	100 tons	Panzerung:	AV: 80
Reichweite:	3 Tage bei Vollast		

Anhang B: Fahrzeuge und Raumschiffe

Kosten: 87.950,- LE-System: 10 MT begrenztes LES

Die Shuttles der STARFALL-Klasse sind Caldwell Industries Standardbeiboote für alle kleinen Raumschiffe der Klassen DRIFTER, FARTRAIN und QUASAR, sowie ihren mittleren Schiffstypen bis hin zur FRONTIER-Klasse, die optional mit diesem Shuttle bestückt werden kann. Sie in die Hangars der Schiffe andocken. Der Rumpf ist für maximal 2 g Schwerkraft ausgelegt, bei Standardschwerkraft kann also die Beladung des Schiffe auf bis zu 70 Tonnen GGW erfolgen. Wird der Frachtraum für Treibstoff verwendet, die Frachträume sind von vornherein so ausgelegt, so kann das Kraftwerk 21 Tage lang mit voller Energie betrieben werden, zzgl. einer geringen Reserve. Wie alle Caldwell Industries Raumfahrzeuge ist auch das STARFALL-Shuttle mit einem Firmensoftwarepaket ausgestattet (Autopilot 10), sowie einer Standard-Notfallausrüstung (keine Raumanzüge), einem vollen Tank und einem voll ausgestatteten LE-System.

Werewolf

Hersteller	Lionheart Shipyards
Modell	Werewolf
Cost (Listenpreis, Cr.)	1600000
CS (Control / Command Seating)	1
PS (Passenger Seating)	0
AS (Auxiliary Seating)	0
FT (Freight, kl)	0,2
Vcruise (Cruise Speed)	600
Vmax (Maximum Speed)	2450
Common	LASF
Typbeschreibung	Light Aerospace Fighter

Anhang C: Fahrzeuge

Details einiger Fahrzeuge



Astral

Caldwell Industries ASTRAL Urban Area Vehicle

Verdrängung:	30 kl	Crew:	1 (Driver)
Länge:	9.00 m	Passengers:	9 + 6 (Klapp-Notsitze: 2x Kabine, 4x Schleuse)
Breite:	3.40 m	Frachtraum:	8.00 kl (A-Boxx Modularbehälter, 25.000,- Cr.)
Höhe:	2.10 m	Luftschleusen:	1 (klein, 4 Türen: Kabine, A-Boxx, 2x Außentür)
Reichweite:	3 Tage bei Vollast (4 Tage bei 75% Last)		
Kosten:	130.000,-	LE-System:	20 MT begrenztes LES

Der ASTRAL ist so ausgelegt, daß er in die Fahrzeugbucht der Frachter/Fregatten der Hornet-/Dragon-Klasse hineinpaßt. Caldwell Industries schlägt dieses Fahrzeug als Standard-Bordfahrzeug für Schiffe aus CI's Werften vor, wobei CI als Alternative für den Einsatz in den Grenzwelten die geländetauglichen ATV's der CAMEL-Klasse anbietet. Dieses hervorragende Fahrzeug erreicht Rekordzahlen im Verkauf auf den Kernwelten, ist jedoch im Grenzgebiet von eher geringem Nutzen, da seine Geländetauglichkeit mit Null bewertet werden kann. Die exzellenten Detaillösungen dieses Fahrzeuges jedoch haben es zu einem sehr populären Fahrzeug gemacht, welches besonders gern als Bordtaxi von größeren Passagier-Linern oder als Limousine von hohen Konzernangestellten verwendet wird. Es existiert ein kleiner gebrauchtmarkt für diese Fahrzeuge aber die Preise sind noch recht hoch. Dem kleinen Bruder des ASTRAL, dem etwas kürzeren ASTRALITE, fehlt eine durchgehende Sitzreihe (4 Sitze) sowie ein Satz Fronträder. Die Reichweite ist identisch und bis auf eine angepaßte LE-Systemausstattung sind auch alle anderen Werte identisch. Auch der ASTRALITE kann die A-Boxx einkoppeln. Die Kosten für das kleinere Fahrzeug betragen 100.000,- Credit, seine Länge beträgt 8.00 Meter. Auf dem Gebrauchtmrkt sind 30% aller gefundenen ASTRAL eigentlich ASTRALITE, vom Prestige her nehmen sich beide Fahrzeuge nichts, beide sind für die meisten Menschen etwas zu exklusiv.

Camel

Caldwell Industries CAMEL All Terrain Vehicle

Verdrängung:	16 kl	Crew:	2 (Driver, Navigator)
Länge:	5.40 m	Passengers:	7 (1x 3er-Sitzreihe, 1x 4er-Sitzreihe)
Breite:	3.40 m	Frachtraum:	0.50 kl (5.00 kl, wenn 2 Sitzreihen entfernt)
Höhe:	2.00 m	Luftschleusen:	keine, Fahrzeug kann evakuiert werden
Reichweite:	3 Tage bei Vollast (4 Tage bei 75% Last)		
Kosten:	70.000,-	LE-System:	18 MT begrenztes LES

Der CAMEL ist formatmäßig als Alternative für den nicht Geländetauglichen ASTRAL, für die Fahrzeugbucht der Frachter/Fregatten der Hornet-/Dragon-Klasse konstruiert. Caldwell Industries schlägt zwar primär den ASTRAL für diese Raumschiffe vor, aber auf dringenden Kundenwunsch wurde später der CAMEL für den harten Einsatz in den Grenzwelten entwickelt. Das exzellente Geländefahrzeug wurde seit der Herstellung unglaublich häufig verkauft und sein vergleichsweise geringer Preis für ein Vakuumfähiges Fahrzeug haben ihn sehr beliebt gemacht und zudem für einen blühenden Gebrauchtmrkt geführt, auf dem sich so manches echte Schnäppchen machen läßt. Man kann häufig einen CAMEL bei den Gebrauchthändlern fast aller Welten finden und die Preise sind deutlich niedrig.

Als Alternative für den Camel kommen alle 2-achsigen Mohawk (MTI)

RiftRoamers – Orion-Arm, Karte des lokalen Bereichs

Grafik R. Powell, used with permission, Modified by M. Adam

Colonial Utility Vehicle Varianten in Frage, die preislich auf vergleichbarem Niveau liegen und formatmäßig kompatibel sind.

Anhang D: Glossar und Slang

Begriff	Erklärung
Aero	GravCar
Aerospace Fighter	Luft- und Raumjäger, Orbitaler Abfangjäger, GravFighter
AI / KI	Artificial Intelligence = Künstliche Intelligenz. Computer der ein Bewusstsein besitzt. Denkt nicht unbedingt in Menschlichen Maßstäben.
Alien	Organismus ohne körperliche Übereinstimmungen mit den vorliegenden Daten über bekannte Organismen der USC. Alle bekannten Spezies sind in einer zentralen Organismusdatenbank (COD) abgelegt, diese wird von der Independent Commission for Genetical and Alien Organism Classification (ICGAOC) gepflegt.
Ally, Al	FSA-Bürger, Bürger der Free Sectors Alliance
Android	Roboter in Menschengestalt, hier liegt das Augenmerk auf der Reproduktion des menschlichen Erscheinungsbilds.
AquaDollar	Währung die nur auf dem Planeten Aquaworld in den ZoneWorlds gültig ist.
Artiste	Kumpel (respektvolle Anrede für einen losen Bekannten)
Avatar	Netzrepräsentation einer Persönlichkeit. Ein Avatar kann die unterschiedlichsten Formen haben. Im einfachsten Fall wird ein Defaultavatar verwendet, wie z.B. ein geometrischer Körper oder ein Symbol.
Backup	Sicherungskopie im weiteren Sinne. Spezieller ein Brainscan.
Biorg, Monster	Biogenetic Organism, künstlich konstruierte Lebensform die durch genetischen Verbund von normalerweise inkompatiblen (in der Regel nicht menschlichen) Erbmaterial entsteht. Auf diese Weise sind die berühmten Valkyrie-Einheiten entstanden. Häufigste Anwendung sind speziell auf bestimmte Anforderungen angepasste künstliche biologische Lebensformen.
Biz, Bizz	Business, Geschäft
Bogey	Radarkontakt / Feindkontakt
Bouncing Effect	Der Abstoßeffekt tritt auf, wenn zwei nicht abgestimmte RIFT-Felder sich berühren. Diese stoßen sich ab.
Brainscan	Bewusstseinsaufzeichnung, Digital Individual Memory Map (DIMM)
Caleb	Cas'Tari Währung
Cardinal's Crown	Santoranische Währung
Centara	Alte USC Währung damals auf Proxima Centauri und den von dort kolonisierten Welten gültig war. Heute nur noch selten anzutreffen.
Chilled	Wie X-ed, aber auch ein Bekräftigungswort wie z.B. in "Mann, das ist Chilled!" oder "Chill! Mann!"
Consol	Consolidated Currency Unit, Währung der Federation of Antares
Cop, Sher, Sport	Polizist, Sheriff
Credit	USC-Standardwährung, genauer USC-Credit
Galactic Crown, Galactic	Währung des Galaktischen Bundes, umgangssprachlich als Galactic bezeichnet. Ist überall in der von den Cetadeani vereinten Galaxis gültig.
Cryogenic Vault	siehe CSB
CSB	Cryosleep-Berth, Cryoschlafkapsel (CSK), Kälteschlafkammer (KSK)
CTA, Cetary	Central Traffic Authority
Cusso	Customs Officer (Offizier der Zollbehörde)
Cyborg, Borg	Cybernetic Organism, Mensch mit künstlichen Modifikationen (Cyberware), in der Extremform ein Gehirn in einem Roboterkörper. Ist ohne diese Modifikationen nicht lebensfähig.
Darkhole, Darkbase, Dingo Hole	Ein isolierter Morlorn-Stützpunkt auf dem Gebiet der USC. Oft befinden sich dort nur noch Stasistruppen in unterirdischen Bunkeranlagen. Manchmal jedoch gibt es dort noch operative Zellen die Überfälle auf junge Kolonien der USC durchführen. Diese sind in der Regel als Piratenüberfälle getarnt, haben aber den unterschied, das die Kolonien komplett vernichtet werden und nicht ausgeraubt.



Anhang D: Glossar und Slang

Begriff	Erklärung
	Die Navy sucht permanent nach solchen Dingo Holes.
Denghi	Schwache instabile Währung oft auf Rand und Außenwelten vorzufinden. Dort wo Dengi als Hauptzahlungsmittel existiert, wird in der Regel lieber mit Credits oder BCU gehandelt.
Diper	Diper sind im Grunde Datenkonstrukte, die einer AI nicht unähnlich sind. Allerdings handelt es sich dabei um Brainscans die mit einem AIOS gekoppelt wurden umnd frei im Netz existieren. Diper steht als Abkürzung für Digitale Persönlichkeit. Dipers dürfen nicht ohne ihre Einwilligung abgeschaltet werden. Diper entwickeln ihre Netzexistenz weitgehen unabhängig von der normalen Welt weiter und residieren in sogenannten Nanopoleis. Eine Nanopolis ist im Prinzip eine autarke Datenfestung an einem sichere Ort. Es gibt auf fast jeder Kernwelt Diper.
Downer	Beruhigungsmittel
Download	Herunterladen aus einem Computernetz im allgemeinen Sinne. Spezieller: Das Einspielen eines Brainscans in einen vorbereiteten Klon.
Doppelgänger	Wie es das Wort schon sagt. Hier ist ein illegal aktivierter Klon mit einer vorhandenen Bewusstseinsaufzeichnung eines noch lebenden Menschen gemeint. Der Klon hat dabei die nachrangigen Rechte (vor dem Gesetz gilt er so lange nicht als Mensch, wie das Original noch lebt) und wird normalerweise von entsprechenden Spezialkommandos gesucht, festgenommen und deaktiviert (getötet).
EGET	Enforced Graviton Emission Thruster, Whitenberg-Thruster (reaktionsloser-Raumtrieb)
Eigner, Owner	Jemand der eine Firma, ein Raumschiff oder ein anderes kommerzielles Unternehmen besitzt. Meist ein reicher Mensch der noch arbeitet im Gegensatz zu einem Snob.
Emotaktiler Feedback (ETF)	Die Gesamtheit aller Eindrücke die ein Körper dem Bewusstsein vermittelt in ihrer vollen Komplexität und Intensität. Ein Mensch ist an genau ein Emotaktiler Feedback gewöhnt, nämlich das seines natürlichen Körpers, in dem er geboren wurde. Jeder eigene Klon besitzt zwar ein eng verwandtes sehr ähnliches ETF-Muster, aber dennoch so verschieden, das der Charakter eine Eingewöhnungszeit benötigt. Fremde Klone hingegen haben oft ein massiv unterschiedliches ETF-Muster, das den Charakter in schwere Psychosen stürzen kann. Ein Psoniker, der in einem nicht psionischen Klon wiederbelebt wird hat in den allermeisten Fällen den vollen Verlust seiner Fähigkeiten zu beklagen und erleidet dadurch häufig ein noch stärkeres mentales Trauma.
ETC	Energy Transfer Currency; Eine Währung die auf der Erzeugung von Energie Basiert. Allen Materialien werden in Energie Einheiten umgerechnet (EU = Energy Unit). Die auf Freeport bevorzugte Währung.
EVA	Extra Vehicular Activity; Arbeiten außerhalb des Raumschiffes / U-Bootes durchführen.
Fence	Dealer, Straßenhändler (bezieht sich auf die heruntergekommenen Händler die frühe die Zäune und Absperrungen von Flughäfen säumten, heute eher allgemein verwendeter Begriff
Fixer	von "to fix" = in Ordnung bringen, ein Fixer vermittelt Geschäfte und Kontakte, kümmert sich um Gerüchte und den eigenen Ruf sowie den seiner Partner. Oft begleitet eine Fixer einen Partner (meist Troubleshooter, Bodyguards oder Söldner) eine Lange Zeit, er bringt verpatzte Einsätze in Ordnung, verhandelt mit den Auftraggebern, holt das beste aus einem Job heraus, ist fast immer Ansprechpartner und organisiert Transporte, Ausrüstung und Krankenversorgung. Seine Dienste werden mit prozentualen Anteilen am Verdienst bezahlt. Es gilt als schwerer Vertrauensbruch gegenüber dem eigenen Fixer hinter seinem Rücken an Informationen über ihn oder den Stand seiner Verhandlungen heranzukommen. Üblicherweise nehmen die Fixer zwischen 10% und 50% des ausgehandelten Honorars, ihnen ist bekannt welche Summen den Partnern bei bestimmten Aufträgen vorschweben und die von ihm gebotenen Zahlungen sind meistens überdurchschnittlich. Ein Fixer geht mit einem Partner auch ein Risiko ein. Verreist der Partner den Job, steht der gute Ruf des Fixers auf dem Spiel.
Flatline, flatlined	Begriff der sich auf die flache EKG-Linie eines verstorbenen bezieht. Auch der Begriff einer Software-Persönlichkeit in einem eigenen Hardwareblock. Ein Brainscan gekoppelt mit einem Cyberdeck oder

Anhang D: Glossar und Slang

Begriff	Erklärung
	einem Computer.
Freezie	CSB-Passagier, Cryo-Passagier/-Patient
Gravitonen	"Gravitationsteilchen", analog zu Photonen. Gravitation hat in vielen Fällen eine analoge Charakteristik wie das Licht.
Greyhead	Freier Hacker, Netrunner, Decker, etc.
Trader	Freier Händler, TrampHandler
Hautanzug	Ein Hautanzug ist ein Anzug, der die unmittelbare Umgebung des umhüllten Körpers ideal auf dessen Präferenzen anpaßt. Dies betrifft hauptsächlich die Regelung der Temperatur in Abhängigkeit von der Aktivität und den Abtransport und das Recycling von Körperausscheidungen aller Art.
Helper (-System)	Eine Kombination aus Bioware und Cyberware, die den Körper optimiert und permanent regeneriert. Menschen die Helper-Systeme verwenden schwitzen nicht, riechen nicht unangenehm, geraten nicht außer Atem, werden nicht krank und sind körperlich extrem fit. Vorausgesetzt sie erhalten täglich 4 Stunden Schlaf, sind diese Personen auch nicht müde. Sie haben keine Kopfschmerzen oder Wahrnehmungsschwächen. Die meisten hochrangigen Politiker und Konzerne verwenden Helper um stets professionell handeln zu können. Helper sind extrem teuer und können nahezu rückstandsfrei wieder entfernt werden (allerdings muß der Körper danach erst wieder lernen diese Funktionen selbst zu steuern). Durch ihre hohen Kosten werden Helper im Rahmen von Leasingverträgen bereitgestellt.
HSR	Hyperspace-Subspace Rift (entsteht wenn eine RIFT-Antrieb in Betrieb geht)
HSW	Hyper Space Wake = Hyperraumverzerrung
Hyperspace	relativ zum eigenen Kontinuum übergeordnetes Kontinuum. Die Hyperspaces von Hyperraum-Antrieben, RIFT-Antrieben und Vortexoren sind unterschiedlich.
ID	Identitätskarte, Pass, Ausweis.
Imperial	Währung des Dracon Imperiums, auch in den ZoneWorlds gültig
Klon	Exakte Kopie eines Organismus ohne optimierende Maßnahmen mit allen Fehlern und Eigenarten. Ein Klon kann in wenigen Tagen produziert werden, das Bewusstsein wird aber als Blank vorbehalten um später mittels Brainscan-Verfahren mit der Kopie eines kompletten Bewusstseins bespielt zu werden.
Klon	Kopie eines Menschen
Lobo	Lost Bogey; verlorener Feindkontakt, aber auch jemanden in der Menge verlieren.
Mall Rats	MallRats sind die Personen die sich in den Versorgungstunneln von Einkaufszentren eingenistet haben.
Mate	Kumpel (respektvolle anrede für einen guten Freund)
Meatboy	Abfällige Bezeichnung für nicht modifizierte Personen, die hauptsächlich von Cyborgs verwendet werden.
Meatboy	Abfällig für jemanden ohne Cyberware
Merc, Mercenario	Söldner
Mesonen	Teilchen die jegliche Materie durchdringen, jedoch durch Schutzschirme absorbiert werden. In der Regel sind die Mesonenimpulse jedoch stärker als die Aufnahmeleistung der Schutzschirme, die daher kollabieren.
Metalhead	Abfällig für jemanden mit Cyberware
Mhorda	Morlornische Währung
Moddie	Modifizierter Mensch, in der Regel jemand der Biomods implantiert hat.
Mover	Schmuggler, Pilot, Fahrer, Kurier, Transporteur (hauptsächlich mit Bezug auf heiße Ware, keine Fragen und viel Geld)
Nape	Naked Ape = nackter Affe = Menschen
Narcotraffer	kurz für Narcotics (Narkotika), grob Drogen, Medikamente, Betäubungsmittel
Narcotraffer	Drogenkurier

Anhang D: Glossar und Slang

Begriff	Erklärung
Nomad, Nomie	Herumziehende Intelligente Lebensform (in Fahrzeug, nicht mittellos, aber rastlos)
NoReg	Non registered Person, Ex-Bürger ohne ID die sich in den Null-Zonen der jeweiligen Städte aufhalten. Sie tauchen in keiner Statistik auf, haben kein reguläres Einkommen sind nicht per Gesetz verfolgbar.
Out	Ende meine Durchsage (keine Antwort erwartet)
Over	Ende meiner Durchsage, bitte um Antwort
PA, Pay	Port Authority (Raumhafenbehörde)
Pal	Kumpel (respektvolle Anrede für einen guten Bekannten)
Pao, Payo, Paolo	PA-Officer (Offizier der Raumhafenbehörde)
Phaser	Von Phased Plasma Projector, eine Plasmaimpulswaffe
Piss, Juice	Bier
Privee	Privateer, Söldner mit Kaperbrief (Pirat mit Kaperbrief)
Query	Anfrage; in der Regel die Statusabfrage einer Maschine
R.I.F.T.	Abk. Für Rapid Interstellar Flight Technology
Rag, Ragger	Rag-People sind Personen die in Armut vor den Toren einer Stadt aus Sperrmüll Unterkünfte bauen und sich von den Abfällen der Wohlstandsgesellschaft ernähren
Raumfähre	Shuttle, in der Regel nicht FTL-fähig
Raumschiff	Sammelbezeichnung für raumtaugliche Fahrzeuge. In der Regel FTL-fähig.
Replikant	Im Wesentlichen auf ähnliche Weise konstruiert wie ein Biorg, jedoch ausschließlich mit menschlichem Erbmaterial. Dieser Organismus ist bewusst aus optimierter DNS hergestellt und jeder Organismus wird individuell ausgebildet, ist in sofern nicht exakt das gleiche wie eine Klon.
Replikant	Künstlich geschaffener Mensch (aus Eizelle und Spermia in eine künstlichen Gebärmutter).
Rifter	Ein Raumfahrer auf einem RIFT-Schiff, eine RIFT-Techniker, ein interstellarer Einsiedler, alle Personen die mit dem Interstellaren Raumflug zu tun haben.
Riftspace	landläufige aber wissenschaftlich irreführende Bez. Für Normalraum
Rigger	Ein interstellar Reisender mit einem Fahrzeug. Oft ein Nomad.
Roboter	Programmgesteuerte Maschine, in der extremsten Form durch künstliche Intelligenz kontrolliert. Anwendung wie bei Biorgs. Oft sind Kampfroboter beim Militär oder bei der Legion im Einsatz.
Roboter	Roboter aller Art, mobil, feststehend, etc.
Roger	Verstanden
Santora-Orden	Neochristlicher Orden mit Hang zum Apokalyptischen Wahn. In der Vergangenheit hat der Orden immer wieder gegen die Erde und die USC Front gemacht, weil diese die Unreinheit der Menschlichen Spezies fördert und toleriert (Cyberware, Nanotechnik, etc.). Jetzt sollen sie angeblich eine Valkyrie-Einheit unter ihre Kontrolle gebracht haben, die gerade der Vernichtung überführt werden sollte. Entspräche das der Wahrheit und sollte Santora die Kontrolle über eine solche Einheit erlangen, könnte das weitreichende Folgen für die USC haben. Die Meldung war letztendlich ausschlaggebend für das Embargo unter das die USC das Konkordat gestellt hat.
Scooter	GravBike
Scum, Rat	Penner
Shaikujin	"braver" Bürger, gesetzestreu, arbeitswillig, macht niemals krank, lebt für seine Arbeit
Shuttle	Kleines STL-Raumfahrzeug, in der Regel um Passagiere, Fracht und Versorgungsgüter von einer Planetenoberfläche zu einem Raumschiff im Orbit zu transferieren. Auch Raumfähre genannt.
Skimmer	GravShuttle
Sneeze	Sneeze = Schneuzen; Alle Waffen und Raketen auf einmal abfeuern.
Solo, Zeroman	Mietkiller, Bodyguard, Söldner

Anhang D: Glossar und Slang

Begriff	Erklärung
Space Fighter	Raumjäger (z.B. Werewolf)
Star Fighter	FTL-Raumjäger, RIFT Jäger (z.B. Pachanga)
StarRigger	Lastwagenfahrer der interstellar operiert, oft mit gigantischen Lastfahrzeugen.
STC, Stacey	Space Traffic Control
Sternenflotte	Sammelbegriff für die Navy, die Legion und die Raumpatrouille.
Sternenschiff	Ein FTL-Raumschiff
Sub, SubPeople	Subs sind Personen die im Untergrund großer Städte leben, in den U-Bahnschächten, den SubLevels (parkgaragenähnliche Ebenen die früher einmal die Oberfläche darstellten, bevor sie oft mehrfach überdacht wurden).
Subcraft	Shuttle, Fighter, Bordfahrzeug; Übersetzt ein Untergeordnetes Fahrzeug das an Bord mitgeführt wird.
Subspace	relativ zum eigenen Kontinuum untergeordnetes Kontinuum
Suspended Animation Chamber	SAC, "unterdrückte Belegung" ist ein Verfahren das auch Stasis genannt wird. Alle Körperfunktionen werden auf ein minimum reduziert.
Symbiont	Organismus das ohne Wirtsorganismus nicht lebensfähig ist. Die Ernährung und Versorgung des Symbionten durch den Wirt ist zum gegenseitigen Vorteil. Häufig helfen Symbionten bei der Heilung oder stellen eigene Fähigkeiten zur Verfügung (das kann bis zur Psionik gehen).
Tachyonen	Überlichtschnelle Teilchen, die jedoch extrem instabil sind. Oft existieren sie nur Bruchteile von Sekunden. Die Lebensdauer steigt linear wenn die aufgewendete Leistung exponential steigt. Schutzschirme bremsen Tachyonen auf Lichtgeschwindigkeit ab. Ein Effekt den sich FTL-Kommunikatoren und Sensoren zu nutze machen.
Tarash	Währung der T'Quar
TC, TeeCee	von Tau Ceti stammende Person
TRA, Tray	Trade Regulatory Authority
Traddie	Mannschaftsmitglied eines Handelsschiffes, wie auch der Händler selbst oder sein Schiff
Traffer	ein Mover
Truckie	Lastwagenfahrer
Unremembered Wars	Die vergessenen Kriege; dieser Terminus beschreibt die immer noch überall in der USC stattfindenden kleinen Kommandooperationen gegen Morlorn-Stützpunkte auf dem Territorium der USC (Terra, Territorial League, Pollux Territorium, Kranis Corp. Territorium, Spanish Main). Der Name rührt daher, das die Medien in der USC diese Kleinstkriege immer dann aus dem Archiv kramen, wenn es im so genannten Sommerloch keine Stories zu berichten gibt, die eine ordentliche Schlagzeile abwerfen.
Upper	Aufputzmittel
Vag, Vagabund	Herumziehende Intelligente Lebensform (mittellos, besitzt nur was er am Leibe trägt)
Valkyrie	Biotechnisch konstruierte Dampfmaschine die durch psionische Kräfte von den Valkyrieköniginnen kontrolliert werden. Diese Einheiten wurden 2772 von der Legion geschaffen um gegen die Morlorn eingesetzt zu werden. Alle mobilen Einheiten sind mittlerweile eingemottet in den Cryo-Depots des Militärs. Einige Stationäre Einheiten waren auf der Erde aktiv als die Morlorn dort die Kontrolle erlangten. Was aus ihnen geworden ist, ist nicht erlangt. Stirbt die Königin der Valkyrie-Einheiten, sind sie unkontrollierbar. Ihre Lebensspanne beträgt mindestens 300 Jahre.
Valkyrie-Königin	Weiblicher Hybride aus Mensch und Valkyrie-Einheit, feindselig, jung und hübsch konstruiert in Menschengestalt, jedoch tödlich in dem Zusammenhang, das sie die einzigen sind die ihre Valkyrie Einheiten kontrollieren kann.
Vat, VatPeople	Vats sind die Personen die in der Kanalisation leben
Vortextor,	Antikes Builder Relikt. Ein künstliches Wurmloch in Form einer

Anhang D: Glossar und Slang

Begriff	Erklärung
Hyperraumtor	<p>Raumstation durch die ein passierendes Schiff hindurch fliegt um Sekunden später aus einem anderen Vortextor wieder herauszukommen. Es gibt unterschiedliche Tore. Keine bekannte Spezies kann ein bestehendes Tor blockieren, umkonstruieren oder reparieren. Einige Tore sind offenbar defekt, andere funktionieren nur in eine Richtung. Die meisten enden an genau einer Gegenstation. Die Distanz ist scheinbar beliebig, mit der Ausnahme das es offenbar keine Tore gibt, die in andere Galaxien führen.</p> <p>Die großen Kriege die viele mächtige Rassen in den letzten zehntausenden von Jahren geführt haben gingen um die Kontrolle der Systeme in denen solche Tore existierten. Noch immer streiten sich beispielsweise die Cetadeani, Morlorn und die Dhor'Gondar um dieses Netzwerk von Hyperraumverbindungen.</p> <p>Immer mal wieder tauchen Karten und Artefakte auf die mit den Toren in Zusammenhang stehen und auch um diese wird gekämpft.</p> <p>Es gibt 8 benutzbare Verbindungen auf dem Gebiet der USC. Die Eroberung der USC durch die Morlorn hatte die Motivation den Vortexknotenpunkt Capella in dem allein 36 aktive Vortextore existieren unter Kontrolle zu bringen. Capella ist auch Wegpunkt in einer der acht Hauptachsen die durch die Ganze Galaxis führen und ihren Ursprung im Zentrum nahe Freeport haben.</p> <p>Außer den Raumstationen gibt es ein scheinbar unabhängiges Netzwerk das viele erdähnliche Planeten über eine selbsterhaltene Straße miteinander verbinden. Man nennt diese in der Regel Skyway-Tore. Zwei davon befinden sich z.B. auf dem Mars.</p>
Walkabout	<p>Aborigines bezeichneten damit eine Wanderung, die durchgeführt wurde um Klarheit über etwa zu erlangen (westlich ausgedrückt). Im All ist damit EVA gemeint. Und sehr speziell ist die interstellare Übertragung einer Brainscan-Datei über Tachyonkommunikator oder der Transport eines Brainscan-Chips als Fracht über interstellare Entfernungen inklusive dem anschließenden Download in einen neuen Klon damit gemeint.</p>
Wetware	Umgangssprachliche Bezeichnung für Klone und Bioware.
wilco	Verstanden, werde Anweisung ausführen (WilCo = Will Comply)
Wormhole	<p>Wurmloch, ein unsichtbares möglicherweise natürliches Phänomen im All, welches zwei Punkte im All über ein HSR verbindet. Durch Gravitonenemissionen und Existenz von gasförmiger Materie an der Position des HSR anmessbar. Es wird ein Schutzschirm benötigt um eine Wurmlöcher zu passieren. Wurmlöcher sind über den bisher beobachteten Zeitraum stabil, aber einen wissenschaftlichen Beweis dafür gibt es nicht.</p>
X-ed	Erschossen (werden) oder anderweitig um(ge)kommen
Zek, Xec	Executive, CEO, Konzernmanager, Konzernner
Zeroman	siehe Solo
Zeroman, X-Man	Profikiller

Anhang E: Copyright / Nutzungsbedingungen

Nutzungsbedingungen

Bei dieser Lizenz handelt es sich um einen Lizenzvertrag zwischen ChromeBlack Publishing - im folgenden Text als CBP bezeichnet - und dem Nutzer der über diese Lizenz zugänglich gemachten Datei - im folgenden als Nutzer bezeichnet.

Diese Lizenz regelt die Nutzung der Datei »RiftRoamers_14-05-2012_mit_Korrektur_vom_13-04-2021.pdf« und deren Inhalt - im folgenden Text als Datei bezeichnet - durch den Nutzer. Dabei handelt es sich um die BETA-Version des RiftRoamers - Regelwerkes. Die Datei wird "so wie sie ist" bereitgestellt, ohne das dadurch irgendein Nutzen für den Nutzer impliziert wird.

Diese BETA-Version des Regelwerkes ist nicht fehlerbereinigt und steht ausschließlich zu Testzwecken zur Verfügung.

Sie darf durch den Nutzer als unveränderte Archivdatei "Regelwerk.zip" über das Internet (als eMail-Anhang oder als Download) weiterverbreitet und kopiert werden, jedoch nicht ohne schriftliche Genehmigung von CBP auf einem Datenträger (Diskette, CD, DVD, Flash-Speicher und anderen Speichermedien) verbreitet werden (z.B. als kostenlose Beigabe einer Zeitschrift, etc.).

Dem Nutzer wird jedoch gestattet Sicherheitskopien auf eigenen Datenträgern - auch auf CD oder DVD - anzufertigen, sofern diese nicht weitergegeben werden.

Verschwiegenheit

Es handelt sich um eine unfertige Version des Regelwerkes, folglich sind möglicherweise große Teile dieses Regelwerkes nicht nutzbar oder schlicht nicht vorhanden. Weiterhin könnten diese drastische Änderungen in nachfolgenden Versionen erfahren.

Teilweise werden für Bezeichnungen und Begriffe, Orte und Szenarien Arbeitsbegriffe verwendet, die teilweise noch nicht auf evtl. Urheberrechte / Copyrights Dritter geprüft wurden.

Dem Nutzer ist es nicht gestattet die Inhalte des Regelwerks an Dritte zu veröffentlichen oder in Veröffentlichungen Dritter zu zitieren. Eine Verwendung in anderen Publikationen ist, auch auszugsweise, nicht gestattet.

Als Publikation gilt hier jedes geeignete Medium zu dem ein unbeschränkter Zugang möglich ist (Internet, Printmedien, öffentliche Veranstaltungen). Die Nutzung in geschlossenen Benutzergruppen (Foren, Community-Websites, Vereine) ist nur nach vorheriger Genehmigung durch CBP gestattet.

Haftungsausschluß

Jegliche Haftung für Schäden an der Person des Nutzers (z.B. seelische Belastungen durch die Verwendung der Inhalte) oder Schäden an der Hardware des Nutzers (Computer, Lesegeräte, Speichermedien, etc.) ist ausgeschlossen. Der Nutzer selbst bewertet individuell für sich, ob die Verwendung der Datei oder ihr Inhalt ihm einen Nutzen bringt und übernimmt selbst die Verantwortung für oben genannte oder andere Schäden.

Zustandekommen des Vertrages

Der Nutzer erklärt sich mit diesen Vertragsbedingungen einverstanden, indem er die unten angegebene Information zum Entpacken der Datei nutzt.

Für die Verwendung der Datei durch den Nutzer werden von CBP keine Lizenzgebühren erhoben.

Änderungen der Nutzungsbedingungen

CBP kann jederzeit eine Änderung an diesen Nutzungsbedingungen vornehmen, jedoch bleibt diese Lizenz in Kraft, bis zum Erscheinen einer neuen Datei-Version (BETA2, BETA3, etc.) und für einen Monat darüber hinaus, längstens jedoch bis zum 31.12.2021, 12:00 Uhr MEZ.

Kontaktaufnahme

CBP ist erreichbar per eMail oder postalisch unter den im Impressum (Imprint) der Internetseite angegebenen Adressen.

Sonstiges

Viel Spaß beim Lesen, Testen, Kritisieren!

Anhang F: Karten, Handouts, Tabellen

