



**entaria**

**Dein Weltraumabenteuer**

# kapitel 1

---

# einleitung

**„Am Anfang war der Wille, gefolgt von  
unaufhaltsamem Tatendrang.“**

## Willkommen

Ein herzliches Willkommen bei Entaria. Entaria ist ein deutsches Rollenspiel in einer Science Fiction Welt. Dieses Regelwerk beinhaltet alle Regeln die zum Spielen nötig sind, einen planetarischen Atlas über alle Sonnensysteme die der Spieler auch bereisen kann, alle Abenteuer die vom Entaria-Team geschrieben wurden und einen Anhang mit Charakterbögen, Spielleitersichtschirm und Ähnlichem.

Entaria bietet alles von Spaceopera über Darkfuture bis Cyberpunk-Rollenspiel. Es ist umfangreich, komplex und nicht kompliziert.

Das gesamte Dokument ist frei im Internet verfügbar und ist absolut Kostenfrei. Das Regelwerk, sowie alle anderen Kapitel werden ständig überarbeitet und erweitert.

Wir wünschen euch viel Spaß mit entaria.

Euer entaria-Team

### ***Die Geschichte von Entaria.***

Seit 1991 wird an Entaria gearbeitet. Es entstand aus Frust über bestehende SF-Rollenspiele, die nicht das boten, was wir uns eigentlich von einem SF-Spiel erhofften. Wir wollten eine Mischung aus Spaceopera, Cyberpunk und Darkfuture. Der Spieler sollte nicht nur auf eine Vielzahl von unterschiedlichen Spezies treffen, sondern solche auch spielen können. Besonders wichtig dabei war, dass die Menschheit nicht der Mittelpunkt, sondern nur eine Spezies unter vielen sein sollte. Der Spieler sollte die Wahl zwischen einer großen Anzahl von Ausrüstung und Waffen haben und außerdem sollte Magie vorhanden und ihm leicht zugänglich sein.

Zuerst war Entaria (damals hieß es noch Stardust, dann Heetseeker und erst 1999 Entaria) ein Abklatsch von bekannten Systemen. Wir begannen damit Informationen zu sammeln, was ein SF-Rollenspiel enthalten soll. Es entstand dabei die Idee, dass der bekannte Raum durch die Art der Raumfahrt begrenzt wird. Es häuften sich dabei Berge von unsortierten Ideen an, die langsam zum Regelwerk zusammen flossen. Dabei änderte sich das Regelsystem, die Inhalte und Kapitel ständig. Gesamt gesehen, wurde jeder Absatz bis heute zwei bis dreimal neu geschrieben. Die Regelmechaniken änderten sich sogar alle 3 Jahre. Zuerst war es ein System basierend auf einem 1w20, 1w6 und 1w100, dann nur noch ein 1w20 und später flogen die Würfeln, zugunsten der Spielbarkeit alle raus und es wurde ein reines 1w12-System. Erst 1999 kam dann der 1w6 wieder dazu, der meistens zur Schadensermittlung benutzt wird.

1994 wurde ein System entwickelt, wonach wir unsere eigenen Sonnensysteme erschaffen konnten. Dieses auf Würfeln basierendes System war jedoch sehr zeitaufwendig (ca. eine Stunde pro System) und enthielt noch einige kleine Lücken. So kam es, dass sich Andreas Blohm (ein fähiger Programmierer, Rollenspieler, Hobbyastronom und guter Freund) sich breit schlagen ließ und den Stardust-Creator programmierte. Er enthielt alle unsere Regeln, die für das Programm erweitert, vervollständigt und verbessert wurden. Es entstand ein

Applikation mit dem innerhalb einer Sekunde ein neues Sonnensystem erzeugt werden kann. Eine enorme Arbeitserleichterung, so dass der Planetarische Atlas entstand. Es wurden Karten gezeichnet, Reiche definiert, sowie Namen vergeben. Die Namensgebung ist bis heute noch nicht abgeschlossen, denn jedes Sonnensystem beinhaltet durchschnittliche 4-5 Planeten oder Gasriesen. Jedes dieser Objekte im All sind im Besitz von noch einmal ca. 5 Begleiter die alle zusammen einen Namen haben wollen.

In der Zwischenzeit wuchs die Anzahl der Waffen, Ausrüstungsgegenstände und Fertigkeiten weiter an. Um 1996 kam dann die große Aufräumaktion und es fiel die Hälfte der Fertigkeiten raus, die Ausrüstungsgegenstände wurden wieder dezimiert und unsinnige Waffenlisten wurden eliminiert.

Von da an, stand die schnelle Spielbarkeit und einfache Regeln für uns an oberster Stelle. Unser Grundgedanke ist seit dem: Spielbarkeit vor Realismus. Eine Situation muss schnell, zugunsten der Spielbarkeit, abgehandelt werden. Auch wenn dabei der Realismus auf der Strecke bleibt.

Das Regelwerk ist, bis auf einige Lücken, fertig, so dass der Schritt zur Publikation nichts im Wege steht. Deswegen haben wir uns entschieden Entaria, frei von jeden Kosten für den Spieler, im Internet zu veröffentlichen. Wir erhoffen uns davon, einer großen Anzahl von Lesern das zu geben, was wir uns damals von einem Rollenspiel wünschten.

### ***Keyfakts***

- Kostenlos
- Komplex und nicht kompliziert (Einfache Regeln und doch alles beschrieben, wie Fahrzeugkonstruktionssystem, Kreaturen, Planetarischer Atlas, usw.)
- Viele Spielarten möglich (Cyberpunk, Spaceopera, Darkfuture, usw.)
- Vielzahl von Möglichkeiten und Variationen möglich (viele Spezies, Fertigkeiten, Zaubersprüche, Ausrüstung, usw.)

### ***Übersicht über Entaria***

- Einfaches und schnelles Regelsystem (Mit vielen optionalen Regeln, wenn mehr Komplexität gewünscht ist.)
- Schnelles Kampfsystem (Für den Personenkampf aber auch für den Kampf zwischen Fahrzeugen.)
- Fahrzeug- Konstruktionsanleitung zum erstellen von eigenen Fahrzeugen (egal ob Raumschiff, Auto, Panzer oder Flugzeug)
- Datenraster. Die lokalen Datennetze der Sonnensysteme (Umfangreiche Informationen über die lokalen Datennetze. Für Netzbetreiber und Hacker)
- Magie in unterschiedlichen Formen (12 unterschiedliche Magiebereiche mit eigenen Spruchlisten)

# Kapitel I - Einleitung

- Komplette Zeitlinie von der Ausbreitung der Spezies über den bekannten Raum.
- Vollständige Regeln zum entwerfen von Droiden und eigenen Kreaturen.
- Archetypen zum schnellen Start in das Spiel (Assassine, Söldner, Pal-Controller, uvm.)
- 17 Spezies und Subspezies (Grunk, Terraner, Briis, Drah uvm.)
- über 200 Fertigkeiten (Scharfschießen, Stehlen, Xenologie, Sicherheitstechnik, uvm.)
- über 300 magische Sprüche und Fähigkeiten (Psionischer Schlag, Gedanken Reißer, Kampftitan, Wunden Heilen, uvm.)
- über 300 Ausrüstungsgegenstände (Cyberware, Bioware, Genware und Magieware)
- über 200 Fern- und Nahkampfwaffen (Nadler, Plasmawerfer, Monofilamentenschwert, Kleinprojektilbescheiniger, uvm.)
- 35 Reiche die um Macht und Raum kämpfen (Königreiche, Demokratien, Technokratien, Anarchien uvm.)
- über 300 Sonnensystem (vollständige Daten über Sonnen, Gasriesen und Planeten, deren Bewohner und Umgebung)
- mehr als 1.200 Seiten Regelwerk (gefüllt mit Wissen, Informationen und Regeln)
- Für alle wichtigen Planeten liegen Oberflächenscans vor.
- Speedpod. Vollständige Regeln für ein Rennen mit Hochgeschwindigkeitsfahrzeugen. Auch unabhängig als Gesellschaftsspiel von Entaria spielbar.
- Alle nötigen Spielerbögen sind vorhanden. Vom Charakterbogen, über den Ausrüstungsbogen bis zum Fahrzeugkampfbogen und Kalender.

## ***Das entaria Projekt***

Entaria ist nicht nur ein Rollenspiel. Entaria ist eine komplexe Welt. Um die Welt von Entaria herum gibt es und wird es viele andere Produkte geben. Derzeit befinden sich viele der Projekte noch im Aufbau oder in der Testphase. Auf der Webseite [www.entaria.de](http://www.entaria.de) werden in Zukunft alle Projekte vorgestellt und mit er Community um entaria auch weiter ausgebaut.

## **Entaria - Das SF Rollenspiel (ERPS)**

Der Grundstein aller folgenden Spiele. Derzeit besitzt Entaria – Das Rollenspiel ca. 1200 Seiten. Ein Umfang, der sich hinter kommerziellen Produkten nicht verstecken braucht. Das Rollenspiel wird nicht kommerziell vertrieben werden, sondern immer kostenlos bleiben.

## **Entaria - Tactics (ETC)**

Ein CoSim TableTop und ist angelehnt an andere bekannte Strategiespiele mit einer Heerschar von Figuren. Jeder Spieler schlüpft in die Rolle eines Generals und schickt seine Armee gegen die seines Gegners. Für 2 Spieler.

## **Entaria - Complex (ECX)**

Eine Gruppe von Spielern schlüpfen je in die Rolle eines Spezialisten die sich durch Sicherheitseinheiten oder Monsterhorden kämpfen. Den Gegenpart spielt dabei ein weiterer Spieler. Gekämpft wird kooperativ in Firmenkomplexe, Raumschiffbraks und Forschungsanlagen. Ein Spiel für 2 bis 6 Spieler.

## **Entaria - Training (ETA)**

Die Spieler kämpfen kooperativ gegen Monsterhorden die durch eigene Regeln gegen die Spieler antreten. Ein Spiel für 3 bis 6 Spieler.

## **Entaria - Der Gorem Konflikt (EGK)**

In *entaria - Der Gorem Konflikt* kämpfen die Spieler Söldner, die einen Planeten vor der Invasion von Angreifern schützen müssen. Ein klassisches Brettspiel, jedoch müssen die Spieler zusammenarbeiten, anstatt gegeneinander. Für 4 bis 6 Spieler.

## **Entaria - Conflict Commander (ECC)**

Ein Bau- und Kampfspiel um die Vorherrschaft auf einem Planeten und dessen Kristallmine. Für 4 bis 5 Spieler.

## **Entaria - Speedpod (ESP)**

Ein klassisches schnelles Rennspiel. Die Regeln sind jetzt schon im Regelwerk enthalten. Für 3 bis 8 Spieler.

## **Entaria - Raumroute (ERR)**

Ein klassisches und sehr einfaches Bau- und Tauschspiel im Weltraum. Für 4 bis 6 Spieler.

## **Entaria - Mutaten Massaker (EMM)**

Ein schnelles Spiel in dem Söldner gegen Horden von Mutanten ankämpfen müssen. Kooperativ für 1 bis 6 Spieler.

## **Entaria - Virus (EVS)**

Ein Brettspiel bei denen die Spieler gegeneinander einen Computerkern knacken müssen. Für 4 bis 6 Spieler.

## **Entaria - HexWar (EHW)**

Ein einfaches Erkundungs- und Eroberungsspiel für 3 bis 5 Spieler.

## **Entaria - Imperium (EIM)**

Ein sehr komplexes Eroberungs- und Bauspiel für 4 bis 6 Spieler.

## **Entaria - Meisterdiebe (EMD)**

Ein klassisches Brettspiel in dem die Spieler kooperativ einen Schatz stehlen müssen. Für 4 bis 6 Spieler.

## ***Danksagung***

---

Besten Dank für die aktiven Ideen und Beiträge an:

- Dominik Tonn, für die Idee des Raumfalantriebes und dessen Energieversorgung
- Jan „Imion“ Halm, für den „Blutwurm“
- Jan Hollmann für das „eFK“ und die vielen Fahrzeuge
- Feanor für die Beschreibung der Dynion-Technik

Hiermit möchten wir uns bei folgenden Personen für Ihre Unterstützung, Ideen, konstruktiven Kritik und Ausdauer bedanken:

- Meiner geliebten Frau Zina Younan
- Meiner Mutter Dorle Steinke und ihrem lieben Mann Gerald Steinke
- Meinem Vater Udo Schenck-Ohm und seiner Frau Monika
- Meiner Schwester Sabine und ihrem Mann Andreas Schildgen
- Andreas Blohm
- Andreas Muschkat
- Armin Tonn
- Bernd Schloh
- Boris Ottlewski
- Dominik Tonn
- Jens Zabel
- Johannes Wohlschlegel
- Kai Buss
- Knut Winneckins
- Limbus-Team in Bremen
- Michael Faber
- Michael Kettler
- Sascha Ottlewski
- Stefan Buse
- Thomas Meyer

## ***Recht***

---

Der Autor übernimmt keinerlei Gewähr für die Aktualität, Korrektheit, Vollständigkeit oder Qualität der bereitgestellten Informationen. Haftungsansprüche gegen den Autor, die sich auf Schäden materieller oder ideeller Art beziehen, welche durch die Nutzung oder Nichtnutzung der dargebotenen Informationen bzw. durch die Nutzung fehlerhafter und unvollständiger Informationen verursacht wurden sind grundsätzlich ausgeschlossen, sofern seitens des Autors kein nachweislich vorsätzliches oder grob fahrlässiges Verschulden vorliegt. Alle Angebote sind freibleibend und unverbindlich. Der Autor behält es sich ausdrücklich vor, Teile der Seiten oder das gesamte Angebot ohne gesonderte Ankündigung zu verändern, zu ergänzen, zu löschen oder die Veröffentlichung zeitweise oder endgültig einzustellen.

### **Verpflichtung des Benutzers**

Entaria wurde ohne geschäftliche Interessen geschaffen, unterliegt aber zweifelsfrei dem Urheberrecht von Sebastian Schenck. Damit dies so bleibt, verpflichtet sich

jeder Benutzer mit dem Download von Daten automatisch zur ausschließlichen, privaten Verwendung des Materials. Die Weitergabe des Gesamtwerkes an Freunde und Bekannte darf nur komplett, nicht auszugsweise und nur unter Nennung des Urhebers erfolgen.

**Entaria ist kopiergeschützt ©1991 von Sebastian Schenck. Alle Rechte vorbehalten.**

**Entaria is copyright ©1991 by Sebastian Schenck. All rights reserved.**

## Die Welt von entaria

Fast 400 Jahren ist es her, als es den Tuknearner gelang den ersten Raumsprung zu anderen Sonnensystemen durchzuführen. Die heutigen Spezies wussten nichts von einander und es waren die Tuknearner, die Ihr Wissen und ihre Technologie zu den anderen Kulturen brachten. Die Tuknearner waren aber Eroberer und Beherrscher so dass sie die fremden Rassen versklavten und die Planeten ausbeuteten. Es war eine Blütezeit des technologischen und magischen Fortschrittes. Doch unter der Decke des Erfolges der Tuknearner brodelte der Hass auf die Unterdrücker und es kam zu einem Aufstand der in einen umfangreichen Bürgerkrieg endete. Die Abneigung gegen die Tuknearner war so groß, das sie vollständig ausgelöscht wurden. Die unterschiedlichen Spezies, es sind bis heute 14 Stück, übernahmen Ihr Schicksal in ihre eigenen Hände und es entstanden unzählige kleine Reiche mit unterschiedlichen politischen Systeme. Den Lauf der Zeit markierten viele große Ereignisse, wie die Seuche „Fusagan“ die einen großen Teil der Bevölkerung dezimiert, die Gründung der heutigen Raumfahrergilde, die Erklärung der Souveränität Entaria's und somit die Bildung eines der zentralen Machtzentren der heutigen Gesellschaft, den „Krieg der tausend Reiche“ und die spätere Befriedung durch den Imperator Sorta Ki, der aber alle Völker mit Gewalt unterdrückte, dem große Krieg gegen die insektoidischen Zeloaten und die damit verbundenen Bildung der heutigen Allianz. Heute stehen die Völker vor den Ruinen Ihrer Vergangenheit. Übervölkerung, Seuchen und Armut herrscht auf vielen Planeten. Die Spanne zwischen denen die in der Dunkelheit der Straßenschluchten ihrer Megastädte vegetieren und denen die auf grünen Planeten in einem angenehmen Klima Ihre Cocktails schlürfen, ist riesig.

Inmitten der Intrigen der Staaten, der Armut der Strassen, der Gewalt zwischen den Syndikaten und den Angriffen von blutrünstigen Kreaturen leben und arbeiten die Abenteurer, die Männer für das Grobe, die unabhängigen Spezialisten, die Sucher des Glücks.

Ihr!

### ***Was ist ein Rollenspiel***

Ein Rollenspiel ist ein Spiel das niemals aufhören kann, bei dem alles möglich ist und miteinander und nicht gegeneinander gespielt wird. Bei Entaria dem Rollenspiel gibt es eine klassische Aufteilung zwischen Spieler und Spielleiter. Die Spieler schlüpfen in die Rolle einer Person die in einer fernen Zukunft lebt und dabei fantastische Abenteuer erlebt. Diese Person wird Charakter genannt, die vom Spieler gespielt wird. Er spielt diese Rolle. Der Spielleiter leitet das Spiel, kennt sich oft am besten mit den Regeln aus und vermittelt den Spielern, was gerade in deren Umgebung alles passiert. Rollenspiele sind Virtuelle Realitäten wobei die Darstellung in den Köpfen der Spieler passiert und der Spielablauf auch von ihnen bestimmt wird.

### **Die Charaktere**

Jeder Spieler spielt bei Entaria einen so genannten „Charakter“, eine fiktive Person in der Welt von Entaria. Diese Person besitzt eine eigene Vergangenheit, eine

persönliche Einstellung und eigene Stärken und Schwächen. Dieser Charakter wird am Anfang des Spieles ausgewählt oder erstellt (siehe „Charaktererschaffung“). Dieser Charakter wird von dann an vom Spieler über den Spielabend hinaus geführt und gespielt. Jeden Spielabend erleben die Charaktere neue Abenteuer in der Welt von Entaria, müssen Gefahren überstehen, alte Rätsel lösen und auch Leben retten (nicht selten ihr eigenes). Die Welt von Entaria ist jedoch auch nicht ungefährlich. Die Charaktere können sich verletzen und sogar sterben. Erst beim Tode des Charakters wählt der Spieler einen neuen Charakter aus.

### **Der Spielleiter**

Der Spielleiter stellt eine wichtige Rolle im Rollenspiel dar. Er vermittelt den Spielern die Umwelt und wie sie die Charaktere wahrnehmen.

Der Spielleiter soll gute Ideen der Spieler fördern, auch wenn sich diese Ideen außerhalb der Regeln von Entaria befinden. Werden die Mitspieler gefördert in ihrer Kreativität, werden sie dadurch auch motiviert. Ein wichtiger Schritt einen spaßigen Spielerabend zu erleben.

### **Regeln**

Die Regeln von Entaria sind umfangreich, aber einfach. Trotzdem decken Sie nicht alle Situationen ab, die einem Charakter widerfahren kann. Der Spielleiter muss in diesen Fällen sehr oft improvisieren und in manchen Fällen sogar die Regeln biegen bis brechen. Die Spielregeln des Rollenspiels können sich in manchen Situationen negativ auswirken. Besonders dann, wenn Spieler und Spielleiter viel improvisieren und kreativ sind. In diesen Fall würde die Kreativität durch die Regeln blockiert werden.

### **Teampplay**

Entaria ist ein Rollenspiel bei dem miteinander und nicht gegeneinander gespielt wird. Der Spielleiter soll nicht gegen die Spieler arbeiten und die Spieler untereinander müssen zusammenhalten. Es gibt keinen Gewinner und auch keine Verlierer beim Rollenspiel.

### **Ein Spiel**

Entaria ist ein Rollenspiel, wobei die Betonung auf „Spiel“ liegt und Spiele sollen Spaß machen. Somit seid locker und genießt das Spiel. J

### ***Was brauche ich zum Spielen?***

Dieser Abschnitt ist für den Anfänger und den Leser, der zum ersten Mal dieses Regelwerk in Händen hält.

### **Was brauche ich zum spielen?**

Einige Freunde. Entaria wird, wie fast alle Rollenspiele auch, nicht alleine gespielt. Also brauchst du ein paar Freunde die mitspielen. Rollenspielgruppen von minimal 3 Spielern und ein Spielleiter sind schon nötig. Eine Grenze nach oben gibt es nicht, jedoch sollten es erfahrungsgemäß nicht mehr als 5 Spieler werden.

# Kapitel I - Einleitung

Etwas Zeit. Um Entaria spielen zu können, sollte der Spielleiter einmal die Grundregeln überfolgen haben und sich verdeutlichen, wo die restlichen Regeln stehen. Um sich einen Bild von der Welt von Entaria zu machen, wird jedem empfohlen das Kapitel „Allianz“ zu lesen. Auf jeden Fall ist es nicht nötig, das Regelwerk auswendig zu lernen. Zu wissen, wo etwas steht ist schon wesentlich wichtiger.

Würfel. Als nächstes braucht ihr einen sechsseitigen und einen zwölfseitigen Würfel. Die bekommt Ihr in speziellen Rollenspielläden, Spielwarenläden und manchmal sogar in Kaufhäusern.

Ein Bleistift und ein Block für Notizen.

Das ist alles.

## **Was mache ich zuerst?**

Als erstes solltest du dir Charakterbogen, Ausrüstungsbogen und für magisch begabte Charakter den Magiebogen im Anhang ausdrucken und kopieren. Jeder Spieler braucht einen solchen Bogen.

Begonnen wird mit dem Kapitel „Charaktererschaffung“. Diesen Teil muss jeder Charakter durchlaufen und wird für den späteren Verlauf des Charakters nicht mehr gebraucht.

Nachdem jeder Spieler einen Charakter besitzt, kann auch schon angefangen werden zu spielen. Dazu gibt es, ebenfalls in diesem Regelwerk, das Einsteigerabenteuer „Up’n Down“.

Der Spielleiter behält dieses Abenteuer, so dass nur er es sich durchlesen darf. Der Spielleiter sollte vorher das Kapitel „Spielmechanismen“ und „Kampfsystem“ einmal gelesen haben. Weitere Regeln benötigt er nicht.