

Operation P9

Spieler Referenz



Bernd Haberstumpf

14. April 2024

Zusammenfassung

Dieser Roman ist eine Rollenspieladaption der Romanvorlage *c23 — Band 3, in abyssum* von *Ralph Edenhofer*. Die Geschichte spielt im 23. Jahrhundert im jovianischen System, also rund um den Planeten Jupiter. Vor ca. 4 Jahren wurde das jovianische System durch die Mutantennation des Protektorats für die Helium-3 Gewinnung erschlossen. Seit einigen Wochen kommt es immer wieder zu gefährlichen Zwischenfällen ...

Inhaltsverzeichnis

Hintergrund	1	Die Helden	14
Rollenspiel	2	Charakter Erschaffung	14
Humanoide Rassen	2	Allgemeine Daten	15
Technologie	3	Hintergrund	15
Waffen	5	Attribute und Fähigkeiten	15
Kommunikation	6	Waffen	17
Fortbewegung und Reisezeiten	6	Körperpanzerung	17
Institutionen	6	Inventar	18
Das jovianische System	7	Rassenbesonderheiten	18
Raumschiffe	8	Kampf und Verletzungen	19
Bekannte Personen	9	Kampf mit mehreren Personen	20
Regelsystem	10	Nahkampf	20
Würfelwürfe	10	Fernkampf	20
Alltagswurf	10	Schaden	21
Einfacher Wurf	11	Panzerung	21
Risikowurf	12	Cyberkampf	22
Vergleichender Wurf	12	Psychonauten	22
Der Charakter	13	Raumkampf	23

Hintergrund

Operation P9 spielt im 23. Jahrhundert, um genau zu sein im Jahre 2213. Ein Großteil des Sonnensystems ist besiedelt. Nationalstaaten und transnationale Konzerne kämpfen um Vormachtstellungen und wertvolle Ressourcen wie seltene Metalle und das zur Energiegewinnung in großen Mengen benötigte HE-3. Für die schwere Arbeit auf Planeten fernab der Erde, auf Raumschiffen und Raumstationen wurden vor über einem halben Jahrhundert verschiedene künstliche Menschenrassen, im Volksmund Mutanten genannt, gezüchtet die in Nährbottichen das Licht der Welt erblicken. Auf den Kolonien außerhalb der Erde sind die Mutanten ein gewohnter Bestandteil der humanen Gesellschaft. Doch auf der Erde regt sich der Widerstand. In der Europäischen Förderation werden Mutanten aus der Gesellschaft ausgestoßen und sollen in Lagern interniert werden. Einer Gruppe von Mutanten unterstützt durch Kampfmutanten aus dem erdnahen Orbit gelingt die Flucht auf die Raumstation Aurora. Von dort aus besetzen sie weitere Stationen im terrestrischen Orbit wie die Orbitalfestung Aegis und befreien Mutanten aus Lagern auf der Erde. Kurz bevor die Situation eskaliert, greift der Transnationale Konzernrat, der alle großen Konzerne im Sonnensystem vertritt, ein. Auf Luna wird eine Friedenskonferenz einberufen. Durch einen politischen Schachzug eines bis dahin weitgehend unbekanntes Unterhändlers der Cynarian Corporation mit Namen Eric Vandermool gelingt es, das bisher weitestgehend unerschlossene jovianische System als neue Heimstatt der Mutantennation zu gewinnen und die Schürfrechte für HE-3 auf dem Jupiter für Cynarian zu sichern. Dem Protektorat, wie sich die Mutantennation selbst nennt, unter der Führung des Protektors Avengers und der Oberkommandierenden der Streitkräfte Blackheart gelingt zusammen mit der Cynarian Corporation in vier Jahren Arbeit die Errichtung einer florierenden Infrastruktur rund um den Jupiter. Aber der Erfolg und der Frieden ist trügerisch. Mächtige Konzerne wie die United Space Industries USI, die um ihr HE-3-Monopol fürchten muss, sind nicht untätig.

Rollenspiel

Der Kampagne stellt ein eigenes einfaches Rollenspielsystem bereit. Die Werte der im vorherigen Kapitel vorgestellten Akteure basieren auf diesem Spielsystem. Natürlich lässt sich auch ein dem Spielleiter geläufigeres System zum Einsatz bringen. Hierbei bieten sich Cyberpunkt oder Shadowrun wahrscheinlich am besten an, weil Waffen, Cyberware, Matrixkampf einfach adaptieren lassen.

Die folgenden Kapitel stehen dem Spielleiter wie auch den Spielern zur Verfügung. Ein separates, online verfügbares Dokument, die „Spieler Referenz“ beinhaltet diese Kapitel.

Im folgenden erfolgt ein kurzer Abriss des relevanten Teils des Universums. Im Anschluß findet sich dann das Regelwerk selbst.

Humanoide Rassen

Neben natürlich oder künstlich befruchteten Menschen hat es die Menschheit vor einem halben Jahrhundert geschafft, Menschen die sogenannten Mutanten aus artifiziiell sequenziertem Erbmaterial zu klonen. Das Erbmaterial der Mutanten ist auf das Leben außerhalb der Erde hin optimiert. Mutanten werden in Zuchtbottichen der großen Konzerne gezüchtet. Sie werden in Ausbildungskadern ohne eigene Eltern großgezogen und für ihre jeweilige Aufgabe ausgebildet. Mutanten haben ein gräuliche Haut und keine Körperbehaarung. Mutanten stehen im Dienst diverser Großkonzerne sowie des terranen Militärs in einem leibeigenen Verhältnis, aus dem sie sich unter Umständen freikaufen können. Während Mutanten auf der Erde angefeindet werden, sind sie in den außerterrestrischen Kolonien ein natürlicher Teil der Gesellschaft.

Im folgenden die relevanten Menschen und Mutantentypen.

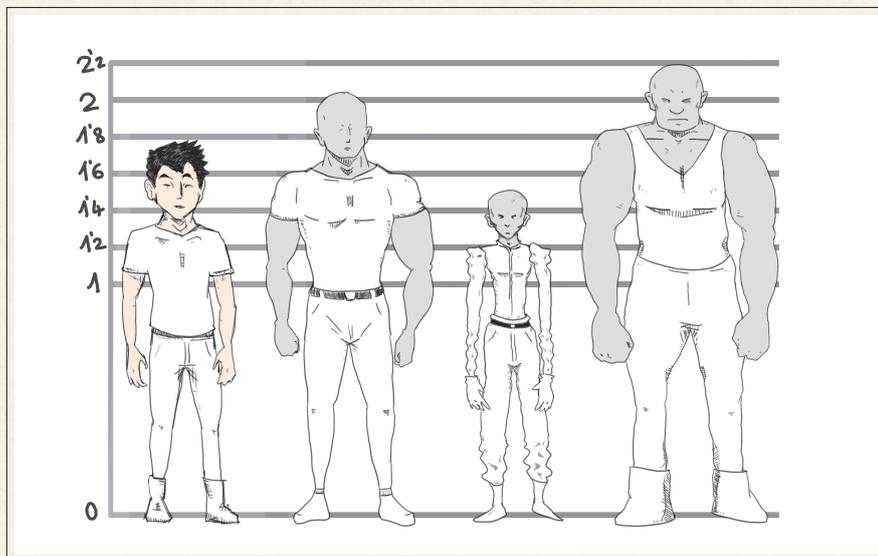
Norms Normal gebohrne Menschen werden Norms genannt. Seit der Besiedelung des Weltalls spielen die menschlichen Rassen keine so große Rolle mehr.

Pure Pure sind künstlich befruchtete, genetisch verbesserte Menschen. Das genetische Material wird vor der Befruchtung von negativen Genomen gereinigt. Pures sind Kinder der Superreichen und bilden einen signifikanten Teil der Oberschicht.

Spacer Spacer sind Humanoide, die ihr ganzes Leben in der Schwerelosigkeit verbracht haben. Bei Spacern haben sich Knochenmaterial und Muskel soweit zurück gebildet, dass sie sich nicht mehr ohne Exoskelett unter Schwerkraft wie auf der Erde oder dem Mars bewegen können. Stattdessen sind Spacer extrem geschickt in der Fortbewegung ohne Schwerkraft.

Slags Slags werden durch Strahlung mißgebildete Menschen genannt. Sie bilden den Bodensatz der humanen Gesellschaft.

Alpha Mutant Alphas sind die als Arbeiter in den extraterrestrischen Kolonien konzipierten Mutanten. Alphas sind deutlich kräftiger als Norms und haben einen deutlich stabileren und



Humanoide Rassen

massigeren Körperbau. Alphas haben eine große Resistenz gegen kosmische Strahlung und sind gut gerüstet für unterschiedliche Schwerkraftbedingungen. Alphas sind schwere Arbeit unter gefährlichen Bedingungen gewöhnt und haben meist einen gutmütigen Charakter.

Eta Mutant Etas sind als Piloten und Personal für Raumschiffe konzipiert. Sie sind nur 1,35 bis 1,50 Meter groß und drahtig. Optimiert für Schwerkraftextreme und erhöhte kosmische Strahlung sind sie für den Einsatz auf Raumschiffen optimal angepasst.

Omega Mutant Omega Mutanten sind als Infanterist im Armeedienst gezüchtet. Sie sind 1,90 bis 2,10 Meter groß. Omegas sind ähnlich wie Alphas extrem kräftig und haben eine nahezu unzerstörbare Konstitution. Omegas sind von klein auf für den Kampf ausgebildet, haben taktische Erfahrung und kennen den Umgang mit allen Waffensystemen.

Technologie

Ein Großteil der Shadowrun-Regeln, Cyberware und die Matrix als Virtuelle Realität können übernommen werden.

Im folgenden ein kleiner Auszug aus den spezieller Technologie der 23. Jahrhunderts. Ideen für weitere Technologie können aus anderen near Future Rollenspielen wie Shadowrun, Cyberpunkt, Alien etc. übernommen werden.

ComLink Ein ComLink wird zur drahtlosen Verbindung in das ComNetz genutzt. Das ComLink ist entweder als Mobilgerät mit AR Brille oder als Headware verfügbar.

ComNetz Ein ComNetz ist auf den meisten menschlichen Siedlungen etabliert. Das ComNetz ist eine virtuelle Computerwelt und Kommunikationsinfrastruktur. In das ComNetz bindet man sich per ComLink ein. Per Augmented Reality (AR) werden Informationen und Steuerelemente in das audiovisuelle Zentrum der Teilnehmer eingeblendet. Das ComNetz wird für die

Kommunikation, zur Informationsbeschaffung, für Finanztransfers, zur Steuerung von Geräten etc. genutzt. Um tiefer in das Netz einzutauchen und in einer vollsensorischen Virtuellen Realität einzutauchen, wird eine kabelgebundene Verbindung über eine Datenbuchse benötigt.

Commandchip Der Commandchip ist die Ankopplungszentrale an das Gehirn. Der Commandchip erlaubt es Augmented Reality (AR) Signale in das Sehzentrum und das Hörzentrum einzuspielen wie auch alle anderen Headware anzubinden.

Credcard Eine Credcard ist das Pendant zum ehemaligen Papiergeld. Eine vorher mit Geld aufgeladene Karte kann an einen Zahlungsempfänger gegeben werden oder es kann per ComLink Geld von einer Credcard transferiert werden.

Datenbuchse Eine Datenbuchse ist eine am Hinterkopf verbaute Kabelschnittstelle zu einer Headware.

Fusionstriebwerk Fusionstriebwerke bilden den Hauptantrieb von Raumschiffen. Über Manövrierdüsen werden Raumschiffe in die richtige Positionen gebracht, um die mächtigen Fusionstriebwerke zur Beschleunigung oder zum Abbremsen zu benutzen. Fusionstriebwerke nutzen eine Kernfusion mit HE-3 als Brennstoff und Wasser als Treibmasse.

Headware Mit dem Gehirn verbundene Hardware im Kopf, z.B. ein ComLink das das ComNetz direkt mit dem Gehirn verbindet.

ID-Chip Menschen und Mutanten werden durch einen im linken Arm unter der Haut implantierten ID-Chip identifiziert. Der ID-Chip dient als Pass oder auch der Autorisierung von Zahlungen. Mittels Near-Field-Communication kann ein Reader auf den ID-Chip zugreifen.

Magnetstiefel Magnetische Stiefel dienen dazu, in Schwerelosigkeit auf einem Raumschiff oder einer Station zu laufen. Zur Aktivierung werden sie zusammengeschlagen.

PAN Ein PAN (Personal Area Network) ist ein technisches System im Kopf der Person und umfasst z.B. einen Commandchip und die Anbindungen des Gehirns an weitere Cyberware im Körper wie auch angebundene Systeme außerhalb des Körpers.

Psychonauten Psychonauten sind Personen, die über eine kabelgebundene Verbindung das Gehirn einer anderen Person infiltrieren können. Dieser Gehirnschscan erlaubt es, Gedanken, Erinnerungen und Gefühle des anderen zu erforschen. Da es sich um eine bidirektionale Verbindung handelt, erfährt auch der Gescante evtl. etwas über den Psychonauten. Ein Gehirnschscan ist gefährlich und kann zum Gehirntot der gescanten Person führen.

Raumanzug Im 23. Jahrhundert haben sich Raumanzüge zu Tauchanzügen ähnlichen Bodysuits entwickelt, die unter normaler Kleidung getragen werden können. Raumanzüge schützen vor Druck und Temperaturunterschieden. Zusammen mit Druckluftkanistern und Gesichtsmasken erlauben sie den Aufenthalt in Weltall.

Riggersteuerung Eine Riggersteuerung erlaubt es technische Geräte fern zu steuern. Die Riggersteuerung wird direkt im Gehirn verbaut und mit dem Commandchip verbunden oder extern über die Datenbuchse angebunden.

Talentchip Talentsoft erweitert den Träger über den Commandchip um neue geistige und physische Fähigkeiten.

Waffen

Im folgenden ein Auszug von im 23. Jahrhundert gebräuchlichen Waffen.

Vibrokling Eine durch hochfrequente Vibration extrem scharfe Klinge.

Bolter Ein Bolter ist eine semi automatische elektrisch getriebene Faustfeuerwaffe. Ein Bolter arbeitet üblicherweise auf dem Prinzip einer Railgun. Eine Railgun beschleunigt Hochgeschwindigkeitsprojekte entlang von zwei unter Strom gesetzten Stangen.

Multigun Eine Multigun in den meisten Fällen eine sehr große Faustfeuerwaffe ist eine Railgun die es erlaubt zwischen penetrierenden Projektilen und Schockmunition umzuschalten.

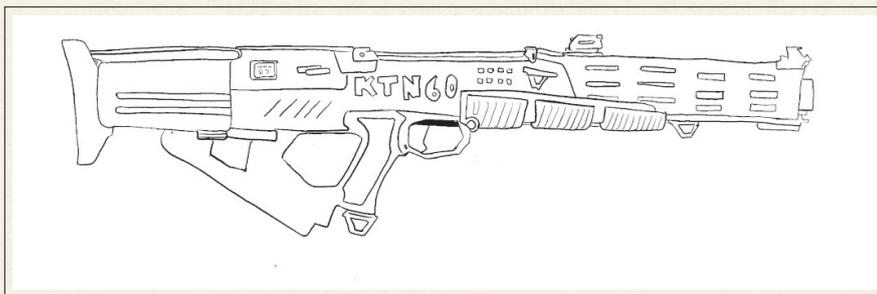
Railgun Gewehr Ein Railgun Gewehr oder kurz eine Railgun ist eine vollautomatische langläufige Version einer nach dem Railgun Prinzip funktionierenden Faustfeuerwaffe. Railguns werden auch auf Schiffen als Verteidigung gegen anfliegende Geschosse genutzt.

Plasmawerfer Ein Plasmawerfer ist eine Infanteriewaffe, die von Omega-Mutanten in einem Kampfpanzer zusammen mit einem Rückentornister getragen wird. Der Plasmawerfer verschießt hochenergetisches Plasma, das nahezu alles außer schweren Stahlplatten verbrennen kann.

Raketenwerfer Raketenwerfer sind eine der Hauptwaffensysteme von Raumschiffen.

Gefechtspanzer Ein Gefechtspanzer ist ein Exoskelett mit starker Panzerung, eingebautem Raumanzug, Sensorik, Waffenplattformen und einem Jetpack. Ein Gefechtspanzer wird von Omega-Infanteristen eingesetzt.

Gaußkanone Eine Gaußkanone ist eine Waffensystem das auf Raumschiffen zum Einsatz kommt. Über mehrere Spulen werden Projektilen in einem elektrisches Feld beschleunigt. Eine Gaußkanone verschießt mit hoher Feuerrate Hochgeschwindigkeitsprojekte und gilt als die durchschlagskräftigste Feuerwaffe im Sonnensystem.



Railgun

Kommunikation

Das jovianische System besitzt erst nach der Besiedelung durch das Protektorat eine nennenswerte Infrastruktur. Durch den rasanten Aufbau hat jedoch ein Großteil der Einrichtungen einen provisorischen Charakter. Diese sind zudem auf das Notwendigste beschränkt. Das gilt auch für die Kommunikations- und Informationssysteme. Wo auf Erde und Mars ein gutes ComNetz jegliche Information an jedem Punkt im System bereit stellt, steht ein voll ausgebautes ComNetz hier nur in Konzernsektoren und beim Militär bereit.

Im jovianischen System betreiben die einzelnen Monde und Stationen meist ein autonomes Kommunikationssystem, das mit den anderen Siedelungen und Anlagen nur in Teilen integriert ist. Ein ComNetz ist nur zwischen Monden und Stationen der Cynarian Corporation eingerichtet. Alle weitere Kommunikation zwischen Monden und Stationen erfolgt über Einzelverbindungen mittels der Satelliten rund um den Jupiter. Diese Verbindungen erlauben nur Kommunikation und Nachrichten zwischen Personen. Da die Stationen und Monde oft mehrere Millionen Kilometer voneinander entfernt sind, muss mit einer Kommunikationsverzögerung von mehreren Sekunden gerechnet werden.

Durch den steten unkontrollierten Zustrom von Mutantenflüchtlingen, Glücksrittern und neuen Firmen stehen kaum Informationen zu Einzelpersonen und ansässigen Institutionen und Unternehmen bereit.

Fortbewegung und Reisezeiten

Große Unternehmen wie Cynarian, das Protektoratsmilitär und die Protektoratsadministration betreiben eigene Shuttleflotten innerhalb des Systems soweit nötig. Einige wenige Personen besitzen ebenfalls Shuttles. Der Rest der Flüge zwischen den Jupitertrabanten wird durch Transportunternehmen und Schiffseignern von Shuttles bereitgestellt. Einen Flug bekommt man am einfachsten im Raumhafen der jeweiligen Station. Da die Entfernungen im Jupitersystem oft enorm sind sind Reisezeiten von 1 bis 2 Wochen bei zivilen Schiffen üblich.

Institutionen

Cynarian Corporation Die Cynarian Corporation ist der zweitgrößte Konzern im Sonnensystem mit Hauptsitz auf dem Mars. Cynairan wird durch ein Direktorium aus drei Personen geleitet. Durch eine geschickte Verhandlung gelang es Cynarian, HE-3 Schürfrechte auf dem Jupiter für Cynarian und das Protektorat zu sichern.

Europäische Förderation Die Europäische Förderation umfasst die ehemaligen Nationalstaaten Europas auf der Erde. Die Europäische Förderation ist eine Quasi-Demokratie, regiert durch die technokratische Partei. Auf Druck der Öffentlichkeit hat die Europäische Förderation Mutanten als illegale Einwanderer klassifiziert und interniert seitdem Mutanten. Ortsansässige Konzerne wurden aufgefordert, Mutanten aus dem Dienst zu entlassen. Die Europäische Förderation betreibt ein Raumflotte im erdnahen Orbit und zwei Orbitalfestungen, von denen eine zeitweise durch das Protektorat eingenommen wurde.

Das Protektorat Das Protektorat ist die Mutantennation, die sich nach dem Verbot von Mutanten in Europa auf der Erde etabliert hat. Das Protektorat wird auf der zivilen Seite durch den Protektor Avenger regiert, der sich als Widerstandsführer etabliert hat. Auf militärischer Seite wird das Protektorat durch Lord Marshall Blackheart geleitet, die mit weiteren Omega-Kriegern der Streitkräfte der Europäischen Föderation zum Protektorat übergelaufen ist.

Shigano-Kombinat Das Shigano-Kombinat ist ein Konzern auf dem Mars, spezialisiert auf die Züchtung von Mutanten. Das Shigano-Kombinat bietet auch ein hochentwickeltes Spektrum an Cybertechnologie an. Das Shigano-Kombinat ist eine Abspaltung des Japanischen Kaiserreichs.

Transnationaler Konzernrat Der Transnationale Konzernrat ist der oberste Gerichtshof der transnationalen Konzerne. Er entscheidet in wirtschaftlichen und militärische Fragen, die die Konzerne betreffen.

United Space Industries USI Die USI ist der größte Konzern im Sonnensystem mit Hauptsitz auf Luna. Die USI besitzt eine Monopolstellung für HE-3 Gewinnung im Saturnsystem und für den Abbau von seltenen Erzen im Asteroidengürtel. Die USI wird von dem Patriarchen McLean geleitet.

Vereinte Nationen Die Vereinten Nationen sind das oberstes Gremium der Nationalstaaten im Sonnensystem. Das Shigano Kombinat strebt eine Mitgliedschaft an. Das Protektorat ist kein Mitglied.

Das jovianische System

Als jovianisches System bezeichnet man den Jupiter und seine Trabanten. Das jovianische System beherbergt über 70 Himmelskörper. Im folgenden die wichtigsten für den Plot.

Armageddon Raumkomplex Der Raumkomplex ist eine Raumstation im Lagrange-Punkt L4 von Kallisto, ca. 1.9 Mio km von Kallisto entfernt. Armageddon ist das Herz des Protektorats. Das aus stillgelegten Frachtern, Containern und Habitaten zusammengeschweißte und in Rotation versetzte Zylinderhabitat ist eine der größten Stationen im Sonnensystem. Armageddon beherbergt neben den Wohnvierteln des Protektorats auch eine Niederlassung der Cynarian Corporation sowie die Verwaltung des Protektorats. Der Name der Station stammt von einem Club, aus dem Flüchtlingslager in dem die Rebellion der Mutanten auf der Erde begann.

Fenris Die Fenris Raumstation ist der Hauptstützpunkt der Protektoratsflotte. Die Fenris Raumstation umkreist den Jupiter in einem etwas niedrigeren Orbit als Kallisto. Zum Zeitpunkt der Ereignisse ist sie ca. 1.5 Mio km von Kallisto und ca 2.5 Mio km von Armageddon entfernt.

Hellgate Hellgate ist eine kleine Station auf dem nur wenige Kilometer durchmessenden jupiternahen Mond Adrastea in einem Orbit von 130'000 km (halbe Mond-Erde-Entfernung) innerhalb des Strahlungsgürtels des Jupiter. Hellgate ist tief in den Eismantel des Mondes eingegraben und beherbergt die Cynarian HE-3-Raffinerie zur Erstveredelung des auf dem Jupiter gewonnen Rohgases. Der Mond beherbergt ebenfalls einen Militärstützpunkt des Protektorats.

Jupiter Der Jupiter ist der größte Planet im Sonnensystem. Als der fünfte Planet im Sonnensystem ist er der äußerste der inneren Planeten diesseits des Asteroidengürtels. Jupiter ist 490 Mio km von der Sonne entfernt und hat einen Radius von 70'000 km. Er besitzt die doppelte Masse aller anderen Planeten im Sonnensystem und hat damit eine Gravitation von 2.5g.

Jupiter ist ein Gasgigant ohne klare Oberfläche. Der Jupiter hat ein so starkes Gravitationsfeld, dass ein konstanter Partikelstrom aus geladenen Teilchen auf den Planeten einprasselt. Der Partikelstrom stellt eine letale Gefährdung für Mensch und Maschine dar. Der Jupiter besitzt wie der Saturn Ringe.

Kallisto Kallisto ist der äußerste der vier großen Jupitermonde. 1.9 Mio km oder 6 Lichtsekunden vom Jupiter entfernt (5 fache Erd-Mond-Entfernung), bewegt er sich außerhalb des Strahlungsgürtels. Kallisto ist der einzige Mond mit nennenswerten Siedlungen. Einige der Siedlungen wie die Hauptstadt Valhalla sind bereits vor dem Eintreffen des Protektorats entstanden und beherbergen ein buntes Konglomerat aus Glücksrittern, Sekten auf der Suche nach Abgeschiedenheit, Verbrechersyndikaten und Piraten. Das Protektorat hat kein Mandat durch den Konzernrat für Kallisto. Da sich jedoch über 500'000 Mutanten auf Kallisto angesiedelt haben betreibt das Protektorat eine kleine Garnison zur Bewahrung der öffentlichen Sicherheit beim Raumhafen in Valhalla. Valhalla ist tief in die Eisfläche des Mondes eingegraben. Valhalla umfasst mehrere zivile Stadtsektoren und einige Konzernsektoren. Valhalla wird offiziell durch mehrere Institutionen regiert, das Sagen im zivilen Teil der Stadt hat allerdings das Luna-Syndikat das sich im ehemaligen USI-Sektor Braidablik eingenistet hat und Luft und Wasseraufbereitung sowie das lokale Fusionskraftwerk beherrscht. Ein Flug zwischen Kallisto und dem Jupiter dauert in der Regel 10 Tage.

Nike Nike ist die ehem. Cynarian-Raumstation Neu-Gröningen. Neu-Gröning wurde nach Erlangen der Schürfrechte für den Jupiter vom Mars zum Jupiter geschleppt und in den stabilien Orbit am Lagrange Punkt L5 von Kallisto gesetzt. Ursprünglich als Forschungsstation konzipiert, beherbergt das Ringhabitat die lokale Verwaltung der Cynarian Corporation sowie mehrere High-Tech-Firmen und Forschungslabore von Cynarian und anderen Konzernen.

Raumschiffe

Folgende Klassen von militärischen Raumschiffen sind gebräuchlich.

Jäger, Jagdbomber Jäger und Jagdbomber sind Raumschiffe mit kurzer Reichweite und 1 bis 2 Mann Besatzung. Jäger und Jagdbomber sind für den Raumkampf oder meist sogar für den Atmosphärenkampf ausgestattet. Jäger und Jagdbomber sind mit Gaußkanonen und Raketen bewaffnet. Bekannte Jagdbombertypen sind Lancer-Kanonenboote, Valkyrie und Cobra Jagdbomber.

Korvette Eine Korvette ist ein mit einem starken Antrieb und leichter Bewaffnung ausgestattetes Kriegsschiff mit einer Länge von etwa 50 Metern das auch interplanetar operieren kann. Ein Korvette hat üblicherweise 5–10 Besatzungsmitglieder und kann bis zu 10 Passagiere aufnehmen. Eine Korvette ist üblicherweise mit Gaußkanonen oder automatischen Railguns und Abwehrbewaffnung ausgestattet, gelegentlich auch mit Raketen. Korvetten haben oft einen Hangar für ein Shuttle oder einen Jäger.

Fregatten Eine Fregatte ist der Korvette ähnlich, ist aber mit einer Länge von 100m deutlich größer und besitzt neben einer ähnlichen Bewaffnung wie eine Korvette einen Hangar für ca. 5 Jäger.

Schlachtkreuzer Ein Schlachtkreuzer ist ein interplanetares Großkampfschiff mit einer Größe von 300 Metern, dass mit allen möglichen Waffensystemen ausgestattet ist, Platz für Infanterieeinheiten und einen Hangar für Jäger bietet.

Flottenträger Ein Flottenträger ist ein bis zu 500 Metern großes Kampfschiff zur Aufnahme von Jäger Steffeln und Infanterieeinheiten in Kompaniestärke.

Folgende Raumschiffe spielen für die Geschichte potentiell eine Rolle.

Flottenträger Donar Einer der beiden Flottenträger des Protektorats und Flaggschiff des Protektorats unter dem Kommando von Lord Commander Steeler.

Flottenträger Martell Der zweite Flottenträger des Protektorats unter dem Kommando der Eta Espina.

HeM03-Mine HE-3 Mine auf den Jupiter. Wurde durch einen Unfall zerstört.

HeM05-Mine HE-3 Mine auf dem Jupiter. Konnte nach einem Attentat gerettet werden.

Kreuzer Hyperion Leichter Kreuzer von Cynarian.

Fregatte Isamu Die Fregatte Isamu ist das Schiff mit dem die Delegation des Shigano-Kombinats zusammen mit den Vertretern der Europäischen Föderation der im jovianischen System eingetroffen ist.

Kreuzer Pendragon Die Pendragon ist der Kreuzer des Protektorats.

Bekannte Personen

Colonel Scholz Sicherheitschef der Cynarian Corporation im jovianischen System.

Dr. Petrova Technische Leiterin der HE-3 Minen für die Cynarian Corporation auf dem Jupiter.

Director Eric Vandemool Leiter der Cynarian Unternehmungen im Jovianischen System. Anwärter auf einen Vorstandsposten.

Espina Eta Mutant. Kommandantin der Martell.

Commander Lockheed Omega Mutant. Kommandat der Garnison auf Kallisto Valhalla.

Hato Omega Krieger und Leibwächter von Protector Avenger. Ehemaliger Angehöriger des Shigano Kombinats.

Kriegsmeister José »Toro« Alvarez Norm. Ausbilder der Jagdverbände des Protektorats.

Lord Commander Grendel Omega Mutant. Kommandant auf der Fenris Station.

Lord Commander Steeler Omega Mutant. Kommandant der Donar.

Lord Marshall Blackheart Omega Cyborg. Oberbefehlshaberin der Protektoratsstreitkräfte.

Nemesis Slag Cyborg. Duke des Luna Syndikats auf Kallisto und Herr über Valhalla.

Protector Avenger Führer des Protektorats.

Rhino Alpha Mutant. Administrator von Armageddon.

Sarana Gesandte des Kombinarsrates.

Seraph Eta Mutant. Flugleiter des Jägerverbandes auf der Hellgate Station.

Staatssekretär Luc Duval Abgesandter der Europäischen Förderation.

Thunderbolt Omega Mutant. Adjutant von Blackheart.

Regelsystem

Die Rollenspielregeln sind auf den narrativen Charakter des Plots ausgelegt. Es handelt sich um ein W6 Würfelsystem bei dem vier Würfel pro Spieler bzw. den Spielleiter ausreichen. Würfel legen dabei nicht die Eigenschaften einen Charakter im Detail fest oder beschreiben das Ergebnis einer Aktion, sondern speißen lediglich einen Zufallsfaktor in das Ergebnis ein. Das Ergebnis einer Aktion oder auch eines Ereignisses legt der Spielleiter unter Berücksichtigung der Handlungen und des Würfelergebnisses selbst fest. Das Regelsystem ist angelehnt an den Konzepten des Rollenspiels „Blades in the Dark“.

Würfelwürfe

Der Erfolg von Aktionen wird wie Beschrieben durch Würfel beeinflusst werden. Das Würfelergebnis beschreibt wie erfolgreich eine Aktion gewesen ist. Würfelwürfe werden mit einem bis drei W6 Würfeln ausgetragen. Das höchste Würfelergebnis zählt.

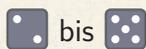
Es wird unterschieden zwischen *Alltagswurf*, *Einfacher Wurf*, *Risikowurf* und *Vergleichender Wurf*.

Alltagswurf

Ein Alltagswurf kann bei einer alltäglichen Situation zum Einsatz kommen wie z.B. im ComNetz suchen. Bei einem Alltagswurf werden drei Würfelerebnisse unterschieden:



Die Aktion ist fehlgeschlagen und hat negative Auswirkungen auf den Ausführenden.



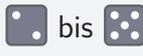
Die Aktion hatte Erfolg.



Die Aktion hat einen herausragendes Erfolg.

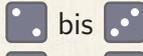
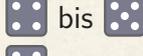
Beispiel

Rondra ist auf der Suche nach Informationen in einer einschlägigen Disko. Sie begibt sich auf die Tanzfläche. Der Spielleiter entscheidet sich für einen Würfelwurf. Rondra würfelt:

-  Rondra rempelt mehrere Discobesucher an und gerät damit ins Visier der Security.
-  Rondra tanzt ungezwungen und kann dabei andere Discobesucher ansprechen.
-  Rondra legt eine beeindruckende Performance aufs Parkett und erregt das Interesse des Barmanns Bruno der ihr nur allzu gerne Antworten auf ihre Fragen gibt.

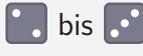
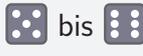
Einfacher Wurf

Ein einfacher Wurf beeinflusst das Ergebnis einer nicht alltäglichen Herausforderung. Folgende Würfelergebnisse werden unterschieden:

-  Die Aktion ist schwerwiegend fehlgeschlagen und hat negative Auswirkungen auf den der die Aktion ausführen wollte.
-  Die Aktion hatte keinen Erfolg.
-  Die Aktion hatte einen Teilerfolg.
-  Die Aktion hatte vollen Erfolg.

Beispiel

Hektor ist auf der Suche nach Informationen im Raumhafen von Valhalla. Er wird von dem Agenten Johnson beschattet. Der Spielleiter lässt den Spieler würfeln. Wird er den Agenten als solchen erkennen?

-  Der Agent rempelt Hektor unerkannt an und heftet ihm eine Nanowanze an den Overall.
-  Hektor bemerkt nichts.
-  Hektor bemerkt, dass er verfolgt wird verliert den Agenten zunächst wieder aus den Augen.
-  Hektor hat den Agenten entdeckt ohne das dieser seine Entdeckung bemerkt hat.

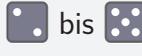
Risikowurf

Ein Risikowurf ist ein Würfelwurf bei dem der Würfelnde geringen Chancen auf Erfolg hat. Folgende Würfelergebnisse kommen in Betracht:

-  Die Aktion ist schwerwiegend fehlgeschlagen und hat negative Auswirkungen auf den der die Aktion ausführen wollte.
-  Die Aktion hatte keinen Erfolg.
-  Die Aktion hat einen Teilerfolg erzielt.
-  Die Aktion hat einen vollen Erfolg.

Beispiel

In einem Raumgefecht erleidet Hektors Shuttle einen Schaden an der Manövriereinheit und taumelt durchs All. Hektor beschießt den Schaden an der Bordwand zu reparieren und verlässt im Raumanzug das innere des Schiffs. Der Spielleiter lässt würfeln:

-  Hektors Magnetstiefel verlieren die Haftung auf der Bordwand und Hektor schlägt mit dem Kopf auf. Nun hängt er bewusstlos am Rettungsseil. Hoffentlich ist noch eine zweite Person an Bord, die ihn retten kann.
-  Hektor kann den Schaden nicht beheben.
-  Hektor schafft es einen Teil der Steuereinheit notdürftig zu reparieren. Hoffentlich reicht es das Schiff aus der Schußlinie zu bringen.
-  Hektor kann die Steuereinheit wieder vollständig in Betrieb nehmen.

Vergleichender Wurf

Bei einem vergleichenden Wurf kann das Ergebnis des ersten Wurfs durch einen Gegenwurf negativ beeinflusst werden. Ein vergleichender Wurf ist z.B. ein Angriff und eine Verteidigung. Der Angriffserfolg kann durch den verteidigenden Wurf abgeschwächt werden. Erfolge eines verteidigenden Wurfs haben folgenden Einfluß:

Anriff	Vert.	Auswirkung
Voll	Voll	Teilerfolg
Voll	Teil	Minderung schwerer Folgen
Teil	Voll	kein Erfolg
Teil	Teil	Minderung Teilerfolg

Beispiel

Hektor hat den Agenten Johnson potentiell im Raumhafen entdeckt. Johnson ist sich der Gefahr bewusst und will sich der Entdeckung entziehen. Der Spielleiter entscheidet sich für einen vergleichenden Wurf.

Anriff	Vert.	Auswirkung
Voll	Voll	Hektor bemerkt, dass er verfolgt verliert den Agenten aber wieder unerkannt aus den Augen.
Voll	Teil	Hektor hat den Agenten entdeckt, der Agent bemerkt, dass er aufgefliegen ist.
Teil	Voll	Hektor bemerkt nichts.
Teil	Teil	Hektor hat das Gefühl das er verfolgt wird.

Der Charakter

Die Fähigkeiten und Eigenschaften eines Charakters sind neben den menschlichen Grundfähigkeiten durch seinen Hintergrund und spezielle Stärken und Schwächen bestimmt.

Grundfähigkeiten sind Fähigkeiten die jeder Humanoiden mehr oder weniger beherrscht. Alles wofür keine spezielle Ausbildung, kein spezielles ethnischer oder kulturelles Hintergrundwissen und keine speziellen Körpereigenschaften benötigt werden fällt in diese Kategorie. Jeder der es bis ins All geschafft hat kann Lesen schreiben und rechnen. Auch kann jeder eine entsicherte Feuerwaffen abfeuern. Auch können sich alle Bewohner der außerterrestrischen Kolonien miteinander irgendwie unterhalten. Gesprochen wird ein Kauderwelsch aus Englisch mit starken Einflüssen von Russisch, Chinesisch und Spanisch. Ausflüge mit einem Raumanzug ins All sind hingegen nicht selbstverständlich. Aktionen in einer Grundfähigkeit werden mit **1W6** gewürfelt.

Hintergründe beginnen mit einer Kulturkreis entsprechender Muttersprache fortgeführt durch Schulbildung und Profession mit entsprechendem Wissen und entsprechenden Fähigkeiten wie auch Kontakten. Der Hintergrund erweitert Grundfähigkeiten Charakter individuell. Hintergründe werden ebenfalls mit **1W6** gewürfelt. Was die Hintergründe eines Charakters umfassen kann Szenen individuell durch den Spielleiter passend zum Spielverlauf bestimmt werden. Wenn der Spieler überzeugend darlegen. Kann der Spieler aufgrund seines Hintergrunds glaubhaft darlegen, dass er eine Fähigkeit beherrscht kann er diese anwenden.

Stärken beschreiben in was ein Charakter besonders gut kann. Stärken erlauben mit zusätzlich Würfeln zu würfeln.

Talente & Schwächen Talente sind besondere Talente wie eine fotografisches Gedächtnis. Schwächen können körperliche Gebrechen, Phobien, Unbeherrschtheit eine Sucht aber auch eine rachsüchtige Exfreundin sein. Sie können durch den Spielleiter oder auch den Spieler eingesetzt werden um dem Charakter mehr persönliche Tiefe zu geben.

Die Helden

Eine Rollenspielkampagne entspricht einer Actionserie bei der die Spieler die Rollen der Helden übernehmen. Als Held treten die Charaktere aus der Masse der Normalsterblichen heraus. Helden können ausweglosen Situationen meistern, denn sie haben Glück, mehr Glück als normale Personen.

Im Regelwerk wird das Glück durch Schicksalspunkt, *FATE* auf dem Charakterblatt repräsentiert die während des Spiels ausgegeben werden können.

FATE

Schicksalspunkte werden nach jeder Szene wieder auffüllen. Ein Ausgeben eines Schicksalspunktes erlaubt es dem Spieler einen oder mehrere **Würfel noch einmal zu würfeln** oder alternativ **einen Würfel mehr** zu würfeln. Ein Würfelwurf darf dabei allerdings maximal mit drei Würfeln, bei Anwendung von Waffen oder Rüstungen mit vier Würfeln ausgeführt werden. Für jede Aktion darf nur maximal ein Schicksalspunkt ausgegeben werden. Für jeden ausgegebenen Schicksalspunkt wird ein Kästchen unter FATE abgestrichen.

Die Helden sind im Normalfall keine ungebildeten Tagelöhner. Sie besitzen eine gute Ausbildung, Kontakte und Ressourcen. Körpermodifikationen wie ein Commandchip dürfen vorausgesetzt werden. Helden sind zumindest rudimentäre mit dem Umgang eines Raumanzugs vertraut.

Helden sind zäh. Wie in einem Roman stehen Helden in jeder neuen Szene auf der Matte um die nächste Herausforderung zu meistern. Die Szenen in einer Geschichte sind meist so gestaltet, dass dazwischen Zeit vergeht und die Charaktere sich in einer sicheren Umgebung aufhalten können. So können sie sich erholen. Stärkere Verletzungen die ein weiterspielen behindern oder unglaublich machen können in einer sicheren Umgebung geheilt werden. Die Medizin hat sich in den zukünftigen 200 Jahren stark weiterentwickelt. KI getützte Autobots assistieren bei medizinischen Eingriffen oder führen Operationen durch. Innere Organe lassen sich durch künstliche Organe ersetzen. Gezüchtete und künstliche Gliedmaßen lassen natürliche Gliedmaßen voll funktionsfähig ersetzen. Mikrobekulturen erlauben verletzte zu stabilisieren.

Charakter Erschaffung

Die Fähigkeiten und Eigenschaften eines Charakters werden bei der Erstellung des Charakters festgelegt und auf seinem Charakter Datenblatt festgehalten. Das Charakter Datenblatt ist am Ende dieses Kapitel angehängt, Es kann auch separat im Internet herunter geladen werden. Ein entsprechender Link findet sich unter Quellenangaben am Ende des Buchs. Charakter Datenblätter sind üblicherweise wie auch bei diesem Regelsystem in englischer Sprache geschrieben.

Allgemeine Daten

Das Charakter Datenblatt beginnt mit allgemeinen Daten wie Name, Geschlecht (*GEN-DER*), Rasse (*RACE*), Alter (*AGE*), Talente und Schwächen (*MERITS & FLAWS*). Die verfügbaren Rassen sind im nächsten Kapitel beschrieben.

NAME		
RACE	GENDER	AGE
MERITS & FLAWS		

Name, Geschlecht, Rasse, Alter können durch den Spieler frei gewählt werden. Die Charaktere werden üblicherweise zwischen 30 und 50 Jahre alt sein. Ein deutlich niedriges oder deutlich höheres Alter kann negative Einflüsse auf körperliche Verfassung oder die Fähigkeiten des Charakters haben. Eine entsprechende Einschränkung kann unter MERITS & FLAWS auf dem Charakter Datenblatt notiert werden. Um die Charaktere darüber hinaus lebhafter zu gestalten, kann jeder der Charaktere eine Schwäche wie Phobie vor größeren Menschenansammlungen, Angst vor engen Räumen, Sucht nach Aufputzmittel oder Vorurteile gegen Mutanten oder umgekehrt gegenüber Norms haben.

Hintergrund

Die im Kapitel „Der Charakter“ eingeführten Hintergründe des Charakters werden im Feld *BACK GROUND* notiert. Die Hintergründe beschreiben den individuellen Lebensweg eines Charakters. Hintergründe sind jeweils einem der *Attribute* [B]ODY, [E]MPATHY und E[D]UCATION zugeordnet. Die zu einem Attribut zugeordneten speziellen Stärken die sog. *Fähigkeiten* beziehen sich immer auf entsprechende Hintergründe.

BACK	
GROUND	

Attribute und Fähigkeiten

Die Stärken eines Charakters werden aufgeteilt nach den Attributen [B]ODY, [E]MPATHY und E[D]UCATION gruppiert. Der Attribute repräsentieren die Grundfähigkeiten des Charakters. Unter den Attributen sind die Stärken des Charakters aufgeteilt in drei *Fähigkeiten* gelistet. Neben der Fähigkeiten sind jeweils die Anzahl der Würfel notiert die für eine Aktionen zur Verfügung stehen. Die ausgefüllte Checkbox neben einem Attribut gibt an, dass für eine Grundfähigkeit jeweils ein Würfel zur Verfügung steht. Für Fähigkeiten eines Charakters stehen bis zu drei Würfel zur Verfügung die durch die Checkboxen neben den Fähigkeiten festgehalten werden. Ein markiertes Dreiecke rechts neben einem Attribut markiert ein Attribut bei dem für Fähigkeiten bis zu drei Würfel zur Verfügung stehen. Bei Mutanten liegen die Fähigkeiten für die bis zu drei Würfel zur Verfügung stehen auf dem Attribute BODY. Norms können frei zwischen EMPATHY und EDUCATION wählen. Für Fähigkeiten können insgesamt 6 Punkte vergeben werden. Die Fähigkeiten eines Charakters beziehen sich immer auf einen entsprechenden Hintergrund. Die Eigenschaft Dexterity eines Piloten erlaubt z.B. bei der Bedienung eines Raumschiffes oder bei einem Raumpaziergang mehr als einen Würfel zu werfen während ein Schiffstechniker Reparaturen und Modifikationen an einem Schiff kann. In wie weit eine Fähigkeit auf eine Aktion angewendet werden kann liegt im Ermessen des Spielleiters. Die Fähigkeiten sind bewusst grob gewählt und überschneiden sich in Teilen. Welche Fähigkeit jeweils angewendet werden kann ergibt sich aus der Aktion die ein Spieler

durchführen will.

Für das Attribut BODY, das körperliche Eigenschaften des Charakters darstellt, stehen folgende Fähigkeiten zur Verfügung:

Fight wird im Falle Nah- oder Fernkämpfen angewendet. Der Hintergrund bestimmt in welcher Kampfarm und mit welchen Waffen ein Charakter ausgebildet bzw. geübt ist.

Agility umfasst Sportlichkeit und Fingerfertigkeiten und allgemein die eigenschaften der Sinnesorgane dar.

Dexterity umfasst handwerkliche Fähigkeiten und die Bedienung von schwerem Gerät und die Steuerung von Fahrzeugen und Schiffen. Der Hintergrund bestimmt die Ausprägung dieses Wertes.

Für das Attribut EMPATHY, das die Empathy des Charakters darstellt, stehen folgende Fähigkeiten zur Verfügung:

Knowledge beschreibt das Allgemeinwissen des Charakters dar. Ein Charakter mit ausgeprägtem Knowledge Wert ist immer bestens informiert.

Communication beschreibt die Kommunikationsfähigkeit des Charakters, d.h. wie gut er mit anderen Personen umgehen kann.

Contacts bestimmt wie gut ein Charakter vernetzt ist.

Für das Attribut EDUCATION, das die Bildung des Charakters darstellt, stehen folgende Fähigkeiten zur Verfügung:

Technics beschreibt das Wissen und Verständnis für technische Systeme.

Medicine beinhaltet die Fähigkeit als Mediziener oder Sanitäter zu fungieren.

Contacts umfasst alle nicht technischen Wissenschaftgebiete.

[B]ODY	■	▽
Fight	■	□ □ □
Agility	■	□ □ □
Dexterity	■	□ □ □

[E]MPATHY	■	▽
Knowledge	■	□ □ □
Communication	■	□ □ □
Contacts	■	□ □ □

E[D]UCATION	■	▽
Technics	■	□ □ □
Medicine	■	□ □ □
Research	■	□ □ □

Beispiel

Die Gruppe flüchtet von einer Orbitalstation in ein angedocktes Wartungsshuttle um mit diesem auf einem Mond im Umfeld des Planeten zu landen. Das Shuttle kann nicht aus eigener Kraft zum Mond überwechseln. Ein Parabelflug mit verschiedenen Meteoren in der Umgebung soll genutzt werden das Shuttle zu beschleunigen und auf eine passende Flugbahn zu bringen. Hier müssen alle Charaktere zusammen arbeiten:

Celine (Hintergrund Mathematikerin [D]) berechnet über ihrer mit drei Würfeln ausgeprägten Fähigkeit Research eine mögliche Flugbahn.

Henk (Hintergrund Navigator [E]) nutzt die durch Celine berechnete Flugstrecke um mit Knowledge die Flugparameter zu bestimmen.

Tom (Hintergrund Shuttlepilot [B]) bewegt das Shuttle aus dem Landungsdock und in die initial berechnete Flugbahn.

Waffen

Im Bereich *WEAPONS* können die Waffen die dem Charakter zur Verfügung stehen eingetragen werden. Spielercharaktere besitzen in den meisten Fällen eine halbautomatische Handfeuerwaffe. Je nach Profession stehen mehr Waffen zur Verfügung. Die Waffen sind mit dem Spielleiter abzusprechen.

<u>WEAPONS</u>	BONUS
█	▽△
█	▽△

Eine Auswahl an Waffen steht unter dem Kapitel „Waffen“ zur Verfügung. Dort sind auch spezielle Eigenschaften der Waffen notiert. Neben der Waffe sind auf dem Charakterblatt zwei Dreiecke angegeben. Bei Waffen die schwer zu bedienen sind wird das nach unten zeigende Dreieck ausgefüllt. Bei einer schwer zu bedienenden Waffe werden Angriffe mit einem Würfel weniger (*Malus*) minimal aber mit einem Würfel gewürfelt. Bei Waffen die eine erhöhte Trefferchance aufweisen wird das nach oben zeigende Dreieck ausgefüllt (*Bonus*). Bei Waffen mit einer erhöhten Trefferchance wird mit einem Würfel mehr gewürfelt.

Körperpanzerung

Im Bereich *ARMOR* werden die dem Charakter zur Verfügung stehenden Körperpanzerungen und spezielle Kleidung wie ein Raumanzug eingetragen. Panzerung wie eine schussichere Weste ist kein alltägliches Kleidungsstück und wird dadurch normalerweise nicht getragen.

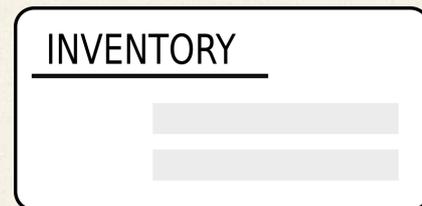
<u>ARMOR</u>	BONUS
█	▽△
█	▽△

Eine Auswahl an Körperpanzerungen sind im Kapitel „Technologie“ angegeben. Dort sind auch spezielle Eigenschaften von Panzerungen angegeben. Neben der Kleidung sind auf dem Charakterblatt zwei Dreiecke angegeben. Bei Kleidung die den Charakter stark behindern und gleichzeitig nicht ausreichend schützt wird das nach unten zeigende Dreieck ausgefüllt. Bei einer behindernden Kleidung

wird die Verteidigung mit einem Würfel weniger gewürfelt (*Malus*). Bei Panzerung die den Charakter an wichtigen Körperteilen gut schützt wie eine schussichere Weste oder ein Gefechtspanzer wird das nach oben zeigende Dreieck ausgefüllt. Bei solchen Körperpanzern wird die Verteidigung mit einem Würfel mehr gewürfelt (*Bonus*).

Inventar

Im Bereich *INVENTORY* sind die persönlichen Habseligkeiten des Charakters notiert. Das Inventar umfassen auch Körpermodifikationen wie Headware und modifizierte Gliedmaßen. Charakter sind üblicherweise ständig unterwegs. Die Gegenstände unter *INVENTORY* sind die Gegenstände die der Charakter üblicherweise bei sich trägt. Die Gegenstände werden zusammen mit dem Spielleiter unter Berücksichtigung des Werdegangs festgelegt.



Rassenbesonderheiten

Den Spieler stehen Norms, Alpha Mutanten und Omega Soldaten zu Auswahl. Bezüglich dem Regelwerte gelten folgende Besonderheiten.

Norms Norms sind normale Menschen, im Falle der Charaktere gebildete Menschen mit einer Hochschulbildung im Zivilen oder militärischen Sektor. Ihr Stärke liegt dadurch beim Attribut **EDUCATION**. In diesem Bereich können bis zu zwei Punkte bei den Fähigkeiten vergeben werden. Die Charaktere können in ihrer Laufbahn eine leitende Stelle eingenommen haben und werden von Konzernmitarbeitern als Ansprechpartner wahrgenommen. Die Charaktere hätten die Möglichkeit hochwertige Körpermodifikationen durchführen zu lassen. Norms besitzen einen familierären Hintergrund auch wenn der Kontakt abgebochen ist bestehen wenn nötig Kontakte aus Schulzeit und Hochschulzeiten.

Alpha Mutanten Alphas sind in einer Zuchtfarm auf dem Mars als Arbeiter ausgebildet worden. Die gehören der Arbeiterklasse an. Sie sind handwerklich gut ausgebildet. Aufgrund ihres genetischen Zuchtmaterials sind sie größer, stärker und widerstandsfähiger als Norms. Bei körperlichen Tätigkeiten wie auch bei Körperbelastungen sollten diese körperlichen Besonderheiten bei den Auswirkungen von Aktionen berücksichtigt werden. Die mögliche Stärke der Alpha Mutanten liegt damit auf dem Attribut **BODY**. Bei den entsprechenden Fähigkeiten können dadurch jeweils bis zu zwei Punkte ausgegeben werden. Alpha Mutanten werden als Teil der Zivilgesellschaft wahrgenommen und werden aufgrund ihrer meist umgänglichen Art im extraterrestrischen Umfeld freundschaftlich behandelt und als Zuverlässig geschätzt. Alpha Mutanten sind im Normalfall mit dem Leben in Schwerelosigkeit vertraut. Alphas haben eine handwerkliche und meist eine logistische Ausbildung erhalten. Alpha Mutanten haben innerhalb ihrer Zuchtreihe jeweils eine eigene Sprache erlernt und können sich damit mit ihren „Artgenossen“ aber auch anderen Alpha Mutanten unverständlich für Norms und Omega Mutanten unterhalten.

Omega Mutanten Omega Mutanten sind entweder auf dem Mars oder in Zuchtfarmen im erdnahen Orbit aufgewachsen. Sie sind deutlich größer, stärker und widerstandsfähiger wie Alpha

Mutanten und Norms. Bei allen körperlichen Aktionen und Folgen von Verletzungen müssen diese überlegenen Eigenschaften berücksichtigt werden. Ihre Stärke im Würfelsystem liegt wie bei Alpha Mutanten im Sttribut **BODY**. Hier können auf alle Fähigkeiten bis zu zwei Punkte vergeben werden. Omega Soldaten werden von klein auf auf den Krieg vorbereitet und ausgebildet. Nah- und Fernkampffähigkeiten sind vorauszusetzen. Omega Mutanten sind mit militärischen Körpermodifikationen ausgestattet. Omega Mutanten haben eine strategische und logistische Ausbildung für Krisensituationen erhalten. Sie sind für die mühelose Bewegung in Schwerelosigkeit vorbereitet. Sie haben auch eine medizinische Ausbildung als Sanitäter erhalten. Viele Omega Mutanten sind ausgebildete Piloten oder haben eine Ausbildung als Schiffskommandant absolviert. Aufgrund ihrer genetischen Programmierung sind Omega Mutanten leicht reizbar und gehen schnell offensiv mit einer Provokation oder einer Bedrohung um. Sie unterliegen deshalb dem **FLAW** „reizbar“. Von nicht Omega Mutanten werden sie oft als militante Bedrohung wahrgenommen.

Kampf und Verletzungen

Im Alltag eines Helden lässt sich eine Auseinandersetzung nicht immer friedlich lösen. Es kommt zum Kampf. In diesem Kapitel werden Kämpfe zwischen Personen und die Auswirkung von Verletzungen beschrieben.

Eine Aktion in einem Kampf umfasst eine *Kampfszene*. Eine solche Kampfszene kann eine oder mehrere Schlagabtausche, Schusswechsel und Ausweichmanöver enthalten. Der Spieler beschreibt was sein anvisiertes Ziel in der Kampfszene ist. Will er einen oder mehrere Gegner zu Fall bringen, will er in eine Deckung flüchten oder einen flüchtenden Gegner niederschließen.

Darauf hin wird gewürfelt. Kämpfe sind im Normalfall vergleichende Würfe. Entschließt sich ein Charakter seinen Gegner **anzugreifen** würfelt er mit seiner Fähigkeit **Fight**. Beschränkt sich der Charakter auf **Verteidigung** wird mit der Fähigkeit **Agility** gewürfelt. Der Erfolg einer Aktion wird jeweils durch den Würferfolg des Gegners reduziert unabhängig davon ob der Gegner selbst angreift.

Beispiel

Hektor und der Minenarbeiter Fury ein kräftiger Alpha Mutant sind sich ins Gehege gekommen. Fury schlägt zu. Hektor sieht sich unterlegen und versucht zu fliehen. Fury würfelt mit **Fight** eine **11**, voller Erfolg. Hektor würfelt mit **Agility** ebenfalls ein **11**, voller Erfolg. D.h. Furys Angriff sind ein Teilerfolg. Furys schläge sind kräftig und gut gezieht aber Hektor schafft es immer wieder gekonnt abzutauchen und steckt nur leichte treffer ein. Hektor auf der anderen Seite schafft es mit einem Teilerfolg ebenfalls nicht zu fliehen kann aber am Ende zumindest Abstand zwischen sich und den Gegner zu bringen und kann nun versuchen Fury zu beruhigen.

Kampf mit mehreren Personen

Oft sind an einem Kampf mehrere Personen beteiligt. Wie bei anderen Aktionen können Angreifer oder Verteidiger ihren Angriff bündeln um ihre Erfolgschancen zu erhöhen. Sie können dabei ihren Angriff oder ihre Verteidigung zusammen auf einen Gegner richten. Die Würfel aller an einer Aktion beteiligten werden dann als ein Würfelpool zusammen gewürfelt. Für den Würfelwurf des Gegners ändert sich nichts. Richtet ein Angreifer auf der anderen Seite seinen Angriff auf mehrere Personen bündeln damit die Gegner im Gegenzug dazu ihren Angriff oder ihre Verteidigung.

Nahkampf

Im Nahkampf treten sich Personen waffenlos oder mit Hieb oder Stichwaffen entgegen. Ein Kampf wird rundenweise als vergleichender Würfelwurf ausgefochten.

Exemplarisch verschiedene Nahkampfsituationen:

Fixieren Ein Angriff um einen Gegner festzuhalten und Bewegungsunfähig zumachen. Um einen Gegner festzuhalten um ihn kampfunfähig zu machen wird ein **voller Erfolg** benötigt. Ein Teilerfolg könnte bedeuten, dass der Gegner zwar nicht flüchten kann aber noch lange nicht kampfunfähig ist.

Entwaffnen Dem Gegner eine Waffe zu entreißen oder sie davon zu schlagen erfordert einen **vollen Erfolg**. Ein Teilerfolg sollte zumindest sich aus der Schusslinie der Waffe zu bringen.

Schlägerei Ein Nahkampf zwischen mehreren Personen sollte sich aufgrund der Enge auf vier Personen beschränken die in direktem Kontakt zu einander stehen.

Fernkampf

Fernkampf bezieht sich auf Angriffe mit Schusswaffen, Granaten und Plasmawerfern. Der Angreifer würfelt auf **Fight** um anzugreifen.

Folgende Besonderheiten müssen berücksichtigt werden:

Gegenangriff Ein Angreifer der einen Gegner im Fernkampf bekämpft also z.B. selbst eine Schusswaffe abfeuert kann im Normalfall nicht ausweichen. Im besten Fall kann er einen Risikowurf versuchen um beim Ausweichen noch gezielt schießen zu können.

Ausweichen Um einem Fernkampfangriff auszuweichen muß der Verteidiger bereits in Bewegung sein, Haken schlagen, in Deckung hechten. Einem Fernkampfangriff wird mit **Agility** ausgewichen.

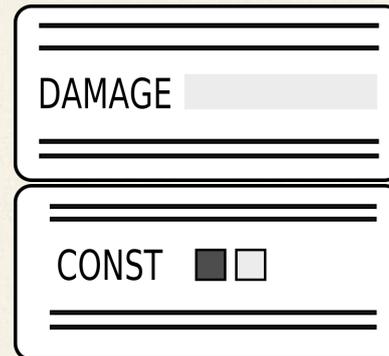
Point-Blank Ein Angreifer der einen Gegner auf eine Distanz von wenigen Metern bedroht hat leichtes Spiel. Er würfelt seinen Angriff mit einem **Alltagswurf**. Der Angegriffene kann einen Nahkampf Gegenangriff versuchen oder sich mit einer schnellen Bewegung aus der Schusslinie zu bringen. Er würfelt einen **Einfachen Wurf** als Verteidigung.

Deckung Ein Verteidiger der in teilweiser Deckung steht ist schwerer zu treffen. Er würfelt einen **Alltagswurf** als Verteidigung.

Schaden

Bei Kämpfen oder auch anderweitig kann ein Charakter verletzt werden. Verletzungen werden nicht wie in anderen Rollenspielen mittels Lebenspunkten festgehalten. Stattdessen bestimmt der Spielleiter aufgrund des Angriffs, der Verteidigung und der Panzerung des angegriffenen die aufgetretene Verletzung.

Wird der Charakter im Kampf oder bei einer sonstigen Tätigkeit verletzt wird unter *DAMAGE* die zugezogenen Verletzungen notiert. Es wird zwischen **leichtem und schwerem Schaden** unterschieden. Bei schweren Verletzungen ist ein Konstitutionswurf notwendig damit der Charakter weiter handlungsfähig bleibt. Werden schwere Schäden nicht behandelt oder setzt sich der Charakter weiter körperlicher Belastung aus kann er in der Folge ebenfalls handlungsunfähig werden. In diesem Fall können weitere Konstitutionswürfe eingefordert werden. Ein Konstitutionswurf ist in der Regel ein **einfacher Wurf** auf *CONST*.



Schwere Verletzungen in Verbindung mit einem nicht erfolgreichen Konstitutionswurf können zum Tod führen. Die Verletzung muß sofort behandelt werden. Ein sterbender Charakter kann wieder belebt werden. Die Medizin ist im 23ten Jahrhundert wie im Kapitel „Helden“ beschrieben weit fortgeschritten. Körpermodifikation können dabei helfen den Charakter am Leben zu halten. Ein erste Hilfe Kit enthält Ausrüstung zur Wiederbelebung und Stabilisierung.

Panzerung

Um sich gegen Angriffe durch Schusswaffen oder bei einem Nahkampf zu schützen kommen Panzerungen ins Spiel. Um bei einer Panzerung größeren Schaden anzurichten müssen schlechter geschützte Körperteile getroffen werden. Für einen gezielten Treffer ist ein **voller Erfolg** notwendig.

Folgende Panzerungen kommen im C23 Universum zum Einsatz:

Schussichere Weste und Helm Einen effektiven Schutz gegen Feuerwaffen bieten bereits eine schussichere Weste und ein Helm. Sie schützen den Torso und Teile des Kopfes effektiv vor Stichwaffen und Projektilen und bieten besseren Schutz vor stumpfen Waffen. Ein Treffer auf Weste und Helm hinterlässt Prellungen und kann die Zielperson zum Straucheln und nach Luft schnappen bringen hat aber sonst keine Wirkung.

Kampfanzug Noch besseren Schutz bietet eine Kampfanzug der auch den Rest des Körpers inklusive Kopf schützt. Ein Kampfanzug bietet an allem Körperteilen besseren Schutz aber er schützt nicht vollständig vor Schusswaffen oder Schlägen. Bewegliche Teile wie Gliedmaßen sind schlechter geschützt. Bei einem Treffer muß der Schutz an allen Körperbereichen mit berücksichtigt werden.

Panzeranzug Ein Panzeranzug ist ein hydraulisch unterstütztes ganzkörper Exoskelett mit eingebautem Raumanzug und Waffensystem. Treffer einer Nahkampfwaffe wie auch durch ein Bolter sind an den gut geschützten Körperbereichen wirkungslos. Auch weniger geschützte Teile sind deutlich besser geschützt wie bei einem Kampfanzug. Ein Kämpfer in einem Panzeranzug kann auch kaum zu Fall gebracht werden.

Schwerere Waffen:

Railguns Railguns verschießen in der Regel größere Projektilen in einem Feuerstoß. Ein ungeschütztes Körperteil zu treffen oder eine Rüstung zu durchschlagen ist damit leichter wie mit einem Bolter.

Granaten Geworfene Granaten und Granatwerfer treffen ihren Gegner mit Splittern und einer Explosion.

Plasmawerfer Ein Plasmawerfer ist eine Waffe mit Rückentank die einen hochenergetischen Feuerball abfeuert der sich auch durch maßiven Stahl hindurch brennen kann. Nach abschließen eines Plasmapartikels benötigt die Waffe in etwa eine Minute um wieder einsatzbereit zu sein. Ein Plasmawerfer hat je nach Abstand einen Trefferwinkel von 1.5 bis zu 2 Metern.

Cyberkampf

Cyberkampf ist Kampf im ComNetz. In das ComNetz kann sich ein Charakter mittels eines stationären Terminals, einem Comnputer oder seinem ComLink einloggen. Weitaus effektiver ist jedoch das vollsensorische Eintauchen mittels Commandchip. Der Charakter taucht dann mit all seinen Sinnen in die virtuelle Realität des Datennetzes. Mittels Gedankenkontrolle lassen sich dann Befehle absetzen. Informationen können durch alle Sinnesorgane aufgenommen. Für diese Art des Einstiegs ins Netz ist eine breitbandige Verbindung notwendig.

Für die Informationsbeschaffung oder Überwachung im Netz können Agentensysteme mit Aufträgen losgeschickt werden.

Andere Systeme im Netz können über eine Cyberattacke auch unterstützt durch Agentensysteme und Viren angegriffen werden. Auch der ComLink zusammen mit dem Personal Area Network (PAN) eines Netzteilnehmers oder sogar der Commandchip sind Systeme im Netz die angegriffen werden können. Eingespeiste Viren können die Hardware des Teilnehmers beeinträchtigen und dadurch Sinneswahrnehmungen beeinflussen, Hormoneinspeisungen einleiten oder künstliche Körperfunktionen beeinflussen. Firewallsoftware schützt alle Formen von Systemen im Netz vor Cyberattacken.

Eine Cyberattacke wird wie eine physikalische Attacke durch vergleichende Würfelwürfe durchgeführt. Cyberangriffe und das Programmieren von Viren und Agentensystemen wird mit der Fähigkeit **Technics** gewürfelt.

Psychonauten

Psychonauten wie im Kapitel „Technologie“ beschrieben können in das Gehirn einer anderen Person über ein entsprechendes Equipment eindringen. Ähnlich wie beim Eintauchen in das ComNetz besteht kann eine vollsensorische Verbindung zwischen beiden Personen. Der Psychonaut denkt quasi im Gehirn des anderen mit. Der Psychonaut dringt zunächst in die oberflächliche Gedanken des Hier und Jetzt ein kann aber danach tiefer in das Unterbewusstsein eintauchen und Wissen und Gefühle erkunden. Der Psychonaut kann dabei spezifische Informationen anfragen und nimmt dann ähnlich wie in einem Traum Bilder und Sinneseindrücke wahr. Ein Gehirnsan wird mit der Fähigkeit **Research** gewürfelt. Das Opfer des Gehirnsans kann sich mit einem Wurf auf **Empathy** verteidigen, im Falle eines Psychonauten ebenfalls mit **Research**. Ein Gehirnsan ist gefährlich für

den gescanten wie auch für den Psychonauten. Wehrt sich der gescante bei einem Tiefenscan und würfelt einen Mißerfolg kann sein Gehirn psychischen Schaden nehmen. Auf der anderen Seite ist die Gehirnverbindung bidirektional. Ein Mißerfolg bei einem Scan kann dazu führen, daß der gescante selbst Informationen aus dem Gehirn des Psychonauten erfährt oder der Psychonaut psychischen Schaden nimmt.

Raumkampf

Bei einer Auseinandersetzung im Weltall können Auseinandersetzungen mit den im Kapitel „Raumschiffe“ beschriebenen Schiffsklassen ausgefochten werden. Den Charakteren werden üblicher Fähren oder Frachter eventuell auch eine Korvette zur Verfügung stehen. Korvetten, Jäger sind mit Railguns oder Gaußkanonen ausgestattet. gelegentlich auch mit Raketen oder Torpedos. Mehrere 100m große Großkampfschiffe wie Fregatten, Schlachtkreuzer und Flottenträger sind in jedem Fall mit Railguns oder Gaußkanonen, Raketen und Torpedos ausgestattet. Railguns auf Grund ihrer hohen Feuerfrequenz werden bei Schiffen größer als ein Korvette primär als Verteidigungswaffen genutzt. Sonden können als Aufklärungsgeräte zur visuellen Analyse über große Entfernungen genutzt werden.

Ein Schiff besteht dominierend aus einem Fusionstriebwerk als Hauptantrieb einer Reihe von Steuerungstriebwerken, einem Lebenserhaltungssystem und einer großen Menge von Sensoren. Alle Systeme bis auf den Antrieb sind mit Redundanzsystemen ausgestattet. Da die Mannschaft im freien Raum komplett auf sich selbst gestellt ist können ein Großteil der Technik eines Schiffes autonom repariert und ausgetauscht werden. Ein Weltraumspaziergang ist für die Crew eines Schiffes kein außergewöhnlicher Vorfall und kann auch bei hoher Fluggeschwindigkeit durchgeführt werden. Einen großen Teil der Zeit befindet sich ein Schiff im Driftflug, d.h. mit ausgeschalteten Triebwerken. Es herrscht Schwerelosigkeit an Bord. Nur unbedingt notwendige Systeme sind aktiv. Der Raktor des Haupttriebwerks kann innerhalb weniger Minuten hochgefahren werden und bietet dann ein vielfaches an Energie gegenüber einem klassischen Raketenantrieb. Ein Fusionstriebwerk wie auch die Steuerdüsen benötigen Treibmasse allerdings in deutlich wenigerem Umfang wie bei heutigen Raketen.

Im freien Raum sind die Gegebenheiten viele Stunden vor dem Zusammentreffen einsehbar. Der taktische Computer des Schiffes zeigt alle über die Sensorik erfassbaren Daten in 3D Ansicht an. Auf dem Display sind die derzeitigen und prognostizierbaren Flugbahnen von Schiffen, Planeten, Monden und anderen Himmelskörpern einsehbar sofern sie erfasst werden können.

Ein strategisches Planen von Raumkämpfen auf einem Schlachtplan wäre möglich. Ist der Kampf aber nicht der Fokus der Geschichte sollten nur einige kurze Kampfszenen ausgespielt werden. Die Schiffskontrolle und die Kontrolle der Waffensysteme wird dabei durch die Fähigkeit **Dexterity** gewürfelt. Ein für eine Reparatur notwendiges Fachwissen wird durch die Fähigkeit **Technics** abgebildet. Für Flugplanung und Raumkathographie wird die Fähigkeit **Knnowledge** benötigt. Für einen Außenspaziergang würfelt man auf **Dexterity**.

