



entaria

Dein Weltraumabenteuer



kapitel 4

grundregeln

„Regeln dienen zu helfen. Regeln engen ein. Regeln müssen gebrochen werden.“

Kapitel 4 - Grundregeln

Spielmechanismen.....	4	Die Seele.....	21
Der Erfolgswert.....	4	Heilung von seelischen Krankheiten.....	21
Der Boni.....	4	Alpträume.....	22
Die Wertmodifikation.....	4	Drogenabhängigkeit.....	22
Kritische Erfolgs und Fehler.....	5	Fresssucht (Lutonie).....	22
Vergleichende Erfolgswürfe.....	5	Gesplante Persönlichkeit.....	22
Die Regel der zwei Erfolgswürfe.....	5	Größenwahn (Megalomanie).....	22
Der Einsatz von Fertigkeiten.....	5	Magersüchtig (Anorexie).....	22
Rettungswurf.....	6	Paranoia.....	22
Furcht.....	6	Phobien (Allgemein).....	22
Panik.....	6	Phobie vor Bakterien.....	23
Entsetzen.....	6	Phobie vor Clowns und anderen Gauklern.....	23
Unterschiedliche Spezies.....	6	Phobie vor Computern.....	23
Der soziale Rang.....	6	Phobie vor Dunkelheit (Skotophobie).....	23
Ich kenne da Jemanden.....	7	Phobie vor Einsamkeit (Monophobie).....	23
Mentor.....	9	Phobie vor Farben.....	23
Loyalität.....	10	Phobie vor Feuer (Pyrophobie).....	23
Bewegungsreichweite.....	10	Phobie vor Fremden und fremden Gewohnheiten (Xenophobie).....	23
Dauerbelastung beim Bewegen.....	10	Phobie vor Geräuschen (Brontophobie).....	23
Übergewicht.....	11	Phobie vor dem anderen Geschlecht.....	23
Fallschaden.....	11	Phobie vor Gedächtnisverlust.....	23
Lichtverhältnisse.....	11	Phobie vor Gewalt.....	23
Nahrung.....	11	Phobie vor Haaren.....	23
Schwerelosigkeit.....	12	Phobie vor Höhen.....	23
Schwerkraft.....	12	Phobie vor Insekten (Entemophie).....	24
Ausfall der Gravitation.....	12	Phobie vor Magie (Arcanophobie).....	24
Dekompression.....	12	Phobie vor Menschenmengen (Demophobie).....	24
Handel.....	13	Phobie vor offenen Plätzen (Agoraphobie).....	24
Der Körper.....	15	Phobie vor Planeten (Bodenangst).....	24
Die Essenz.....	15	Phobie vor Pflanzen.....	24
Entzug von Nahrung.....	15	Phobie vor Schlangen.....	24
Schlafen.....	15	Phobie vor Sex.....	24
Schmerzen.....	15	Phobie vor Spiegeln.....	24
Ersticken.....	15	Phobie vor Spinnen (Arachnophobie).....	24
Heilung von Lebenspunkten.....	15	Phobie vor Staub.....	24
Heilung von kritischen Verletzungen.....	16	Phobie vor der Symbolik des Todes (Nekrophobie).....	24
Schwere Operationen.....	16	Phobie vor Tageslicht.....	24
Drogen.....	16	Phobie vor Tiere.....	24
Abhängigkeit von Drogen.....	16	Phobie vor Unordnung.....	24
Krankheit.....	17	Phobie vor Waffen.....	24
Entdecken und Heilen von Krankheiten.....	17	Phobie vor Waschen/Baden.....	25
Eine Auswahl von bekannten Krankheiten.....	17	Phobie vor Wasserflächen.....	25
Das Koma.....	18	Stammeln.....	25
Der Tod.....	19	Todessehnsucht.....	25
Das Alter.....	19	Unbegründeter Haß.....	25
Das Med-Team.....	19		

Kapitel 4 - Grundregeln

Zittern.....	25
Zwanghaftes Verhalten (Detailfanatismus)	25
Zwanghaftes Verhalten (Erinnern)	25
Zwanghaftes Verhalten (Kannibalismus)	25
Zwanghaftes Verhalten (Kleptomanie).....	25
Zwanghaftes Verhalten (Mantras).....	25
Zwanghaftes Verhalten (Nymphomanie)	25
Zwanghaftes Verhalten (Pyromanie).....	25
Zwanghaftes Verhalten (Sammeln).....	25
Nach dem Abenteuer.....	26
Erfahrungspunkte (EP).....	26
Der Ausbau.....	26
Der Erwerb von neuen Fertigungsgruppen.....	27
Das Steigern von Fertigkeiten	27
Ausbildungszeit und Kosten.....	28
Der Erwerb von Zaubersprüchen.....	28
Die Erweiterung einer Spezialisierung (nur Pal- Controller).....	28
Einen Joker bekommen	28
Charakterstufen	28
Eigene Abenteuer erschaffen.....	29
Der Plot	29
Die Szenarien	29
Die Personen	29
Der Rest.....	29
Tipps	30
Abenteuerideen	30
Mögliche Auftragsarten.....	31
Freies halten von eigenen Abenteuern.....	31
Abenteuer von www.entaria.de	32

Spielmechanismen

In diesem Kapitel wird auf die allgemeinen Spielmechanismen eingegangen. Es wird erklärt, wie ein Erfolgswurf durchgeführt wird und wie allgemeine Situationen geregelt sind.

Der Erfolgswert

Immer dann, wenn ein Charakter eine Fertigkeit benutzen möchte oder eine Waffe abfeuert, muss der Spieler, der diesen Charakter spielt, einen Erfolgswurf ablegen. Dieser Wurf stellt fest, ob dem Charakter seine Aktion gelingt oder nicht. Dabei bestimmt die Höhe des Erfolgswertes (EW) die generellen Aussichten auf den Erfolg. Je höher umso besser. Ein Erfolgswert ist die Stufe einer Fertigkeit oder die Höhe eines Attributes. Das Ergebnis des Wurfes wird mit dem Erfolgswert des Charakters addiert. Liegt das Gesamtergebnis über 12, so war der Erfolgswurf erfolgreich. Lag das Gesamtergebnis bei 12 oder niedriger, war der Erfolgswurf ein Misserfolg.

Möchte also ein Charakter ein Schloss knacken, so benutzt dieser dazu die Fertigkeit "Schlösser öffnen". Die Stufe der Fertigkeit gilt als Erfolgswert.

Der Boni

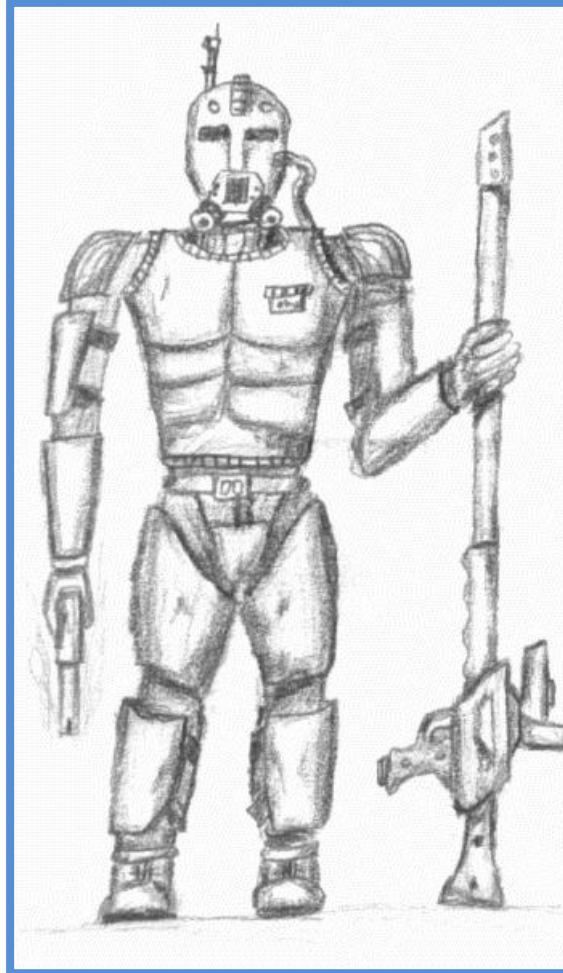
Fast alle Fertigkeiten, basieren auf einem Attribut. Wenn dies der Fall ist, steht hinter jeder Fertigkeit das Kürzel des Attributes. Der Charakter kann sich einem Bonus auf seinen Erfolgswert addieren, wenn das passende Attribut sehr hoch ist. Dazu gilt: Attribut weniger sechs gilt als Boni auf den Erfolgswert.

Besitzt der Charakter ein Geschick von 8 und die Stufe von "Schlösser Öffnen" beträgt 5, so ist der Erfolgswert 7 (Attribut 8 weniger 6 = Boni 2).

Die Wertmodifikation

Im Spiel kommt es sehr oft vor, dass der einfache Erfolgswurf eines Charakters erschwert oder auch erleichtert werden muss. Dies kann durch besondere Ereignisse und Situationen geschehen, wie zum Beispiel schlechte Sicht, Zeitnot, Verletzungen oder ähnliches.

Eine solche Modifikation wird Wertmodifikation (WM) genannt und kann positiv oder negativ für den Charakter sein. Die Wertmodifikation stellt sich als ein Wert mit einem Vorzeichen dar. Dieser Wert kann zwischen 1 und 6 (manchmal sogar höher) liegen und das Vorzeichen kann positiv oder negativ sein und gibt an ob es sich um eine entsprechende positive oder negative Veränderung handelt. Dieser Wert wird vom Erfolgswert des Charakters abgezogen, bzw. bei einer positiven WM auf den Erfolgswert auf addiert.



So kann zum Beispiel der Charakter der mit der Fertigkeit "Schlösser öffnen" eine Tür knacken will, eine Wertmodifikation von +1 erhalten weil es sich um ein einfaches Standardtschloss handelt. Bei einer z.B. WM:+6 wäre es ein primitives Schloss und bei einer WM:-6 ein sehr kompliziertes Schloss.

Wertmodifikationen werden in drei Gruppen unterteilt. In leichte, normale und schwere. Eine Leichte Wertmodifikation bedeutet das es sich um einen positiven Wert zwischen +3 und +6 handelt. Eine normale Wertmodifikation liegt zwischen +2 und -2. Für schwere Wertmodifikationen liegt der Wert zwischen -3 und -6. Somit ergibt sich folgender Wertmodifikationsrang:

Schwere WM	Normale WM	Leichte WM
-6 -5 -4 -	-2 -1 ±0	+3 +4
3	+1 +2	+5 +6

In vielen Situationen und auch bei vielen Beschreibungen der Fertigkeiten sind keine genauen Angaben der Höhe von Wertmodifikation angegeben. Es bleibt dem Spielleiter überlassen, den genauen Wert einer Wertmodifikation festzulegen. Die Einteilung der Wertmodifikation in drei Gruppen gilt nur als grobe Hilfe für die Bewertung der Wertmodifikation. Als Richtlinie kann für schwere Wertmodifikation eine -5, für normale eine WM:±0 und für leichte eine WM:+5 angenommen werden.

Wertmodifikationen sind immer kumulativ, so dass sich alle Wertmodifikationen zusammen addieren.

Ein Erfolgswert kann durchaus über 12 hinaus steigen und auch unter eins fallen. Besitzt ein Erfolgswert einen Wert von null oder sogar einen negativen Wert, so kann der Wurf des Charakters nur noch gelingen, wenn ihm ein kritischer Erfolg gelingt (eine 12 auf dem Würfel, siehe nächstes Kapitel). In diesen Fall gilt jedoch der kritische

Kapitel 4 - Grundregeln

Erfolg nicht, sondern wird wie ein normaler Erfolg behandelt.

>>>Ron der Dieb versucht, ein Magnetschloss zu knacken. Ron besitzt die Fertigkeit "Schlösser öffnen" auf Stufe 6 und ein Attributswert für "Geschick" auf 7, was einen Erfolgswert von 7 ergibt. Bei dem Schloss handelt es sich um ein primitive mechanische Variante, so das der Spielleiter eine WM:+2 vorgibt. Dadurch ergibt sich ein neuer Erfolgswert von 9. Würfelt nun der Spieler für Ron mit einen 1w12 addiert mit 9 über 12, so ist das Schloss offen. Wenn nicht, bleibt es geschlossen.<<<

>>>Ron steht im Halbdunkel an einer Tür und er versucht sich, mal wieder, an einem komplizierten Schloss. Der Spielleiter setzt die Wertmodifikation anfänglich auf -3 fest und erschwert sie um einen Punkt weil es dunkel ist und um einen weiteren Punkt, weil Ron sein Einbrecherwerkzeug nicht dabei hat. So steht die Wertmodifikation auf -5. Der Erfolgswert von Ron ist immer noch 7, so das der neue Erfolgswert für diese Situation 2 ergibt. Mit einen 1w12 addiert mit diesen 2 muss Ron nun über 12 würfeln.<<<

Verteidiger (z.B. im Kampf). Ansonsten wird der Wurf wiederholt (z.B. Armdrücken, Feilschen).

>>>Likron (Stä: 9) will gegen einen Morunk (Stä: 10) im Armdrücken gewinnen. Die Chancen stehen fast gleich. Beide Würfeln nun einen 1w12 und jeder addiert auf seinen Wurf seine Stärke. Likron würfeln eine 7 und besitzt somit einen Erfolgswurf von 16. Der Morunk würfeln nur eine 3 und besitzt somit eine 13. Der Morunk hat verloren. Es beginnt eine Rauferei.<<<

Die Regel der zwei Erfolgswürfe

In seltenen Situationen kann der Spielleiter auch zwei Erfolgswürfe anstatt einer Wertmodifikation verlangen. Bei einigen Kampfsituationen und Fertigkeiten wird diese Regel sogar explizit angewandt, so zu Beispiel bei einem gezielten Angriff oder der Fertigkeit "Querschläger". In diesen Situationen werden zwei aufeinander folgende Erfolgswürfe von dem Charakter verlangt.

Das besondere dabei ist, dass auch wenn nur einer der Erfolgswürfe misslingt, die Fertigkeit nicht erfolgreich eingesetzt wurde. Dabei gilt eine kleine Sonderregel. Der erste Wurf der beiden Erfolgswürfe, bestimmt, ob es sich eventuell um einen kritischen Erfolg oder Fehler handelt. Bei dem darauf folgenden zweiten Erfolgswurf werden kritische Erfolge und Fehler ignoriert.

Kritische Erfolgs und Fehler

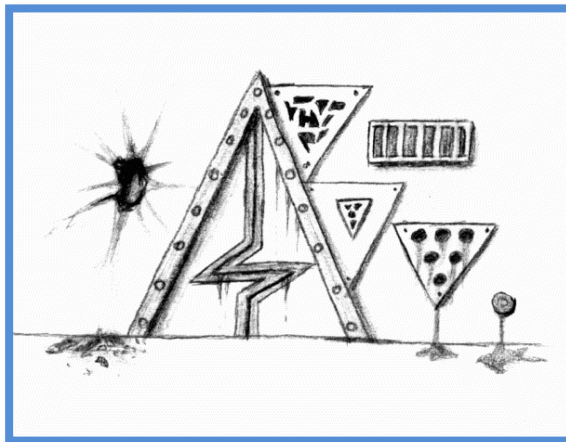
Ein kritischer Erfolg ist immer dann möglich, wenn der Spieler bei der Anwendung einer Fertigkeit, der Würfel eine 12 zeigt. Ein kritischer Erfolg stellt eine besondere Leistung dar und in vielen Fällen treten besondere Ereignisse ein.

Zeigt jedoch der Würfel eine 1, tritt ein kritischer Fehler ein. Dies stellt eine besondere misslungene Aktion dar und auch hier treten besondere Ereignisse ein.

Vergleichende Erfolgswürfe

In einigen Situationen kommt es vor, dass der Charakter sich mit einer anderen Person vergleichen muss. Beispiele sind dafür, wenn zwei Personen um einen Gegenstand feilschen, sich versuchen gegenseitig im Armdrücken zu schlagen oder eine Person eine andere mit einer Waffe treffen will. Jedes Mal würfeln beide Personen einen Erfolgswurf auf einer bestimmten Fertigkeit oder Attribut. Beim Feilschen müssen beide einen Erfolgswurf auf dem Attribut "Charisma" würfeln, beim Armdrücken für "Stärke" und beim Kämpfen, muss einer einen Erfolgswurf für seine Waffe und der andere einen Erfolgswurf für das Attribut „Ausweichen“ würfeln. Jede Person vergleicht ihr Erfolgswurf (Stufe der Fertigkeit + Würfelergbnis) mit dem des anderen. Die Person mit dem höchsten Erfolgswurf gewinnt den Vergleich. Sind beide Ergebnisse gleich, so gewinnt der

Zeigt also der erste Wurf einen kritischen Erfolg und der zweite Wurf gelingt ebenfalls, so handelt es sich auch um einen kritischen Erfolg. Misslingt jedoch der zweite Wurf, so war der Wurf nicht erfolgreich und somit auch nicht kritisch. Der Nachteil dabei ist, dass wenn der erste Wurf einen kritischen Fehler zeigt, es sich auch auf jeden Fall um einen kritischen Fehler handelt, dabei ist es egal wie der zweite Wurf ausfällt.



Diese Regel kann auch mit vergleichenden Erfolgswürfen kombiniert werden.

Der Einsatz von Fertigkeiten

Damit der Charakter eine Fertigkeit einsetzen kann, muss er sie erst einmal erlernt haben. Besitzt er sie nicht, so kann er sie auch nicht anwenden. So bald der Charakter eine Fertigkeit besitzt, erhält er meistens auch einen Stufe für diese Fertigkeit, die den Grad der Professionalität in der Handhabung dieser Fertigkeit widerspiegelt.

Bei manchen Fertigkeiten gibt es Überschneidungen der Wissensgebiete, so zum Beispiel wenn der Charakter herausfinden will ob eine Pflanze giftig oder nicht. Dazu könnte er die Fertigkeit "Pharmazie" die sich mit Giften und Drogen beschäftigt oder auch die Fertigkeit

Kapitel 4 - Grundregeln

"Botanik" würfeln, die Wissen über viele Pflanzen und deren Eigenschaften beinhaltet.

Mögliche Wertmodifikation für jeden Erfolgswurf legt immer der Spielleiter fest und kann jederzeit von ihm erhöht oder erniedrigt werden. Schließlich entscheidet der Spielleiter über jede Situation wie schwer sie für den Charakter ist. Nicht jede Wand die ein Charakter erklimmen will ist gleich beschaffen. Einmal kann sie sehr leicht zu besteigen sein und am nächsten Tag schon wieder schwerer, erklärt durch auftretende Fallwinde oder durch Feuchtigkeit oder anderen Gegebenheiten. Auch kann der Charakter selbst Grund für eine Modifizierung des Erfolgswertes sein. Ein ausgeruhter Charakter der gesund lebt und topfit ist, kann einige Situationen leichter bewältigen als ein kranker, fast verhungertes Charakter.

Viele Fertigkeiten sind stark von den Attributen des Charakters abhängig. Ein hohes Attribut kann eine oder gleich mehrere Fertigkeiten positiv modifizieren. Von welchem Attribut eine Fertigkeit abhängig ist, ist bei jeder einzelnen Fertigkeit beschrieben. Das Attribut weniger 6 gilt dabei als Wertmodifikation. Wertmodifikationen unter 0 werden ignoriert.

Rettungswurf

In manchen Situationen kann ein Charakter verhindern dass etwas mit ihm geschieht. Besonders dann, wenn Magie auf ihn wirkt, Giften widerstehen muss oder ähnlichem. Solche Würfe werden Rettungswürfe genannt, dessen Erfolgswert immer unterschiedlich ist. In der entsprechenden Situation oder auch bei der Fertigkeit wird immer beschrieben, welches Attribut der Charakter benutzen darf, um sich retten. Gegen Magie zum Beispiel wird der Magie-Rettungswurf genutzt und bei giften wird ein Konstitutionswurf benutzt.

Ein kritischer Erfolg bei einem Rettungswurf gilt immer als gelungen. Auch wenn das Endergebnis nicht über dem vergleichenden Erfolgswert liegt. Der Rettungswurf bei einem kritischen Erfolg ist auch erfolgreich, wenn der vergleichende Erfolgswert auch kritisch erfolgreich war.

Furcht

Einige Kreaturen und auch Situationen können eine Furcht bei einem Charakter auslösen. Misslingt ihm ein Erfolgswurf für "Intelligenz", so kann sich der Charakter vor Angst nicht mehr bewegen und keine Handlung durchführen. Auch ein Ausweichen ist nicht möglich. Jede Runde darf der Charakter seinen Wurf wiederholen, um sich in dieser Situation dauerhaft von der Furcht zu lösen.

Panik

Nicht jeder Charakter ist der hart gesottene Typ, der jeder Gefahr strotzt und sich vor nichts ängstigt. Einige Kreaturen zum Beispiel haben ein solch grausamen Anblick, das ein normaler Charakter in Panik geraten kann. Misslingt ihm ein Erfolgswurf für "Intelligenz", so rennt der Charakter vor Angst weg. Jede Runde darf der Charakter seinen Wurf wiederholen um sich in dieser

Situation von der Furcht zu lösen. Gelingt der Wurf, kann er sich beruhigen und kann wieder frei handeln.

Entsetzen

Fürchterliche Situationen können bei einem Charakter entsetzen hervorrufen. Der Charakter legt dabei einen Erfolgswurf für „Intelligenz“ ab. Misslingt der Wurf gilt der Charakter als entsetzt und gleichzeitig geschockt. Er kann sich nicht mehr bewegen, stellt alle Handlungen ein und gilt als Wehrlos. Um sich vom Entsetzen zu lösen kann der Charakter seinen Intelligenz-Wurf jede Runde einmal wiederholen.

Zusätzlich muss der Charakter einen weiteren Wurf für „Intelligenz“ würfeln. Misslingt der Wurf, erhält er eine zufällig ausgesuchte Geisteskrankheit.

Unterschiedliche Spezies

Angehörige einer Spezies reagieren meist sehr unterschiedlich auf andere Spezies. Die Wertmodifikationen für Erfolgswürfe die mit einer anderen Spezies zu tun haben, können bei -1 bis -2 liegen. Beispiel dafür sind Verhandlungen und Verführungen. Bei Charakteren mit der Fertigkeit "Kulturelle Flexibilität" treten diese Wertmodifikationen nicht auf.

Der soziale Rang

Wie bei der Charaktererschaffung beschrieben, besitzt jeder Charakter einen sozialen Rang und eine dazugehörige Stufe. Der Rang repräsentiert die Stellung innerhalb der Gesellschaft der Allianz und die Stufe die Stellung innerhalb des sozialen Ranges.

Der soziale Rang spielt eine wichtige Rolle wenn sich der Charakter in der höheren Gesellschaft befindet. Ein einfacher Charakter mit einem niedrigen sozialen Rang wird es schwer haben, sich z.B. auf einer Party Adliger zurecht zu finden, bzw. überhaupt Einlass zu erhalten.

Der soziale Rang kann sich positiv beim Umgang mit Personen niedrigen Schichten auswirken. Gleichzeitig kann er sich negativ auswirken, wenn der Charakter einen niedrigen Rang besitzt.

Bei Verhandlungen mit anderen Personen die einen stark abweichenden sozialen Rang besitzen kann es somit zu Wertmodifikationen kommen. Die Differenz der sozialen Ränge des Charakters und seines Gegenübers, ergeben die Wertmodifikation. Für die Person mit dem höheren Rang erhält diese Wertmodifikation als positiven Wert auf ihren Verhandlungsversuch.

Sozialen Rang	Lebenshaltungskosten pro Monat
7	100.000 C
6	40.000 C
5	10.000 C
4	4.000 C
3	1.000 C
2	300 C
1	50 C

Kapitel 4 - Grundregeln

Der soziale Rang eines Charakters muss aber auch aufrecht erhalten werden. Da es sich beim sozialen Rang um Ansehen in der Gesellschaft handelt, gehört dazu auch ein gehobener Lebensstil. Dies spiegelt sich in den Lebenshaltungskosten wieder. Der Charakter gibt Geld für bessere Lebensmittel, Schmuck, Luxusgüter, Kleidung, Einrichtung und seine Wohnung aus, als eine Person mit einem niedrigen sozialen Rang.

Möchte der Charakter seinen sozialen Rang behalten, so muss er die angegebenen Lebenshaltungskosten jeden Monat von seinem Besitztum abziehen. Zahlt er diese Kosten nicht, so sinkt er sofort eine weitere Stufe innerhalb seines Ranges nach unten. Besitzt er nur noch Stufe 1 eines Ranges und er fällt weiter, so erhält den darunter liegenden Rang mit der Stufe 6. Um wieder eine Stufe und somit wieder in seinem Ansehen zu steigen, muss er vier Monate lang die angegebenen Lebenshaltungskosten des gewünschten Ranges zahlen. Erst dann steigt er eine Stufe innerhalb seines Ranges.

Das Steigern dauert lange, doch der soziale Fall kann schneller passieren. Durch besondere Ereignisse in dem Leben des Charakters kann er automatisch einen höheren sozialen Rang oder Stufe erlangen.

Der Charakter mit einem niedrigen Rang kann durch erhöhte Ausgaben für seine Lebenshaltungskosten seinen sozialen Rang generell steigern. Es ist somit möglich das ein anfänglicher Bote, sich langsam bis auf den gleichen Rang wie z.B. Arzt oder Rechtsanwalt aufsteigt. Ein Steigern mit erhöhten Lebenshaltungskosten über die Stufe 4 hinaus, ist jedoch nicht möglich. Nur noch durch Anerkennung der Gesellschaft ist es möglich weiter zu steigern. Ein Präsident lobt die Taten der Charakter in der Öffentlichkeit, ein General vergibt einen Orden, ein König erhebt einen Charakter in den Adel.

Neben den Berufen und ähnlichen gesellschaftlichen Stellungen, gibt es noch Hierarchien mit Rängen die automatisch auch einen sozialen Rang in der Allianz bekleiden. Die Adelsschicht, die Glaubensschicht und die Militärschicht.

Sozialen Rang	Adelsschicht	Glaubensschicht	Militärschicht
7	Kaiser	Papst	-
6	König, Fürst	Bischof	Admiral
5	Herzog, Graf, Marquis	Kardinal, Dekan	General
4	Baron	Priester, Inquisitor	Offizier
3	Ritter, Freiherr	Initiiertes	Offiziersanwärter
2	-	Mönch, Akolyth	Soldat
1	-	-	-

Ich kenne da Jemanden

In der Allianz gibt es Milliarden von intelligenten Lebewesen und besonders weil es so viele Lebewesen gibt sind Verbindungen zu einzelnen so wichtig. Kennt ein Charakter Jemanden und hat auch ein gewisses Vertrauen aufgebaut, so wird diese Person dem Charakter mehr und eher helfen, als ein Wildfremder.

Diese Verbindungen werden Kontakte genannt und sind in gewisser Weise auch klassifizierbar. Sollte ein Charakter ein Kontakt haben, so werden für ihn auch die Spezies, der Name, der Heimatplanet und auch die folgenden Klassifizierungen bestimmt.

Bereich

Es gibt einen gewissen Bereich in der Gesellschaft in dem der Kontakt tätig ist bzw. seine Macht ausspielen kann. Jeder Kontakt hat immer nur einen Bereich. Sicherlich gibt es Personen die in unterschiedlichen Bereichen tätig sind oder auch dort Macht haben, doch dies ist irrelevant. Es gibt folgende Bereiche:

Politik: Hierzu zählen alle Politiker der führenden Staatspartei oder auch Randparteien. Die führende Klasse des Adels gehört hier auch zu.

Staatswesen: Hierzu zählen alle Beamte aus dem Staatsdienst wie zum Beispiel für das Sozialwesen, der Steuer, der Baubehörde usw.

Nationale Verbrechergang: Eine lokal organisierte Verbrechergang, wie Speedbike-Gangs oder größere Schlägergangs.

Organisiertes Verbrechen: Eine Person aus einem Syndikat, wie höhere und niedrige Syndikatsbosse oder deren Handlanger wie Auftragskiller oder Schläger. Welche Organisation gemeint ist muss aus der Aufzählung unter „Das organisierte Verbrechen“ gewählt werden.

Handel: Jemand aus dem Bereich Wirtschaft und Handel wie ein Waffenhändler, Drogenhändler oder ähnliches. Dabei kann die Person für einen Händler arbeiten, für eine Handelsorganisation oder selbst der Händler sein. Auf jeden Fall muss noch die Handelsware bestimmt werden: Erze, Edelmetalle, Edelsteine, Lebensmittel, Maschinen, Elektronik, Medikamente, Waffen.

Justiz: Aus dem Bereich Justiz können das niedrige Justizbeamte, Staatsanwälte oder Richter sein.

Polizei: Einfache Polizeihilfen, Forensiker, Straßenpolizisten oder Kriminalbeamte.

Geheimdienst: Jemand aus dem Geheimdienst wie ein Missionsoperator, Situationsanalytiker oder Spione.

Militär: Ein einfacher Soldat oder jemand aus den höheren Rängen wie Oberst oder General. Es können auch jemand aus einer Söldnerarmee sein oder auch ein einzelner freier Söldner.

Nationaler Konzern: Ein Arbeiter oder Angestellter eines kleinen Konzerns oder Firma wie Bürokräft, Sachbearbeiter, Teamleiter, Projektleiter oder Manager.

Konzern: Ähnlich wie der nationale Konzern nur das der Konzern größer ist. Der Konzern muss nach „Firmen und Konzerne“ bestimmt werden.

High-Society: Modedesignerin, Clubbesitzer, Medienproduzent, Bandmitglied gemeint Künstler.

Kapitel 4 - Grundregeln

Sekte: Ein Mitglied aus einer Sekte, Kult oder Glaubensgemeinschaft wie Mönche, Priester, Sektenmitglieder niedrigen und höheren Grades usw.

Nationale Gosse: Das sind alle Personen die einen gewissen Draht zur unteren Szene eines Planeten haben, wie Barkeeper, Rausschmeißer, Schieber, Straßen-Doc, Kopfgeldjäger, Taxifahrer oder Fälscher. Hierzu zählen auch alle normalen Berufe wie Techniker, Pilot, Ladenbesitzer und ähnliches, weil deren Wirkungskreis oft lokal begrenzt ist.

Macht

Die Macht der Person wird von 1 bis 6 gezählt. Besitzt die Person kaum Macht in ihrem Bereich, also steht sie an unterster Stelle, so besitzt sie Stufe 1. Diese Personen kennen nicht so viele andere und besonders nicht die richtigen Personen aus dem Bereich, als dass sie groß helfen können. Besitzt eine Person eine 6 als macht, so kennt sie alle Anführer, Chefs und wichtigen Personen oder zählt sich selbst dazu.

Beziehungsstärke

Die Beziehungsstärke wird von 1 bis 6 gezählt und gibt an, wie gut der Charakter die Person kennt, bzw. wie hoch die Bindung ist. Ein Familienmitglied oder Partner wird oft eine 6 haben, wobei Bekannte eine 1 besitzen. Die Beziehungsstärke wird normalerweise am Anfang auf eins stehen. Durch Gefallen, Aufträge oder durch andere Aktionen kann diese Stärke weiter steigen.

Einsatz von Kontakten

Ein Kontakt kann sehr vielfältig eingesetzt werden. Der Kontakt kann mit Informationen weiterhelfen, kann gewisse Ausrüstung besorgen oder sogar bei einem Problem aktiv mithelfen. Der Spielleiter bestimmt dabei wie weit der Kontakt wirklich helfen könnte.

Ob jedoch ein Kontakt wirklich helfen kann, entscheidet ein Erfolgswurf für Charisma des Charakters. Dieser Wurf wird durch unterschiedliche Arten modifiziert.

	Wertmodifikation
Macht 1	-6
Macht 2	-4
Macht 3	-2
Macht 4	0
Macht 5	+1
Macht 6	+2
Beziehungsstärke 1	-
Beziehungsstärke 2	-6
Beziehungsstärke 3	-4
Beziehungsstärke 4	-2
Beziehungsstärke 5	+0
Beziehungsstärke 6	+2
Kontakt soll in einem für sich fremden Bereich helfen	-4
Hilfe soll nicht auf dem Heimatplaneten, jedoch im gleichen Sonnensystem sein.	-2
In einem anderen Staat oder Sonnensystem	-6

Wie kommt ein Charakter zu einem Kontakt?

Ein Charakter kann sich zwar aktiv um neue Kontakte bemühen, es ist jedoch immer die Entscheidung des Spielleiters ob der Charakter einen neuen Kontakt erhält oder nicht. Die Fertigkeit „Bekannte“ hilft dabei jedoch sehr stark, wenn der Charakter neue Kontakte auf tun möchte. Charakter treffen normalerweise in einem Abenteuer auf Personen die zu Kontakten werden können, sofern sich die Charakter auch richtig verhalten. Der Spielleiter gibt dann die Daten für den Kontakt an den Charakter weiter, der diese sich notiert.

Beispiele für Kontakte

Name, Spezie, Heimatplanet, Bereich, Macht

- Jara Halawn, Terranerin, Vartus IV, Politik, Macht 3: Jara Halawan ist Abgeordnete dritten Ranges im Diktariat auf Vartus IV.
- Hugo Margoo, Terraner, Greenhill, Staatswesen, Macht 2: Hug Margoo ist Steuereintreiber auf Greenhill und im Greenhill-System.
- Baang, Grunk, Mesoo`nia, Nationale Verbrechergang, Macht 2: Baang ist der Boss einer kleinen Schlägertruppe in den Gossen von Mesoo`nia.
- Sir Verina Varuso, Akuaner, Outpost 24, Organisiertes Verbrechen (Soumor-Clan), Macht 4: Varuso ist ein höheres Clanoberhaupt und beherrscht den kompletten Outpost 24.
- Sii Ugnah, Walerianer, Ragorion, Händler (Lebensmittel), Macht 3: Sii Ugnah handelt mit Lebensmittel, totem und noch lebenden und exportiert sie aus dem Königreich in andere Staaten.
- Bel Barn, Guuz, Klometra, Justiz, Macht 1: Bel Barn ist ein Justizgehilfe ersten Grades, ein Hilfsperson die im Gerichtssaal nach den Sofortexekutionen, das Blut aufwischt.
- Goo Hanis, Maderianer, Maderius, Polizei, Macht 1: Goo Hanis ist ein junger noch unerfahrener Rekrut der Miliz von Maderius.
- F8662, Akuaner oder Terraner, Zork, Geheimdienst, Macht 6: Der Topagent mit der Registriernummer F8662 hat viele Namen, doch der echte ist nicht bekannt. Seine Rasse ist nicht genau definierbar und sein derzeitiger Aufenthaltsort wechselt ständig. Einst im Sonnenreich ausgebildet hat er schon oft die Seiten gewechselt.
- Ziry M772883, Pemptrac, M-EmbV, Militär, Macht 3: Major Ziry M772883 aus der Zwangsrekrutenarmee kämpft schon seit 12 Jahren im Heer der Medesa-Legion.
- Maaah Iki, Drah, Mru, Nationaler Konzern, Macht 3: Maah Iki ist der Vorstandsvorsitzende der auf der Raumstation Mru ansässigen Konzerns Magtri-ii. Der kleine Konzern ist ein Spezialist für Sklavenhandel in der Drahischen Union.
- Kap Ton, Telmar, Melga, Konzern, Macht 2: Kap Ton ist sehr ehrgeizig und hat sich voll seinem Konzern Geromat verschrieben. Als

Kapitel 4 - Grundregeln

Laborkraft hatte er angefangen, wurde schnell Teamleiter und nun leitet er neue Projekte um noch günstigere Nahrung aus organischen Abfällen zu erstellen.

- Sarina Helkglä, Akuanerin, Vrimtoq, High-Society, Macht 3: Sarina Hekglä ist ein Star im Freistaat Yarima. Sie ist eine talentierte Sängerin, wunderschön und egal ob jung oder alt, oder weiblich oder männlich: alle liegen ihr zu Füßen.
- Der gelobte Hamasa, Walerianer, Terika, Sekte, Macht 4: Der gelobte Hamasa, der einst Zerk Jusi hieß, ist der oberste Priester der Steinring-Sekte auf Terika. Die Sekte zählt schon um die 60.000 Brüder und Schwestern so dass es eine nicht zu unterschätzende Macht im Terika-System darstellt.
- Borf, Grunk, Emboria II, Nationale Gosse (Rausschmeißer), Macht 2: Borf kennt die Gosse auf Emboria II und hat gute Kontakte zu Gangs, Techs und Straßen-Docs. Wer will kann auch Drogen von ihm kaufen.

Mentor (optional)

Der Mentor ist ein Nichtspielercharakter der die Spielcharaktere gut kennt und ihnen Aufträge zuweisen kann. Der Mentor wird vom Spielleiter gespielt und er tritt auf, wenn die Spielcharaktere seinen Kontakt suchen, oder er kommt von sich aus auf die Charaktere zu. Ein Mentor kann nicht nur Aufträge vermitteln, er kann Ausrüstung besorgen, Informationen verschaffen und Gelder aufreiben. Das besondere ist, das die Gruppe mit Erfahrungspunkten die Fähigkeiten des Mentors verbessern können. Ein Mentor kann somit ein immer wichtigeres Element im Spiel werden.

Der Mentor im Spiel

Wenn die Charaktere es möchten, können sie den Mentor jederzeit kontaktieren. Reisen die Charaktere sehr viel, so kann der Mentor auch mit den Charakteren mit reisen oder er reist ihnen von sich aus ständig hinterher. Ein Mentor wird nicht mit der Gruppe gegen Schurken kämpfen oder Aufträge erledigen. Er kann die graue Eminenz aus dem Hintergrund sein, oder eine Wesen das den ständig Kontakt mit der Gruppe sucht. Wann immer die Gruppe vom Mentor haben möchte wird ein Erfolgswurf für die jeweilige Unterstützungsfertigkeit des Mentors gewürfelt. Misslingt der Wurf, so kann der Mentor nicht helfen. Gelingt der Wurf jedoch, so kann der Mentor in gegebener Zeit dann der Gruppe helfen. Wann und wie das genau aussieht entscheidet immer der Spielleiter. Pro Abenteuer (Minimum 10 Tage) kann die Gruppe nur einmal um Hilfe bitten.

Spielwerte

Eigentlich braucht ein Mentor keine normalen Spielwerte wie ein NPC. Um das Bild eines Mentors jedoch abzurunden können diese Daten nachgetragen werden.

Die wichtigsten Spieldaten sind Name, Rasse, Geschlecht, Alter und eine Hintergrundgeschichte. Die Beweggründe, warum der Mentor der Gruppe hilft können sehr unterschiedlich sein. Ein Mentor hat mit Sicherheit auch Ziele die eine Gruppe nicht unbedingt

wissen muss. Evtl. verfolgt der Mentor niedere Ziele oder sogar Ziele die später einmal gegen die Gruppe gerichtet sind. Wer weiß das schon.

Jeder Mentor besitzt Unterstützungsfertigkeiten mit denen er eine Gruppe helfen kann.

- Unterstützung-Ausrüstung
- Unterstützung-Ausbildung
- Unterstützung-Kontakte
- Unterstützung-Personal
- Unterstützung-Wissen
- Unterstützung-Gelder
- Unterstützung-Häufigkeit

Nach jedem Abenteuer können die Abenteurer einen Teil ihrer Punkte in diese Fähigkeiten spenden. Jeder Charakter notiert sich dabei wie viel er insgesamt dem Mentor gespendet hat.

Die Spielwerte eines Mentors werden auf einen eigenen Bogen notiert.

Unterstützung-Ausrüstung

(3 / ∞ Stufen, 100 EP)

Der Mentor kann mit Ausrüstung und sogar besonderer Ausrüstung dienen. Die Ausrüstung die er besorgt, muss nicht von der Gruppe gekauft werden. Sie wird vom Mentor „gestiftet“ und muss nicht zurückgegeben werden. Möchte ein Charakter jedoch eine Ausrüstung kaufen und er kommt gerade nicht an diese Ausrüstung heran, kann der Mentor einen Händler finden, bei dem diese Ware gekauft werden kann. Hierfür erhält der Mentor eine +4 auf seinen Erfolgswert für Unterstützung-Ausrüstung.

Stufe	Effekt
1-6	Jede normale nicht illegale Ausrüstung bis zu 1 kC
7-9	Jede normale nicht illegale Ausrüstung bis zu 5 kC
10	Jede normale legale und illegale Ausrüstung bis zu 10 kC
11	Jede normale legale und illegale Ausrüstung bis zu 50 kC
12	Jede legale und illegale Ausrüstung, sowie besondere Ausrüstung bis zu 100 kC

Unterstützung-Ausbildung

(3 / ∞ Stufen, 100 EP)

Der Mentor kann den Charakteren etwas beibringen oder er besorgt einen Lehrmeister. Die Lehrkosten muss ein Charakter nicht bezahlen.

Stufe	Effekt
1-6	Jede normale Fähigkeit bis zu Stufe 6
7-9	Jede normale oder magische Fähigkeit bis zu Stufe 8
10	Jede normale oder magische Fähigkeit bis zu Stufe 10
11	Jede normale oder magische Fähigkeit bis zu Stufe 12. Der Charakter zahlt 10% weniger Erfahrungspunkte.
12	Jede normale oder magische Fähigkeit bis zu jeder Stufe. Der Charakter zahlt 20% weniger Erfahrungspunkte.

Unterstützung-Kontakte

(3 / ∞ Stufen, 100 EP)

Kapitel 4 - Grundregeln

Der Mentor hilft den Charakter Kontakte zu vermitteln. Die Kontakte sind nur temporär, also nur einmal nutzbar und werden nicht den Spielern übertragen. Auf den Kontakte-Wurf erhält der Spieler eine WM:+4.

Bezugsperson in der Welt von Entaria zu schaffen. Beispiele für Mentoren sind Meister Splinter bei Teenage Mutant Ninja Turtles oder Charlie bei Drei Engel für Charlie. <<<

Stufe	Effekt
1-6	Kontaktaten: Macht 2 und Beziehungsstärke I
7-9	Kontaktaten: Macht 3 und Beziehungsstärke I
10	Kontaktaten: Macht 4 und Beziehungsstärke I
11	Kontaktaten: Macht 5 und Beziehungsstärke I
12	Kontaktaten: Macht 6 und Beziehungsstärke I

Unterstützung-Personal

(3 / ∞ Stufen, 100 EP)

Der Mentor kann den Spielern mit Personen aushelfen. Es handelt sich dabei um Spezialisten für spezielle Tätigkeitsschwerpunkte. Die Personen reisen dann für eine begrenzte Zeit mit den Charakteren mit und unterstützen diese tatkräftig.

Stufe	Effekt
1-6	1 Söldner, 1 Feldtechniker, 1 Feldmagier, 1 Pilot oder 1 Blackliner „Gnom“
7-9	2 erfahrende Söldner, 1 erfahrender Feldtechniker, 1 erfahrender Feldmagier, 1 erfahrender Pilot oder 1 Blackliner „Killer“
10	5 erfahrende Söldner, 1 Profi Feldtechniker, 1 Profi Feldmagier, 1 Profi Pilot oder 1 Blackliner „Armageddon“
11	5 Profi Söldner, 2 Profi Feldtechniker, 2 Profi Feldmagier, 2 Profi Pilot oder 2 Blackliner „Armageddon“
12	10 Profi Söldner, 3 Profi Feldtechniker, 4 Profi Feldmagier, 3 Profi Pilot oder 4 Blackliner „Armageddon“

Unterstützung-Wissen

(3 / ∞ Stufen, 100 EP)

Der Mentor kann ungewöhnliches Wissen besorgen, wozu normalerweise nur absolute Insider fähig sind. Diese Unterstützung sollten Spieler normalerweise nur wählen, wenn sie in ihrem Auftrag nicht weiterkommen.

Unterstützung-Gelder

(3 / ∞ Stufen, 100 EP)

Der Mentor unterstützt die Gruppe mit Geldern.

Stufe	Effekt
1-6	5 kC
7-9	10 kC
10	50 kC
11	100 kC
12	500 kC

Unterstützung-Häufigkeit

(1 / ∞ Stufen, 500 EP)

Mit jeder Stufe in dieser Unterstützungsfähigkeit, kann die Gruppe häufiger auf den Mentor zurückgreifen.

>>> Hinweis: Der Operator ist ein neues Spielelement in einem Rollenspiel. Es soll helfen eine ständige

Loyalität

Unterhält der Charakter Diener, Söldner, einen Koch oder andere Angestellte kann es manchmal wichtig sein, ob diese eine gewisse Loyalität an den Tag legen.

Es gibt unterschiedliche Situationen, wie zum Beispiel wenn von einem Diener abverlangt wird, seinen Herrn zu hintergehen oder von militärischen Einheiten, wenn ihr Oberbefehlshaber im Kampf stirbt. Auch von Wachpersonal oder der Polizei wenn sie über kriminellen Handlungen hinwegsehen sollen. Besonders bei Bestechungsversuchen muss die Loyalität überprüft werden.

Die Wertmodifikation für diesen Erfolgswurf hängt von der Situation und der persönlichen Einstellung der Untergebenen ab. Bei militärischen Einheiten ist die Wertmodifikation sehr niedrig, weil sie es gewohnt sind ihren Befehlshabern zu folgen. Sogar bis in den Tod. Bei schlecht behandeltem Wachpersonal mit Hunderten unbezahlten Überstunden, liegt die Wertmodifikation schon deutlich höher. Der Erfolgswurf wird mit dem Attribut Intelligenz gewürfelt. Gelingt der Erfolgswurf, so bleibt die Person loyal und handelt nach ihren Anweisungen. Misslingt der Erfolgswurf, so verhält sie sich gegen ihre Befehle.

Bewegungsreichweite

Für längere Strecken ist es gut zu wissen wie weit ein Charakter in einer bestimmten Zeit kommt. Dazu wird seine Bewegungsweite (Bew) genommen und mit der unten stehenden Formeln die Entfernung ausgerechnet, die der Charakter in einer bestimmten Zeitspanne zurücklegt. Es kann die Modifikationen erheblich negativ modifizieren werden, wenn es sich um schlechtes Gelände handelt oder andere Umstände einwirken.

Reisezeit	Entfernung in Meter
1 Minute	Bew x 10
10 Minuten	Bew x 100
1 Stunde	Bew x 600
8 Stunde	Bew x 4800

Die Bewegungsreichweite kann jedoch erheblich erniedrigt werden, wenn es sich um schwieriges Gelände mit Hindernissen handelt (z.B. Berge, Sumpf, Wald usw.).

Dauerbelastung beim Bewegen

Ein Körper ist nicht für jede Dauerbelastung gebaut. Somit muss der Charakter nach einer bestimmten Zeit, die abhängig von seiner Geschwindigkeit ist, einen Erfolgswurf für "Konstitution" würfeln. Misslingt der Wurf, so verliert er einen Lebenspunkt. Gelingt hingegen der Wurf, so muss er erst wieder nach der gegebenen Zeit einen weiteren Wurf gewürfelt. Die folgende Tabelle gibt

Kapitel 4 - Grundregeln

die Zeiten an, nach dem der Charakter einen Erfolgswurf würfeln muss.

Bewegungsart	Zeit
Kriechen	10 Minuten
Gehen	8 Stunden
Laufen	10 Minuten

Die Zeiten verzehnfachen sich bei einem Droiden oder B-Body. Jedoch verliert diese keine Lebenspunkte, sondern Konstruktionspunkte.

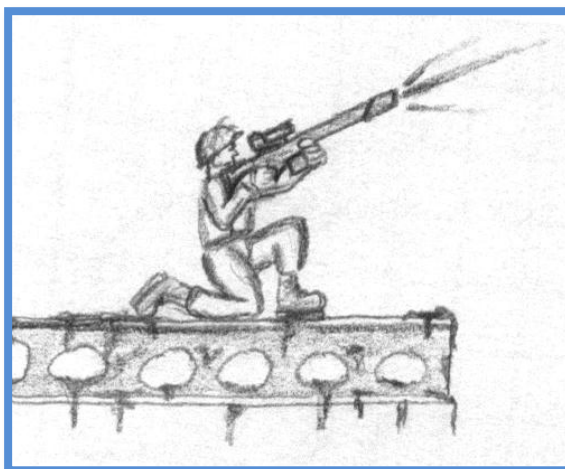
Übergewicht

Neben dem körperlichen Übergewicht, gibt es auch das Übergewicht der Traglast des Charakters. Umso mehr ein Charakter mit sich herumschleppt, als die Traglast angibt, verringert sich seine Bewegungsweite. Für jede angefangene 10 kg (abgerundet) sinken die Bewegungsweite um einen Punkt. Sinkt die Bewegungsweite dabei auf null, so ist der Charakter Bewegungs- und handlungsunfähig geworden.

Spieler neigen dazu, ihren Charakter mit gesamten Hausständen auszurüsten. Es ist soweit nichts dagegen einzuwenden, solange der Charakter es noch tragen kann. Zwei andere Faktoren sollten vom Spielleiter jedoch berücksichtigt werden: Den Ort, wo diese Gegenstände getragen werden und die Aufmerksamkeit der Gesellschaft.

Nicht jeder Gegenstand, den ein Charakter bei sich führt, kann er in einer Runde ziehen. Waffen stecken meistens dafür in Waffenhalter, aber andere Gegenstände wie z.B. ein Seil oder ein Messgerät steckt nicht immer im Gürtel. Der Spieler muss also angeben, wo er Dinge am Körper trägt.

Ein anderes Problem, ist das die Umgebung des Charakters oft, sehr empfindlich reagiert, wenn eine Person in Kampfausrüstung, mehreren Waffen und schwerer Panzerung durch ihre Straßen zieht. Dies ist jedoch stark von dem Justizgrad des Planeten abhängig. Auf den meisten Planeten ist das Tragen einer Pistole, dabei ist es egal ob am Gürtel oder unter der Jacke erlaubt. Jeder hat sich das Recht sich zu verteidigen. Bei mehreren Waffen oder Gewehren kommen den meisten Ordnungshütern und auch Passanten Zweifel, ob der Charakter nur seinem Recht der Selbstverteidigung nachkommt, oder etwas anderes im Schilde führt. Der Spielleiter sollte die Spieler aufklären, welche Verhältnisse auf dem Planeten herrschen und überprüfen, wie die Charaktere ausgerüstet sind, wenn sie auf die Straße treten.



Fallschaden

Freeclimber und Fassadenkletterer, können sich nicht ewig halten. Auch sie fallen eines Tages herunter. Und wenn sie dann eines Tages unten ankommen, wollen natürlich auch alle wissen, wie viel Schaden sie erhalten. Die gefallenen Meter addiert mit 1w6 weniger die Konstitution gelten bei einem Fall als der Schadenswert. Panzerung schützt nicht. Bei Endergebnissen von 10 und höheren Werten erhält der Charakter noch zusätzlich einen kritischen Schaden.

>>>Gelmuur, der Bräis Assasine, besitzt eine Traglast von 16 kg und eine Hebekraft von 112 kg. Auf dem Planet Eltrus III mit seiner Größe von 4 besteht eine Schwerkraft von 0,8. Somit betragen seine Traglast 20 kg und die Hebekraft 140 kg. Gelmuur kann also mehr mit sich tragen. Würde er 5 Meter fallen, so würde er 1w6+4 Punkte Schaden nehmen. Würde sich jedoch Gelmuur auf dem Planeten Eltrus IV mit seiner Größe von 8 aufhalten, würde er unter einer Schwerkraft von hohen 1,6 leiden. Somit würde seine Traglast 10 kg betragen und seine Hebekraft 70 kg. Würde er auch hier 5 Meter fallen, so beträgt der Schaden 1w6+8. <<<

Lichtverhältnisse

In der Dunkelheit kann viel Unheil liegen. Um diese Aufzuspüren gibt es die uralte Erfindung des künstlichen Lichtes. Es folgt eine Liste von Lichtquellen und deren Reichweite in Metern. Wesen mit Infrarot (dabei ist es egal ob es sich um eine angeborene Fähigkeit oder um ein technisches Gerät handelt) können diese Reichweite um 50% erweitern.

Fackel, kleines Lagerfeuer, brennende Mülltonne	20 m
Großes Lagerfeuer, brennendes Auto	40 m
Kerze	10 m
Taschenlampe (mit dünnen Lichtkegel)	50 m
Scheinwerfer (mit 90° Kegel)	50 m

Nahrung

Neben der Waffe an der einen Seite und eine schöne Partnerin bzw. Partner an der anderen Seite, will auch der Körper mit Vitaminvoller und Mineralreicher Nahrung gefüllt werden. Natürlich ist nicht alles was so eine Spezies isst auch für die nächste bekömmlich. Es gibt sehr unterschiedliche Auffassung was eine Spezies als bekömmlich empfindet und was nicht.

Bei den Beschreibungen der Spezies ist angegeben, was für Nahrung diese normalerweise aufnehmen. Ansonsten kann jede Spezies Essen was sie will, nur ob es ihr schmeckt ist eine andere Sache (Ausgenommen sind natürlich die Drah. Die

Kapitel 4 - Grundregeln

Ernähren sich von der Essenz anderer Lebewesen.) . In der heutigen Gesellschaft hat man sich auf die verschiedenen Wünsche der Spezies eingestellt und bietet eine Vielzahl von unterschiedlichen Mahlzeiten an, um die Außenwelten zu befriedigen.

Schwereelosigkeit

Im Weltraum, bei Ausfall der Anti-Grav-Einheiten oder bei Reparaturen außerhalb eines Raumschiffes, kann es vorkommen, dass ein Charakter sich in der Schwerelosigkeit befindet. Charaktere die nicht die Fertigkeit "Null-G" besitzen, erhalten auf die Ausübung von Fertigkeiten, die auf die Attribute "Geschick" und "Reflexe" basieren, eine Wertmodifikation von -4 und die Bewegungsreichweite wird halbiert.

Bei Charakteren mit der Fertigkeit "Null-G" entfällt diese Modifikation.

Schwerkraft

Die Schwerkraft auf den unterschiedlichen Planeten ist nicht immer gleich. Die Größe des Planeten gibt die Schwerkraft vor, so dass diese wiederum die Trag- und Hebekraft eines Charakters wiederum verändert.

Es gilt die einfache Regel, dass die Traglast und Hebekraft eines Charakters durch die Schwerkraft geteilt wird. Den Wert der Schwerkraft kann von der Größe des jeweiligen Planeten abgeleitet werden. Siehe hierzu auch „Planetarischer Atlas“.

Durch eine Überlast durch zuviel Gewicht das der Charakter bei sich trägt, verringert sich auch seine Bewegungsweite. Siehe hierzu „Übergewicht“.

Der Fallschaden errechnet sich bei erhöhter und erniedrigter Schwerkraft anders. Dabei wird der Fallschaden mit der Schwerkraft multipliziert.

Wurfreichweiten von Waffen werden durch die Schwerkraft geteilt, da bei erhöhter Schwerkraft die Wurfreichweite abnimmt.

Ausfall der Gravitation

Auf einem Raumschiff und auf Raumstationen herrscht normalerweise eine künstliche Gravitation. Jede Bewegung der Raumfahrzeuge wird durch die Antigravitation so kompensiert, so dass der Passagier auf dem Fahrzeug von dieser Bewegung nichts spürt und zusätzlich sich völlig frei bewegen kann.

Sollte es dazu kommen, dass die Anti-Gravitation ausfallen sollte, so kann dies unterschiedliche Folgen haben.

- Die Bewegung des Raumschiffes spürt der Passagier direkt. Bei hoher Beschleunigung oder Abbremsmanöver kann dies sogar tödlich für die Passagiere sein. Im Normalfall stellt ein Pilot alle Manöver ein, bis die Antigravitation wieder läuft.

- Die Bewegung unter Schwerelosigkeit stellt für die meisten Personen ein Handicap dar, so dass sich Bewegungsweite dezimiert und auch Wertmodifikationen eintreffen. Siehe hierzu auch „Grundregeln“ -> „Spielmechanismen“ -> „Schwereelosigkeit“.
- Charakter mit der Fertigkeit „Null-G“ sind darin geschult, Geräte mit einem Rückschlag, wie zum Beispiel Feuerlöscher, Sauerstoffbehälter oder auch Projektilwaffen, zur Fortbewegung zu nutzen. Die Geschwindigkeit ist nicht vergleichbar mit einem Raumschiff, doch kann sie dazu dienen zwischen zwei Objekten im luftleeren Raum sich zu bewegen.

Dekompression

Der Feind jedes Raumfahrers ist der schlagartige Druckverlust an Bord eines Raumschiffes. Dieser wird Dekompression genannt. Durch einen Treffer mit einem großen Meteoriten oder durch einen Treffer einer Waffe, kann es zu Rissen oder größeren Löchern an der Außenhülle eines Schiffes kommen. Durch spezielle Außenwände und die Einteilung des Schiffes in einzelnen isolierteren Bereichen, versuchen Raumschiffbauer dieses Problem einzudämmen.

Bei jeden Strukturtreffer (siehe "Strukturtreffer" weiter unten) kommt es bei einer gewürfelten 12 eines 1w12 Wurfes zu einen Bruch der äußeren Abschottung. Es kommt zu einer Dekompression innerhalb des Raumschiffes. Die Atemluft entweicht durch den Bruch und alles was nicht Niet und nagelfest ist, mit ihr. Lebewesen die nicht das Raumschiff ungewollt verlassen wollen, können sich festhalten oder den Bereich durch ein Druckschott verlassen. Jede Runde muss ein Wesen einen Erfolgswurf für "Stärke" gelingen, um nicht vom Luftdruck mitgerissen zu werden. Abhängig von der Größe des Risses und des Raumes ist die Umgebungsluft schnell entwichen. Ein kleiner Raum mit 10 qm ist innerhalb einer Runden luftleer, ein Raum mit 100 qm innerhalb 1w12 Runden und ein Raum mit 500 qm in 1w12+5 Runden. Es sollte beachtet werden, dass die Luft in nebenliegende Räume und Gänge, die keine Drucktüren besitzen, ebenfalls entweicht.

Charakter die dem Vakuum ausgesetzt sind, sterben nicht augenblicklich. Es ist möglich sich dem Vakuum längere Zeit auszusetzen ohne dass man stirbt.

Atmet der Charakter vorher aus und lässt den Mund geöffnet, besitzt er gute Chancen keinen Lungenriß zu erleiden. Er nutzt dann den Sauerstoff in seinem Blut um zu überleben. Der Charakter muss einen Erfolgswurf "Konstitution" mit einer Wertmodifikation von -1 gelingen. Jede weitere Runde steigt die WM um -1 an bis maximal -12. Misslingt der Erfolgswurf, stirbt der Charakter. Gelingt der Wurf, so überlebt der Charakter die Runde und verliert einen Lebenspunkt.

Weiterhin muss er einmalig einen Erfolgswurf "Konstitution" für jedes Auge das er besitzt würfeln. Misslingt der Wurf, so er erblindet das Auge dauerhaft. Gelingt der Wurf, so ist das Auge nur Blut erfüllt, was nach wenigen Tagen verschwindet.

Kapitel 4 - Grundregeln

In kürzester Zeit verdampft sehr schnell die Flüssigkeit aus den Zellen des Körpers. Dies geht soweit, bis der Körper des Charakters keine Flüssigkeit mehr besitzt. Zurück bleibt ein Leichnam aus einer pulvrigen Hülle, der nur noch wenige Kilo wiegt und schnell zerbricht wenn man ihn anfasst. An ein Wiederbeleben ist nicht zu denken.

Schäden an Raumanzüge

Bei einem Schaden an einem Raumanzug passieren zwei Dinge nacheinander. Zuerst wird der Anzug seinen Druck verlieren und dann wird der Träger mit Kontakt mit der Außenwelt erhalten.

Ein Raumanzug besitzt mehrere Techniken um den Träger vor der Außenwelt zu schützen und das auch, wenn er einen Schaden genommen hat. Nimmt ein Träger innerhalb einer Runde bis zu 5 Punkte Schaden, so können diese Defekte vom Raumanzug sofort repariert werden. Dazu entfaltet sich sehr schnell ein Spezialschaum der in den Schichten des Raumanzuges eingearbeitet ist. Schäden die darüber liegen bis zu 10 Punkte Schaden kann der Anzug erst eine Runde später reparieren. Schäden die darüber liegen können nicht repariert werden und müssen manuell mit einem Spezialschaum vom Träger oder einer dritten Person abgedichtet werden. Das manuelle Abdichten dauert 1w6 Runden.

Für jede Runde die der Raumanzug undicht ist verliert der Raumanzug eine Stunde an Atemluft. Weiterhin ist der Träger der Außenwelt ausgesetzt was sich sehr unterschiedlich auswirken kann (Weltraum, Wasser, toxische Atmosphären, Strahlung, etc.).

Handel

Das Handelssystem von Entaria ist einfach und schnell. Der Charakter bestimmt eine Ware die er handeln will. Der Ort, wo er diese Ware erwirbt, bestimmt den Kaufpreis. Der Ort wo die Ware wieder verkauft wird, bestimmt den Verkaufspreis.

Es folgen die Schritte für den Handel mit Handelsgut:

Handelsgut

Zuerst muss sich der Charakter bestimmen welches Handelsgut er erwerben möchte. Dabei kann er mit dem Spielleiter sich eine Handelsware ausdenken, aus der Ausrüstungsliste eine wählen oder wenn es schnell gehen soll, einfach ein Handelsgut der folgenden Kategorie aussuchen. Das Handelsgut hat auf den späteren Handel keinen Einfluss. Nur die Kategorie des Handelsguts bestimmt die spätere so wichtige Preismodifikation.

Die angegebenen Kosten sind die Grundpreise der Waren pro Landungseinheit (LE).

Kategorien	Schlechte Qualität	Normale Qualität	Gute Qualität	Sehr gute Qualität
Erze / Mineralien / Gase	50 C	100 C	150 C	200 C

Edelmetalle	500 C	1 kC	5 kC	10 kC
Edelsteine	10 kC	50 kC	100 kC	1 MC
Lebensmittel / Gewürze	80 C	100 C	200 C	400 C
Maschinen	100 C	300 C	500 C	2 kC
Elektronik / Werkzeuge	200 C	500 C	2 kC	5 kC
Drogen / Medikamente	5 kC	10 kC	50 kC	100 kC
Waffen / Sprengstoffe / Panzerungen	1 kC	3 kC	6 kC	15 kC

Erwerben und Verkauf von Handelsgut

Für das Erwerben und Verkaufen von Waren gelten die gleichen Regeln. Die Faktoren des Ortes für den Kauf bzw. Verkauf bestimmen die Preismodifikationen. Zu den Preismodifikationen kommen noch ein Zufallsfaktor und die Fähigkeiten des Charakters.

Faktoren des Ortes

Jeder Ort besitzt unterschiedliche Faktoren die den Grundpreis eines Handelsgutes modifizieren. Für Nahrungsmittel ist es das Klima, für Erze ob es sich um eine Minenstation handelt. Für den Verkauf gelten die gleichen Faktoren. Erze auf einer Minenstation zu verkaufen ist nicht besonders sinnvoll, jedoch besitzt Ort mit einem hohen Bevölkerungsgrad ein hohen Bedarf an Baustoffen und Arbeitsmaterial. Weiter unten sind die unterschiedlichen Preismodifikationen nach dem Handelsgut sortiert.

Preisschwankung

Neben den Preismodifikationen durch die unterschiedlichen Orte gibt es noch einen Zufallsfaktor der den Grundpreis modifiziert. Dieser Zufallsfaktor spiegelt allgemeine Preisschwankungen die sich auf den Handel mit Waren auswirkt. Dazu würfelt der Charakter einen 1w12 und liest in der folgenden Tabelle die Preismodifikation ab.

Ergebnis	Preismodifikation
1	-10%
2	-5%
3	-2%
4-9	0%
10	+2%
11	+5%
12	+10%

Fähigkeit des Charakters

Zusätzlich modifiziert die Fähigkeit des Charakters den Grundpreis. Die Stufe in der Fertigkeit „Feilschen“ gilt als negative Preismodifikation beim Kaufen und als positive Preismodifikation beim Verkaufen einer Ware.

Alle Preismodifikationen werden nun zusammenaddiert und vom Grundpreis abgezogen. Dieser Preis ist der Kaufpreis den der Charakter zahlen muss. Bei einem Verkauf erhält er diese Summe für seine Ware.

Kapitel 4 - Grundregeln

>>> Billy Silver hat auf Eltrus II vor zwei Wochen 3 Ladungseinheiten Funkgeräte erworben. Die Funkgeräte (Kategorie Elektronik) waren sehr guter Qualität. Der Grundpreis betrug somit 5 kC pro Ladungseinheit. Der Bevölkerungsgrad betrug 9 (Preismodifikation - 5%) und die Verfügbarkeit betrug 10 (Preismodifikation - 2%). Die Preisschwankung betrug - 2% (eine 3 gewürfelt) und die Stufe in „Feilschen“ beträgt bei Billy bei 3 (Preismodifikation - 3%). Der Grundpreis von 5 kC wird also um -12% modifiziert (- 5% - 2% - 2% - 3% = -12%). Der Kaufpreis beträgt also 4.400 C.

Auf dem Mond Trilarian um den Planeten Mirrah im New-Hope-System will nun Billy seine Waren verkaufen. Die Verfügbarkeit auf diesen lebensfeindlichen Mondes liegt bei 1 (Preismodifikation +5%). Die Preisschwankung liegt bei 0% (eine 7 gewürfelt). Die Stufe der Fertigkeit „Feilschen“ liegt immer noch bei 3 (+ 3%). Somit ergibt sich für den Grundpreis von 5 kC einen Verkaufspreis von 5.400 C (+5% - 0% +3% = +8%).

Bei einem Kaufpreis von 4.400 C und einem Verkaufspreis von 5.400 C hat Billy volle 1.000 C Gewinn pro Ladungseinheit gemacht.<<<

Bevölkerungsgrad (Be) 8-9	- 5%
Bevölkerungsgrad (Be) 10	- 10%
Datenraster (Da) nein	+ 10%
Siedlungstyp (Si) Han	- 1%
Verfügbarkeit (Ve) 1-3	+ 5%
Verfügbarkeit (Ve) 4-5	+ 2%
Verfügbarkeit (Ve) 9-10	- 2%
Gleiches Sonnensystem*	- 10%

*Nur beim Verkauf

Drogen / Waffen / Sprengstoffe / Panzerungen

Faktoren	Preismodifikation
Kriminalität (Kr) 5-6	- 2%
Kriminalität (Kr) 7-8	- 5%
Kriminalität (Kr) 9-10	- 10%
Justizgrad (Ju) 5-6	+ 2%
Justizgrad (Ju) 7-8	+ 5%
Justizgrad (Ju) 9-10	+ 10%
Siedlungstyp (Si) Han	- 1%
Verfügbarkeit (Ve) 1-3	+ 5%
Verfügbarkeit (Ve) 4-5	+ 2%
Verfügbarkeit (Ve) 9-10	- 2%
Gleiches Sonnensystem*	- 10%

*Nur beim Verkauf

Preismodifikationen durch den Ort

Erze / Mineralien / Gase / Edelmetalle / Edelsteine

Faktoren	Preismodifikation
Bevölkerungsgrad (Be) 6-7	+ 2%
Bevölkerungsgrad (Be) 8-9	+ 5%
Bevölkerungsgrad (Be) 10	+ 10%
Siedlungstyp (Si) Min	- 10%
Siedlungstyp (Si) Han	- 1%
Verfügbarkeit (Ve) 1-3	+ 5%
Verfügbarkeit (Ve) 4-5	+ 2%
Verfügbarkeit (Ve) 9-10	- 2%
Gleiches Sonnensystem*	- 10%

*Nur beim Verkauf

Lebensmittel / Gewürze

Faktoren	Preismodifikation
Typ Raumstation	+ 10%
Hydrographik (Hy) 0%	- 1%
Klimatyp (KI) 1, 2, 8, 9	- 2%
Klimatyp (KI) 3, 7	- 5%
Klimatyp (KI) 4-6	- 10%
Bevölkerungsgrad (Be) 6-7	+ 2%
Bevölkerungsgrad (Be) 8-9	+ 5%
Bevölkerungsgrad (Be) 10	+ 10%
Siedlungstyp (Si) Min	+ 1%
Siedlungstyp (Si) Han	- 1%
Verfügbarkeit (Ve) 1-3	+ 5%
Verfügbarkeit (Ve) 4-5	+ 2%
Verfügbarkeit (Ve) 9-10	- 2%
Gleiches Sonnensystem*	- 10%

*Nur beim Verkauf

Elektronik / Maschinen / Werkzeuge / Medikamente

Faktoren	Preismodifikation
Bevölkerungsgrad (Be) 6-7	- 2%

Illegales Handelsgut

Einige Waren wie z.B. schweren Waffen, schweren Panzerungen, einige Ausrüstungen, Drogen und manchen Gewürzen gelten als illegal und deren Handel wird betrafft.

Je höher der Justizgrad eines Ortes, umso wahrscheinlicher ist es, dass der Handel mit illegalen Waren auffliegt. Der Justizgrad eines Ortes wird durch zwei geteilt und das Ergebnis gilt als Erfolgswert. Gelingt der Wurf ist der Handel aufgefliegen und die Sicherheitskräfte des Planeten oder Station sind informiert.

Der Charakter und der Handelspartner der die illegale kauft oder verkauft würfeln beide einen Erfolgswurf mit der Fertigkeit „Gassenwissen“. Gelingt einer der Würfe gibt es Informationen dass die Sicherheitskräfte von dem Deal Wind bekommen haben. Der Deal ist geplatzt. Wird der Deal trotzdem vollzogen oder beide Handelsparteien schaffen ihren Erfolgswurf nicht, so werden sie von einem Trupp Sicherheitskräfte überrascht.

Eine Besonderheit an Planeten und Stationen mit einer hohen Kriminalität kann sein, dass die gekaufte Ware ohne Wissen des Charakters illegal sein kann. Meistens werden unter den normalen Waren illegale Waren, oft Drogen und illegales Gewürz, versteckt. Die Verstecke sind oft sehr gut, so dass es sehr schwer ist diese unter den normalen Handelsgut zu finden. Wer diese finden will, zerstört dabei meistens die normale Ware.

Bei einer Kriminalität von 8 und höher besteht bei einem 1w12 Wurf bei einer 4 und niedriger die Chance das zusätzlich zu den normalen Waren auch illegale Waren transportiert werden. Dies hat keinen Einfluss auf den Preis, jedoch besteht die Wahrscheinlichkeit, dass der Deal durch die Sicherheitskräfte auffliegt.

Der Körper

Der Körper eines Charakters wird in seinen Leben vielen Gefahren ausgesetzt. Er wird gestochen, aufgeschlitzt, gebissen, aufgerissen, durchschossen, vergiftet, verbrannt und es kann sogar vorkommen, das er seinen Körper verliert. Dieses Kapitel beschäftigt sich mit dem Körper, was mit ihm passieren kann und wie der Normalzustand des Körpers erreicht werden kann.

Die Essenz

Neben den Attributen, wie "Lebenspunkten" und "Konstitution", gibt die "Essenz" weitere Auskunft über den langfristigen Zustand des Körpers eines Charakters. Durch den Einbau von technischen Geräten (z.B. Cyberware) in den Körper oder durch die Modifikation der eigenen DNS (z.B. Genware) verändert sich dieser Wert in das Negative. Der anfängliche Wert für die Essenz ist null. Für jede Cyberware oder Genware sinkt die Essenz um den angegebenen Wert. Durch die Erniedrigung der Essenz erleidet der Charakter Abzüge seiner körperlichen und geistigen Vitalität, was sich in dem Senken seiner Lebenspunkte und Intelligenz widerspiegelt. Die folgende Tabelle gibt die Abzüge an, die ein normaler Charakter bei einem bestimmten Essenzwert erhält. Die zweite Spalte gibt die Abzüge für Kel-Kundigen an. Die Abzüge regenerieren nicht und sind somit permanent.

Essenz	Normale Wesen	Kel-Kundigen
-1 bis -4	-	-1 Lep, -1 Kel
-5 bis -8	-	-2 Lep, -1 Int, -2 Kel
-9 bis -11	-1 Lep	-3 Lep, -2 Int, -4 Kel
-12 bis -14	-1 Lep	-4 Lep, -3 Int, -8 Kel
-15 bis -17	-1 Lep	-5 Lep, -4 Int, -16 Kel
-18 bis -20	-2 Lep, -1 Int	Tod
Jeder weitere Punkt	-2 Lep, -2 Int	Tod

Die Tabelle macht deutlich das Cyberware sowie Genware kaum Vorteile für magisch begabte Charaktere einbringt.

Normalerweise steigt der Wert für die Essenz nicht wieder an. Nur durch den Ausbau von Cyberware, kann die Essenz wieder regenerieren und somit steigen (ein Punkt Essenz pro Stunde). Mögliche negative Modifikationen verschwinden dann auch wieder.

Es gibt eine Grenze von 9 Essenzpunkten, die ein Lebewesen maximal auf einmal verlieren darf. Bei 10 oder mehr Punkten stirbt das Wesen augenblicklich. Bei Operationen oder dem Einsatz von Genware kann dies jedoch nie passieren, da der Abzug von Essenz nicht augenblicklich sondern nur langsam geschieht. Verliert das Lebewesen jedoch durch z.B. Essenzentzug oder Essenzmagie Punkte an Essenz, kann diese jedoch sehr schnell passieren.

Entzug von Nahrung

Wird einer Person für längere Zeit die Nahrung entzogen, so verhungert sie und es kommt zu Schäden am Körper oder sogar zum Tode. Ein Charakter kann seine

"Konstitution" in Tagen ohne Nahrung auskommen. Überschreitet er diese Tagesgrenze ohne Nahrung aufzunehmen, erniedrigen sich alle seine Attribute um einen Punkt. Jeden weiteren Tag, erniedrigen sich die Attribute weiter um einen Punkt. In dieser Zeit regeneriert der Charakter keine Lebenspunkte. Sinkt das Attribut "Konstitution" auf null so stirbt der Charakter. Die Attribute steigen erst wieder, wenn der Charakter wieder Nahrung aufnimmt. Jeden Tag um einen Punkt.

Schlafen

Gerade in hitzigen und lang anhaltenden Gefechten, kommt ein Charakter selten zum schlafen. Doch ohne Schlaf, kann kein Lebewesen leben. Es macht nichts, wenn der Charakter einen Tag (Standardtag von 25 Stunden) nicht schläft. Doch jeden weiteren Tag den er nicht schläft, ergibt dies für alle Erfolgswürfe eine Wertmodifikation von -1. Außerdem muss er nach drei Tagen einem Erfolgswurf mit "Intelligenz" mit einer Wertmodifikation von -4 gelingen. Misslingt der Wurf, so nickt er automatisch ein und wird ausschlafen. Der Erfolgswurf muss jeden Tag wiederholt werden. Schläft der Charakter ein, so holt er den gesamten Schlaf nach, den er ausgelassen hat. Ein Wesen kann maximal seine zweifache Schlafperiode pro Tag schlafen.

Eine Charakter der gerade schläft und plötzlich geweckt wird, braucht 2 Runden um auf zu wachen. Erst danach ist er Handlungsbereit. Solange gilt er als Wehrlos und kann keine komplizierten Handlungen ausführen (kämpfen, zaubern, usw.). Er kann aufstehen, sich bewegen und sonst nichts. Eine schlafende Person gilt immer als Wehrlos.

Schmerzen

Erleidet ein Charakter, große Schmerzen, wie zum Beispiel bei einer Folter oder Operation ohne Narkose, kann es zu einer geistigen Schädigung kommen. Der Charakter würfelt einen Erfolgswurf für "Intelligenz". Misslingt der Wurf, so leidet er unter einer, zufällig ausgesuchten, Geisteskrankheit (siehe Unten).

Ersticken

Nicht das der Charakter freiwillig ersticken will, aber es kann mal vorkommen, das er in eine Situation gerät in der ihm einfach die Luft weg bleiben kann. Ein normaler Charakter kann, seine "Konstitution" in Minuten, die Luft anhalten. Bewegt er sich sehr schnell oder er kämpft, so halbiert sich diese Zeit. Nach dieser Zeit läuft er Gefahr zu ersticken. Jede Runde nach dieser Zeit, muss ihm ein Erfolgswurf mit seiner "Konstitution" gelingen. Die Wertmodifikation beträgt anfänglich ± 0 . Jeder Runde steigt die Wertmodifikation um einen Punkt und endet mit -12. Misslingt der Erfolgswurf, so verliert der Charakter das Bewusstsein und die Lebenspunkte sinken auf -1.

Heilung von Lebenspunkten

Es gibt mehrere Möglichkeiten sich zu heilen. Die einfachste Möglichkeit ist es, ab zu warten. Pro Tag erhält der verwundete Charakter einen Lep zurück. Das kann mit Drogen, Nanotechnik oder mit ärztlicher Hilfe

Kapitel 4 - Grundregeln

beschleunigt werden. Die Droge "Body-Heal", die Technik der "Nanoiden" oder die dauernde Anwesenheit einer Person mit der Fertigkeit "Erste Hilfe", verdoppelt die Heilungsrate (2 Lep pro Tag). Der Einsatz einer weiteren Technik (z.B. Drogen), verdoppelt die Heilungsrate (4 Lep pro Tag). Bei der Kombination aus allen drei Mitteln wird die Heilungsrate noch einmal verdoppelt (8 Lep pro Tag).

Heilung von kritischen Verletzungen

Kritische Verletzungen (Brüche, innere Verletzungen, usw.) müssen für eine schnelle Heilung, operativ behandelt werden. Dazu muss ein Erfolgswurf auf der Fertigkeit "Biotech" gelingen. Die verschiedenen Wertmodifikationen hängen von der Art der Verletzung ab. Sie sind bei den kritischen Schäden vermerkt. Misslingt der Erfolgswurf, verdreifacht sich die Heilungsdauer (1 LP in drei Tagen).

Schwere Operationen

Langfristige Schäden, Gliedmaßen mit Verkrüppelungen oder Amputationen müssen ersetzt werden. Zum Beispiel mit einem gentechnisch gezogenen Ersatzteil oder durch ein Cyberware-Ersatz. Für diese Operation muss ein Erfolgswurf auf der Fertigkeit "Meditech-Chirurgie" gelingen. Die verschiedenen Wertmodifikationen sind bei den kritischen Schäden vermerkt. Misslingt der Erfolgswurf konnte das Ersatzteil nicht erfolgreich eingebaut werden. Der Patient muss für die Operationskosten aufkommen, kann aber für weiteres Geld eine neue Operation auf sich nehmen. Beim einsetzen von Cyberware darf für die Heilung keine Magie eingesetzt werden. Der Körper würde die neue Hardware als Fremdkörper ansehen und abstoßen.

Drogen

Drogen sind die Glücksmacher der Gegenwart. Jeder nimmt sie und jeder braucht sie. Sie verbessern das psychische und physische Gefüge des Körpers. Sie können den Regeneration Prozess beschleunigen, Halluzinationen hervorrufen oder einen umbringen. Es wird nicht zwischen Drogen und Giften unterschieden, so dass für beide die gleichen Regeln gelten. Um sich vor der Droge zu schützen, muss der Charakter einen Erfolgswurf mit dem Attribut "Konstitution" würfeln. Misslingt der Erfolgswurf so tritt der Effekt der Droge ein. Effekte von Giften oder Drogen sind immer kumulativ, bedeutet, dass zum Beispiel beim Einwirken von zweimal desgleichen Giftes, das Opfer auch zweimal Schaden erhält. Gelingen hingegen der

Wurf, so tritt kein Effekt ein, es sei denn es ist bei der Droge etwas anderes beschrieben. Auf den Rettungswurf gegen die Droge kann der Charakter jederzeit verzichten. Die Stärke einer Droge kann durch weitere Dosen erhöht werden. Weitere Dosen die gleichzeitig verabreicht werden, haben keinen anderen Effekt, jedoch einen negativen Effekt auf den Rettungswurf gegen die Droge. Je weitere Dosis erhält das Opfer eine WM:-1 auf den Rettungswurf (maximal WM:-6).

>>>Ron und sein Dschungelführer kämpft sich durch den Regenwald von Nowek, auf der Suche einer alten tringonischen Festungsanlage. Der Dispakführer warnt Ron noch, aber er tritt in diese rote Pflanze. Der Pollensack der Pflanze, es handelt sich um die Drutrew-Pflanze, zerplatzt und gibt eine Wolke von Pollen ab. Ron atmet die Pollen ein, die wie ein Halluzinogen mit Dosis 2 wirken. Ron muss nun einen Erfolgswurf für "Konstitution" mit einer WM: -1 würfeln. Der Wurf misslingt und Ron erhält eine WM:-3 auf alle seine weiteren Erfolgswerte. Die Droge wirkt sofort und hält 1w6 Runden, was in Rons Fall 4 Runden sind. Zeit genug das die Pflanze ihre Fangarme entrollt und versucht Ron einzufangen.<<<



Abhängigkeit von Drogen

Bei einigen Drogen besteht eine gewisse Chance, dass der Charakter von ihr abhängig wird. Diese Drogen (keine Gifte) sind mit einem "A" oder einem „AA" gekennzeichnet. Bei einem einfachen „A" besteht die Gefahr der Abhängigkeit nur nach einer regelmäßigen Einnahme der Droge. Nimmt der Charakter eine oder mehr Dosen pro Tag ein und dies über drei Tage lang, besteht die Möglichkeit einer Abhängigkeit. Bei Drogen die mit einem „AA" gekennzeichnet sind, besteht diese Gefahr sofort bei der Einnahme.

Tritt dies ein, so muss der Charakter eine 1w12 würfeln. Der Erfolgswurf liegt bei 11. Misslingt der Wurf (es wurde also eine 12 gewürfelt), so ist der Charakter in Zukunft abhängig von der Droge. Er braucht dann mindestens einmal am Tag die Droge um überhaupt noch weiter zu kommen. Nimmt er die Droge nicht jeden Tag, kommt er in den Entzug.

Sobald ein Charakter diese Droge nun regelmäßig einnimmt, verliert diese bald ihre Wirkung. Der Körper gewöhnt sich an die Droge und der Effekt der Droge erzielt nicht mehr die gewünschte Wirkung. Dies geschieht nach 12 weniger Konstitution des Charakters in Monaten. Um noch eine Wirkung zu erzielen, muss er die

Kapitel 4 - Grundregeln

Dosis die er normalerweise einnimmt verdoppeln. Nur eine doppelte Dosis kann ihren normalen Effekt noch erzielen. Ansonsten verfällt er in den Entzug der Droge.

Der gesamte Prozess wiederholt sich nach 12 - Konstitution gleich Monaten des Charakters wieder, weil sich der Körper auch an diese Dosis gewöhnen wird.

Die Entwöhnung von einer Droge, wird Entzug genannt. Am ersten Tag ohne sein Lebenselixier erhält der Charakter für alle Erfolgswürfe eine Wertmodifikation von -4. An den darauf folgenden zwei Tagen ohne Droge, leidet er zusätzlich unter Halluzinationen. Der Charakter muss überprüfen, ob er unter einer Geisteskrankheit leidet. Dazu muss ihm ein Erfolgswurf "Intelligenz" gelingen. Misslingt der Wurf, so wird zufällig eine Geisteskrankheit ausgewählt, unter der Charakter dann leidet.

An den vier darauf folgenden Tagen verliert der Charakter das Bewusstsein und leidet unter schweren Alpträumen. In dieser Zeit muss er erneut prüfen ob er eine Geisteskrankheit erhält.

Danach erwacht der Charakter und ist noch 4 Tage handlungsunfähig und zählt als wehrlos. Von dann an, gilt der Charakter von der Droge geheilt, erleidet jedoch sofort einen Rückfall, wenn er auch nur einen Hauch der Droge in Kontakt kommt.

Krankheit

Es gibt in den Weiten der Galaxis durch Kontakte mit fremdartigen Viren, Biokriege und Mutationen, trotz hochwertiger Medizintechnik, noch immer eine Vielzahl von Krankheiten die oft genug tödlich auslaufen. Krankheiten können auf verschiedensten Arten übertragen werden. Die Übertragungsarten sind Luft, Hautkontakt, Töpfchen, Geschlechtsverkehr, Lebensmittel, Tiere und Ausscheidungen. Kommt der Charakter in Kontakt mit einer Krankheit, so wird ein Erfolgswurf gewürfelt. Die Stärke der Krankheit, die immer angegeben ist, gilt dabei als Erfolgswert. Gelingt der Wurf, so ist ein Kontakt mit der Krankheit eingetreten. Der Charakter muss nun überprüfen ob sein Immunsystem die Krankheit abwehren kann. Dazu muss er einen Erfolgswurf "Konstitution" würfeln. Misslingt der Wurf, so hat sich der Charakter angesteckt und er gilt sofort als Träger der Krankheit, was eine Ansteckung an Dritte wahrscheinlich macht. Der Verlauf und Ausgang einer Krankheit ist immer anders und ist bei jeder Krankheit beschrieben.

Entdecken und Heilen von Krankheiten

Ein Arzt oder eine Person mit der Fertigkeit "Biotech" kann Krankheiten frühzeitig schon in der Anfangszeit der Krankheit, der sogenannten Inkubationszeit entdecken. Dazu muss der Person ein Erfolgswurf auf dieser Fertigkeit gelingen. Misslingt der Wurf, so ist keine spezielle Krankheit zu entdecken. Gelingt der Wurf, weiß die Person um welche Krankheit es sich handelt.

Um eine Krankheit zu heilen hängt viel von Patienten und dem Arzt ab. Wenn eine Krankheit entdeckt worden ist, kann eine Person mit der Fertigkeit "Biotech" dem

Patienten helfen. Dazu werden Medikamente und ähnliche Mittel verabreicht um den Heilungsprozess zu unterstützen. Bei einem gelungenen Erfolgswurf, darf die erkrankte Person seinen Erfolgswurf mit "Konstitution" wiederholen. Gelingt der Wurf, so erholt sich die Person langsam wieder und gilt nach 1w12+2 Tagen als geheilt.

Eine Auswahl von bekannten Krankheiten

Trotz des Fortschrittes in der Medizin, gibt es immer noch gefährliche Krankheiten in dem Gebiet der Allianz. Es folgt ein Auszug von bekannten und weniger bekannten Krankheiten in der Allianz.

Name: Der Name der Krankheit

Krankheitsstärke: Die Krankheitsstärke gibt den Erfolgswert mit der Überprüft wird, ob ein Kontakt mit der Krankheit erfolgreich war. Ein Erfolg beim Erfolgswurf, gilt als positiver Kontakt mit der Krankheit.

Übertragung: Die möglichen Übertragungsarten einer Krankheit sind hier aufgezählt.

Beschreibung: Die Beschreibung, der geschichtliche Hintergrund und der Effekt der Krankheit wird hier beschrieben

Grasianischer-Mutationsvirus

Krankheitsstärke: 4

Übertragung: Körpersekrete

Beschreibung: Dieser Krankheit ist einer der schlimmsten Leiden der heutigen Gesellschaft. Sie ist mit keiner Therapie heilbar und selbst Blutmeister können nicht helfen. Das einzige Mittel das helfen kann ist Oria-doon, was aber wegen der Seltenheit und hohen Kosten nicht zum Einsatz kommen kann. Erkrankte gelten als Ausgestoßene und werden in Sammellager interniert. Heute leben ca. 2,4 Milliarden erkrankte Lebewesen in Internierungslager, wobei es Schätzungen gibt, die eine doppelt so hohe Dunkelziffer angibt. Die Herkunft der, im Jahre 286 NS zum ersten mal auftretenden Krankheit, ist unbekannt. Eindeutig ist, das die Krankheit ein magisches Element besitzt, wodurch die Nebeneffekte (siehe Unten) zu erklären ist.

Mit der Ansteckung der Krankheit erleidet der Charakter nach 2w12 Stunden unter Fiber und Schüttelanfällen. Die Anfälle verstärken sich nach weiteren 2w12 Stunden in starken Muskelkrämpfe und baldiger Bewusstlosigkeit. An dieser Stelle muss er einen Erfolgswurf für "Konstitution" würfeln. Gelingt der Wurf, so erwacht der Charakter nach zwei Tagen und ist von der Krankheit geheilt. Misslingt der Wurf, so erhält der Charakter die erste Mutationserscheinung (siehe Unten) und erwacht nach 2 Tagen. Der Charakter leidet von nun an, unter der Geisteskrankheit "Zwanghaftes Verhalten-Kanibalismus". Außerdem besitzt der die Fähigkeit "Essenz Entzug", mit der er sich ernährt. Jeden Monat muss dem Charakter ein Erfolgswurf "Konstitution" würfeln. Misslingt der Wurf, so erniedrigt sich die Konstitution um einen Punkt. Sinkt eines Tages die Konstitution auf null, so stirbt der Charakter. Alle drei Monate erhält der Charakter eine weitere Mutationserscheinung. Zusätzlich wird mit 1w12 bestimmt, ob bei einer gewürfelten 12 der Erkrankte sich in eines der 14 G-Mutanten verwandelt (siehe Kapitel „Flora, Fauna und andere Kreaturen“). Der Charakter ist

Kapitel 4 - Grundregeln

an seinen charakteristischen gelben Hautflecken, als Träger dieser Krankheit erkennbar.

Die Mutationserscheinungen des Charakter werden zufällig mit einen 1w12 ausgewürfelt. Die Beschreibungen der Mutationen sind im Kapitel der Kreaturen beschrieben.

1w12	Mutation
1	Ausgeprägte Kraft
2	Deformiertes Gesicht
3	Extra Extremitäten
4	Gehirnlos
5	Hüpfer
6	Illusion des Normalen
7	Kraftvolle Beine
8	Krallen
9	Kurze Beine
10	Regeneration
11	Verkrüppelte Extremitäten
12	Verrottetes Fleisch

Naritan-Virus

Krankheitsstärke: 6

Übertragung: Tröpfchen

Beschreibung: Der Naritan-Virus ist ein künstlich erschaffender Kampfvirus. Der Einsatz ist natürlich verboten, jedoch wird er immer wieder von Kriegsparteien eingesetzt, weil es gegen diesen mutierenden Virus kein Heilmittel gibt.

Nach 1w12 Stunden der Ansteckung leidet der Charakter an Husten, Erbrechen und roten Flecken am Körper. Es setzt ein Fiber ein und nach 1w12 Stunden leidet der Charakter unter Körperzittern. Dadurch erhält er auf alle Erfolgswerte eine WM:-2. Nach weiteren 1w12 Stunden verliert der Charakter das Bewusstsein und er muss einen Erfolgswurf für "Konstitution" würfeln. Gelingt der Wurf, so erwacht der Erkrankte nach einem Tag und gilt als geheilt. Misslingt der Wurf, so stirbt der Charakter.

Orntilooft

Krankheitsstärke: 4

Übertragung: Hautkontakt, Tröpfchen

Beschreibung: Orntilooft wurde von den Terranern als biologischer Kampfstoff entwickelt und auch eingesetzt. Bis heute, sind von dieser Krankheit, vier Milliarden Lebewesen gestorben. Geheilt werden kann Orntilooft, nur mit dem seltenen Heilmittel Oria-doon. Kein anderes Heilmittel schlägt gegen diese Krankheit an.

Nach 2w12 Stunden der Ansteckung erleidet der Charakter unter Fiber und schwarzen Hautverfärbungen. Die Hautverfärbung rührt von dem einsetzen eines

Verfaulungsprozesses her. Der Charakter verliert einen Lebenspunkt. Jede weitere Stunde verliert der Charakter einen weiteren Lebenspunkt durch die Verfaulung seiner Organe. Die verlorenen Lebenspunkte regenerieren nicht mehr und können auch nicht geheilt werden. Nach 1w12 Stunden verliert der Charakter das Bewusstsein bis er stirbt.

Pelkischer Husten

Krankheitsstärke: 3

Übertragung: Tröpfchen

Beschreibung: Eine einfache Krankheit, die jedoch erheblich die Gesundheit des Patienten angreift.

Nach 1w12 Tagen der Ansteckung, leidet der Charakter unter einem Kratzen im Hals und unter starken Husten. Nach einen weiteren Tag wird der Charakter von starken Hustenanfällen heimgesucht. Die Atemwege sind stark verschleimt, so das er kaum noch Luft bekommt. Nach einen weitrein Tag leidet der Charakter unter starken Kopfschmerzen und Fiber. Er erhält eine WM:-2 für alle Erfolgswerte. Dieser Zustand hält für 4 Tage an. Danach klingen die Symptome ab und der Charakter gilt als geheilt.

Das Koma

Fallen die Lebenspunkte (Lep) des Charakters auf -1 oder weniger, gerät der Charakter in ein instabiles Koma. Einen Zustand, der unhaltbar dem Tode entgegen geht, wenn keine Hilfe eintritt. Im Koma ist der Charakter Bewegung- und handlungsunfähig, er ist nicht bei Bewusstsein und gilt als wehrlos. Der Charakter muss sofort und jede weitere Runde einen Erfolgswurf mit "Konstitution" würfeln. Die negativen Lebenspunkte werden dabei als Wertmodifikation benutzt. Bei jedem misslungenen Erfolgswurf, sinken die Lebenspunkte um einen weiteren Punkt. Gelingt der Erfolgswurf, so geschieht diese Runde weiter nichts. Sinken die Lebenspunkte auf 12 oder niedriger so gilt der Charakter als tot.

Um einen Charakter zu stabilisieren, muss er durch eine Person mit der Fertigkeit "Erste Hilfe" behandelt werden. Die negativen Lep gelten als Wertmodifikation für den Erfolgswurf. Misslingt der Erfolgswurf, so darf die Person nächste Runde den Wurf wiederholen. Gelingt jedoch der Erfolgswurf, so ist der Charakter stabilisiert und das fallen der Lebenspunkte stoppt augenblicklich. Die Heilung der Lebenspunkte kann nun beginnen. Der Charakter erwacht aus der Bewusstlosigkeit, sobald die Lebenspunkte auf null oder höher steigen.

>>>Likron (Kon:8) ist so schwer getroffen das seine Lebenspunkte auf -2 fallen. Lara (Int:8) besitzt die Fertigkeit Erste Hilfe auf Stufe 7 und kommt somit auf einen Erfolgswert von 9. Sie kommt Likron sofort zu Hilfe und versucht Likron zu stabilisieren. Dazu muss sie einen Erfolgswurf Erste Hilfe mit einer Modifikation von -2 schaffen (-2 LP hatte Likron verloren). Daraus ergibt sich ein Erfolgswert von +7. Sie würfelt eine 11 und schafft es somit nicht. Likron würfelt seinen Erfolgswurf für Konstitution mit WM:-2 und schafft ihn. Lara macht also einen weiteren versuch der aber auch daneben geht. Likron würfelt die nächste Runde einen weiteren

Kapitel 4 - Grundregeln

Erfolgswurf für Konstitution. Der Wurf misslingt und er verliert einen weiteren Lebenspunkt, so das er bei -3 Lep liegt. Lara versucht ihn zu stabilisieren und erhält dafür nun eine WM:-3. Ihr Wurf gelingt diesmal und Likron ist stabilisiert. Nun muß sich Lara Gedanken machen, wie sie den 235 kg schweren Likron aus der Schussbahn ziehen kann. Likron bleibt aber, bis er wieder 1 LP besitzt, stabilisiert im Koma. Erst mit einen LP ist Likron wieder bei Bewusstsein.<<<

Der Tod

Stirb eine Person kann das meistens eine üble Sache sein, besonders dann, wenn es sich um die eigenen Leute handelt. Sobald die Lebenspunkte auf -12 oder niedriger gefallen sind, gilt ein Charakter als tot. Um nun einen Charakter wieder ins Leben zurück zurufen wird schwierig und ist nur mit speziellem Gerät zu schaffen. Für die Wiederbelebung braucht man eine Person mit der Fertigkeit "Biotech" und einem Med-Kit. Der erforderliche medizinische Eingriff dauert eine Minute und besitzt eine Wertmodifikation von -6. Misslingt der Erfolgswurf, so darf er maximal nur zweimal wiederholt werden. Gelingt der Erfolgswurf, so befindet sich der Charakter sofort im stabilisierten Koma mit -12 Lebenspunkten.

Der Tod ist jedoch nicht spurlos am Charakter vorbei gegangen. Für ihn wird zufällig eine Geisteskrankheit ausgewählt und er verliert einige Punkte seiner Attribute. Jede Minute des Todes verliert der Charakter dauerhaft einen Punkt seiner Essenz, der Lebenspunkte und seiner Intelligenz. Sinken dabei die Lebenspunkte oder die Intelligenz auf null, so ist der Charakter dauerhaft tot und kann auch nicht mehr gerettet werden.

>>>Bei einen Feuergefecht, wird der Laras Auftraggeber tödlich getroffen. Bis ihm geholfen werden kann, vergehen zwei Minuten. Lara macht sich sofort ans Werk und versucht ihren Geldgeber zu retten. Ihr Erfolgswert für "Erste Hilfe" liegt bei 9. Sie erhält eine Wertmodifikation von -6 auf ihren Wert. Bei ihren ersten Versuch misslingt Ihr Erfolgswurf. Sie versucht es noch einmal und es gelingt ihr den Auftraggeber zu stabilisieren. Der Auftraggeber war drei Minuten lang tot so das er drei Punkte seiner Intelligenz und Lebenspunkte verliert. Zusätzlich erhält er eine zufällig ausgesuchte Geisteskrankheit. Da Laras Auftraggeber Anfänglich eine Intelligenz von 4 hatte, besitzt er nun nur noch eine von 1. Der Spielleiter bestimmt, dass durch den derben Verlust von Wissen sich der Auftraggeber nicht mehr an Lara oder irgendeiner Belohnung erinnern kann. Schade.<<<

Das Alter

Jede Spezies besitzt fünf Alterungsstufen, wobei die erste das Alter der Selbständigkeit ist. Es folgt die Liste der fünf Alterungsstufen.

Spezie	1	2	3	4	5
Morunk (Grunk)	6	25	35	40	45
Karank (Grunk)	6	30	40	50	55
Olob (Grunk)	6	25	35	40	45
Pemprac	15	30	40	50	60

Akuaner	17	90	110	130	140
Terraner	16	40	70	100	130
Landoraner	14	50	70	80	85
Walerianer	32	60	200	250	300
Dispak	21	70	150	200	250
Guuz	18	40	90	110	120
Telmar	19	50	80	100	110
MuraSa (Telmar)	19	50	80	100	110
Kronomäer	17	35	65	85	95
Briis	7	20	60	65	70
Drah	32	90	220	420	500
Drogolit	10	35	55	75	95
Maderianer	1	20	50	70	80

Mit der zweiten Alterungsstufe beginnt der erste Schritt zum körperlichen Zerfall. Der Charakter verliert einen Punkt "Konstitution". Dieser Verlust, sowie alle folgenden, werden von dem Grundwert des Charakters abgezogen. Sie können nicht unter 1 sinken und nicht über 12 steigen. Die zweite Alterungsstufe ist aber auch in der Blüte seines Lebens und der Charakter erhält einen Punkt "Intelligenz" dazu.

Die dritte Alterungsstufe ist der Zenit der körperlichen und geistigen Vitalität. Der Charakter verliert einen Punkt "Konstitution", "Stärke" und "Reflexe". Zusätzlich muss er jedes Jahr einen Erfolgswurf "Konstitution" würfeln. Misslingt der Wurf, so stirbt der Charakter in 1w12 Monaten an Altersschwäche.

Bei der vierte Alterungsstufe geht es langsam zu Ende. Die "Konstitution", "Stärke", "Geschick", "Reflexe" und "Intelligenz" sinken um einen Punkt. Zusätzlich muss er jedes Jahr einen Erfolgswurf "Konstitution" würfeln. Misslingt der Wurf, so stirbt der Charakter in 1w12 Monaten an Altersschwäche.

Mit der fünften Alterungsstufe ist es nun wirklich bald vorbei. Er verliert einen Punkt von den Attributen "Konstitution", "Stärke", "Geschick", "Reflexe" und "Intelligenz". Zusätzlich muss er jedes Jahr einen Erfolgswurf "Konstitution" würfeln. Misslingt der Wurf, so stirbt der Charakter in 1w12 Monaten an Altersschwäche.

Das Med-Team

Nicht immer ist ein Doktor oder jemand mit ausreichenden Fähigkeiten vorhanden. Mit einen Med-Team Vertrag kann mit sich absichern, dass eine Bergung und Hilfe durch ein erfahrenden Team von Ärzten und Söldnern geschieht. Jeder der einen Med-Team Vertrag besitzt, erhält einen modifizierten Notpiepser, der aber nur auf einer bestimmten Frequenz senden kann. Setzen die Lebenssignale des Trägers aus oder drückt man den Help-Button des Piepsers, so wird sofort ein Med-Team los geschickt, um die Person zu bergen. Eine Aufstellung eines üblichen Med-Teams und deren Ausrüstung, findet man unter den Teams. Als Voraussetzung für die Rettung ist, dass der Sender auch in der Reichweite einer Med-Team Niederlassung ist. Auf jeden Planeten, Mond oder Raumstation mit einem Bevölkerungsgrad von 4 und mehr, ist immer ein Med-Team Niederlassung vorhanden. Die Bergung und der Transport in ein Krankenhaus, sind in der monatlichen Gebühr beinhaltet.

Kapitel 4 - Grundregeln

Ein Med-Team ist unterschiedlich schnell. In einer Raumstation oder Stadt ist das Team innerhalb $1w12 + 5$ Minuten Vororts. Außerhalb einer Stadt in ein unbewohntes Gebiet, ist das Team in $2w12 + 10$ Minuten Vorort. Muss das Team in die nahe Umgebung eines Planeten um den Versicherten zu bergen, braucht das Team $2w12 \times 20$ Minuten.

Die Seele

Die Zeit eines erfahrenden Charakters geht nicht spurlos an einen Vorbei. Es gibt Situationen, die bei mental schwachen Personen, seelische Krankheiten hervorrufen. Solche Krankheiten kommen immer wieder vor und sind Typisch in den Kreisen in denen sich die Charakter bewegen. Es folgt eine Auflistung der typischen seelischen Krankheiten. Die folgenden Tabellen werden oft dazu bestimmt, Geisteskrankheiten zufällig zu bestimmen. Dazu wird vier w12 gewürfelt um die Krankheit zu bestimmen. Besitzt ein Charakter die gewürfelte Geisteskrankheit schon oder er kann an ihr nicht erkranken, muss er erneut würfeln.

1w12	Auswahl
1-3	Liste I
4-5	Liste II
6-7	Liste III
8-10	Liste IV
11-12	Liste V

1w12	Geisteskrankheit Liste I
1	Alpträume
2	Drogenabhängigkeit
3	Freßsucht (Lutonie)
4	Gespaltene Persönlichkeit
5	Größenwahn (Megalomanie)
6	Machtsüchtig (Anorexie)
7	Paranoia
8	Stammeln
9	Todessehnsucht
10	Unbegründeter Haß
11	Zittern
12	Phobie vor Dunkelheit (Skotophobie)

1w12	Geisteskrankheit Liste II
1	Phobie vor Einsamkeit (Monophobie)
2	Phobie vor Farben
3	Phobie vor Feuer (Pyrophobie)
4	Phobie vor Fremden und fremden Gewohnheiten (Xenophobie)
5	Phobie vor Geräuschen (Brontophobie)
6	Phobie vor dem anderen Geschlecht
7	Phobie vor Gewalt
8	Phobie vor Höhen (##)
9	Phobie vor Insekten (Entemophilie)
10	Phobie vor Magie (Arcanophobie)
11	Phobie vor Menschenmengen (Demophobie)
12	Phobie vor offenen Plätzen (Agoraphobie)

1w12	Geisteskrankheit Liste III
1	Phobie vor Planeten (Bodenangst)
2	Phobie vor Pflanzen
3	Phobie vor Schlangen
4	Phobie vor Sex
5	Phobie vor Spinnen (Arachnophobie)
6	Phobie vor der Symbolik des Tod (Nekrophobie)
7	Phobie vor Tageslicht
8	Phobie vor Tiere

9	Phobie vor Waffen
10	Phobie vor Wasserflächen
11	Zwanghaftes Verhalten (Detailfanatismus)
12	Zwanghaftes Verhalten (Erinnern)

1w12	Geisteskrankheit Liste IV
1	Zwanghaftes Verhalten (Kannibalismus)
2	Zwanghaftes Verhalten (Kleptomanie)
3	Zwanghaftes Verhalten (Mantras)
4	Zwanghaftes Verhalten (Nymphomanie)
5	Zwanghaftes Verhalten (Pyromanie)
6	Zwanghaftes Verhalten (Sammeln)
7	Phobie vor Waschen/Baden
8	Phobie vor Staub
9	Phobie vor Gedächtnisverlust
10	Phobie vor Unordnung
11	Phobie vor Computern
12	Phobie vor Bakterien

1w12	Geisteskrankheit Liste V
1-4	Phobie vor Spiegeln
5-8	Phobie vor Haaren
9-12	Phobie vor Clowns und anderen Gauklern

Heilung von seelischen Krankheiten

Es gibt mehrere Möglichkeiten zur Heilung einer seelischen Krankheit. Es gibt Magie, Cyberware und Psychologie.

Für eine magische Heilung muss der Charakter einen Blutmeister finden der ihn heilen will. Normale magische Ärzte in Krankenhäusern nehmen jedoch meist nicht so ein Risiko auf sich (siehe unter dem Blutmeister Spruch "Seele Reinigen").

Von einer Heilung kann man eigentlich nicht reden, wenn man von der Cyberware Variante spricht. Hierbei wird dem Patienten ein "Blocker" eingebaut. Es handelt sich hierbei, um ein kleines Gerät, das dem Patienten in das Gehirn eingepflanzt wird und Verbindungen zu wichtigen Gehirnfunktionen besitzt. Das Gerät unterbindet jegliche Gehirnaktivitäten, die mit der seelischen Krankheit zu tun haben. Es gibt dabei aber Nachteile. Die Erfolgsaussicht das der Blocker vollkommene erfolgreich ist, liegt nicht sehr hoch. Es wird ein 1w12 gewürfelt. Bei einem Ergebnis von 1-6 gelingt der Wurf und es wird die Krankheit unterdrückt. Misslingt der Wurf, also das Ergebnis ist 7 und höher, unterdrückt der Blocker zwar die seelische Krankheit, induziert aber eine neue seelische Krankheit. Der Charakter muss sich eine neue Geisteskrankheit auswürfeln. In beiden Fällen darf der Blocker nicht ausgebaut werden, sonst unterliegt er wieder der alten Krankheit. Es können beliebig viele Blocker eingebaut werden.

Psychologie ist das älteste Heilmittel gegen seelische Krankheiten, aber auch das Zeit intensivste. Wenn man bedenkt was heute ein guter Psychologe kostet, ist diese Art auch nicht die billigste. Für die Heilung einer Geisteskrankheit durch einen Psychologen, muss sich der Patient in Behandlung geben lassen. Der Patient braucht 2w12 x 10 gleich Anzahl der Sitzungen um zu

Kapitel 4 - Grundregeln

überprüfen, ob er sich von der Krankheit befreit hat. Dies wird mit einem Erfolgswurf für "Intelligenz" festgestellt. Gelingt der Wurf, so gilt der Patient von der entsprechenden Geisteskrankheit als geheilt. Misslingt der Wurf, kann die Therapie fortgesetzt werden. Die Dauer beträgt weitere 2w12 x 10 gleich Anzahl von Sitzungen. Eine Sitzung kostet 200 C, ist ca. 1 Stunde lang und findet maximal einmal pro Tag statt. Solange ein Charakter sich in der Behandlung befindet, sollte er weitgehend von seiner normalen Umwelt abgeschottet sein. Ansonsten verschlechtern sich die Heilungsaussichten und es wird eine Wertmodifikation von -4 auf den Erfolgswurf festgelegt.

Es ist nicht möglich, dass andere Spielercharaktere die Rolle des Psychologen übernehmen. Nur gelernte Seelenklempner können einen Charakter von einer Geisteskrankheit heilen.

Alpträume

Der Charakter leidet jede Nacht unter starken Alpträumen, so dass er nur die Hälfte an Lebenspunkten regeneriert.

Drogenabhängigkeit

Der Charakter ist schwer Drogenabhängig. Er lebt für die Droge und braucht sie in regelmäßigen Abständen. Um die Droge zu bezahlen muss er genug Geld besitzen oder irgendwie anschaffen gehen. Der Spieler sollte eine Droge aus der Drogenliste aussuchen. Drogenabhängigkeit kann man nicht heilen. Der abhängige Charakter muss einen Entzug durchleben, um von der Droge los zu kommen.

Fresssucht (Lutonie)

Der Charakter frisst und frisst und frisst. Er nimmt um ein Drittel seines Eigengewichtes zu, seine Bewegungsweite (Bew) und Reflexe (Ref) sinken um einen Punkt und er erhält zwei zusätzliche Lebenspunkte (Lep). Jedes Jahr muss der Charakter einen Erfolgswurf für "Konstitution" würfeln. Misslingt der Erfolgswurf so erleidet er eine Herzattacke und die Lebenspunkte sinken sofort auf -1. Er befindet sich im instabilen Koma (siehe oben).

Gespaltene Persönlichkeit

Die Persönlichkeit des Charakters ist in zwei Teile geteilt. Die eine ist unterwürfig, friedlich und freundlich. Die andere ist dominant, brutal und berechnend. Welche der beiden Persönlichkeiten gerade anwesend ist, ist zufällig und wird mit einem 1w12 entschieden. Bei einem Ergebnis von 1 bis 6 ist die passive und bei 7 bis 12 die dominante Persönlichkeit anwesend. Der Wechsel der beiden Persönlichkeiten findet nicht fließend, sondern immer sprunghaft statt. Wird die eine Persönlichkeit vom Spieler gebraucht, so entscheidet der oben beschriebene Wurf die Anwesenheit der Persönlichkeit. So kann es vorkommen dass die friedliche Persönlichkeit anwesend ist, wenn der Charakter in Kämpfe verwickelt wird. Das er dort keine große Hilfe ist, dürfte klar sein.

Größenwahn (Megalomanie)

Der Charakter ist Größenwahnsinnig. Er hält sich für den größten und übernimmt immer die Rolle eines Führers. Er besitzt große Ziele die es ihm ermöglichen sollen an große Macht zu kommen. Er besitzt eine weitere Geistige Krankheit: Unbegründeter Haß (siehe Unten). Und zwar auf alle die gegen ihn und seine Führungsrolle sind.

Magersüchtig (Anorexie)

Der Charakter ist Magersüchtig. Er isst selten etwas und wenn er etwas isst, behält er es selten bei sich. Jeden Monat muss der Charakter einen Erfolgswurf für Konstitution würfeln. Misslingt der Wurf, verliert er einen Punkt "Konstitution". Sinkt die "Konstitution" auf null, stirbt der Charakter. Während dieser Zeit verringert sich die Gestalt des Charakters. Er wird magerer und die Haut fällt ein. Jeden Monat sinkt das Attribut "Charisma" automatisch um einen Punkte (negative Werte sind möglich). Das Gesamtgewicht des Charakters sinkt um ein Drittel. Nach vier Monaten normalisiert sich der Zustand des Charakters und sein Attribut sinkt nicht weiter. Seine "Konstitution" steigt erst wieder (ein Punkt pro Monat) wenn er von dieser Krankheit geheilt ist.

Paranoia

Der Charakter denkt, dass alle hinter ihm her sind. Er traut niemanden und keinem. Er ist davon überzeugt dass er beobachtet, abgehört und verfolgt wird. Jeder schaut auf ihn. Er glaubt, dass eine mächtige Verschwörung gegen ihn im Gange ist. Findet er eines Tages wirkliche Anzeichen einer Überwachung, so kann es sein, dass er aus rastet. Misslingt ihm ein Erfolgswurf mit seiner "Intelligenz", so flippt er aus und ballert auf alles was sich ihm in den Weg stellt. Danach rennt er weg und ist erst nach 1w12 Stunden ansprechbar. Bis dahin, sucht er das Weite oder blockt sich von seiner Umgebung ab. Verfolger werden mit besten Mitteln bekämpft.

Phobien (Allgemein)

Diese Regeln gelten für alle anderen beschriebenen Phobien.

Einige Wesen leiden unter starken Phobien. Phobien sind starke Ängste vor einer bestimmten Situation, Gegenstand oder ähnlichem. In Situationen, in denen der Charakter mit diesen Situationen konfrontiert wird, muss er seine Reaktion darauf überprüfen. Er würfelt dazu einen Erfolgswurf mit "Intelligenz". Gelingt der Wurf, so kann er seinen Mut zusammen raffen und kann sich beherrschen. Misslingt der Wurf, so wird mit einem 1w12 Wurf entschieden was passiert.

Wurf	Effekt
1-4	Der Charakter rennt 1w12 Runden lang weg.
5-6	Der Charakter ballert oder schlägt auf jeden in seiner Umgebung (2w12 Runden).
7-8	Der Charakter steht für 2w12 Runden fassungslos da und ist Handlung unfähig.
9-10	Der Charakter hat das Zwanghafte Verhalten näher zu treten und es zu berühren.
11-12	Der Charakter wird für 1w12 Minuten Ohnmächtig.

Phobie vor Bakterien

Ohne einen Atemfilter geht ein Wesen mit einer Bacteriophobie nicht aus dem Haus. Es trägt ständig Handschuhe und wenn es geht einen kompletten Schutzanzug. Nicht selten das sie Raumanzüge tragen. Nahrung muss vorher bakteriell abgetötet werden und auch wenn es sich um vollsynthetische und vakuumverpackte Nahrungskonzentrate handelt.

Phobie vor Clowns und anderen Gauklern

Mit der Coulrophobie besitzt der Charakter die unbegründete Angst vor Clowns und anderen bemalten Gauklern.

Phobie vor Computern

Mit der Cyberphobie oder auch Logiozomechanophobie besitzt der Charakter Angst vor Computern, Terminals, Droiden oder anderen Hochrechnern.

Phobie vor Dunkelheit (Skatophobie)

Mit der Achluophobie oder auch Lygophobie besitzt das Wesen eine starke Angst vor der Dunkelheit. Auch wenn ausreichend Taschenlampen vorhanden sind, es könnte etwas schreckliche außerhalb des Lichtkegels sich befinden.

Phobie vor Einsamkeit (Monophobie)

Man sollte Charakter mit einer solchen Phobie nie alleine lassen. Sie schlafen nicht alleine in einen Zimmer und halten äußert ungern alleine Wache. Sie würden niemals einen Alleingang von sich aus starten

Phobie vor Farben

Der Charakter besitzt Angst vor bestimmten Farben. Ein großes Problem, denn Farben sind fast überall. Es kann aber nur ein Problem werden wenn die Farbe besonders ins Auge des Charakters sticht. Zum Beispiel, die Farbe der Jacke des Auftraggeber, Werbeplakate, usw. Ein Wesen das keine Farben kennt (Farbenblinde oder Wesen die nur grau erkennen), können nicht unter dieser Phobie erkranken.

Phobie vor Feuer (Pyrophobie)

Jedesmal wenn der Charakter in die Nähe eines Feuer von der Größe eines Lagerfeuers oder größer kommt, kann es zu den typischen Phobie zuständen kommen. Auch magische Feuer können Angstzustände auslösen. Ein Charakter mit einer Pyrophobie raucht nicht, spielt nicht mit Flammenwerfern herum und kann nicht ein Pyromane sein. Logisch, oder was?

Phobie vor Fremden und fremden Gewohnheiten (Xenophobie)

Mit dieser Phobie, umgibt sich der Charakter nur mit Person seiner eigenen Spezies. Er bekommt Angst wenn andersartige Wesen sich in seiner Umgebung aufhalten und er verfällt in einen Angstzustände wenn er mit ihnen in Berührung kommt oder direkt angesprochen wird. Eine Phobie die das Zusammenleben zwischen unterschiedlichen Rassen unmöglich macht. Ein Charakter mit einer solchen Phobie wird sich nicht die Fertigkeit "Xenologie" zulegen.

Phobie vor Geräuschen (Brontophobie)

Laute plötzliche Geräusche, wie zum Beispiel Gewehrfeuer oder Granaten Einschläge, lösen eine Angst bei dem Charakter aus.

Phobie vor dem anderen Geschlecht

Charaktere mit dieser Phobie, werden sich meist nicht fortpflanzen. Sie haben Angst vor dem anderen Geschlecht, so dass sie bei deren Anwesenheit schon eine defensive Haltung einnehmen. Zum auslösen der Phobie kommt es meist durch Berührung oder direktes Ansprechen des anderen Geschlechtes.

Androgyne Charaktere können nicht an dieser Krankheit erkranken.

Phobie vor Gedächtnisverlust

Wesen mit der Amnesiohobie leben ständig in der Angst etwas zu vergessen. Se prägen sich alles ein, wiederholen das gelernte (meistens in lautem Gebrabbel) und schreiben sich alles auf, nehmen es zusätzlich mit elektronischem Gerät auf.

Phobie vor Gewalt

Jegliche Gewalt, egal ob verbal, körperlich oder auch die Darstellung von Gewalt, verursacht beim Charakter Angstzustände.

Phobie vor Haaren

Der Charakter besitzt Angst vor jeglichen Haaren (Chaetophobie/ Hypertrichophobie). Egal ob es seine eigenen oder die von anderen Wesen sind. Der Charakter wird seine eigenen Haare alle paar Stunden gründlich entfernen.

Phobie vor Höhen

Die klassische Höhenangst, auch Akrophobie genannt, ist weit verbreitet. Der Blick von einen Hochhaus, oder das fliegen mit einen Flugzeug macht den Charakter fast verrückt vor Angst.

Phobie vor Insekten (Entemophilie)

Die Angst vor jeglichen Insekt verursacht beim solch eine Angst, das er dazu neigt seine Umgebung mit Insekten-Dioxinen einzunebeln. Ob diese Handlungsweise Gesundheitsfördernd ist, ist fragwürdig.

Phobie vor Magie (Arcanologophilie)

Die Arcanologophilie ist eine weitverbreitete Angst unter primitiven Völkern. Jedesmal wenn sichtlich Magie in der Nähe des Charakters und besonders auf den Charakter gewirkt wird, kann es zu Angstzuständen kommen. Aber auch magische Gegenstände oder nur die Anwesenheit eines Pal-Controller kann schon die Phobie auslösen. Ist der Erkrankte selbst magisch begabt, wird er diese für ihn schreckliche Fähigkeit nicht mehr einsetzen.

Phobie vor Menschenmengen (Demophilie)

Große Menschenmassen verursacht Angstzustände bei dem Charakter. Charakter mit solch einer Phobie verlassen selten das Haus und veranstaltet nie eine Partie.

Phobie vor offenen Plätzen (Agoraphobie)

Offene Plätze wie sie überall vorkommen können (Raumhafen, Basare usw.) verursachen Angst bei dem Charakter. Meistens handelt es sich um künstlich bebaute Flächen vor denen sich der Charakter fürchtet.

Phobie vor Planeten (Bodenangst)

Eine bei Raumfahrern weit verbreitete Krankheit ist die Bodenangst. Befindet sich der Charakter nicht im Weltraum, also nicht auf einen Raumschiff oder Raumbasis, erhält er eine Wertmodifikation für alle Erfolgswerte von -1.

Phobie vor Pflanzen

Der Charakter besitzt Angst vor Pflanzen jeder Art. Er nimmt nur Nahrungskonzentrat und Fleisch zu sich. Ein Agrarplanet ist der reinste Horror für ihn.

Phobie vor Schlangen

Schlangen oder andere schlagen ähnliche Kreaturen verursachen Angstzustände beim Charakter. Eine solche Person würde sich niemals Spaghetti bestellen.

Phobie vor Sex

Charakter mit dieser Phobie besitzen eine große Angst vor dem Sexualakt und deren Symbolik. So kann schon die Darstellung von Sex dem Charakter in Angst versetzen.

Phobie vor Spiegeln

Der Charakter besitzt die Angst Spiegel, spiegelnde Flächen und besonders sich selbst im Spiegel zu betrachten (Catoptrophobie/ Eisoptrophobie). Dies führt dazu, dass der Charakter nicht mehr sehr auf sein Äußeres achten wird und das ein Einkaufsbummel in der Stadt zur Qual werden kann.

Phobie vor Spinnen (Arachnophilie)

Der Charakter verfällt in große Angstzustände wenn er nur Spinnen jeder Größe sieht, geschweige den ihn berührt.

Phobie vor Staub

Mit der Amathophilie muss alles in der Umgebung des Wesens, klinisch rein sein. Er ist ständig mit Putzlappen, Putzbot und mehreren Putzmitteln bewaffnet und erledigt jedes Staubkorn. Schmutzige Gänge und auch heruntergekommene Stadtviertel meidet das Wesen.

Phobie vor der Symbolik des Todes (Nekrophobie)

Der Charakter besitzt vor allen der Symbolen des Todes eine Angst. Dazu zählen: Leiche, Schädel und Bestattungsorte. Es erinnert den Charakter an den eigenen Tot, was somit einen Angstzustand auslöst.

Phobie vor Tageslicht

Tageslicht oder auch anderes helles Licht verursacht Angst beim Charakter.

Phobie vor Tiere

Eine Tiershow würde ein solcher Charakter nicht führen und in den Zoo würde er auch nicht gegen. Jedes nicht intelligente Lebewesen verursacht beim Charakter Angstzustände.

Phobie vor Unordnung

Ein Wesen mit einer Ataxiophilie könnte ein Segen sein, doch meistens ist es ein Fluch. Alles muss ordentlich sein, alles muss dort stehen wo es „hingehört“ und alles darf auch nicht wieder bewegt werden, wenn es seinen Platz gefunden hat. Betritt ein solcher Charakter einen unordentlichen Raum und es kann seine Phobie nicht unterdrücken, ist es sehr wahrscheinlich, das es beginnt aufzuräumen.

Phobie vor Waffen

Die Phobie ist ähnlich wie die Nekrophobie, wobei sie sich ausschließlich auf Waffen bezieht. Auch Haushaltsgeräte können, wenn sie von einer Person mit einer Drohgebärde gehalten wird, als Waffe aufgefasst werden.

Phobie vor Waschen/Baden

Bei der so genannten Ablutophobie besitzt der Patient eine starke Angst vor dem Waschen und Baden. Wasser oder auch große Flächen von Flüssigkeit versetzen das Wesen in starke Angst. Es wäscht sich nie, so das es auch dementsprechend stinkt. Seine Umwelt nimmt dies nur allzu deutlich war, so das es eine permanente negative Wertmodifikation von -2 auf Charisma gibt.

Phobie vor Wasserflächen

Der Charakter besitzt eine Phobie vor tiefe Gewässer und anderen Wasserflächen, der so genannten Auquaphobie. Er kann mit einer 100% Wahrscheinlichkeit nicht schwimmen und besitzt somit die Angst im Wasser zu ertrinken.

Stammeln

Der Charakter Stammelt. Das Ansehen in seiner Umwelt sinkt dabei, was sich mit einen Abzug von einen Punkt des Attributes "Charisma" ausdrückt.

Todessehnsucht

Der Charakter sucht den Tod, besitzt aber nicht den Mut oder Ehre es selbst hinter sich zu bringen. Er weicht keinen Kampf aus, egal ob es eine einfache Streiterei mit einen Freund ist oder ein Kampf gegen eine Übermacht. Außerdem besitzt er keinen Lebenswillen, so das er sofort stirbt, wenn seine LP auf -1 oder tiefer sinken.

Unbegründeter Haß

Der Charakter hasst eine durch Zufall bestimmte Spezies. Er hasst sie so sehr, das er, wenn er einen Vertreter dieser Rasse sieht, einen Erfolgswurf für "Intelligenz" würfeln muss. Misslingt der Wurf, so greift er dieses Wesen mit allen Mitteln an. Auch wenn er sich in der Minderheit befindet. Gelingt der Erfolgswurf, so kann er sich gerade noch beherrschen.

Zittern

Der Charakter zittert sehr extrem. Bei allen Fertigkeiten die auf "Geschick" oder "Reflexe" basieren, erhält er eine Wertmodifikation von -1.

Zwanghaftes Verhalten (Detailfanatismus)

Es gibt kaum Situationen die er nicht in das kleinste Detail durch plant. Er ist einer von den Leuten, die eine gesamte Stadt ins kleinste Detail nach bauen, nur um jemanden zu zeigen wo er essen war.

Zwanghaftes Verhalten (Erinnern)

Der Charakter hat einen Hang sinnlose Dinge auswendig zu lernen, wie zum Beispiel die Rasternummern von den 20.000 beliebtesten Virtuellen Bars auf Emboria II oder die aktuellen Telefonnummern von Terika VI.

Zwanghaftes Verhalten (Kannibalismus)

Eine blutige Angelegenheit ist der Kannibalismus. Der Charakter ist davon besessen Fleisch von seiner eigenen und anderen Spezies zu essen. Er liebt es seine Gegner auszuweiden und dann zu essen (lecker, lecker!).

Zwanghaftes Verhalten (Kleptomanie)

Der Charakter stiehlt. Es reizt ihn, Dinge zu entwenden die er (meist) nicht braucht.

Zwanghaftes Verhalten (Mantras)

Eine nervige Angelegenheit für die Umwelt eines Charakters sind Mantras. Der Charakter wiederholt immer und immer wieder Wort, Sätze oder andere sinnlose Dinge. Er brabbelt vor sich und redet meist noch im Schlaf weiter. Sein Charisma sinkt um einen Punkt.

Zwanghaftes Verhalten (Nymphomanie)

Der Charakter ist ständig geil. Er hat ein stetiges sexuelles Verlangen. Er vernachlässigt sogar seine Aufgaben und Pflichten für eine gute Nummer.

Zwanghaftes Verhalten (Pyromanie)

Feuer ist die Welt des Pyromanen. Sein Lieblingswerkzeug ist der Flammenwerfer und Napalm. Etwas in Brand zu setzten macht er für sein Leben gern.

Zwanghaftes Verhalten (Sammeln)

Ob es sinnlose Dinge sind, wie zum Beispiel Stacheldraht, Fingernägel oder die Ohren seiner Gegner. Der Charakter muss etwas Sammeln. Dabei handelt es sich immer um das gleiche, egal ob er es schon 10.000-mal besitzt oder nicht. Er muss es haben.

Nach dem Abenteuer

Nach einem Abenteuer beginnt meistens eine kleine Pause, in der sich die Charakter ausruhen können, ihr Geld verprassen können und mal richtig auf den Putz hauen können. Diese Zeit wird aber auch genutzt, um sich neues Wissen und Fertigkeiten anzueignen um in Zukunft besser in Krisensituationen dar zustehen.

Erfahrungspunkte (EP)

Nach einem abgeschlossenen und auch manchmal in einen Abenteuer, vergibt der Spielleiter an die beteiligten Spieler, Erfahrungspunkte, auch EP genannt. Diese EP dient als Belohnung für die Mühen und Taten der Charakter, die sich durch das Abenteuer geschleppt haben. Sie spiegeln die Erfahrung wieder, die ein Charakter in einen Abenteuer gewonnen hat. Die Anzahl der Erfahrungspunkte, die der Spielleiter vergibt, ist nicht immer gleich. Sie richten sich nach verschiedenen Kriterien. Erfahrungspunkte bekommt man für, gutes Rollenspiel, gute Ideen, lösen von Rätseln und das erfolgreiche abschließen eines Abenteuers.

Das Thema der Punktevergabe wird bei jedem anderem Rollenspiel und in vielen Spielgruppen anders gehandhabt und ist ein heißer Diskussionspunkt. Die Regeln der Punktevergabe sind meistens die Regeln, die zu erst von den Spielleitern zuerst geändert werden. Jeder besitzt dazu eine eigene Meinung die von Spielgruppe zu Spielgruppe unterschiedlich ist. Jeder muss aber im Endeffekt selber wissen, wie die Punktevergabe ablaufen soll.

Für Spielanfänger wir deswegen an dieser Stelle ein grobes Schema vorgeschlagen, wie Punkte im Spiel vergeben werden sollen.

Wir gehen dabei von der drittel Lösung aus. Die Gesamtpunkte die ein Spieler erhält setzen sich aus drei Drittel zusammen. Ein Drittel Rollenspiel, ein Drittel gute Ideen und lösen von Rätseln und ein Drittel für den Abschluss des Abenteuers oder von Teilaufgaben. Diese grobe Vorgabe ist keine Pflicht. Wie es keine Pflicht ist, alle Regeln in diesem Regelwerk zu benutzen. Jedem Spielleiter liegt es frei eigene Regeln zu entwerfen, alte Regeln wegzulassen oder zu modifizieren. Sie gelten als Spielhilfe. Wenn sie jemanden stört, können sie verändert werden.

Rollenspiel

Da es sich bei Entaria um ein Rollenspiel handelt, könnte man davon ausgehen das alle beteiligten auch Rollenspielen. Aber was heißt das? Ein guter Rollenspieler, versetzt sich in die Rolle seines Charakters und lässt sie so handeln, wie er meint wie eine solche Person in bestimmten Situationen handeln würde. Abhängig vom Rollenspiel, ist das Bild vom Charakter das vom Spieler beschrieben ist. Ein Kampf-Hybrid kann nett sein, aber würde vielleicht nicht der freudige Samariter spielen und jeder Oma über die Straße helfen. Genauso würde er wahrscheinlich, nicht vor Angst wegrennen, wenn ein Kampf naht. Beim generieren des Charakters kann der Spieler sich ein Bild schaffen, wie eine solche Person handeln würde. Spielt nun ein Spieler

seinen Charakter besonders gut, sprich überzeugend, erhält er hierfür Erfahrungspunkte.

Ideen und lösen von Rätseln

Gute Ideen können belohnt werden, wenn sie den Spielfluss fördern und das Spiel weiter bringen.

Das lösen von Rätseln bringt dem Erfahrungspunkten ein, der als erster mit der Lösung herausrückt. Wenn Rätseln in einen Abenteuer vorkommen, sind sie somit vom Spielleiter geplant worden. In dieser Planung setzt der Spielleiter auch die Erfahrungspunkte fest, die ein Spieler erhalten kann, wenn er dieses Rätsel löst. Lösen mehrere Spieler das Rätsel oder sind beteiligt an der Lösung, erhält jeder diese Erfahrungspunkten.

Abschluss des Abenteuers oder von Teilaufgaben

Nach Abschluss eines Abenteuers erhält jeder beteiligte Spieler eine feste Summe von Erfahrungspunkten. Waren sie Erfolgreich kann die Summe höher sein. Eine gute Methode ist, das man das erfolgreiche lösen von Teilaufgaben im Abenteuer gesondert honoriert.

Die Höhe der Erfahrungspunkte ist immer unterschiedlich. Man sollte von insgesamt ca. 10-20 EP pro Spielabend für jeden Spieler ausgehen. Ein Spielabend ist durchschnittlich 6 Stunden lang.

>>>Likron, Ron, Valina, Elro-Sa und Billy haben es geschafft den Drogenring auf dem Mond von Altris IV aufzulegen zulassen. Für dieses Abenteuer haben die Spieler drei Spielabende dran gearbeitet. Jeder erhält für den Abschluss des Abenteuers 10 EP. Außerdem haben sie 34 Sklaven befreit und einen Drogenfrachter abgefangen. Für die Befreiung und das Abgefangen erhalten sie weitere 5 EP. Somit erhält jeder Spieler 15 EP. Jeder Spieler erhält noch unterschiedliche Summen von Erfahrungspunkten für Rollenspiel, gelöste Rätsel und guten Ideen, so das jeder Charakter auf ca. 40 EP kommen.<<<

Erhaltenden Erfahrungspunkte werden auf dem Charakterbogen unter Erfahrungspunkten vermerkt. Unter Gesamt-EP addieren sich alle erhaltenden Erfahrungspunkte. Unter Ausbau-EP Erfahrungspunkten werden die EP vermerkt, die man zurzeit, sprich noch vor dem Ausbauen (siehe unten) besitzt.

Der Ausbau

Was man nun mit den Erfahrungspunkten macht, die man erhalten hat, bleibt dem Spieler überlassen. Sie werden für das Erlernen von neuen Fertigkeiten oder für den Erwerb von neuen Zaubersprüchen genutzt. Wenn der Charakter Erfahrungspunkte ausgibt, tut er dies von seinen Ausbau-EP. Die Gesamt EP sind nur Anzeiger dafür, wie viel Punkte er insgesamt besitzt.

Der Erwerb von neuen Fertigungsgruppen

Der Charakter besitzt seit der Charaktererschaffung eine gewisse Anzahl von Fertigungsgruppen. Ein neues Basiswissen kann der Charakter nicht mehr nachträglich erlernen! Das Erlernen von neuen Expertenwissen ist hingegen möglich. Voraussetzung hierfür ist jedoch, dass er das passende dafür Basiswissen besitzt.

Eine Fertigungsgruppe des Expertenwissens kostet den Charakter 100 EP.

Erlernt der Charakter ein Expertenwissen, so erhält er sofort alle Fertigkeiten die in dem Expertenwissen gelistet sind. Die Stufe, auf der er die Fertigkeiten besitzt, ist auch angegeben.

Das Steigern von Fertigkeiten

Der Charakter kann Fertigkeiten, die er besitzt in ihrer Stufe steigern. Die Stufe gibt an wie gut er diese Fertigkeit einsetzen kann. Die Kosten der Steigerung einer Fertigkeit sind manchmal sehr unterschiedlich. Im Normalfall besitzt eine Fertigkeit keine maximale Grenze von Stufen, so dass diese auch theoretisch unendlich ausgebaut werden.

Zum Steigern wird die Stufe die der Charakter erlernen will mit 10 EP multipliziert, was die Erfahrungspunkte angibt, die der Charakter ausgeben muss. Natürlich ist die darunter liegende Stufe Voraussetzung für die darüber liegende. Das bedeutet, zum Beispiel das für Stufe drei, der Charakter die Stufe zwei und eins besitzen muss.

Ungewöhnlich schwer zu erlernbare Fertigkeiten besitzen höhere EP-Angaben. Die Berechnung der Erfahrungspunkt wird dann nicht mit 10, sondern mit den angegebenen EP durchgeführt. Bei einer Fertigkeit mit der Angabe von zum Beispiel EP 20, wird die neue Stufe mit 20 multipliziert um die Kosten zu ermitteln.

Besitzt die Fertigkeit nur eine Stufe, so wird sie nur einmal erworben werden, was dann 10 EP kostet oder einen EP-Wert der angegeben ist.

Die EP-Berechnung in Kurzform:

$$\text{Neue Stufe} * \text{EP-Wert} = \text{EP-Kosten}$$

Ein Charakter kann immer nur die Fertigkeiten erlernen oder ausbauen, die in seinen Fertigungsgruppen aufgelistet sind. Fertigkeiten die dort nicht stehen, kann der Charakter nicht erlernen. Als Ausnahme gelten die Fertigkeiten die der Charakter durch andere Gelegenheiten erlernt hat. Wie zum Beispiel Fertigkeiten durch seinen ehemaligen Beruf oder durch besondere Situationen im Spiel. Diese Fertigkeiten kann der Charakter zu den normalen Kosten auch weiter ausbauen.

Schnellübersicht der Kosten von Erfahrungspunkten

Die Tabelle zeigt beispielhaft einige Beispiele wie viel Erfahrungspunkte der Charakter komplett ausgeben muss, um eine gewisse Stufe zu erreichen. Es sind beispielhaft 10, 20, 30, 50 und 100 Erfahrungspunkte pro Stufe ausgewählt worden. Es gibt natürlich auch andere Kosten pro Stufe.

Die erste Zahl gibt an, wie viel Erfahrungspunkte für diese Stufe ausgegeben werden muss.

Die zweite Zahl gibt an, wie viel Erfahrungspunkte der Charakter von Stufe eins bis zur gewünschten Stufe ausgeben muss.

Stufe	10 EP pro Stufe	20 EP pro Stufe	30 EP pro Stufe	50 EP pro Stufe	100 EP pro Stufe
1	10 / 10	20 / 20	30 / 30	50 / 50	100 / 100
2	20 / 30	40 / 60	60 / 90	100 / 150	200 / 300
3	30 / 60	60 / 120	90 / 180	150 / 300	300 / 600
4	40 / 100	80 / 200	120 / 300	200 / 500	400 / 1000
5	50 / 150	100 / 300	150 / 450	250 / 750	500 / 1500
6	60 / 210	120 / 420	180 / 630	300 / 1050	600 / 2100
7	70 / 280	140 / 560	210 / 840	350 / 1400	700 / 2800
8	80 / 360	160 / 720	240 / 1080	400 / 1800	800 / 3600
9	90 / 450	180 / 900	270 / 1350	450 / 2250	900 / 4500
10	100 / 550	200 / 1100	300 / 1650	500 / 2750	1000 / 5500

Erlernen von Fertigkeiten aus fremden Fertigungsgruppen

(Optionale Regel)

Als optional Regeln kann der Spielleiter das Erlernen von fremden Fertigkeiten, also Fertigkeiten die nicht in den Fertigungsgruppen des Charakters stehen, erlauben. Das Erlernen von diesen Fertigkeiten kostet das Doppelte der normalen Kosten. Für eine Fertigkeit die zum Beispiel normalerweise 10 Punkte pro Stufe kostet, muss der Charakter 20 Punkte pro Stufe ausgeben und für eine Fertigkeit für 20 EP muss er 40 EP pro Stufe ausgeben.

Diese Regel gilt nicht für Fertigkeiten der Fertigungsgruppen „Magie“ und generell keine Fertigkeiten aus Fertigungsgruppen für Expertenwissen.

>>> Billy Silver (Tech) erhält nach seinem Abenteuer auf dem Mond von Altris IV, 43 Erfahrungspunkte. Er besitzt noch 6 Ausbau-EP's und 167 Gesamt-EP's. Mit den 43 EP macht das 49 Ausbau-EP's und 210 Gesamt-EP's. Er will nun seine Fertigkeit "Fälschen" steigern die er auf Stufe 3 besitzt. Es gibt keine Angaben zu den Erfahrungspunkten,

so das die neue Stufe mit 10 multipliziert wird. Er multipliziert nun die neue Stufe 4 mit den EPs (10 EP) was 40 Punkte ergibt. Er zieht diese Punkte von seinen Ausbau-EP's ab, so das nur noch 9 Punkte übrigbleibt.

Würde Billy die Fertigkeit "Beschatten" erwerben wollen, müsste er mehr bezahlen. "Beschatten" steht nicht in seinen Fertigungsgruppen und, kostet ihm somit das doppelte der normalen Kosten. Für die erste Stufe müsste er nun 20 EP (Stufe 1 * 20 EP) ausgeben. <<<

>>>In der letzten Zeit haben die Freunde von Elro-Sa etwas Pech gehabt. Viele Verletzungen in der Gruppe machten einige Unternehmen zu nicht. Elro-Sa entscheidet sich, zu seinen Spezialisierungen Psoniker und Kreator, eine weitere zu erlernen. Er will in Zukunft auch von den Sprüchen der Blutmeister profitieren. Dazu begibt er sich, während die anderen im Krankenhaus sitzen, in das Studium seines Mentors Tru-Tri'ka. Mit 100 EP und 1 kC ist er dabei. Er kann den Preis noch etwas drücken, weil er so ein netter Schüler ist.<<<

Ausbildungszeit und Kosten

Das Erwerben einer Fertigkeit kostet nicht nur Erfahrungspunkte, sondern auch Zeit und meist auch Geld. Der Charakter kann wählen, ob er von einem Lehrer mit der Fertigkeit "Unterweisen" unterrichtet wird oder sich einem Selbststudium unterzieht.

Lernt ein Charakter von einem Lehrer, so benötigt er für je 10 Erfahrungspunkte einen Tag zum lernen. Pro Tag nimmt der Lehrer 100 C pro Schüler als Lohn. Das entspricht ungefähr acht Lernstunden.

Ein Charakter mit der Fertigkeit „Unterweisen“ kann diese Rolle auch übernehmen. Die Lerndauer ändert sich nicht, jedoch kann der Lohn ausgehandelt werden.

Mit einem Selbststudium aus Büchern lernt zwar der Charakter langsamer, als mit einem Lehrer, aber dafür sind die Kosten sehr gering. Je 10 Erfahrungspunkte benötigt der Charakter zwei Tage Studium. Je Erfahrungspunkt benötigt der Charakter Studiums-Unterlagen im Wert von einem Credit. Diese Unterlagen können von anderen Charakteren weiterverwendet werden.

Der Erwerb von Zaubersprüchen

Mit Erfahrungspunkten kann ein magisch begabter Charakter neue Zaubersprüche erwerben. Jeder Zauberspruch besitzt, wie Fertigkeiten auch, Stufen die der Controller erlernen kann. Die neue Stufe multipliziert mit 20 EP ergibt die Erfahrungspunkte die der Charakter ausgeben muss.

Die Erweiterung einer Spezialisierung (nur Pal-Controller)

Die Pal-Controller sind, wie schon erwähnt in acht Spezialisierungen unterteilt. Es steht jeden Controller frei, sich weitere Spezialisierungen anzueignen. Das heißt, dass der Controller nicht nur eine, sondern mehrere Spezialisierungen besitzen kann. Somit kann der Controller natürlich auf eine viel größere Auswahl von Zaubersprüchen zurückgreifen. Dazu muss er sich in ein Studium stürzen, um sich mit der Andersartigkeit der neuen Spezialisierung auseinander zusetzen. Dieses Studium kann er nur von einem Pal-Controller lernen, der diese Spezialisierung besitzt. Der Controller erlernt die Fertigkeit „Pal-Controller-,Spezialisierung“, erneut. Zu der Spezialisierung erwirbt der Controller automatisch auch einen Spruch auf Stufe 1 aus der neuen Spezialisierung.

Einen Joker bekommen

Einen Joker bekommt der Charakter, wenn er durch eine Aktion, sei's durch reines Würfelglück oder durch gutes Rollenspiel, eine Situation meistert, die Spielentscheidend, witzig oder einfach nur selten war. Die Entscheidung liegt beim Spielleiter und sollte nur selten vergeben werden. Als Richtwert gilt ein Joker pro Abenteuer an einen Spieler. Jeder Spieler darf so viele Joker sammeln wie er will.

Optionale Regel: Wenn es der Spielleiter zulässt, kann für 1000EP ein Joker erworben werden. Diese Regel ist normalerweise nur für hochgradige Abenteurer gedacht, die sowieso schon alles haben.

Charakterstufen

(optionale Regel)

Damit Charakter ihre erlerntes Wissen und Erfahrung mit anderen Charakteren vergleichen werden kann, gibt Charakterstufen abhängig von den Erfahrungspunkten die der Charakter besitzt. Umso mehr Erfahrungspunkte ein Charakter besitzt, umso höher ist die Charakterstufe. Die Charakterstufe dient nur zum reinen Vergleich unter Charakteren und besitzt keinerlei Spieltechnische Auswirkung.

Charakterstufe	Erfahrungspunkte
1	0 - 100
2	101 - 250
3	251 - 500
4	501 - 1.000
5	1.001 - 2.500
6	2.501 - 5.000
7	5.000 - 10.000
8	10.001 - 25.000
9	25.001 - 50.000
10	50.001 - 100.000

Eigene Abenteuer erschaffen

An dieser Stelle gibt es nützliche Tipps um eigene Abenteuer in der Welt von ENTARIA zu schreiben. Es gibt drei grobe Bereiche um die sich ein Schreiber Gedanken machen sollte: Der Plot, die Szenarien und die Personen. Alles andere darum ist nur Beiwerk und rundet das Bild des Abenteuers ab.

Der Plot

Der Plot eines Abenteuers ist das wichtigste! Als Aufhänger vieler Abenteuer fungieren oft gewisse Gegenstände, Personen oder spezielle Szenarien, aber der Plot ist das was alles verbindet. Er ist der rote Faden, die wahre Geschichte, die alles zusammen hält. An dieser Stelle gehört die größte Portion Gehirnschmalz gesteckt.

Die Szenarien

Die Szenarien beschreiben die Umgebungen in denen sich das Abenteuer abspielt. Meistens umfassen diese Raumkarten, Planetenscans, Oberflächenbeschreibungen, Technische Werte, Gebäudekarten und ähnliches.

Umgebungsbeschreibung

Die Umgebungsbeschreibung beschreibt den Spielern die Umgebung so wie sie die Charaktere wahrnehmen. Die Wichtigsten Informationen sollten zuerst genannt werden. Werden die Charaktere beschossen, Größe des Raumes Lichtverhältnisse und so weiter. Am besten ist es alle Sinne der Charaktere zu beschreiben:

- Sehen (Formen, Farben, Reichweite, Lichtverhältnisse, Personen, Dinge, Anzahl): „Die Halle ist gewaltiger als ein mittelgroßer Raumhangar und ist gefüllt mit abertausender Zeloaten-Kriegerinnen.“
- Riechen (süß, herb, bitter, usw.): „Der Verwesungsgestank in dieser Grotte ist dermaßen dominant, so das ihr euch wünscht diese sofort wieder zu verlassen.“
- Fühlen (Windhauch, rau, glatt, heiß, kalt, spitz, usw.): „Mit einem Zischen öffnet sich das Schott und euch kommt ein leichte Windstoß entgegen.“
- Schmecken (bitter, salzig, süß, usw.): „Der metallische Geschmack von Blut erfüllt deinen Mund.“

Wichtig ist, dass die Charaktere auf die Umgebung Einfluss nehmen können. Auf gewisse Aktionen verändert sich die Umgebung, z.B. das Drücken eines Schalters aktiviert eine Bombe und schon hat sich eine Umgebung völlig verändert.

Karten

Karten helfen die Umgebung auch den Spielern zu verdeutlichen. Dafür hilft ein normales Karopapier.

Normalerweise werden Karten auf einer Folie den Spielern präsentiert, die mit einem 25x25 mm Raster überzogen

ist. Auf diesen Karten lassen sich dann auch kämpferische Handlungen austragen.

Gegenstände

Die Szenarien sind nicht nur Räume, sondern sie sind auch angefüllt mit Tischen, Bänken, Schränken und anderen Rauminventar. Zwischen diesen Gegenständen gibt es auch andere, wie Teller, Computer, Kleidung, Waffen und so weiter.

Die Personen

Nun wird das Abenteuer mit Personen und Kreaturen angereichert. Am lebhaftesten wird es wenn die Spielern merken, das es sich nicht nur um Statisten sondern um Personen handeln die einen eigenen Willen und auch einen individuellen Tagesablauf haben. Sie sollen nicht immer nur reagieren, sondern auch agieren.

Motive

Das wichtigste ist wohl die Motivation dieser Person im Abenteuer. Auf welcher Seite steht sie? Verfolgt sie eigene Ziele? Welche Aufgabe hat sie im Abenteuer?

Verhalten

Wie verhält sich die Person gegenüber anderen Personen und den Charakteren gegenüber? Ist sie ein Freund oder ein Feind? Wie verhält sie sich, wenn gewisse Ereignisse eintreten? Was macht die Person den Tag über? Wann isst sie etwas und wann schläft sie? Wie verhält sich die Person wenn die Charaktere etwas spezielles machen oder nur aussprechen? Wird sie zum Feind, ist sie verärgert, flieht sie oder wird sie zum besten Freund?

Regeltechnische Werte

Die Regeltechnischen Werte umfassen neben der Spezies, den Attributen und den Fertigkeiten, natürlich auch den Name und das Geschlecht.

Ausrüstung

Die Ausrüstung ist eine Liste von Gegenstände welche die Person bei sich hat. Neben Kleidung, Waffen und Geld, haben sie auch manchmal Schlüsselgegenstände bei sich, die beim lösen des Abenteuers helfen können.

Ort

Der Ort bestimmt, wann sie sich wo in den Szenarien aufhalten.

Der Rest

Mit den drei vorherigen Abschnitten sind alle wichtigen Dinge getan. Nun gibt es nicht mehr viel zu tun.

Zeittabelle

Neben dem Plot kann dem Spielleiter eine Zeittabelle helfen, in der die wichtigsten Ereignisse und ihr Zeitpunkt festgehalten sind. Besonders bei Abenteuern in Städten bei denen die Spieler viele Orte besuchen

Kapitel 4 - Grundregeln

können, ist es hilfreich zu wissen, wann welche Person sich wann an welchen Ort aufhält.

Handouts

Besonders wichtige Information, lange Texte oder auch Karten können den Spielern im Laufe des Abenteuers ausgehändigt werden. Diese Handouts sollten dafür speziell vorbereitet werden. Zum Beispiel bei einem Computerausdruck eine technologische Schriftart wählen, Landkarten mit Landkartengeneratoren erzeugen und ausdrucken usw.

Punktevergabe

Als letzter wichtiger Punkt ist die Erfahrungspunktevergabe für die Charaktere. Es hat sich bewährt sich bei dem Schreiben eines Abenteuers schon Gedanken darum zu machen. Punkte erhalten die Charaktere für Erreichen bestimmter Teilziele und dem Gesamtziel, für Lösen von bestimmten Aufgaben und andere besondere Leistungen. Alle Möglichkeiten sollten in einer Liste zusammengefasst und mit Erfahrungspunkte versehen werden. Am Ende des Abenteuers kann der Spielleiter die Punkteliste durchgehen und sehr bequem die entsprechenden Punkte verteilen.

Layout, Format und Aufteilung

Als nützlich hat es sich erwiesen beim Schreiben des Abenteuers schon sich um die Form Gedanken zu machen. Auch als Schreiber eines Abenteuers hilft es sehr, wenn das Format und die Aufteilung des Geschriebenen gut für das Auge lesbar ist und mit der Aufteilung alles wieder gefunden werden kann.

Als Orientierungshilfe könnten die schon vorhandenen Abenteuer von ENTARIA helfen.

Der Name des Abenteuers

Der Name des Abenteuers soll den Spielern nicht zuviel verraten. Kurz prägnant, das war es.

Ist das Abenteuer komplett und ihr wollt es veröffentlichen, so steht die Webseite www.entaria.de als Plattform zur Verbreitung eurer Abenteuer zur Verfügung.

Tipps

Es folgen einige Tipps mit denen sich ein Abenteuer weiter ausschmücken lassen.

Das Klischee

Eine Methode ist es mit Klischees zu arbeiten. Der Böse trägt schwarz, der Gute ist hilfsbereit, die Reichen sind arrogant und Blut ist immer rot.

Ein Klischee hilft dem Spieler sich in der Welt, gerade in fremdartigen Welten, sich wieder zu finden. Ein typisches Klischee kennt der Spieler und kann sich ein solches sehr gut vorstellen.

Klischees können auf alles angewandt werden. Sei es auf die Umgebung, Personen oder Aufträgen oder Plots.

Gerade Personen können von den Spielern besser wahrgenommen werden, wenn sie einem typischen Stereotypen gleichen.

Gerade dann wenn alles in einem großen Klischee untergeht, sollte die Taktik geändert werden. Inmitten von Stereotypen tauchen Personen auf, die sich völlig atypisch verhalten. Gerade diese Personen, meistens wichtige Handlungsträger der Geschichte, verhalten sich plötzlich völlig anders als erwartet. Dies bleibt hängen in den Köpfen der Spieler. An diese Personen erinnert man sich wieder. Der Straßenkämpfer der die Kunst liebt und Flöte spielt, der Dieb der alles den Armen schenkt, der kleine Qlob der Geschäftsführer eines Konzerns ist.

Das Brechen von Klischees und die Einführung von Anti-Stereotypen lockert die Geschichte wieder auf.

Dramatik

In einem Abenteuer gehört Dramatik. Dies kann nicht nur mit Kämpfen gelöst werden, denn nur Kämpfe als Dramatikträger können auch langweilig werden („Schon wieder ein Kampfdroide“).

Dramatik kann durch Situationen erzeugt werden, in die die Charaktere nicht eingreifen können. Vieles hängt aber vom Spielleiter und den Spielern ab. Besonders der Spielleiter ist gefordert durch Flexibilität und seine Erzählweise Dramatik aufzubauen.

Ein weiteres Hilfsmittel ist die Geschwindigkeit zu erhöhen. Soll es spannend werden, dann passieren viele Dinge sehr schnell nacheinander und später sogar gleichzeitig. Die Spieler und somit die Charaktere sollen nicht zur Ruhe kommen.

Regeln

Manche Situationen die erfunden werden benötigen Regeln, die nicht vom Regelwerk abgedeckt sind. Dazu stehen dem Schreiber drei Möglichkeiten offen: Er schreibt neue Regeln, er biegt die vorhandenen Regeln passend hin oder er verzichtet auf zusätzliche Regeln und bestimmt von sich aus den Ablauf.

Die Wahl soll beim Schreiber liegen.

Abenteuerideen

Es folgen einige kleine Abenteuerideen um daraus zum Beispiel komplette Abenteuer zu schreiben, oder sie zwischendurch ein zu werfen.

Der verzweifelte Händler

Die Charaktere kaufen regelmäßig bei einem speziellen Händler ein. Eines Tages nimmt der Händler die Charaktere beiseite und berichtet ihnen, dass er ein Problem hat. Seine Tochter, sie ist noch sehr jung und er wohnt in einer herunter gekommenen Gegend. Nun haben sich in der Nachbarschaft Drogenhändler breit gemacht. Er sieht sich und seine Tochter bedroht durch

Kapitel 4 - Grundregeln

diesen Abschaum und bittet die Charakter sich dieser Sache an zu nehmen. Sie sollen Wege und Mittel finden, um die Drogenhändler aus dem Gebiet zu „vertreiben“.

Die Verfolgungsjagd

Die Charakter befragen einen Informanten der plötzlich flieht. Der Informant flüchtet vor den Charakteren in eine Speedpod-Arena und schnappt sich dabei ein Speedpod. Die Charakter können es ihm gleich tun und hetzen ihm hinterher. Ein Rennstallmanager sieht dies und ist begeistert von der Fahrkunst eines Charakters. Er bietet ihm an, das er Rennfahrer für Speedpods wird. Nun folgen einige Rennen bei dem der Charakter in der Rennliga aufsteigen kann. Es gibt Partys, Pressemeetings und Rennluder.

Mögliche Auftragsarten

Eine kurze Übersicht über mögliche Spielarten von Aufträgen.

Begleitschutz

Einer Person soll Begleitschutz gewährt werden. Ein Anschlag ist zu befürchten. Zur aller Schwierigkeit möchte die Person sich nicht verstecken und geht ihren normalen Alltagsbeschäftigungen nach, wie Einkaufen, Besuche von Geschäftspartnern, Besuch des Theaters oder tritt selber auf der Bühne auf.

Besorgung

Ein Gegenstand ist laut dem Auftraggeber in den falschen Händen und muss nun von der Gruppe besorgt werden. Andere würden auch stehlen dazu sagen.

Erforschung

Die Gruppe soll ein Gebäude, einen Ort oder einen Bereich im Weltraum erforschen.

Ermittlungen

Ein Verbrechen ist begonnen worden und die Gruppe ist beauftragt worden dieses aufzuklären. Hier ist anstatt einer Wumme, Gehirnschmalz gefragt.

Finden

Ähnlich wie der Besorgungsauftrag, muss hier ein Gegenstand beschafft werden. In diesen Fall ist der Aufenshaltort des Gegenstandes nicht bekannt, so das dieser erst einmal gefunden werden muss.

Kopfgeldjagd

Ein Verbrecher soll aufgespürt werden und bei der Justiz abgegeben werden. Dies kann sich, je nach Möglichkeiten des Verbrecher, als sehr schwer und langwierig ergeben.

Mordauftrag

Je nachdem, wie erbarmungslos und gewissenlos die Charakter, kann ein Mord ein „normaler“ Auftrag sein.

Das Ziel kann ein normaler Geschäftsmann, ein Politiker, ein Drogenboss oder ein Terrorist sein.

Rebellion

Die Gruppe schließt sich einer Widerstandszelle an und kämpft gegen das Regime.

Rette

Eine Person, oft Schönheiten weiblicher Art sind entführt worden und müssen nun gerettet werden, bevor sie geopfert, verkauft oder gegessen werden.

Sabotage

In einer Firma, einem Piratennest, einer Militärbasis oder ähnlichen Einrichtung soll ein Sabotageakt durchgeführt werden. Meistens mit Sprengstoff und nur selten muss es wie ein Unfall aussehen.

Freies halten von eigenen Abenteuern

Das Halten von freien Abenteuern ist eine schwierige und mit Sicherheit eine völlige andere Art ein Abenteuer zu halten. Freies Abenteuer halten heißt, das es kein vorbereitetes Abenteuer gibt. Der Spielleiter bereitet nur einige wenige Dinge vor, reagiert auf die Aktionen der Spieler und gestaltet während des Spieles das Abenteuer. Nicht nur die Spieler, sondern auch der Spielleiter weiß meistens am Anfang nicht, was am Ende des Abend alles passieren kann.

Es wird vom Spielleiter einiges abverlangt und ist auch nur erfahrenen Spielleitern zu empfehlen.

Allgemeine Information

Für das freie halten, werden nur wenige Dinge benötigt. Es folgen einige Tipps die zum Halten von freien Abenteuern helfen können. Wie oder ob diese benötigt werden, liegt im Ermessen des Spielleiters.

Der Ablauf eines Abenteuers das frei gehalten wird, ähnelt dem eines schon geschriebenen Abenteuers. Nur mit dem kleinen Unterschied, das der Spielleiter ebenso wenig die einzelnen Stationen des Abenteuers kennt, wie die Spieler. Der Spielleiter gibt einige Informationen an die Spieler weiter und wartet ab, wie die diese darauf reagieren. Der Spielleiter überlegt sich dann einige Möglichkeiten und gibt eine wieder an die Spieler weiter. Diese reagieren wieder darauf und so weiter. Das Abenteuer wächst also am Abend zu einer längeren Geschichte.

Generell sollte während eines Spielabends die wichtigsten Informationen mitgeschrieben werden, so das diese Informationen für spätere Nachfragen der Spieler wieder zur Verfügung stehen.

Der Plot

Ein Blatt mit Notizen und Stichworten die einen Plot oder mehrere erzählen ist sehr hilfreich. Gerade weil es ein freies Halten ist, sollte sich der Spielleiter jedoch nicht auf dieses versteifen. Eher wird während des

Kapitel 4 - Grundregeln

Spielabends der Plot geschmiedet und sollte zur Erinnerung dann auch aufgeschrieben werden.

Karten

Da der Spielleiter sich nicht auf ein Abenteuer 100% vorbereiten kann, kann er auch nicht ausreichend Kartenmaterial vorbereitet werden. Hilfreich hierzu ist es, sich Gebäudekarten von typischen Bauwerken vorher schon bereit zu legen. Wer gut darin ist, kann diese auch während des Abend aufzeichnen. Ansonsten gilt es auf Karten zu verzichten und nur Kampfsituationen aufzeichnen.

Name

Als überaus hilfreich hat es sich bewiesen eine lange Liste von Namen vorzuhalten. Im Laufe des Abend können diese Namen benutzt werden um Personen oder Orten einen Namen zu geben. Dies erscheint den Spieler immer als sehr glaubwürdig, das jeder und alles einen Namen besitzt und dieser vom Spielleiter sofort benannt werden kann. Der gewählte Name wird vom Spielleiter in der Liste gekennzeichnet so das er den Namen nicht noch einmal benutzt und er auch immer nachschlagen kann zum wem oder was dieser Name gehört.

Personen, Wesen und Gegenstände

Die regeltechnischen Daten von Personen, Wesen oder Gegenständen kann der Spielleiter im Regelwerk nachschlagen.

Unter „Flora, Fauna und andere Kreaturen“ gibt es ein Konstruktionsset und eine Reihe von Kreaturen zum aussuchen.

Unter „Nichtspielercharaktere“ sind einige typische Vertreter der unterschiedlichen Spezien.

Unter „Ausrüstung“ und „Zufällige besondere Ausrüstung“ besitzt der Spielleiter eine große Auswahl von gebräuchlichen und weniger gebräuchlichen Gegenständen.

Abenteuer von www.entaria.de

Auf der Webseite www.entaria.de befinden sich neben den eigentlichen Regeln auch Abenteuer zum herunter laden.

Die Abenteuer sind kostenlos und frei verfügbar.

Viel Spaß damit.