

# FERTIGKEITEN

Fertigkeiten stellen die im Laufe des bisherigen Abenteuerlebens gesammelte Erfahrung eines Charakters dar. Eine hohe Fertigungsstufe spiegelt eine große Erfahrung wieder, eine niedrige Stufe bedeutet nur das Vorhandensein von Grundkenntnissen. Der Charakter muß in seinen Abenteuern immer wieder diese Fertigkeiten (erfolgreich) anwenden, um an das Ziel seiner Wünsche zu gelangen. Dabei hat er oft die Chance, seine erworbenen Kenntnisse zu vertiefen und auszubauen, d.h. er lernt durch Praxis neue Tricks und Kniffe.

☞ Beispiel: Nach einem harten Kampf mit einem Gegner, der eine unbekanntete Technik angewendet hat, sind dem Nahkämpfer neue Schläge und Paraden gelungen, die ihm auch in zukünftigen Kämpfen helfen können.

## Anwendung von Fertigkeiten

Das Grundkonzept des Fertigungswurfes in *Space ERPS* wird in allen Fertigungsbereichen angewandt. Im Kampf, beim Einsatz von Psi-Kräften oder bei der Steuerung von Fahrzeugen gibt es allerdings so viele Sonderfälle, Spezialregeln oder Modifikationen, daß diese Bereiche in speziellen Kapiteln erläutert werden.

### Mindestwurf

Die Schwierigkeit einer Aufgabe wird vom Spielleiter durch den sogenannten Mindestwurf (MW) definiert. Der MW ist das Ergebnis, welches der Spieler mit seinem Fertigungswurf (FW) erreichen muß, um erfolgreich zu sein. In einigen Situationen sind die Mindestwürfe durch Regeln vorgegeben. Ein Rollenspiel, welches eine komplette Welt simuliert, ist jedoch viel zu komplex, um alle möglichen oder sogar unmöglichen Situationen durch Regeln zu erfassen. In diesen Fällen springt der gesunde Menschenverstand des Spielers ein, der sich selbst einen Schwierigkeitsgrad (also einen MW) einfallen lassen muß. Die Regeln von *Space ERPS* sind auch in erster Linie darauf ausgerichtet, dem Spielleiter die letzte Entscheidung über den MW zu überlassen. Die folgende Tabelle kann deshalb nur als Anregung gesehen werden.

### Schwierigkeitsgrad und Mindestwurf

<u>Simpel</u>	MW 4...6
<u>Einfach</u>	MW 7...9
<u>Mittel</u>	MW 10...13
<u>Herausfordernd</u>	MW 14...17
<u>Schwer</u>	MW 18...22
<u>Unmöglich</u>	MW 23+

Normalerweise muß der Spielleiter den MW dem Spieler mitteilen, bevor sich dieser (in Gestalt seines Charakters) an die Aufgabe macht. Der Spieler darf dann entscheiden, ob er die geplante Aktion so vornimmt, versucht, den Schwierigkeitsgrad zu senken oder nach Alternativen sucht.

Bei einigen Fertigungswürfen kann es aber vorkommen, daß die Spieler nicht (sofort) erfahren dürfen, ob sie Erfolg haben oder nicht. Diese sogenannten verdeckten Würfe müssen vom Spielleiter durchgeführt werden. Das Ergebnis und der Schwierigkeitsgrad bleiben so den Charakteren verborgen. Selten sind Fertigungswürfe auch geheime Würfe. In diesem Fall erfahren die Spieler nicht einmal, daß der Spielleiter einen Fertigungswurf durchgeführt hat. Geheime Würfe sind normalerweise nur bei Wissensfertigkeiten durchführbar.

Anmerkung: Die letzten beiden Wurfarten geben dem Spielleiter die Möglichkeit zur Manipulation. Diese Möglichkeit kann also wunderbar genutzt werden, ein Abenteuer in eine gewünschte Richtung zu lenken. Der Spielleiter sollte dies nicht übertreiben, bzw. diese Methode nur zum Vorteil der Spieler ausnutzen. Oft ist es nötig, Charaktere durch „Glück“ vor einer Verletzung oder sogar dem Tod zu bewahren. Ist der Charakter nicht schuldhaft in sein Verderben gestolpert, kann durchaus von diesem Verfahren Gebrauch gemacht werden.

☞ Beispiel: Ein Charakter (*Rotormaschinen* 4) muß seinen Helikopter unter einer Eisenbahnbrücke durchsteuern. Der Spielleiter teilt dem Spieler als MW eine 12 mit. Der Spieler würfelt mit  $2w+4$  hoffentlich eine 12, um das Manöver erfolgreich zu beenden. Sollte der gleiche Charakter über *Elektronik* versuchen, eine Schaltung zu analysieren, würfelt der Spielleiter verdeckt gegen einen MW und liefert danach (möglicherweise falsche) Informationen. Der Spieler kann so die Schwierigkeit und das Ergebnis nicht endgültig einschätzen.

### Modifikationen auf den Mindestwurf

Hat ein Charakter die anzuwendende Fertigkeit nicht erlernt, wird der definierte MW vor dem FW erhöht. Das Maß der Erhöhung hängt von der Priorität des Fertigungsbereiches ab, welcher die Fertigkeit umfaßt. In einem Priorität 3 Bereich beherrscht ein Charakter jede Fertigkeit automatisch auf Stufe 0.

<u>Priorität 2 im Bereich:</u>	MW +2
<u>Priorität 1 im Bereich:</u>	MW +3
<u>Priorität 0 im Bereich:</u>	MW +5

☞ Beispiel: Ein Charakter hat einen Raketenwerfer in der Hand, während der böse Bube mit dem Helikopter entkommt. Er hat die Fertigkeit *Werfer* nicht erlernt. Da er aber Priorität 2 im Waffenbereich hat, wird der MW nur um 2 erschwert. Möchte er über *Medizin* einem Verwundeten helfen, hat er bereits +5 (geistige Priorität 0) auf den Mindestwurf.

Diese Modifikation wird bereits nicht mehr angewandt, wenn der Charakter die Fertigkeit auf Stufe 0 (über das Fertigkeitennetz) beherrscht. Auch die Veränderung der Fertigungsstufe durch einen Bonus oder Malus spielt bei der Mindestwurf-erhöhung keine Rolle. Bei einigen Fertigkeiten kann der Spielleiter auch definieren, daß die Ausübung für den ungeübten Charakter unmöglich ist. Dies betrifft möglicherweise einige geistige Fertigkeiten (Chirurgie) und auf jeden Fall alle aktiven Psi-Fertigkeiten, wenn der Charakter nicht einmal Priorität 0 in diesem Bereich hat (also Psi-Priorität -1).

### Fertigungswurf

Der Fertigungswurf ist ein offener  $2w$ -Wurf. Zu diesem Wurf wird die Fertigungsstufe (sofern vorhanden) und Boni (Mali) aufgrund von Basisattributen addiert. Weitere Boni oder Mali werden durch Regeln bzw. den Spielleiter definiert. Ziel des FW ist es, über Erfolg oder Mißerfolg einer Aktion zu entscheiden. Bei Ausübung der Fertigkeit muß der Spieler mit seinem Fertigungswurf (alle Modifikationen eingeschlossen) mindestens den MW erreichen, um erfolgreich zu sein. Andernfalls handelt es sich um einen Mißerfolg. Im Kapitel *Der Weltraum* gibt es weitere Ausführungen zum Fertigungswurf.

### Auswirkungen des Fertigkeitswurfes

Das Gesamtergebnis des Fertigkeitswurfes wird mit dem MW verglichen. Hat es den MW erreicht oder übertroffen, gelingt die Ausführung der Fertigkeit. Bei sehr hohen Ergebnissen kann der Charakter kritisch erfolgreich sein. Liegt das Ergebnis unter dem MW, ist die Anwendung gescheitert. Bei extrem niedrigen Ergebnissen kann ein kritischer Fehler vorliegen. Der exakte Wurf einer Zwei bedeutet in jedem Fall das Mißlingen der Aktion, es handelt sich um einen Patzer. Detaillierte Ausführungen bitte im Kapitel *Der Weltraum* nachschlagen.

### Lernpunkt durch Praxis, Lernwurf

Nach jeder erfolgreichen Anwendung einer Fertigkeit hat der Charakter eine Lernpunktchance (einen Lernwurf). Er führt einen zweiten FW unter genau gleichen Bedingungen wie beim ersten Wurf durch. Dieser „Lernwurf“ muß mißlingen, den MW also nicht erreichen. Dieser zweite Wurf hat selbstverständlich keinerlei Auswirkungen auf das Spielgeschehen. War der Lernwurf „erfolgreich“, ist also mißlingen, erhält der Charakter einen LP auf die angewandte Fertigkeit (kein allgemeiner LP). Dieser LP wird natürlich je nach Priorität des Bereiches modifiziert. In der Spalte **LP** auf dem Charakterbogen werden diese LP notiert. Ein LP sollte als Längsstrich, ein halber LP als halber Längsstrich oder Querstrich notiert werden.

Priorität	Lernpunkte
0	1 LP = LP/2
1	1 LP = 1 LP
2	1 LP = 2 LP
3	1 LP = 3 LP

Anmerkung: Je schwieriger eine Situation ist, desto größer ist die Chance, bei erfolgreicher Anwendung einen LP zu erhalten. Umgekehrt kann aus einfacheren Aufgaben weniger gelernt werden.

Normalerweise hat ein Charakter keinen Lernwurf in einer Fertigkeit, die er nicht erlernt hat. Versucht sich ein Spieler an derartigen Aufgaben, ist die erfolgreiche Absolvierung eigentlich schon Belohnung genug. In relativ wichtigen oder gefährlichen Situationen kann der Spielleiter aber einen Lernwurf erlauben. In diesem Fall muß der Lernwurf aber mindestens kritisch mißlingen, um einen LP zu erhalten.

Darüber hinaus kann der Spielleiter auch definieren, daß für einen FW generell kein Lernwurf erlaubt ist. Dies sollte bei unsinnigen, unnötig brutalen (einen Fliehenden in den Rücken schießen) oder bei trivialen Situationen der Fall sein.

Umgekehrt kann der Spielleiter für besonders gelungene oder rollentypische Aktionen auch Lernpunkte ohne oder zusätzlich zum Lernwurf vergeben.

### Wiederholung von Fertigkeitwürfen

Einige Fertigkeitwürfe können bei Mißlingen wiederholt werden. Ihre Ausführung wird allerdings schwieriger, d.h. für den zweiten Versuch wird der vorherige Mindestwurf um zwei erhöht (Spielleiterentscheidung). Dieser zweite Versuch ist nur erlaubt, wenn der erste FW normal mißlungen ist. Bei einigen Fertigkeiten (Wissensfertigkeiten) ist eine Wiederholung normalerweise ausgeschlossen. Bei Fertigkeitwürfen, deren Auswirkungen sofort eintreten (Kampf, Psi-Einsatz) gibt es keine „Wiederholungen“. Ein neuer FW ist eben ein völlig neuer Versuch.

Weitere Versuche sind erst nach Verstreichen einer angemessenen Zeit erlaubt oder wenn der Charakter seine Fertigungsstufe zwischendurch steigern konnte.

Ein Lernwurf ist bei Wiederholung eines FW erlaubt. Der Lernwurf muß allerdings gegen den ursprünglichen, also nicht um zwei erhöhten, Mindestwurf durchgeführt werden.

## Erlernen und Verbessern von Fertigkeiten

### Allgemeine Lernpunkte

Neben den oben beschriebenen praxis- und fertigungsgebundenen Lernpunkten existieren die sogenannten allgemeinen Lernpunkte (ALP). Diese Lernpunkte werden bei der Charaktererschaffung und nach einem Abenteuer bzw. einer Spielsitzung vergeben. Allgemeine Lernpunkte haben einen kleinen entscheidenden Vorteil: Sie sind nicht fertigungsgebunden, der Spieler kann mit ihnen jede Fertigkeit steigern oder (sehr wichtig) neu lernen. Natürlich werden auch ALP je nach Priorität des Bereiches, in den sie vergeben werden, modifiziert. Nach der Vergabe in den Fertigungsbereich dürfen die entstandenen ALP beliebig auf die dortigen Fertigkeiten verteilt werden.

☞ Beispiel: Ein Charakter mit Priorität 2 im körperlichen Bereich vergibt dort einen ALP. Es entstehen also zwei Lernpunkte. Einen davon legt der Charakter auf die Fertigkeit *Laufen*, den anderen auf die Fertigkeit *Raumanzug*.

### Vergabe von ALP

Der Spielleiter sollte am Ende eines Abenteuers oder am Ende einer Spielsitzung (normalerweise 4...6 Stunden) ALP vergeben. Jeder überlebende Charakter sollte die gleiche Anzahl an Lernpunkten erhalten. Mitgeführte (Spieler ist nicht anwesend) oder später neu eingestiegene Charaktere erhalten nur einen Anteil an ALP oder gar keine. Pro Spielabend sollten 3...5 ALP ver-

geben werden, je nach Schwierigkeit des Abenteuers und Verhalten der Spieler.

Allgemeine Lernpunkte können nur in Ruhephasen eines Abenteuers vergeben werden. Sollte die Spielsitzung in einer wichtigen Phase (Kampf) abgebrochen werden, kann der Spielleiter eigentlich keine ALP vergeben. Im Übrigen ist es natürlich zu vermeiden, ein Abenteuer in einer spannenden Phase abubrechen.

Spieler, die gute Ideen einbringen, ihre Charaktere rollentypisch spielen oder einfach nur das Abenteuer aktiv vorantreiben, können zusätzliche ALP (oder auch fertigungsgebundene LP) als Belohnung erhalten. Diese Lernpunkte sollte der Spielleiter sofort während des Spielens an den betreffenden Spieler vergeben, d.h. sofort nach der Situation, in der sich der Charakter den ALP verdient hat. Mehr als ein ALP sollte nicht auf einmal vergeben werden.

Anmerkung: Natürlich kann der Spielleiter besondere Aktionen oder Ideen eines Spielers vormerken und ihm bei der Schlußvergabe mehr ALP zusprechen. Dieses Verfahren hat einen kleinen Nachteil: Bekommt am Ende einer Spielsitzung ein Spieler mehr Belohnung zugesprochen als die Anderen, kann es vorkommen, daß sich einige Spieler ungerecht behandelt fühlen. Auch Rollenspieler sind halt nur Menschen. Die Vergabe des ALP im Abenteuer und als sofortige Belohnung hingegen ist unauffälliger und wird selten als ungerecht empfunden.

### Das Lernsystem

Um eine Fertigungsstufe zu erlernen, muß der Spieler Lernpunkte in Höhe der neuen Fertigungsstufe „bezahlen“. Er muß stufenweise steigern, also stets jede Fertigungsstufe einzeln erwerben. Die Fertigungsstufe 1 kostet einen Lernpunkt, die Fertigungsstufe 2 kostet zwei LP usw. Um sofort Stufe 2 zu erhalten, muß der Spieler drei (Stufe 1 + Stufe 2) Lernpunkte vergeben. Genauere Details zum Erlernen von Fertigkeiten gibt es im Kapitel *Charaktererschaffung*.

☞ Beispiel: Die Fertigkeit *Rotormaschinen* auf Stufe 5 zu steigern, kostet insgesamt 15 Lernpunkte (1+2+3+4+5).

Anmerkung: Die ausgegebenen Lernpunkte werden gestrichen. Die auf dem Charakterbogen vorgesehene Spalte **LP** ist für die LP gedacht, die der Charakter während des Spiels erhält.

Erreicht eine Charakter eine Fertigungsstufe von 10, wird das weitere Erlernen schwieriger. Ab Stufe 11 verdoppeln sich die Lernpunkt-kosten, d.h. Stufe 11 kostet also 22 LP, Stufe 12 kostet 24 LP usw. Eine erneute Verdoppelung der Kosten wird mit Fertigungsstufe 21 erreicht und wird dann in Zehnerschritten weitergeführt.

Fertigkeitsstufen und Gesamtkosten an Lernpunkten			
Stufe	Kosten	Stufe	Kosten
1	1	11	77
2	3	12	101
3	6	13	127
4	10	14	155
5	15	15	185
6	21	16	217
7	28	17	251
8	36	18	287
9	45	19	325
10	55	20	365

#### Zeitpunkt des Lernens

Merkmal von *Space ERPS* ist es, daß die Charaktere bereits im Abenteuer ihre LP ausgeben dürfen, um Fertigungsstufen zu verbessern. Dies ist aber nur in „Ruhephasen“ erlaubt. Als Ruhephase gilt auch eine kurze Phase zwischen zwei Kämpfen. Generell gilt die Faustregel: Erst wenn die Handlungsphase, in der Lernpunkte vergeben wurden, beendet ist, darf der Charakter lernen.

☞ Beispiel: Lernpunkte, die ein Charakter auf seine Waffe erhalten hat, dürfen erst nach Beendigung des Kampfes benutzt werden. Ein Charakter, der eine steile Felswand erklimmt und dabei mehrmals Lernwürfe erfolgreich absolviert, darf diese LP erst nach Ende der Klettertour zum Verbessern seiner Fertigkeit nutzen.

#### Fertigkeitenetz und Bonus

Im Kapitel *Charaktererschaffung* wurde auf das Fertigkeitenetz und die Vergabe des Bonus bereits detailliert eingegangen. Bitte schauen Sie dort die entsprechenden Informationen nach.

#### Umschichtung von Lernpunkten

Innerhalb eines Fertigungsbereiches ist es erlaubt, Lernpunkte 2:1 umzuverteilen. Dieses Verfahren sollte nur in absoluten „Notfällen“ angewandt werden.

☞ Beispiel: Der Charakter streicht sich einen Lernpunkt seiner Fertigkeit *Bodenfahrzeuge* und einen Lernpunkt der Fertigkeit *Kettenfahrzeuge*. Es entsteht ein neuer LP, den er beispielsweise auf *Rotormaschinen* vergeben kann.

Das Umschichtungsverfahren ist (wie zu sehen) manchmal etwas unlogisch. Der Spielleiter kann es verbieten oder nur für Nachbarfertigkeiten zulassen.

## Sonderfertigkeit

Die Sonderfertigkeit des Charakters erhält immer eine automatische Stufenerhöhung um eins. Diese Stufe ist maßgebend für das Fertigkeitenetz, muß aber beim Steigern der Fertigkeit nicht beachtet werden. Die Fertigkeiten *Psi-Theorie*, *Psi-Einsatz* und *Psi-Widerstand* dürfen nicht als Sonderfertigkeit gewählt werden.

Charaktere, die eine Psi-Priorität von -1 haben, dürfen außer *Psi-Widerstand* keine Psi-Fertigkeiten erlernen.

## Psi-Bereich

Charaktere, die eine Psi-Priorität von -1 haben, dürfen außer *Psi-Widerstand* keine Psi-Fertigkeiten erlernen.

## Alternative Lernmöglichkeiten

In *Space ERPS* wird das rein praxisorientierte Lernen bevorzugt. Im realen Leben kann mangelnde Erfahrung oft durch Einsatz von Zeit und Geld ausgeglichen werden. Diese Möglichkeit ist in *Space ERPS* nicht vorgesehen, kann aber, wenn von der Gruppe gewünscht, angewendet werden. Ich möchte hier keine konkreten Regeln vorschreiben, da ich diese Methode sowieso generell ablehne. Ich halte ein einfaches, schnelles Lernsystem für deutlich besser als ein möglicherweise realistisches, aber wesentlich aufwendigeres System. Der Spaß durch das praxisnahe Lernen ist meiner Meinung nach höher.

## ALP zur Lebensrettung

Sie haben die Möglichkeit, es den Spielern zu gestatten, ihre Würfe durch Ausgabe von ALP zu manipulieren. Weisen Sie bitte ihre Gruppe vor dem Abenteuer darauf hin, ob sie dies zulassen oder nicht.

1) Es ist nicht erlaubt, Würfe von NSC zu verändern.

2) Alle eigenen Würfe außer Lernwürfen dürfen sowohl nach oben als auch unten verändert werden: FW, PW, DW, Reaktionswürfe und Auswirkungswürfe (gerade bei kritischen Treffern wichtig).

3) Bei einem Patzer (Doppel-Eins) beim FW kann das Ergebnis erhöht werden, der Wurf **bleibt** aber ein Patzer, kann also nie zum Erfolg werden. Auch einige Auswirkungen angeborener Fertigkeiten wie des Epileptikers können nicht umgangen werden (das Ergebnis kann zwar verändert werden, die 20 bleibt aber immer der erste Wurf!).

4) Die Veränderung eines Wurfes um einen Punkt kostet einen ALP, um zwei Punkte drei ALP, um drei Punkte sechs ALP usw. (Lernsystem).

## Stufenpunkte

In *Space ERPS* existieren keine Grade oder Stufen. Gelegentlich kann es aber sinnvoll sein, Charaktere miteinander zu vergleichen. Für diesen Zweck gibt es die Stufenpunkte, die die Erfahrung eines Charakters messen. Bei den Stufenpunkten handelt es sich um die Addition aller aufaddierten Stufen aller Fertigkeiten. Prinzipiell also um die LP, die der Charakter bisher erhalten hat. Die Stufenpunkte liegen aber meistens leicht höher, da auch Fertigkeiten, die über das Fertigkeitenetz erworben wurden oder die Sonderfertigkeit gezählt werden und die Modifizierung der LP durch die Prioritäten nicht beachtet werden.

☞ Beispiel: Ein Charakter verfügt über die Sonderfertigkeit *Kettenfahrzeuge* auf Stufe 8. Dies sind 36 (1+2+3+4+5+6+7+8) Stufenpunkte. Die Nachbarfertigkeit *Bodenfahrzeuge* (2 Linien) beherrscht der Charakter auf Stufe 4, was 10 Stufenpunkten entspricht. Insgesamt werden also 46 Stufenpunkte für diese beiden Fertigkeiten gezählt.

Fertigungsstufen und Stufenpunkte			
Stufe	Punkte	Stufe	Punkte
1	1	11	77
2	3	12	101
3	6	13	127
4	10	14	155
5	15	15	185
6	21	16	217
7	28	17	251
8	36	18	287
9	45	19	325
10	55	20	365

## Die Fertigkeiten

### Notation

Die Fertigungsbereiche werden im folgenden mit ihren Anfangsbuchstaben abgekürzt, wenn auf sie Bezug genommen wird.

<b>K</b> (ö)	Körperlich
<b>W</b> (a)	Waffen
<b>F</b> (a)	Fahrzeug
<b>G</b> (e)	Geistig
<b>S</b> (o)	Sozial
<b>P</b> (s)	Psi

### Spezialisierung innerhalb einer Fertigkeit

In *Space ERPS* sind viele „kleine“ Fertigkeiten in einer Gesamtfertigkeit zusammengefaßt, da eine Aufteilung in zahlreiche einzelne Fertigkeiten vom Lernsystem her wenig sinnvoll ist. Wenn ein Charakter

es wünscht, kann er jedoch innerhalb einer Fertigkeit eine Spezialisierung vornehmen. Er erhält dann auf diese Spezialisierung zusätzlich +1 als Bonus, auf alle anderen Unterfertigkeiten aber -1. Spezialisierungsmöglichkeiten sind auf der Fertigkeitenübersicht unter der Fertigkeit angegeben. Ein Charakter darf sich auch in seiner Sonderfertigkeit spezialisieren, wenn dies möglich ist.

☞ Beispiel: Unter der Fertigkeit *Athletik* sind die Bereiche *Heben*, *Springen* und *Werfen* zusammengefaßt. Ein Charakter beherrscht *Athletik* auf Stufe 3. Er beschließt, sich auf *Heben* zu spezialisieren und kann nun *Heben* (*Athletik* +1) auf vier anwenden. Die Bereiche *Springen* und *Werfen* beherrscht er jedoch nur noch mit zwei. Lernpunkte werden der Fertigkeit *Athletik* zugeschrieben und zum Steigern der Fertigkeit werden 4 LP benötigt (*Athletik* auf Stufe 4 steigern, +1 *Heben*).

Die Spezialisierungsregeln müssen nicht angewendet werden, wenn der Spielleiter dies nicht will. Eine Spezialisierung ist erst ab Stufe drei möglich, bei einigen Fertigkeiten ist eine Spezialisierung jedoch zu Beginn erforderlich.

#### Änderung der Spezialisierung

Ein Spieler darf die Spezialisierung seines Charakters in einer bestimmten Fertigkeit rückgängig machen, wenn er seine Fertigungsstufe erhöht. Bei einer erneuten Steigerung kann sich der Charakter dann neu spezialisieren.

#### Besonderheiten bei Fertigkeiten

##### Allgemeine Fertigkeiten

Eine allgemeine Fertigkeit (AF) erlernt jeder Charakter mindestens mit Priorität 1. Hat der Charakter im entsprechenden Fertigkeitsbereich eine höhere Priorität, wird natürlich diese verwendet. Allgemeine Fertigkeiten fallen aus dem Fertigkeitennetz heraus. Sie sind nie mit weiteren Fertigkeiten verbunden. Allgemeine Fertigkeiten können nicht spezialisiert werden.

Allgemeine Fertigkeiten und dazugehörige Bereiche:	
Raumanzug	K
Auto	F
Erste Hilfe	G
Rechner	G
Sprachen	G
Psi-Widerstand	P

Sprachen unterliegen gewissen Sonderregeln, bitte unter diesem Abschnitt nachsehen.

##### Verteilte Fertigkeiten

Eine verteilte Fertigkeit (VF) wird immer im Bereich mit der höchsten Priorität erlernt.

Verteilte Fertigkeiten und dazugehörige Bereiche:	
Ingenieur	F, G
Primitive Fortbewegung	F, K
Gesellschaftswissenschaften	G, S
Rechtswissenschaften	G, S
Wirtschaftswissenschaften	G, S

##### Komplexe Fertigkeiten

Eine komplexe Fertigkeit (KF) ist mehreren Bereichen zugeordnet. Sie wird stets mit der abgerundeten Durchschnittspriorität dieser Bereiche erlernt. Ist allerdings eine der Prioritäten -1, kann die komplexe Fertigkeit nicht erlernt werden.

Komplexe Fertigkeiten und dazugehörige Bereiche:	
Hohe-g-Belastung	K, F
Kampfanzug	K, W
Laserschwert	K, P
Wildnis	K, S
Fahrzeuggeschütze	W, F
Sprengstoff	W, G

#### Körperliche Fertigkeiten

##### Akrobatik

Verbindung: Null-g-Bewegung (2) und Athletik (2).

Bonus: Bew 5/9/16/21.

Unter *Akrobatik* werden alle Fertigkeiten zusammengefaßt, welche in hohem Maße perfekte Körperbeherrschung benötigen. Im Gegensatz zu *Athletik* spielt die Stärke nur eine untergeordnete Rolle.

**Balancieren:** Die Fähigkeit, auf schmalsten Flächen das Gleichgewicht zu bewahren.

**Fangen:** Diese Fähigkeit wird benötigt, um größere Objekte sicher zu fangen. Der Einsatz eines Hechtsprunges fällt z.B. unter *Fangen* und normalerweise nicht unter *Springen*.

**Klettern:** Die Fähigkeit, steile oder schwierige Passagen (wie Wände) zu überwinden.

**Winden:** Die Fähigkeit, enge Passagen zu durchqueren. Die angeborene Fertigkeit *Schlangenmensch* gewährt einen Bonus von +5 auf *Winden*.

##### Athletik

Verbindung: Laufen (1) und Akrobatik (2).  
Bonus: Str 7/15 und Bew 8/15.

Im Bereich *Athletik* sind alle Fertigkeiten zusammengefaßt, die hauptsächlich die Koordination von Stärke und Beweglichkeit gemeinsam haben.

**Heben:** Das Tragen, Ziehen oder Heben von Gegenständen.

**Springen:** Die Fähigkeit, weit oder hoch zu springen.

**Werfen:** Die Fähigkeit, größere Objekte (etwa ab kleinem Ball) weit und exakt zu werfen.

##### Ausdauer

Keine Verbindung. Kein Bonus.

Die Stufe dieser Fertigkeit gibt zusammen mit der Konstitution des Charakters die Anzahl der Ausdauerpunkte (AP) an, welche einem Charakter zur Verfügung stehen (einige Rassen können Boni oder Mali erhalten). Ausdauerpunkte können immer dann geopfert werden, wenn dem Charakter Punkte fehlen, um ein bestimmtes Würfelergebnis zu erreichen (s. u.a. *Laufen*). Es ist nicht erlaubt, negative AP zu haben, reichen die vorhandenen Punkte nicht aus, können sie nicht für die aktuelle Situation genutzt werden, ein späterer Einsatz ist natürlich möglich. AP regenerieren sich mit einer Rate von einem AP pro Stunde, wenn der Charakter sich ausruhen kann. Auf hohen TL gibt es Möglichkeiten AP schneller zu regenerieren (Drogen).

Die Fertigkeit *Ausdauer* wird anders gesteigert als normale Fertigkeiten. Eine Stufe in *Ausdauer* kostet einen LP, ab Stufe 11 jeweils zwei LP, ab Stufe 21 je vier LP usw. *Ausdauer* kann nur durch ALP gesteigert werden, da es keine Fertigkeiten- und damit Lernwürfe auf diese Fähigkeit gibt.

☞ Beispiel: *Ausdauer* auf Stufe 8 kostet 8 LP, damit erhält der Charakter KON+8 AP. Um von Stufe 12 (=14 Lernpunkte) auf Stufe 13 zu steigern, müssen zwei LP ausgegeben werden.

**Fantasy ERPS:** Die AP entsprechen den SP. Sie können exakt übernommen werden. Ihr Einsatz unterscheidet sich allerdings, da es keine TP gibt und die AP auch nicht unter Null sinken dürfen.

##### Fingerfertigkeit (Ges 4/8/16/20)

Keine Verbindung.

Bonus: Ges 4/8/16/20.

Jede Fertigkeit, die auf manueller Geschicklichkeit basiert und schnell oder elegant eingesetzt werden muß.

**Handarbeit:** Jede einigermaßen grobe Arbeit, die vor allem die Koordination beider Hände betrifft (z.B. Knotentechnik).

**Feinarbeit:** Jede filigrane Arbeitsleistung, die eine ruhige Hand verlangt (z.B. Arbeit mit einer Pinzette).

**Stehlen:** Das schnelle und unauffällige Einsetzen der Hände, um an Gegenstände zu gelangen (z.B. Taschendiebstahl).

**Tricks:** Jede Beschäftigung, bei der Finger und Hände eingesetzt werden, um Zuschauer zu beeindrucken, zu täuschen oder abzulenken (z.B. Zaubern).

### Heimlichkeit

Keine Verbindung.

Bonus: Bew 5/9/17/22.

Diese Fertigkeit läßt sich in drei mögliche Unterarten aufteilen.

**Beschatten:** Die unauffällige Beobachtung eines „Opfers“.

**Schleichen:** Die leise, fast unhörbare, Fortbewegung eines Charakters.

**Verbergen:** Die Fähigkeit, sich der Umgebung perfekt anzupassen, um nicht gesehen zu werden.

### Hohe-g-Belastung

Keine Verbindung, KF: Fahrzeuge.

Bonus: Kon 8/12/18/22.

Der Charakter hat sich an hohe Beschleunigungswerte aufgrund entsprechender Ausbildung oder Erfahrung gewöhnt. Bei einem Fertigkeitwurf ist der MW normalerweise vier pro g Beschleunigung. Eine Beschleunigung liegt natürlich auch bei einem entsprechenden Bremsvorgang vor (negative Beschleunigung).

Bei einem kritischen Mißerfolg wird der Charakter bewußtlos (außerdem kann körperlicher Schaden auftreten), bei einem normalen Mißerfolg ist er für die Dauer der Beschleunigung und „g“ anschließende Runden aktionsunfähig. Bei einem normalen Erfolg ist der Charakter in jeder Runde mit  $w\%(g \cdot 10)$  aktionsunfähig. Charaktere mit kritischen Erfolgen sind nicht durch Auswirkungen betroffen.

Anmerkung: Bei einer hohen Beschleunigung sind normalerweise gewisse Tätigkeiten nicht ausführbar, selbst Charaktere mit kritischen Erfolgen können nicht problemlos durch ein Raumschiff laufen oder einen Nahkampf durchführen. *Hohe-g-Belastung* wird nur benötigt, wenn die Beschleunigung die technischen Möglichkeiten übertrifft.

☞ Beispiel: Ein Raumjägerpilot führt ein waghalsiges Manöver durch, welches in einer maximalen Beschleunigung von 45g gipfelt. Sein Raumjäger kann bis zu 40g abfangen, den Rest (also 5g) bekommt der Pilot voll ab. Er würfelt nun mit *Hohe-g-Belastung* (Fertigkeit mit Bonus auf fünf) gegen einen MW von 20. Würfelt er vier oder weniger, wird er bewußtlos, zwischen fünf und 14 aktionsunfähig. Bei einem Erfolg ist er jede Runde (in der die 5g wirken) mit einer 50%-Chance aktionsunfähig.

### Kampfanzug

Keine Verbindung, KF: Waffen.

Bonus: Ges 6/9/19/24.

Der Kampfanzug ist ein weiterentwickelter militärischer Raumanzug, welcher seinen Träger in der Bewegung unterstützt und ihn wochenlang am Leben erhalten kann. Ein Kampfanzug hat eingebaute

schwere Waffen zur Verfügung. Nur geschulte Personen (mit entsprechendem militärischen Rang) haben die Möglichkeit, einen Kampfanzug zu führen. Charaktere mit der Fertigkeit *Kampfanzug* beherrschen die Handhabung von *Raumanzügen*, als wären beide Fertigkeiten durch das Fertigkeitennetz verbunden. Genauere Details zu Kampf- und Raumanzügen werden im Kapitel *Ausrüstung* beschrieben.

### Laufen

Verbindung: Athletik (1).

Bonus: Kon 6/15 und Bew 8/16.

Die Fertigkeitsstufe (ohne Bonus) wird zur maximalen Schnelligkeit eines Charakters addiert. Ein Fertigkeitwurf ist immer dann nötig, wenn ein Charakter schneller als seine sogenannte sichere Geschwindigkeit läuft.

Jeder Charakter hat auf seinem Kampfdatenbogen bei der Charaktererschaffung seine Schnelligkeit (SCH) notiert. Die linke Spalte gibt (je nach Belastung) die maximal mögliche Schnelligkeit, die rechte Spalte die dazugehörige sichere Schnelligkeit an. Alle Werte geben stets die Meter pro Kampfrunde (5 Sekunden) an, welche zurückgelegt werden können.

Um die maximale Schnelligkeit zu laufen, ist ein Wurf gegen einen MW von 18 nötig. Für die sichere Schnelligkeit wird kein Wurf verlangt. In der unteren Tabelle werden die verschiedenen Schnelligkeiten den Mindestwürfen zugeordnet.

#### Formel: Pro 5% Abzug auf SCH: MW-1

MW	SCH	Ein × pro10	Regeneration
18	100%	Runde: 2w+4	1 Minute
17	95%	Runde: 2w+2	1 Minute
16	90%	Runde: 2w	1 Minute
15	85%	Runde: 1w+4	1 Minute
14	80%	Runde: 1w+2	1 Minute
13	75%	Minute: 2w+4	15 Minuten
12	70%	Minute: 2w+2	15 Minuten
11	65%	Minute: 2w	15 Minuten
10	60%	Minute: 1w+4	15 Minuten
9	55%	Minute: 1w+2	15 Minuten
8	50%	Stunde: 3w	12 Stunden
7	45%	Stunde: 2w+4	12 Stunden
6	40%	Stunde: 2w+2	12 Stunden

*Minute = SCH \* 12, Stunde = SCH \* 720*

Der Mindestwurf wird meistens noch modifiziert, wenn das Gelände oder sonstige Umstände nicht normalen Bedingungen entsprechen (der Versuch, in einem Wald bei Regen seine maximale Schnelligkeit zu laufen, erhöht den MW ca. um fünf auf 23).

Für jeden Mißerfolg beim *Laufen*-Wurf wird die Schnelligkeit um eine Lastkategorie verringert. Bei einem Patzer fällt der Charakter hin. Pro kritischem Erfolg wird

die Schnelligkeit um 10% erhöht (oder die Chance auf Schaden verringert).

Laufen hängt sehr stark mit *Ausdauer* zusammen. Je nach gewünschter Schnelligkeit kann ein Charakter innerhalb eines bestimmten Zeitraumes „Schaden“ nehmen. Dieser Schaden wird genau wie körperlicher Schaden notiert (als ×), regeneriert jedoch wesentlich schneller, hat keine kritischen Auswirkungen und verursacht keine Blutungen (Werte siehe Tabelle).

Nach jedem Fertigkeitwurf wird der in der Tabelle angegebene Wurf (z.B. 2w bei 90%) durchgeführt und sollte möglichst niedrig ausfallen. Pro 10 bei diesem Wurf wird ein × Schaden angerichtet (die Trefferzone bei *Laufen* ist Beine, ansonsten je nach Fertigkeit). Hat der Charakter AP, so kann er diese nach dem Wurf einsetzen, um dem Schaden zu entgehen.

Schlechte Bedingungen können +2 bis +5 auf den Wurf bedeuten. Pro kritischem Erfolg beim Fertigkeitwurf *Laufen* (*Wahlmöglichkeit*) gibt es -2 auf den Wurf, für jeden Mißerfolg jedoch +2.

Je nach Spezialisierung hat der Charakter Vor- oder Nachteile aufgrund Umgebung und Laufstil.

**Dauerlauf:** Die Fähigkeit, lange und ausdauernd zu laufen, wird erst ab SCH 75% oder niedriger benutzt. Der Charakter erhält bei einem normalen Erfolg -2 auf den „Schadenswurf“ und bei kritischen Erfolgen sowohl den Bonus auf Schnelligkeit als auch auf den Schadenswurf.

**Hindernislauf:** Laufen in unwegsamem oder mit Hindernissen gespicktem Gelände. Die Modifikationen auf den MW aufgrund von Gelände werden halbiert (abgerundet).

**Sprint:** Die Beschleunigung und das kurzfristig schnelle Laufen des Charakters. *Sprint* bringt bis zur einfachen Lastkategorie und beim Versuch, seine maximale Schnelligkeit (100%) zu laufen, einen Vorteil: Die Schnelligkeit wird automatisch um 10% erhöht. Die angeborene Fertigkeit *Explosive Schnelligkeit* gewährt auf *Sprint* einen weiteren Bonus (s. dort).

☞ Beispiel: Ein Charakter hat 20 AP (KON 14 + Ausdauer 6) und *Laufen* mit Spezialisierung *Dauerlauf* auf 5 (seine SCH ist damit 40). Es gibt einen Wettlauf, welcher über eine längere Distanz geht, der Charakter läuft 70% seiner maximalen SCH (= 28 Meter pro Runde), was also einen MW von 12 ergibt (keine Geländemodifikationen). Der FW für die erste Minute ist erfolgreich (Distanz = 336 Meter), beim Schadenswurf (2w wegen *Dauerlauf*!) fällt eine 13, was ein × Schaden bedeuten würde. Der Charakter opfert 4 seiner AP und vermeidet so den Schaden, hat für die nächsten Würfe aber nur noch 16 AP zur Verfügung. Der nächste FW ist

ein kritischer Erfolg, was eine zurückgelegte Distanz von 370 Metern (+10%) und einen erneuten Schadenswurf mit 2w bedeutet.

#### *Null-g-Bewegung*

Verbindung: Akrobatik (2).

Bonus: Bew 3/6/15/19.

Der Charakter hat Erfahrung bei Bewegung in Schwerelosigkeit oder geringen Gravitationskräften. Keine Gravitation bedeutet nicht, daß das Tragen eines Raumanzuges notwendig ist. So könnte beispielsweise die künstliche Gravitation an Bord eines Schiffes ausgefallen sein.

#### *Primitive Fortbewegung*

Keine Verbindung, VF: Fahrzeuge.

Bonus: Ges 7/14 und Bil 7/15.

Es handelt sich um Fortbewegungsarten, die bei einem Techlevel von zehn nicht mehr üblich sind. Für Abenteurer können derartige Fertigkeiten auf rückständigen Planeten aber sehr wichtig werden. Mögliche Spezialisierungen sind:

Gespann lenken

Kanu fahren

Rad fahren

Reiten

Rudern

Schlitten/Ski fahren

#### *Raumanzug*

Keine Verbindung, AF.

Bonus: Ges 5/8/17/22.

Der Charakter ist mit der Bedienung eines und der Bewegung in einem Raumanzug vertraut. Er kann derartige Raumanzüge schnell anlegen und kennt sich notfalls auch mit unbekanntem Modellen aus. Charaktere mit der Fertigkeit *Kampfanzug* beherrschen *Raumanzug*, als wären beide durch das Fertigkeitenetz verbunden (gilt aber nicht umgekehrt).

#### *Schwimmen*

Keine Verbindung.

Bonus: Kon 6/14 und Bew 6/15.

*Schwimmen* wird prinzipiell wie *Laufen* behandelt, wird aber zu selten eingesetzt, um detailliert geregelt zu werden. Es kann in vier Spezialisierungen unterteilt werden:

Langstreckenschwimmen: Die Fähigkeit, sich lange (und dabei möglicherweise noch schnell) über Wasser zu halten.

Sprint: Kurzfristiges, aber schnelles Schwimmen.

Tauchen: Weniger die Fähigkeit, tief als vielmehr lange und schnell zu tauchen.

Taucherausrüstung: Die Fähigkeit, geräunterstützt zu tauchen.

#### *Wildnis*

Keine Verbindung, KF: Sozial.

Bonus: Ges 8/17 und Bil 5/14.

Sehr selten gibt es in einer hochtechnisierten Welt noch Charaktere, die natur-

verbunden sind und in einer rauen Umgebung überleben könnten. Sollten Charaktere irgendwann gezwungenermaßen (oder auch freiwillig) mit einer derartigen Situation konfrontiert werden, haben sie es mit *Wildnis* etwas einfacher.

Jagen: Kenntnisse einfacher Jagd- und Fallentechniken.

Naturkunde: Die Theorie. Der Charakter kennt sich mit Flora und Fauna aus, kennt z.B. giftige bzw. essbare Pflanzen.

Orientierung: Die Fähigkeit, sich in der Natur zurechtzufinden. Ein Charakter mit der angeborenen Fertigkeit *Orientierungssinn* erhält einen Bonus von +5.

Spurenlesen: Alles, was mit Fahrten-suche oder auch dem Verwischen von Spuren zu tun hat.

#### **Nahkampffertigkeiten**

Die Nahkampffertigkeiten gehören zum körperlichen Bereich, werden aber aufgrund ihres „Waffencharakters“ im Kapitel *Kampf* genauer beschrieben.

##### *Abwehrwaffen*

Keine Verbindung.

Bonus hängt von der Waffe ab.

*Abwehrwaffen* können nur schlecht offensiv eingesetzt werden. Mit ihnen wird die Trefferchance des Gegners gesenkt. Spezialisierungen sind:

Parierdolch

Schild

Zweihandstab

##### *Kettenwaffen*

Verbindung: Klingenwaffen (2), Schlagwaffen (2), Stangenwaffen (2).

Bonus hängt von der Waffe ab.

Es handelt sich um „bewegliche“ Nahkampfwaffen, die über einen Griff verfügen und deren Ende biegsam ist. Mögliche Spezialisierungen:

Chako

Kette

Lasso

Morgenstern

Peitsche

##### *Klingenwaffen*

Verbindung: Kettenwaffen (2), Schlagwaffen (2), Stangenwaffen (2).

Bonus hängt von der Waffe ab.

Es handelt sich um alle Nahkampfwaffen, die über eine Klinge verfügen. Der Kämpfer kann mit ihnen stechen oder schlagen. Klingenwaffen sind

Dolch

Einhandschwert

Handklinge

Messer

Zweihandschwert

##### *Laserschwert*

Keine Verbindung, KF: Psi.

Bonus: Bew 8/16 und Psi 9/17.

Die Fertigkeit *Laserschwert* (LS) oder auch Lichtschwert sollte nur für passende Charaktere und Szenarien zugelassen werden. Es handelt sich um ein Schwert, dessen Schneide aus einem Laser oder ähnlicher Energie besteht. Da es sich im Grunde nicht um eine normale Nahkampfwaffe handelt, benötigt der Charakter zum Führen eines LS außer dem körperlichen auch den Psi-Bereich. Die Fähigkeit umfaßt auch die Herstellung eines LS. Die Herstellung und der Besitz sollte aber gesellschaftlichen, kulturellen und standesmäßigen Beschränkungen unterliegen.

##### *Schlagwaffen*

Verbindung: Kettenwaffen (2), Klingenwaffen (2), Stangenwaffen (2).

Bonus hängt von der Waffe ab.

Es handelt sich um alle Nahkampfwaffen, die über eine stumpfe oder scharfe Schlagfläche verfügen. Mögliche Spezialisierungen:

Beil

Handaxt

Knüppel

Streitaxt

Zweihandaxt

##### *Stangenwaffen*

Verbindung: Kettenwaffen (2), Klingenwaffen (2), Schlagwaffen (2).

Bonus hängt von der Waffe ab.

Jede Waffe, die relativ lang ist und stechend oder schlagend eingesetzt wird. Es handelt sich unter anderem um:

Hellebarde

Lanze

Speer

##### *Waffenloser Kampf*

Keine Verbindung.

Bonus hängt von Kampfarm ab.

Charaktere müssen sich von Beginn an auf einen bestimmten Kampfstil spezialisieren, da es keine universelle Technik gibt. Die Spezialisierungsmöglichkeiten sind zu zahlreich, lassen sich aber in bestimmte Gruppen zusammenfassen. Diese Vereinfachung dient nur der Spieltechnik, keinem Charakter wird es verwehrt, seinen persönlichen Kampfstil zu verwenden.

Ausweichen: Bei dieser Kampfarm wird mehr Wert darauf gelegt, den Gegner zu parieren als selbst anzugreifen.

Cyberwaffen: Charaktere mit Implantaten sollten sich auf diesen Stil spezialisieren. *Nagelmesser* sind die üblichen Vertreter dieser Kategorie.

Halten: Techniken, um einen Gegner zu überwältigen und ruhig zu stellen. *Ring*en (*Fantasy ERPS*) gehört zu dieser Gruppe.

Natürliche Waffen: Diese Technik wird nur von Charakteren angewandt, welche über natürliche Waffen (wie *Klauen*) verfügen. Sie müssen sich auf diesen Stil spezialisieren.

**Schlagtechnik:** *Schlagtechnik* bedient sich sowohl der Hände als auch der Füße. Es wird versucht, den Gegner mittels gezielter Schläge und Tritte außer Gefecht zu setzen oder gar zu töten. *Boxen (Fantasy 2)* oder *Karate* fallen unter diese Technik.

**Wurftechnik:** Dieser waffenlose Stil ist dazu gedacht, den Gegner in eine ungünstige Lage zu bringen. *Judo* gehört zu dieser Gruppe.

## Waffenfertigkeiten

### Einhandenergiewaffe

Verbindung: Einhandfeuerwaffe (1), Leichte Zweihandenergiewaffe (1).

Bonus: Ges 2/6/14/18.

Bei diesen Waffen handelt es sich um alle leichten (einhändigen) Schußwaffen, welche Energiestöße abfeuern. Energiewaffen sind rückstoßfrei und können durch „Laden“ von Energie wieder einsatzbereit gemacht werden. Ihr Nachteil ist ein relativ aufwendiger (und schwerer) Energiespeicher. Es gibt die Unterteilung in:

**Impuls:** Die Schüsse sind intensive, kurze Energiestöße, womit ein relativ hoher Schaden erreicht wird.

**Strahl:** Ein permanenter Energiestrahler wird erzeugt. Dies führt zu besseren Trefferbedingungen, kostet allerdings sehr viel Energie, macht weniger Schaden und kann zu ungewollten Zerstörungen führen.

### Einhandfeuerwaffe

Verbindung: Einhandenergiewaffe (1), Leichte Zweihandfeuerwaffe (1).

Bonus: Ges 2/6/14/18.

Es handelt sich um leichte (einhändige) Schußwaffen, welche Projektile abfeuern. Ihre Verwendung ist vor allem auf niedrigen Techleveln üblich, sie erfreuen sich aber auch in „modernen“ Gesellschaften großer Beliebtheit. Feuerwaffen haben das Problem des Rückstoßes, sind aber im allgemeinen billiger und erreichen vor allem gegen ungeschützte Ziele die gleiche Wirkung wie Energiewaffen (was sie zu den bevorzugten Waffen von offiziellen Sicherheitskräften macht).

**Nadler:** Diese Waffen verschießen mikrofeine Nadeln. Es kann sich dabei um einzelne Nadeln handeln (*Taser*, wird zur Betäubung eingesetzt) oder um eine ganze Ladung von Geschossen, was gegen ungeschützte Ziele meistens verheerende Wirkung hat. *Nadler* haben gegen leichte Panzerung einen recht guten Durchschlagsfaktor, sind gegen „feste“ Panzerungen aber nahezu uneinsatzbar (z.B. gegen Kampfpanzerung).

**Pistole:** Die übliche Feuerwaffe für den schnellen Einsatz auf kurze Entfernung. Die Munition wird durch ein Magazin verschossen, welches innerhalb von Sekunden komplett ausgetauscht werden kann.

**Revolver:** Feuerwaffen, welche auf Trommelmagazinen basieren. Hierbei kann entweder die ganze Trommel oder einzelne Kugeln nachgeladen werden. Etwas veraltet, aber für große Kaliber gut geeignet.

### Fahrzeuggeschütze

Keine Verbindung, KF: Fahrzeug.

Bonus: Ges 3/7/15/19.

Es handelt sich um weitreichende Waffensysteme, welche in Fahrzeugen installiert werden (siehe u.a. Raumkampf). Derartige Waffen werden normalerweise computerunterstützt abgefeuert, da ihr Einsatz schwierige Trefferberechnungen voraussetzt.

**Abwehrsysteme:** Geschütze, welche anfliegende Geschosse oder Energiestöße abwehren können. Darunter fallen Anti-Raketen-Systeme oder Nebelwerfer.

**Lafetten:** Geschütze, welche größer Projektile abfeuern, z.B. Raketen.

**Strahlenwaffen:** Schwere Energiewaffensysteme.

### Kampfanzug

KF: siehe *Körperliche Fertigkeiten*.

### Leichte Zweihandenergiewaffe

Verbindung: Einhandenergiewaffe (1), Leichte Zweihandfeuerwaffe (1), Schwere Zweihandenergiewaffe (1).

Bonus: Ges 4/8/16/20.

Es handelt sich um mittelschwere Energiewaffen. Es gelten ansonsten die gleichen Anmerkungen wie bei *Einhandenergiewaffen*, auch was die Spezialisierungen angeht:

**Impuls**

**Strahl**

### Leichte Zweihandfeuerwaffe

Verbindung: Einhandfeuerwaffe (1), Leichte Zweihandenergiewaffe (1), Schwere Zweihandfeuerwaffe (1).

Bonus: Ges 4/8/16/20.

Unter diese Kategorie fallen:

**Jagdgewehr:** Großkalibrige Feuerwaffen mit hoher Durchschlagskraft, relativ unhandlich, große Reichweite.

**MP (Maschinenpistole):** Schnellfeuerpistolen (auch Einzelschüsse möglich), welche unter Abstrichen auch einhändig geführt werden können. Relativ kurze Reichweite, hohe Streuung.

**Scharfschützengewehr:** Nur für absolute Spezialisten interessant: Derartige Gewehre sind absolut unhandlich (werden normalerweise erst zusammengebaut) und werden dann eingesetzt, wenn der erste Schuß entscheidend ist. Sie haben eine extrem hohe Reichweite und Genauigkeit, welche durch eingebaute Zielsysteme noch gefördert werden. Scharfschützengewehre können nur zweihändig, normalerweise sogar nur liegend eingesetzt werden. Kann auch auf Schnellfeuer umgeschaltet werden (was aber sämtliche Vorteile aufhebt).

**Schrotgewehr:** Es werden viele kleine Projektile auf einmal abgefeuert. Kurze Reichweite, verheerende Wirkung (vor allem gegen ungeschützte Ziele). Eigentlich eine Waffe für schlechte Schützen („Hast du ihn getroffen? Nun ja, ich hab’ das Schild getroffen und das hat ihn dann getroffen...“).

**Sturmgewehr:** Automatisches Schnellfeuergewehr (kann auch auf Einzelfeuer gestellt werden) mit mittlerer Reichweite, ausreichender Genauigkeit und billig in der Herstellung. Die Standardarmee-Waffe.

### Projekttilwaffen

Keine Verbindung.

Bonus: Ges 3/7/14/19.

Alle Waffen, welche, meistens mit Körperkraft betrieben, nicht explosive Projektile verschießen. Auf Welten mit niedrigem Techlevel „State of the art“. Moderne Ausfertigungen sind eigentlich für den Sport gedacht, können aber mit Feuer- oder Energiewaffen durchaus mithalten. Projekttilwaffen haben Vorteile: Sie sind leise, auf kurze Entfernung sehr zielgenau, gegen ungeschützte Ziele tödlich und einfach in der Herstellung. Es sind typische Jagdwaffen oder als Notbehelf einsetzbar. Viele erfahrene Raumfahrer beherrschen *Projekttilwaffen*, falls sie mal auf einem rückständigen Planeten landen sollten.

**Armbrust:** Durch Spannen und Auslösen einer Mechanik werden Bolzen verschossen.

**Crossbow:** Die leichte Variante der Armbrust.

**Kurzbogen:** Durch Spannen des Bogens werden Pfeile verschossen.

**Langbogen:** Die schwerere und weitreichendere Variante des Kurzbogens.

### Schwere Zweihandenergiewaffe

Verbindung: Leichte Zweihandenergiewaffe (1), Schwere Zweihandfeuerwaffe (1). Bonus: Ges 9/18 und Str 7/17.

Schwere Waffen können nur noch mit zusätzlichen Hilfsmitteln wie Stabilisatoren oder Haltevorrichtungen von Charakteren eingesetzt werden. Die entsprechenden Energievarianten werden nur noch im Impulsverfahren betrieben, da es ansonsten zu echten Hitze-Problemen kommen kann. Ihre Feuerkraft ist beeindruckend.

**Plasmawerfer:** Es gibt fast nichts, was ein Plasmastrahl nicht zumindest ankratzen könnte. Die „Munition“ wird durch extreme Hitze in Plasma umgewandelt und beschleunigt. Der Nachteil ist eine niedrige Feuerrate und eine relativ kurze Reichweite, da das Plasma schnell abkühlt und damit große Teile seiner Effektivität verliert.

**Ionenstrahler:** Entspricht der üblichen Impulstechnik bei leichteren Waffen. Der Name ist etwas irreführend, weswegen auch vom Ionenimpulsstrahler (!) gesprochen wird.

### *Schwere Zweihandfeuerwaffe*

Verbindung: Leichte Zweihandfeuerwaffe (1), Schwere Zweihandenergiewaffe (1).  
Bonus: Ges 9/18 und Str 7/17.

Dabei handelt es sich um Waffen, die normalerweise installiert sind und nur mit großer Stärke oder Zusatzgeräten portabel sind. Es sind:

Flammenwerfer  
Maschinengewehr  
Minigun

### *Sprengstoff*

Keine Verbindung, KF: Geistig.  
Bonus: Ges 8/19 und Bil 8/15.

Die Fertigkeit, Sprengstoff herzustellen, richtig zu plazieren und korrekt zu zünden. Die Arbeit mit Sprengstoff ist sehr gefährlich, kann aber durch geeignete Maßnahmen sicherer werden (z.B. Fernsteuerung). Spezialisierung:

Anbringen  
Bauen  
Entschärfen

### *Waffe ziehen*

Keine Verbindung.  
Bonus: Ges 5/9/17/20.

Der Charakter kann sehr schnell eine (Feuer)-Waffe ziehen und einsatzbereit machen. Die Fertigkeit umfaßt auch die Möglichkeit, Waffen günstig und versteckt am Körper zu tragen.

### *Werfer*

Keine Verbindung.  
Bonus: Ges 8/17 und Str 8/18.

Waffen, die größere Sprengkapseln auf weite Entfernung verschießen. Spezialisierung:

Raketenwerfer  
Granatwerfer

### *Wurfwaffen*

Keine Verbindung.  
Bonus: Ges 4/7/15/20.

Jede Waffe, die vom Benutzer geworfen wird, um einen direkten Treffer zu erzielen. Es wird unterschieden:

Bola: Eine schwere, mit mehreren Kugeln versehene Wurfwaffe, welche sowohl gute Betäubungs- als auch Fesselungseigenschaften hat.

Granaten: Die Fertigkeit, kleine Sprengkapseln scharf zu machen und zu werfen.

Schleuder  
Wurfäxte  
Wurfklingen: z.B. Messer.  
Wurfscheiben: z.B. Bumerang oder Shuriken.

Wurfspeer

### *Zielen*

Keine Verbindung. Kein Bonus.

Diese Fertigkeit ist nur für Fernwaffen anwendbar. Sie erhöhen die Trefferchance des Schützen, wenn dieser Zeit und eine

ruhige Position hat. Der Charakter kann sich auf eine Fernwaffenkategorie spezialisieren. Genauere Regeln im Kapitel *Kampff.*

### **Fahrzeugfertigkeiten**

#### *Auto*

Keine Verbindung, AF.  
Bonus: Ges 4/7/14/18.

Die allgemeine Fertigkeit, um ein handelsübliches Personenkraftfahrzeug zu steuern.

#### *Bodenfahrzeuge*

Verbindung: Kettenfahrzeuge (2).  
Bonus: Ges 4/7/14/18.

Jedes durch einen Motor angetriebene Fahrzeug mit Rädern (Ausnahme: Gleiter).

Auto: Personenbeförderungsfahrzeug mit relativ hoher Geschwindigkeit und niedriger Nutzlast.

Grav-Fahrzeuge: „Moderne“ Fortbewegungsmittel, die durch einen Motor angetrieben werden, aber durch Antigraßeinheiten (AGE) keinen Bodenkontakt mehr benötigen. Auch Schwebler oder Gleiter genannt. Die Flughöhe wird durch die Leistung des Fahrzeugs bestimmt.

Lastkraftwagen: Schwere Bodenfahrzeuge für den Transport.

Motorrad: Zweirädrige (mögl. dreirädrige) Fahrzeuge, schnell und wendig, wenig Platz für Passagiere und Ladung.

#### *Fahrzeuggeschütze*

KF: siehe *Waffenfertigkeiten*.

#### *Flugzeuge*

Verbindung: Rotormaschinen (1).  
Bonus: Ges 6/10/15/19.

Atmosphärenflugzeug  
Bomber  
Düsenjet  
Jagdflugzeug  
Propellerflugzeug  
Segelflugzeug

#### *Hohe-g-Belastung*

KF: siehe *Körperliche Fertigkeiten*.

#### *Ingenieur*

Keine Verbindung, VF: Geistig.  
Bonus: Ges 6/15 und Bil 8/18.

Die Fertigkeit, um komplexe Geräte an und in Fahrzeugen zu warten, zu reparieren und zu konstruieren. Die Spezialisierung ist auf eine beliebige Fahrzeugkategorie möglich (z.B. *Kettenfahrzeuge*, *Rotormaschinen* usw.).

#### *Kettenfahrzeuge*

Verbindung: Bodenfahrzeuge (2).  
Bonus: Ges 4/8/15/20.

Schwere geländegängige Fahrzeuge, die meistens militärisch eingesetzt werden.

Panzer: Jedes militärische Kettenfahrzeug mit Bewaffnung und starker Panzerung.

Raupenfahrzeug: Fahrzeuge mit Raupenantrieb (mehrere Rad- bzw. Kettenachsen hintereinander), teilweise auch zivil (z.B. Schneeraupe).

Geländefahrzeug: Das moderne zivile Kettenfahrzeug für Expeditionen. Es ist leicht gepanzert, kann bewaffnet werden und in nahezu jedem Gelände einsatzbereit. Es existieren zahlreiche Varianten (schnee-, wassergängig oder mit Rädern). Auch Radgeländefahrzeuge werden aufgrund ihres schwerfälligen Verhaltens mit dieser Fertigkeit gesteuert.

Schienenfahrzeug: Lokomotiven, Draisinen, Schwebbahnen.

#### *Primitive Fortbewegung*

VF: siehe *Körperliche Fertigkeiten*.

#### *Raumfahrzeuge*

Keine Verbindung.

Bonus: Ges 7/15 und Bil 8/16.

Zivile Raumschiffe jeder Größe oder militärische Schiffe über 1000 m<sup>3</sup> werden mit dieser Fertigkeit gesteuert. Eine Spezialisierung kann auf die Raumschiffklasse erfolgen, wobei es zahlreiche Variationen gibt. Einige Möglichkeiten: Shuttle, Frachter, Kreuzer, Zerstörer, Träger, Linienschiff usw.

#### *Raumjäger*

Keine Verbindung.

Bonus: Ges 6/11/16/20.

Kampfraumfahrzeuge mit hoher Beschleunigung und niedriger Transportkapazität.

Abfangjäger  
Bomber  
Schwerer Jäger

#### *Rotormaschinen*

Verbindung: Flugzeuge (1).

Bonus: Ges 4/9/14/18.

Die Fertigkeit, Helikopter aller Art zu fliegen. Spezialisierungen:

Doppelrotor  
Festrotor  
Schwenkrotor

#### *Wasserfahrzeuge, klein*

Verbindung: Wasserfahrzeuge, groß (2).

Bonus: Ges 4/8/16/22.

Diese Fertigkeit wird in Segelboot, Motorboot und Hovercraft unterteilt. Sie umfaßt das Führen von und generelle Erfahrung mit derartigen Fahrzeugen. Navigation ist inbegriffen.

Hovercraft: Luftkissenfahrzeug, sehr schnell, Motorantrieb.

Motorboot: Der Antrieb wird durch einen Motor geleistet.

Segelboote: Jedes kleine durch Wind angetriebene Boot.

#### *Wasserfahrzeuge, groß*

Verbindung: Wasserfahrzeuge, klein (2).

Bonus: Ges 6/15 und Bil 8/15.

Große Wasserfahrzeuge erfordern eine angemessene Anzahl von Besatzungsmitgliedern. Charakter mit dieser Fertigkeit haben einen Überblick über die verschiedensten Tätigkeiten an Bord eines solchen Schiffes und können eine Besatzung entsprechend einteilen. Navigation ist inbegriffen.

**Hovercraft:** Luftkissenschiffe, die eine gewisse Größe überschreiten und z.B. als Fähren oder Frachter eingesetzt werden.

**Motorschiff:** Große bis riesige Schiffe wie Tanker, Frachter usw.

**Segelschiff:** Mehrmaster mit Dutzenden von Besatzungsmitgliedern.

**U-Boot:** Unter Wasser agierende Schiffe, meistens militärisch.

## Geistige Fertigkeiten

### Atlas

Verbindung: Informatik (1).

Bonus: Cyb 5/9/14/18.

Die Abkürzung *Atlas* steht für „Allgemeine Telekommunikation mit dem Leben angenäherter Simulation“. Nach Weltstandardsprache bedeutet es „Advanced telecommunication with life approximated simulation“. Damit ist das weltweite virtuelle Netz gemeint, über welches alle Daten geschickt werden. Der *Atlas* ist der Tummelplatz der neuen Hacker, auch Reisende oder Traveller genannt. Die Fertigkeit kann spezialisiert werden (nach Art der eingesetzten Programme).

**Ausweichen**

**Kämpfen**

**Manipulieren**

**Suchen**

Weitere Details bitte im Kapitel *Atlas* nachschauen.

**Cyber ERPS:** Diese Fertigkeit ist vor allem für Cyberpunkabenteuer interessant. Im Weltraum ist die Anwendung eines virtuellen Netzes (über Lichtjahre hinweg) mehr als reine Utopie, wobei ein Netz allerdings nur einen Planeten umspannen könnte. Für *Space ERPS* werden die Kurzregeln empfohlen.

### Elektronik

Keine Verbindung.

Bonus: Bil 5/9/14/18.

Die Konstruktion und Wartung elektronischer Geräte. Spezialgebiete sind:

**Feinelektronik:** Mikroprozessoren, Computertechnologie, Halbleitertechnik

**Geräte:** Konstruktion elektronischer Geräte aus vorgegebenen Bausteinen (z.B. Verstärker oder Funkempfänger).

**Netzwerke:** Jegliche Verdrahtung oder Vernetzung elektronischer Geräte (hauptsächlich Computer und Sicherheitssysteme).

### Erste Hilfe

Keine Verbindung, AF.

Bonus: Ges 8/15 und Bil 7/14.

Grundlegende medizinische Kenntnisse, um Verletzten zu helfen und sie am Leben zu erhalten. Beinhaltet die Behandlung von Wunden. Die Fertigkeit *Medizin* umfaßt diese Fertigkeit, umgekehrt gilt dies auf keinen Fall.

### Gesellschaftswissenschaften

Keine Verbindung, VF: Sozial.

Bonus: Bil 4/7/14/18.

Alle Wissenschaften, die sich in irgendeiner Art mit Gesellschaft, Kultur, Sozialstrukturen und intelligenten Lebewesen befassen.

**Geschichtswissenschaft:** Umfassende Kenntnisse über die Vergangenheit der Menschheit und anderer Rassen. Charaktere mit dieser Fertigkeit haben möglicherweise Vorteile, wenn sie auf „rückständigen“ Planeten landen.

**Kunstwissenschaften:** Der Charakter kann Kunst historisch einordnen, kennt grundlegende Techniken und ist selbst künstlerisch begabt. Zu dieser Fertigkeit gehört auch Musikwissenschaft.

**Pädagogik:** Erziehungswissenschaften aller Art wie Erwachsenenpädagogik, Heilpädagogik usw.

**Philosophie:** Die Wissenschaft über das wissenschaftliche Arbeiten.

**Politologie:** Auswirkungen von Politik (oder politischen Systemen) auf die Gesellschaft und umgekehrt.

**Soziologie:** Sozialverhalten, soziale Strukturen, Gesellschaftssysteme.

**Theologie:** Wissenschaft und Religionen, ethische und moralische Fragestellungen.

### Informatik

Verbindung: Atlas (1), Mathematik (1).

Bonus: Bil 6/10/15/19.

Diese Fertigkeit umfaßt automatisch die allgemeine Fertigkeit *Rechner*.

**Hardware:** Der Charakter kennt sich mit den Geräten, deren Vernetzung und der dazugehörigen Software (Firmware) aus.

**Software:** Der Charakter hat weitreichende Programmierkenntnisse und Erfahrung mit den meisten Programmen.

**Theorie:** Die mathematische Seite der Informatik. Der Charakter arbeitet mit Algorithmen, Korrektheitsbeweisen und sonstigen theoretischen Grundlagen.

### Ingenieur

VF: siehe *Fahrzeugfertigkeiten*.

### Mathematik

Verbindung: Informatik (1).

Bonus: Bil 6/10/15/19.

Mathematische Kenntnisse können in vielen Situationen hilfreich sein. Die Spezialisierungsmöglichkeiten im Bereich Mathematik sind viel zu umfangreich, um angegeben werden zu können. Jeder Charakter darf sich, wenn er will, ein Spezialgebiet wählen (Beispiele: Algebra, Stochastik, Analysis).

### Mechanik

Keine Verbindung.

Bonus: Ges 6/15 und Bil 8/17.

Der Charakter hat sich mit der Reparatur und Konstruktion von technischen Geräten beschäftigt, die hauptsächlich mechanisch funktionieren (Aber: *Ingenieur* für Fahrzeuge). Er kann sich auf eine beliebige Gerätegruppe spezialisieren (z.B. Feuerwaffen).

### Medizin

Keine Verbindung.

Bonus je nach Spezialisierung.

*Medizin* ist eine der wenigen Fertigkeiten, in denen eine Spezialisierung nötig ist. Ein Charakter muß aus den folgenden Spezialisierungen auswählen.

**Allgemeinmedizin:** (Bonus Bil 5/8/17/20) Generelle medizinische Erfahrung. Der Charakter hat grundlegende Kenntnisse aller Bereiche. Ab Stufe 10 kann er den Titel Doktor der Allgemeinmedizin (Internist) führen.

**Biotech:** (Bonus Ges 8/18 und Bil 7/17) Der Charakter befaßt sich mit der Zusammenschaltung von Mensch und Maschine. Er kann Implantate reparieren und anpassen.

**Chirurgie:** (Bonus Ges 9/19 und Bil 8/18) Der „König“ unter den Ärzten. Er ist in der Lage, chirurgische Eingriffe vorzunehmen.

**Erste Hilfe:** (Bonus Ges 8/15 und Bil 7/14) Der typische Unfallarzt. Er hat für alle Probleme eine (wenn auch nur provisorische) Lösung parat. Diese Fertigkeit ist „besser“ als die allgemeine Fertigkeit „Erste Hilfe“.

**Xenomedizin:** (Bonus Bil 6/10/18/20) Der Charakter hat sich intensiv mit Anatomie und Krankheitsbildern von Fremdrassen beschäftigt. Er ist aber auch in der Lage, ein unbekanntes Alien zu behandeln.

### Naturwissenschaften

Keine Verbindung.

Bonus: Bil 6/10/15/19.

Die Naturwissenschaften besitzen in *Space ERPS* einen hohen Stellenwert. Es gibt zahlreiche Spezialgebiete:

**Biologie:** Umfaßt Kenntnisse von Tieren, Pflanzen und deren Einordnung in das ökologische Gleichgewicht.

**Chemie:** Die Kenntnis chemischer Ablaufprozesse und von Analyseverfahren.

**Geologie:** Die Kenntnis geologischer Vorgänge, deren Erklärung und Voraussage.

**Ingenieurwissenschaft:** Die praktische Anwendung wichtiger naturwissenschaftlicher Erkenntnisse.

**Linguistik:** s. *Sprachen*.

**Meteorologie:** Die Kenntnis der klimatischen Einflußgrößen.

**Physik:** Die Erklärung physikalischer Prozesse.

### Raumnavigation

Keine Verbindung.

Bonus: Bil 3/7/11/15.

Die Navigationsberechnung anhand von Sternenkarten, z.B. die (computerunterstützte) Berechnung von Sprüngen. Normale Navigation (z.B. Seenavigation) ist spieltechnisch nahezu bedeutungslos und außerdem auf jedem Planeten unterschiedlich. Diese Fertigkeit wird mit *Wasserfahrzeuge* abgedeckt. *Dreidimensionales Verständnis* und *Orientierungssinn* geben jeweils einen Bonus von +1 auf *Raumnavigation*.

### Rechner

Keine Verbindung, AF.

Bonus: Bil 4/8/13/17.

Der Charakter besitzt grundlegende Kenntnisse in der Bedienung von Rechnern. Dazu gehören Programmierkenntnisse in einer einfachen Programmiersprache (anwenderfreundlich aber ineffektiv) und Erfahrung im Umgang mit den wichtigsten Anwendungsprogrammen.

### Rechtswissenschaften

Keine Verbindung, VF: Sozial.

Bonus: Bil 4/7/14/18.

Die Berufsgruppe der Juristen ist auch in ferner Zukunft nicht wegzudenken. Gerade das galaktische Rechtssystem ist nahezu undurchschaubar und grundlegende Kenntnisse können auch einem „unbedeutenden“ Abenteurer durchaus kleine Vorteile bringen.

**Öffentliches Recht:** Staatsrecht, Völkerrecht, Steuerrecht, Umweltrecht, Wirtschaftsrecht, Galaktisches Recht.

**Privatrecht:** Eigentumsrecht, Familienrecht, Erbrecht, Arbeitsrecht, Unternehmens- und Gesellschaftsrecht.

**Strafrecht:** Strafprozeßrecht, Jugendstrafrecht, Strafrechtstheorie, Fremdrassenstrafrecht.

### Sprachen

Keine Verbindung, AF.

Kein Bonus.

Ein Charakter beherrscht, abhängig von seiner Bildung, bestimmte Sprachen bereits zu Beginn seiner Abenteurerlaufbahn. Die Spezialisierung *Naturwissenschaften (Linguistik)* gewährt anfangs zwei weitere Sprachen auf der Stufe der Fertigkeit. Sprachen werden nicht nach normalen Lernregeln verbessert. Um eine Sprache zu erlernen, benötigt der Charakter Zeit (oder eine gründliche Ausbildung). In dieser Zeit bildet er sich theoretisch oder indem er sich in einem Umfeld bewegt, in dem die Sprache gesprochen wird.

Der Maximalwert, den eine Sprachstufe erreichen kann ist das Bildungsattribut (mindestens sieben, falls BIL zu niedrig sein sollte) plus die geistige Priorität.

Nach zwei Monaten Training/Ausbildung erhält der Charakter die Stufe der Sprache in Höhe seiner geistigen Priorität (also mindestens eins, da AF). Für jeweils zwei weitere Monate wird die Sprachstufe um eins erhöht, wenn der Charakter mit einem Wurf von 1w + PRI (*geistig*) die derzeitige Stufe übertrifft. Solange seine Fertigkeitsstufe in *Linguistik* höher als seine Sprachstufe ist, muß er nicht würfeln.

☞ Beispiel: Ein Charakter (geistige PRI 2, Bil 15) erlernt eine fremde Sprache nach zwei Monaten auf Stufe 2. Er hat Erfahrung in *Linguistik* (Stufe 4) und hat deshalb nach weiteren vier Monaten die Stufe 4 erreicht. Wiederum zwei Monate später, würfelt der Charakter, ob sich die Stufe auf fünf erhöht. Er muß mit 1w+2 eine fünf oder mehr würfeln. Scheitert er, wird nach zwei Monaten erneut gewürfelt usw. Seine Maximalstufe für die Sprache liegt in jedem Fall bei 17 (seinem Bildungsattribut plus Priorität).

Die erste Fremdsprache eines Menschen muß die Weltstandardsprache (also Englisch) sein, außer er beherrscht diese Sprache als Muttersprache. Auch für Fremdrassen empfiehlt sich Englisch, da es die offizielle Handelssprache des Universums ist.

Anfangssprachentabelle	
Bil	Sprachkenntnisse
20	Muttersprache 15, Sprache 11, Sprache 8, Sprache 6
19	Muttersprache 14, Sprache 11, Sprache 8, Sprache 4
17	Muttersprache 14, Sprache 10, Sprache 6
14	Muttersprache 13, Sprache 9, Sprache 5
11	Muttersprache 11, Sprache 7
8	Muttersprache 8, Sprache 6
6	Muttersprache 7, Sprache 4
4	Muttersprache 7
3	Muttersprache 6
2	Muttersprache 4

*Jede Sprachstufe wird um die geistige Priorität (mindestens eins) erhöht.*

### Sprengstoff

KF: siehe *Waffenfertigkeiten*.

### Wirtschaftswissenschaften

Keine Verbindung, VF: Sozial.

Bonus: Bil 4/7/14/18.

**Betriebswirtschaft:** Das einzelne Unternehmen steht im Blickpunkt der wirtschaftstheoretischen Betrachtungen.

**Volkswirtschaft:** Die Volkswirtschaft betrachtet Wirtschaftssysteme und Märkte, deren Inhalte und internen Zusammenhänge.

### Soziale Fertigkeiten

#### Führung

Verbindung: Verwaltung (1)

Bonus: Bil 6/13 und Cha 5/15.

Der Charakter hat Erfahrung mit der Leitung eines Unternehmens, an dem mehrere Personen (NSC) teilnehmen. In einigen Fällen kann Führung auch angewandt werden, um Spielercharaktere anzuleiten (Spielleiter- bzw. Spielerentscheidung).

Spezialisierungen sind möglich auf Militär, Politik, Polizei und Unternehmen. Normalerweise sollte sich ein Charakter in den Fertigkeiten *Verwaltung* und *Milieu* immer für die gleiche Spezialisierung wie bei *Führung* entscheiden.

**Militär:** Führung eines militärischen Unternehmens.

**Politik:** Führung einer politischen Organisation (Partei).

**Polizei:** Führung einer Polizeiaktion und Einblicke in Polizeiarbeit (z.B. Spurensicherungsmaßnahmen, Absperrmaßnahmen).

**Unternehmen:** Führung eines Unternehmens (marktpolitische Entscheidungen).

#### Gesellschaftswissenschaften

VF: siehe *Geistige Fertigkeiten*.

#### Kultur

Keine Verbindung.

Bonus: Ges 6/15 und Cha 6/15.

Fertigkeiten, die weniger theoretisch als mehr angewandt zu sehen sind. Spezialisierungen:

Dichten

Instrument spielen

Kochen

Malen

Singen

Tanzen

#### Milieu

Verbindung: Verwaltung (1).

Bonus: Cha 4/8/13/17.

Der Charakter kennt sich in bestimmten Kreisen aus oder schafft es leichter, Kontakte zu knüpfen. Auch *Milieu* kann spezialisiert werden:

**Medien:** Der Charakter hat Kontakt zu Medienvertretern, ist möglicherweise selbst freier Mitarbeiter oder sogar Redakteur.

**Militär:** Der Charakter ist (ehemaliges) Mitglied einer Militäreinheit oder hat sonstigen Kontakt zu Militärs (Söldner, Waffenlieferant etc.).

**Politik:** Der Charakter hat Einfluß auf politische Vertreter.

**Polizei:** Der Charakter erhält früher als andere (möglicherweise auch als einziger) Informationen aus polizeilichen Ermittlungen.

**Subkultur:** Der Charakter hat Kontakt zu bestimmten (Rand-) Gruppen der Gesellschaft (z.B. Eingeborene, Fremdrassen).

Unternehmen: Der Charakter hat gute geschäftliche Kontakte.

Unterwelt: Der Charakter ist mit Personen der Halb- bzw. Unterwelt bekannt und nutzt deren Möglichkeiten (z.B. Hehler).

#### Psychologie

Verbindung: Rhetorik (1).

Bonus: Bil 5/9/14/18.

Die Fähigkeit, menschliches (und anderes) Verhalten zu analysieren, einzuordnen oder vorauszusagen.

Abweichendes Verhalten: Das Erkennen von Störungen, spezielle Verhaltensmuster unter extremen Bedingungen usw.

Fremdrasse: Das Verhalten von Fremdrassen im Vergleich zur eigenen Rasse. Charaktere, die einen Nichtmenschen darstellen, bezeichnen Menschen als Fremdrasse.

Gruppe: Gruppenverhalten.

Individuum: Das Verhalten eines einzelnen Lebewesens.

#### Rechtswissenschaften

VF: siehe *Geistige Fertigkeiten*.

#### Rhetorik

Verbindung: Psychologie (1), Schauspielerei (1).

Bonus: Bil 6/14 und Cha 7/17.

Der Charakter kann andere Personen von seinem Standpunkt überzeugen oder einfach nur viel reden ohne etwas zu sagen.

Beruhigung: Durch richtige Wortwahl und Auftreten können andere Personen beruhigt oder in Sicherheit gewogen werden.

Didaktik: Flüssiger Vortragsstil, besonders im Bereich Pädagogik geeignet. Die angeborene Fertigkeit *Didaktik* gibt einen Bonus von +3.

Einschüchterung: Ein Verhör würde unter diese Fertigkeit fallen.

Überzeugung: Taktische Auswahl von Argumenten und polemischen Äußerungen, um seinen Standpunkt zu verbreiten.

Verführung: Die unterschwellige Einflußnahme auf eine Person, um sie zu bestimmten Handlungen zu bringen (nicht notwendigerweise mit sexuellem Hintergrund).

#### Schauspielerei

Verbindung: Rhetorik (1).

Bonus: Cha 6/10/15/19.

Die Darstellung einer Rolle, entweder zum Zwecke der Unterhaltung oder der Täuschung.

Darstellung: Die natürliche Darstellung einer anderen Person oder eines bestimmten Merkmals (Beruf, Geschlecht, Fremd-

rasse etc.). Zu diesem Bereich gehört auch die Imitation von Stimmen.

Unterhaltung: Die Schauspielerei als offensichtliche Darbietung zum Zwecke der Unterhaltung und als Verdienstmöglichkeit.

Verkleiden: Die Fähigkeit, sich oder andere zu maskieren, zu verfremden oder echt wirken zu lassen.

#### Verwaltung

Verbindung: Führung (1), Milieu (1).

Bonus: Bil 6/14 und Cha 6/16.

Der Charakter hat Erfahrung mit Behörden und Beamtentum. Diese Fertigkeit hat nichts mit *Rechtswissenschaften* gemeinsam, wobei diese sicherlich hilfreich sein kann.

Militär: Militärische Verwaltung.

Politik: Normale staatliche Bürokratie.

Polizei: Polizeiliche Verwaltung.

Unternehmen: Verwaltung innerhalb eines Konzerns.

#### Wildnis

KF: siehe *Körperliche Fertigkeiten*.

#### Wirtschaftswissenschaften

VF: siehe *Geistige Fertigkeiten*.

#### Psi-Fertigkeiten

Im Psi-Bereich (siehe Kapitel *Psi*) gibt es keine Spezialisierungsmöglichkeiten innerhalb einer Fertigkeit. Die Fertigkeiten sind auch grundsätzlich nicht miteinander verbunden. Ein Bonus wird nur auf die Fertigkeit *Meditation* vergeben. Charaktere, die eine Priorität von -1 auf Psi-Fertigkeiten haben, dürfen außer *Psi-Widerstand* (welche eine allgemeine Fertigkeit ist) keinerlei Fertigkeiten dieses Bereichs erlernen.

#### Bewegung

*Bewegung* umfaßt Telekinese, Levitation und Teleportation. Es können Objekte und Lebewesen bewegt werden.

#### Gegenpsi

Dieser Bereich dient zum (präventiven) Schutz vor feindlichen Psi-Attacken. Im Gegensatz zu Psi-Widerstand können auch andere Personen geschützt werden.

#### Kontrolle

Mit *Kontrolle* können andere intelligente Lebewesen beeinflußt werden.

#### Körperbewußtsein

Dies sind Psi-Kräfte, die nur auf den Anwender selbst wirken können. Selbstheil-

lung und Körperbeherrschung fallen darunter.

#### Laserschwert

KF: siehe *Körperliche Fertigkeiten*.

#### Meditation

Bonus: Psi 4/9/15/21.

Ein Charakter kann durch *Meditation* seine psionischen Kräfte schneller zurückgewinnen. Er erhält pro Stunde Meditation drei seiner PP zurück. Seine Fertigkeitstufe begrenzt die Anzahl der Stunden, die er innerhalb von 24 Stunden meditieren kann. Zusätzlich ermöglicht *Meditation* die Zusammenschaltung von mehreren Psionikern zum Zwecke der Teamzauberei.

#### Psi-Einsatz

Die generelle „Zauber“-fertigkeit. PSE wird neben dem angewandten Bereich stets zum FW addiert. Jeder Psioniker sollte sie lernen.

#### Psi-Theorie

Die Fähigkeit, oft durchgeführte Psi-Sprüche zu verbessern. Mit PST auf hoher Stufe vergrößert ein Psioniker nachhaltig seine Chancen, einen Spruch erfolgreich zu erlernen (und damit effektiver anzuwenden).

#### Psi-Widerstand

AF.

Das Opfer eines Spruches darf versuchen, der Kraft zu widerstehen. Mit PSW ist es möglich, den Auswirkungen eines Spruches zu entgehen, und zu bemerken, daß man selbst psionisch attackiert wird.

#### Regeneration

Mit *Regeneration* ist es möglich, andere Lebewesen zu heilen.

#### Schock

Es handelt sich um aggressive Psi-Kräfte aller Art wie Schockgriff oder Lähmung.

#### Telepathie

Mit *Telepathie* kann der Charakter Gedanken senden oder lesen. Telepathische Kräfte sind normalerweise nur innerhalb einer Rasse anwendbar bzw. ihre Anwendung wird auf jeden Fall bei Fremdrassen erschwert.

#### Wahrnehmung

Dieser Bereich deckt die hellseherischen Fähigkeiten ab. Der Anwender kann mit *Wahrnehmung* auch gezielt nach Lebewesen oder Objekten suchen.

# Angeborene Fertigkeiten

## Selbsterstellte angeborene Fertigkeiten

Alle Spieler und Spielleiter sind dazu aufgerufen, sich neue und innovative angeborene Fertigkeiten auszudenken. Es gibt allerdings ein paar Dinge zu beachten, vor allem negative angeborene Fertigkeiten (im weiteren NAF) sind nicht so einfach zu integrieren.

Sich positive angeborene Fertigkeiten (PAF) zu erdenken, ist relativ einfach. Laßt euch von Filmen, Büchern und der eigenen Phantasie inspirieren. Eine PAF sollte ein netter kleiner (oder auch größerer) Gimmick sein, welche aber niemals das Spielgleichgewicht gefährden darf. Eine PAF darf in keinem Fall zu mächtig sein, so daß damit unbesiegbare Superhelden entstehen (z.B. superschnelle Regenerationsraten, erhöhte Basisattribute usw.). Außerdem bewegt sich *Space ERPS* in einem „realistischen“ Rahmen, also möglichst keine Zusatzarme für Humanoide oder Röntgenblick, das ist schon eher etwas für eine neu ausgedachte Fremdasse.

Habt ihr eine neue PAF gefunden, müßt ihr euch nur noch überlegen, wie „gut“ sie ist, um sie in die Liste der Fertigkeiten zu integrieren. Die zahlreichen Beispiele helfen sicher bei einer Einteilung, PAF haben eine Qualität zwischen 20 (extrem gut) und 10 (nett). Keine PAF darf über oder unter der jeweiligen Grenze liegen.

Schwieriger sieht es da schon bei den NAF aus. Hierbei handelt es sich prinzipiell um negative „Gimmicks“, welche allerdings etwas mehr Nachdenken erfordern. Warum? Ganz einfach. Wenn ihr euch die Liste der NAF anschaut, wird euch auffallen, daß fast alle NAF irgendwie mit *Space ERPS* Regelmechanismen „spielen“. Erfüllt eine NAF diese Bedingung, ist es für den Spieler nahezu unmöglich, seinen Nachteil zu umgehen. Als NAF den Verlust eines Beines oder Blindheit zu nehmen, ist wertlos, da es sich dabei um Nachteile handelt, welche durch Geld (= Implantate) auszugleichen sind.

Auch soziale Nachteile (Außenseiter, Kastensystem o.ä.) sind nicht verwendbar, da sich Gesellschaften ändern können und nicht zuletzt das Universum unendlich groß ist (und damit Platz für Fluchtmöglichkeiten bietet). Derartige Dinge dürfen und sollen die Spieler für ihre Charaktere verwenden, aber nur als Hintergrund und um ihr Rollenspiel interessanter zu machen. Als NAF müssen Nachteile verwendet werden, welche ein Charakter *sein Leben lang* nicht mehr wegbekommt, egal was er versucht. Die aufgeführten Beispiele verdeutlichen dieses Prinzip recht gut.

Bei Krankheiten als NAF gilt übrigens, daß sie unheilbar sind (Bluter, Epilepti-

ker). Außerdem handelt es sich nicht um die exakten Krankheiten dieses Namens, sondern nur um einigermaßen passende Beschreibungen der Symptome.

Positive angeborene Fertigkeiten		
Wurf	Fertigkeit	Wert
20	Unsterbliche Seele Gute Reflexe III Verbesserte Sinne +25	
19	Verbesserte Psi-Auswirkungen Keine Blutung Verbesserte Sinne +21	
18	Schmerzunempfindlichkeit Psi-Widerstand Verbesserte Sinne +18	
17	Beidhändigkeit Chamäleon Verbesserte Sinne +16	
16	Gute Reflexe II Natürliche Rüstung Verbesserte Sinne +14	
15	Psi-Überladungsschutz Natürliche Waffen Verbesserte Sinne +12	
14	Durchhaltevermögen Winterschlaf Verbesserte Sinne +10	
13	Orientierungssinn Schlangemensch Verbesserte Sinne +8	
12	Gute Reflexe I Explosive Schnelligkeit Verbesserte Sinne +6	
11	Bauchredner Stimmenimitator Verbesserte Sinne +4	
10	Dreidimensionales Verständnis Didaktik Kurzschläfer Verbesserte Sinne +2	

Negative angeborene Fertigkeiten		
Wurf	Fertigkeit	Wert
8	Mangelnde Konzentration	11
7	Verwundbarer Punkt	13
6	Tageszyklus Überladungsanfälligkeit	15
5	Schlechte Reflexe Glasknochen	17
4	Psi-Anfälligkeit Schmerzepfindlichkeit	18
3	Bluter Epileptiker	19
2	Tolpatsch	20

## Die positiven Fertigkeiten

### Bauchredner

Der Charakter kann sprechen (Töne erzeugen), ohne den Mund (oder ein entsprechendes Organ) zu bewegen. Er erhält einen Bonus von +3 auf *Schauspielerei*, wenn er diese Fertigkeit unterhaltend anwenden will bzw. den Versuch unternimmt, unbemerkt zu bleiben (z.B. als Ablenkungsmanöver).

### Beidhändigkeit

Der Charakter erhält Vorteile beim Kampf mit zwei Nahkampfwaffen. Er erlernt die gleiche Waffe mit seiner zweiten Hand leichter als andere Charaktere (Detaills siehe Kapitel *Kampf*).

### Chamäleon

Der Charakter kann seine Haut- und Haarfarbe der Umgebung anpassen und sich damit sehr gut tarnen. Er erhält je nach Umgebung einen Bonus auf *Heimlichkeit (Verbergen)* von +1 (Gebäude) bis +5 (Urwald). Menschen dürfen diese Fähigkeit nicht wählen.

### Didaktik

Der Charakter ist besonders gut darin, Wissen zu vermitteln. Er kann anderen Personen besser Fertigkeiten beibringen, die er selbst beherrscht. Er erhält einen Bonus von +3 auf *Rhetorik (Didaktik)*.

### Dreidimensionales Verständnis

Der Charakter kann sehr exakt Entfernungen und Abmessungen schätzen, seine Fehlergenauigkeit liegt bei 1%. Ein Psi-Anwender mit dieser Fertigkeit weiß stets, in welcher Psi-RW sich sein Ziel befindet. Ein Charakter mit dieser Fähigkeit hätte z.B. eine erhöhte Chance, wahrzunehmen, daß er sich in einer holographischen Umgebung befindet. Unabhängig davon gibt diese Fertigkeit einen Bonus von +1 auf *Raumnavigation*.

### Durchhaltevermögen

Der Charakter darf einen normal mißlungenen Fertigkeitswurf (also keinen kritischen Mißerfolg) ohne MW-Erhöhung wiederholen, selbst wenn er die Fertigkeit nicht beherrscht. Nach diesem Zusatzversuch ist bei Bedarf eine weitere Wiederholung nach normalen Regeln gestattet. Diese Fähigkeit ist nicht anwendbar im Psi-Bereich, und wenn ein erneuter Versuch zeitlich unmöglich ist (z.B. bei Handlungen innerhalb einer Aktionsphase).

### Explosive Schnelligkeit

Der Charakter besitzt eine hohe Schnelligkeit und kann schneller beschleunigen als andere Personen. Er erhält generell einen Bonus von +1 auf *Laufen (Sprint)*. Außerdem wird der Wert SCH um fünf erhöht, wenn er sprintet (bis maximal einfache TRK). Dieser Bonus auf SCH wird allerdings jede Runde um eins verringert, bis er Null beträgt.

### Gute Reflexe I, II, III

Der Charakter erhält einen Bonus von +1 pro Stufe auf den Maximalwert der Reaktion und darf bei der Initiative nicht nur die Zehner, sondern auch die Wurfresultate bis zur Stufe dieser Fertigkeit weiter würfeln.

☞ Beispiel: Mit guten Reflexen der Stufe III erhält der Charakter +3 auf die maximale Reaktion und darf Einser, Zweier, Dreier und Zehner bei der Initiative weiter würfeln.

#### *Keine Blutung*

Der Charakter ist von Blutungen nur begrenzt betroffen. Die Blutungsgröße wird bei der Ermittlung direkt nach Erhalt eines Treffers automatisch um zwei reduziert.

#### *Kurzschläfer*

Der Charakter fühlt sich (als Mensch) nach vier Stunden Schlaf am Tag völlig erfrischt. Im Notfall (für ein paar Tage) genügen ihm sogar zwei Stunden Schlaf pro Tag. Für Nichtmenschen gilt: Sie benötigen nur die Hälfte an Ruhephase, welche für ihre Rasse typisch ist.

#### *Natürliche Rüstung*

Der Charakter verfügt über einen natürlichen Rüstungsschutz von 1-1-1 (Nahkampf, Projektil, Energie). Dieser muß wie üblich einzeln durchgeschlagen werden. Menschen dürfen diese Fähigkeit nicht wählen.

#### *Natürliche Waffen*

Der Charakter verfügt über eine Angriffsmöglichkeit (z.B. ausfahrbare Krallen), welche im Nahkampf 2[w-1] Schaden (plus Schadensbonus) anrichtet. Im Einverständnis mit dem Spielleiter dürfen auch ungewöhnliche Angriffe wie Schwanzschlag oder Säurespucke gewählt werden, allerdings nur mit geringer Reichweite und reduziertem Schaden. Menschen dürfen diese Fähigkeit nicht wählen.

#### *Orientierungssinn*

Der Charakter erhält einen Bonus von +1 auf die Fertigkeit *Raumnavigation*. Darüber hinaus kann er sich kaum verlaufen, da er sich Richtungen und Wege optimal merken kann (in Städten automatisch). In der Wildnis erhält er einen Bonus von +3 auf *Wildnis (Orientierung)*.

#### *Psi-Überladungsschutz*

Der Charakter wird nicht durch Psi-Schaden betroffen, welcher durch Überladungseffekte hervorgerufen wird (kritische Widerstandswürfe des Opfers, Anti-Psi-Felder).

#### *Psi-Widerstand*

Der Charakter darf seine Widerstandswürfe gegen Psi-Sprüche stets mit 3w statt 2w durchführen (gilt ebenso für anschließende Lernwürfe).

#### *Schlangemensch*

Der Charakter erhält einen Bonus von +5 auf *Akrobatik (Winden)*.

#### *Schmerzunempfindlichkeit*

Während einer Rundeneinteilung darf der Charakter bei seiner Initiative/Verletzungswurf ein × in der erwürfelten Spalte ignorieren. Das × kann frei gewählt werden (bei den zweizeiligen Trefferbereichen aber immer nur das untere). Bei Aktionen außerhalb einer Rundeneinteilung wird ein × pro Trefferbereich nicht „gezählt“, um den Malus zu ermitteln.

#### *Stimmenimitator*

Der Charakter kann (nahezu) perfekt Stimmen nachahmen. Er erhält für diese Fälle einen Bonus von +5 auf die Fertigkeit *Schauspielerei (Darstellung)*. Stimmenimitatoren können auch gängige Tierstimmen nachahmen. Stimmen von Mitgliedern anderer Rassen sind schwerer zu imitieren (höherer MW).

Hört der Charakter eine Stimme, die er imitieren möchte, muß er den ersten FW gegen einen (meistens recht hohen) MW durchführen. Bei Gelingen konnte er sich die Stimme so gut einprägen, daß er bei folgenden Versuchen nur gegen den halben MW würfeln muß, um die Stimme nachzumachen. Der Imitator kann allerdings nur dauerhaft Stimmen imitieren, welche er regelmäßig übt, d.h. nach einer gewissen Zeit wird eine nur einmal gebrauchte Stimme wieder vergessen.

#### *Unsterbliche Seele*

Der Charakter verfügt über einen unsterblichen Geist. Er kann nach seinem körperlichen Tod innerhalb von PSI Stunden einen neuen (Klon) oder seinen alten (wiederhergestellten) Körper zurückerhalten (je nach Spielwelthintergrund). Nach dieser Frist ist er allerdings unwiderruflich tot. Es ist nicht möglich, die unsterbliche Seele in einen Androiden zu überführen und der Charakter kann auch nicht gewaltsam in einen fremden Körper eindringen. Menschen dürfen diese Fähigkeit nicht wählen.

#### *Verbesserte Psi-Auswirkungen*

Der Charakter erhält einen zusätzlichen w, wenn er auf der Tabelle für Psi-Auswirkungen würfeln muß.

#### *Verbesserte Sinne*

Diese angeborene Fertigkeit wird in jeder Kategorie angeboten. Der Charakter erhält die aufgeführten Punkte und darf sie beliebig auf seine Sinneswerte addieren (verteilen). Die Rassenmaximalwerte dürfen dabei um fünf übertroffen werden (für Menschen also Maximum 25), wobei jeder Sinnespunkt über dem normalen Maximalwert zwei der Verbesserungspunkte verbraucht.

☞ Beispiel: Für einen menschlichen Charakter ergibt der Wurf eine 20 und der

Spieler entscheidet sich, die verbesserten Sinne (+25) zu wählen. Er hat derzeit die Sinne SEH 12, HRV 15, GER 8, GSM 16, TST 6 und INT 17. Er beschließt, die Sehkraft auf 20 zu erhöhen, was bereits 8 der Punkte verbraucht. Dann steigert er die Intuition auf 25, was ihn dreizehn Punkte kostet (drei Punkte bis zum Maximalwert 20, danach zehn Punkte, um auf 25 zu steigern). Die restlichen vier Punkte werden benutzt, um das HRV auf 19 zu erhöhen.

#### *Winterschlaf*

Der Charakter kann seine Lebensfunktionen auf ein Minimum reduzieren. Dies wirkt für ihn annähernd wie eine Kälteschlafkammer. Ein unerfahrener Beobachter kann den Charakter auch für tot halten (oder bei einer oberflächlichen Betrachtung).

☞ Beispiel: Ein NSC mit *Winterschlaf* wird durch einen Treffer eines Charakters schwer verwundet. Er beschließt, zusammenzubrechen und „sich tot zu stellen“. Die Frage der Spieler „Ist der tot?“ sollte der Spielleiter mit einem sicheren „Ja“ beantworten, außer sie untersuchen ihn mit *Medizin*.

### **Die negativen Fertigkeiten**

#### *Bluter (Wert 19)*

Der Charakter ist von Blutungen wesentlich stärker betroffen. Die Blutungsgröße wird bei der Ermittlung direkt nach Erhalt eines Treffers automatisch um zwei erhöht. Bluter dürfen die positiven angeborenen Fertigkeiten *Unsterbliche Seele*, *Keine Blutung*, *Schmerzunempfindlichkeit* oder *Natürliche Rüstung* nicht wählen.

#### *Epileptiker (Wert 19)*

Ein Epileptiker steht ständig vor der Gefahr, einen Anfall zu bekommen. Immer wenn ein epileptischer Charakter eine Doppel-Null (also Zwanzig) bei einem FW würfelt, betrifft ihn ein Anfall, welcher [1w] Minuten andauert. Der betroffene FW wird noch komplett durchgeführt und hat normale Auswirkungen, sofern es sich um sofortige Handlungen handelt (Angriff, Psi-Einsatz usw.). Aufrechterhaltene Psi-Sprüche brechen sofort danach zusammen, der Charakter verliert die Kontrolle über ein Fahrzeug oder wird aus einem Computersystem (*Atlas*) hinausgeworfen.

Würfelt der Epileptiker beim FW die Doppel-Null zweimal hintereinander, ist der Anfall so schlimm, daß eine Beruhigung nur unter ärztlicher Kontrolle in einem Krankenhaus (oder ruhiger Umgebung) möglich ist. Eine dreimalige Doppel-Null führt zum sofortigen Tod des Charakters.

#### *Glasknochen (Wert 17)*

Muß der Charakter würfeln, ob er einen Bruch erleidet, so passiert dies bereits, wenn er den doppelten Wert der DW nicht übertrifft. Die positiven angeborenen Fertigkeiten *Schmerzempfindlichkeit* und *Natürliche Rüstung* sind nicht wählbar.

☞ Beispiel: Bei einem Treffer auf den rechten Oberarm gehen 2 DW durch die Rüstung. Es wird mit [1w+1] gewürfelt. Normale Charaktere erleiden nur beim Wurf einer 1 einen Bruch, während ein Charakter mit Glasknochen noch bei einem Ergebnis von drei betroffen ist (da er nicht über vier gewürfelt hat).

#### *Mangelnde Konzentration (Wert 11)*

Der Charakter verliert schnell die Lust an einer Aufgabe und kann sich nicht konzentrieren. Er hat normalerweise keinen Wiederholungswurf bei FW. In (für ihn) extrem lebensgefährlichen oder wichtigen Situationen darf er den FW wiederholen, allerdings mit einer MW-Erhöhung von vier. Die positiven angeborenen Fertigkeiten *Durchhaltevermögen* und *Didaktik* sind nicht wählbar.

#### *Psi-Anfälligkeit (Wert 18)*

Der Charakter hat nur einen w bei seinen Psi-Widerstandswürfen (ebenso der Lernwurf). Die positiven angeborenen Fertigkeiten *Verbesserte Psi-Auswirkungen*

*gen*, *Psi-Widerstand* und *Psi-Überladungsschutz* sind nicht wählbar.

#### *Schlechte Reflexe (Wert 17)*

Der Charakter darf bei Reaktionswürfen/Initiativen die Null (also die Zehn) nicht weiter würfeln. Modifikationen durch Reflexverstärker haben aber eine ganz normale Wirkung. Die positiven angeborenen Fertigkeiten *Gute Reflexe I, II* und *III* dürfen allerdings nicht gewählt werden.

#### *Schmerzempfindlichkeit (Wert 18)*

Während einer Rundeneinteilung muß der Charakter seinen Verletzungswurf mit einem [w] zusätzlich würfeln, beide Spalten sind betroffen. Bei Aktionen außerhalb einer Rundeneinteilung wird der Malus eines Trefferbereichs aufgerundet (also nicht wie üblich abgerundet). Prinzipiell wirkt dies so, als wenn der Charakter stets ein × in jeder Zeile markiert hätte (sozusagen in einer imaginären elften Spalte). Die positiven angeborenen Fertigkeiten *Schmerzempfindlichkeit* und *Natürliche Rüstung* sind nicht wählbar.

#### *Tageszyklus (Wert 15)*

Der Charakter hat einen festen, nicht beeinflussbaren Tageszyklus, welcher ihn zu bestimmten Zeiten hilflos macht. Er fällt nach 20 Stunden Aktivität in einen achtstündigen komatösen Zustand (oder eine Verpuppung, Verwandlung, Zustandsände-

rung). Die Zeitspanne ist variierbar, sollte aber folgende Bedingungen erfüllen: Der Komazustand muß mindestens ein Drittel des Wachzustands betragen und die Zykluszeit sollte nicht 24 Stunden betragen. Menschen dürfen diese negative Eigenschaft nicht wählen, menschenähnliche aber wohl. Die positiven Eigenschaften *Kurzschläfer* und *Winterschlaf* sind nicht wählbar.

#### *Tolpatsch (Wert 20)*

Der Unglücksrabe unter den Charakteren. Für ihn bedeutet nicht nur die Doppel-Eins einen Patzer, sondern auch jede Drei (Eins-Zwei) bei einem FW.

#### *Überladungsanfälligkeit (Wert 15)*

Sämtlicher Psi-Schaden durch Überladungen wird um einen [w] erhöht. In Anti-Psi-Feldern erhält der Charakter sogar einen [w] Schaden nach PSI Minuten, selbst wenn er nicht aktiv zaubert. Die positiven angeborenen Fertigkeiten *Verbesserte Psi-Auswirkungen*, *Psi-Widerstand* und *Psi-Überladungsschutz* sind nicht wählbar.

#### *Verwundbarer Punkt (Wert 13)*

Der Charakter wird automatisch bewußtlos, wenn er exakt an der Trefferzone 9,9 (Rumpf, Seite) getroffen wird (mindestens ein DW durchgeht). Die Bewußtlosigkeit dauert DW × [w] Runden an. Die positiven angeborenen Fertigkeiten *Schmerzempfindlichkeit* und *Natürliche Rüstung* sind nicht wählbar.