

NOVA

DANIEL SCOLARIS'



TESTFLUG

Operation Roter Blitz

Eine Einführung in das NOVA-Universum

WILLKOMMEN IM NOVA-UNIVERSUM

2683. Vor langer Zeit schon eroberten wir Menschen den Weltraum. Dann trafen wir auf das Beta-Pictor-Kontinuum und erlebten beinahe unseren Untergang. Niemand besteht gegen die Beta-Pictor.

Wir rätseln bis heute, warum der unaufhörliche Nachschub aus dem Kontinuum plötzlich erlag. Als man uns überraschend den Waffenstillstand anbot, willigten wir ein.

Über einhundert Jahre sind seither vergangen. Doch der in Kriegszeiten zum Greifen nahe Traum von einer unter einem Banner vereinten Menschheit hat sich nicht erfüllt. Stattdessen zerbrach sie in Reiche, Kulturen und Ideologien. Aus dem euphorischen Aufbruch zu fernen Welten ist ein Ringen um Macht und Einfluss in einer Galaxis voller Wunder und Gefahren geworden.

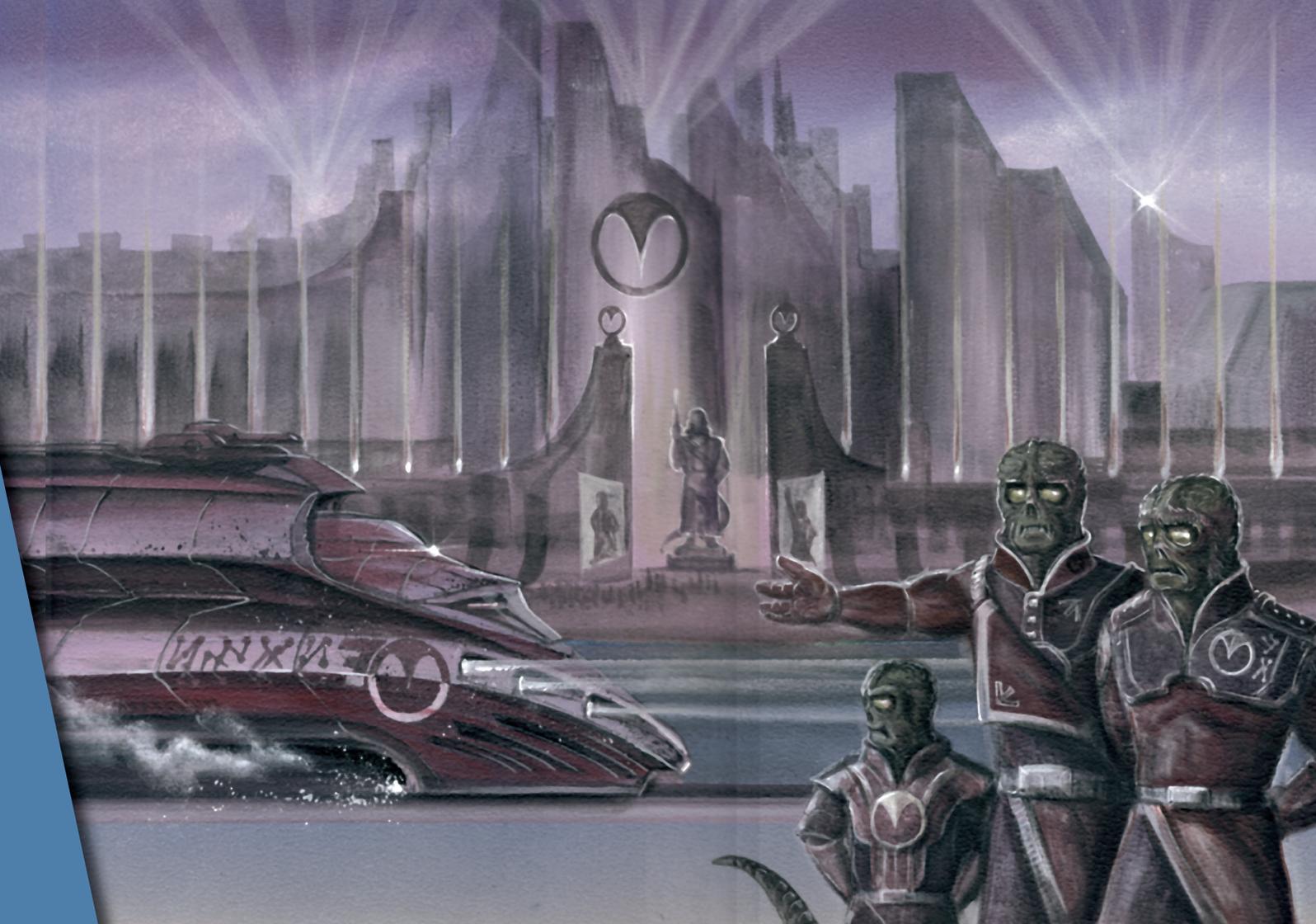
Noch immer schwelt ein Kalter Krieg mit dem Kontinuum, aber die Staaten der Menschen und die anderer Außerirdischer haben den Konflikt schon längst verdrängt. So haben manche damit begonnen, die Waffen aufeinander zu richten – beispielsweise die Panmetonoidische Konföderation und das Terranische Imperium.

Die Konföderation, einst verbündet mit dem Kontinuum im Großen Krieg um die metonoidische Heimatwelt aus imperialen Fängen zu befreien, ist neben dem Terranischen Imperium und dem asiatisch geprägten Loxon-Bund im terranischen Raumsektor eine Supermacht. In mehreren Kriegen sind die konföderierten Streitkräfte und die Legionen der Erde schon aufeinander geprallt. Der seit einigen Jahren geltende Waffenstillstand ist brüchig.

Die durch Propaganda geformte Militärkultur erweitert Schritt für Schritt ihr Einflussgebiet, schmiedet Allianzen und schüchtert Gegner ein. Dabei baut sie auf die Unterstützung des Kontinuums. Aber die Beta-Pictor sind undurchschaubar. Die Fragen kluger Köpfe verhalten auch im "Roten Reich":

Werden sie den abgebrochenen Krieg fortsetzen? Und welche Gefahr in unserer Galaxis ist so groß, dass sie sogar das Beta-Pictor-Kontinuum bedroht?

Drei Metonoiden vor den Errungenschaften der Konföderation



Hallo SpielleiterIn und SpielerIn!

„Testflug – Operation Roter Blitz“ ist ein Schnelleinstieg-Abenteuer für NOVA und geeignet für drei Spieler. Es umfasst die für „Testflug“ nötigen Spielregeln, das Abenteuer und Spielercharaktere sowie Handouts zum Ausschneiden ab Seite 23.

In „Testflug“ werden die Spieler zu einer Gruppe loyaler Offiziere einer großen, fanatischen Militärdiktatur, der Konföderation. Ihnen obliegt es, der Konföderation durch ein Experiment einen wichtigen strategischen und technologischen Vorsprung vor dem Erzrivalen, dem Terranischen Imperium, zu verschaffen.

Weiteres Material zu „Operation Rot“

Für „Testflug“ gibt es auf der NOVA-Website unter www.nova-rpg.de eine Erweiterung zum Gratis-Download. Sie enthält mehr Plot, weitere Regeln und zwei zusätzliche Charaktere!

Außerdem gibt es dort – ebenfalls kostenlos! – sogar weitere „Operation Rot“-Abenteuer, so dass eine Kampagne gespielt werden kann, mit „Operation Roter Blitz“ als Auftakt.

Weitere Infos und Downloads, z.B. Teile unseres NOVAbasisbuchs Charakterblätter, Fan-Material und jede Menge mehr gibt es ebenfalls unter

www.nova-rpg.de!

Was bietet NOVA?

- ④ rein auf W6 basierendes Regelsystem
- ④ 10 einzigartige außerirdische Spezies und über 20 individuelle, historisch miteinander verwobene außerirdische und terranische Zivilisationen
- ④ modulare Regeln: von einfach für Einsteiger bis zu komplex für hohe Simulation
- ④ schnell erlernbare Regeln durch übergreifende Regelmechanismen
- ④ 13 vielfältig ausgestaltbare, unterschiedliche Spielercharaktere, darunter Außerirdische und Roboter
- ④ lang anhaltender Spielspaß durch breites Setting und damit viele Kampagnenmöglichkeiten und Gruppenkonstellationen:
Egal ob Adlige mit Intrigen an einem taesarischen Hof, Militäreinheiten eines Reiches, Kopfgeldjäger, Freihändler, Piraten, Konzernangehörige, freie Söldner, Sklavenjäger, Artifikanten (Roboter), Freiheitskämpfer, Forscher oder als Besatzung eines Rettungskreuzers, Polizeiermittler oder Detektive, Agenten, eine cassiopische Wabe, von Weltraumschrott lebende Wühler, ukrainische Chipper (Artifikantenjäger)...

Inhalt

Kurzspielregeln	Seite 5
Der Kampf	Seite 6
Abenteuer „Testflug“	Seite 11
Konföderation-Handout	Seite 23
Spielercharaktere	Seite 25
leeres Charakterblatt	Seite 33
Campkarte-Handout	Seite 35

Eine Erweiterung mit zwei zusätzlichen Charakteren und mehr gibt es online zum Download:

www.nova-rpg.de



- ④ große Freiheit und Möglichkeiten für kreative Spielleiter und Spieler – unendlicher Raum für gigantische Abenteuer!

Kurzspielregeln

NOVA arbeitet nur mit sechseitigen Würfeln („W“ oder „W6“ bezeichnet).

Tests und Erfolgsschwelle

Im Abenteuer werden an verschiedenen Stellen den Spielercharakteren Tests auf Eigenschaften, Kenntnisse oder Aktionen abverlangt. Der Spielleiter gibt dazu eine so genannte „Erfolgsschwelle“ an.

Mit den W6 bei der entsprechenden Kenntnis/Eigenschaft muss der Spieler dann diese Schwelle bewältigen. Dazu wirft man so viele W6, wie zur Verfügung stehen.

Die Augenzahlen und die Zusatzpunkte werden addiert (bei 2W+2 also zwei Würfe zusammenzählen und dann noch +2). Das Resultat muss höher oder gleich

der Erfolgsschwelle sein, damit der Test als geschafft gilt.

Je höher das Testergebnis, desto eindrucksvoller und erfolgreicher das Ergebnis, was auch rollenspielerisch bzw. erzählerisch beschrieben werden sollte.

Um die Sicherheitsvorrichtungen einer Türblockade zu umgehen, muss Nel einen Technik-Test (er hat hier einen Wert von 3W6) absolvieren. Der SL gibt eine Schwelle von 16 vor. Mit seinen 3W6 werfen wir zweimal 5 und eine 6.

Nel erreicht genau 16 Punkte und hat es gerade so geschafft.

Im Abenteuer „Testflug“ sind die Schwellen in der Form „Kraft 10+“ oder „Technik 14+“ angegeben. Damit ist „10 oder mehr“ (also Erfolgsschwelle 10) bzw. „14 oder mehr“ (Erfolgsschwelle 14) gemeint. Wenn Du als SL einen Test verlangst, der nicht im Text

vermerkt ist, orientiere Dich bezüglich der Schwierigkeit an der Erfolgsschwelle-Tabelle.

Die Mindestschwelle für jedweden Test in NOVA liegt bei 7.

Vergleiche

Der Spielleiter fordert mit einem seiner NSCs einen Spielercharakter heraus und verlangt einen Test. Nun macht der Spieler einen Wurf (z.B. eine Attacke) und legt mit dem Ergebnis die Schwelle vor. Erfolg hat der „Antwortende“, wenn er gleich hoch oder höher als der Herausforderer würfelt. In der Tabelle (S. 6) gibt es ein paar Beispiele für Vergleiche.

Während eines Manövers soll Elguna eine Wache überwältigen. Der Spieler beschließt, dass sie sich an die Wache heranschleichen soll und wirft dafür einen Athletik-Test mit einem Ergebnis von 13. Der SL wirft im Gegenzug für die Wache einen Sinne-Test. Die Wache hat Sinne 2W6+3 und erreicht eine 10, was unter der vom Elguna-Spieler vorgegebenen Erfolgsschwelle liegt.

Elguna steht also unbemerkt direkt hinter der Wache.

Vergleiche werden beim Ermitteln von Gewinner und Verlierer in einer Auseinandersetzung verwendet.

Erfolgsschwelle

Schwelle	Der Test ist	Beispielsituation
7 - 8	sehr leicht	Energiezellen wechseln, Lebenszeichen überprüfen
9 - 11	leicht	eine Sprache identifizieren, Fleisch anbraten
12 - 14	mittel	über 4-Meter-Graben springen, Tür elektronisch knacken
15 - 17	schwer	im Sturm durch Wellen schwimmen,
ab 18	sehr schwer	in Sekunden eine Gratraumgleichung lösen



Kombinationstests, Erfolgstopf

Wenn Elguna einen Raum durchsuchen will, dieser sich jedoch in Schwerelosigkeit befindet (Kognition-Test und Athletik-Test) oder Nel ein Raumschiff in einer stürmischen Atmosphäre ruhig halten muss, während Telon einen Draht aus einem Kabelgewirr fischen soll, ohne ein Kabel zu berühren (Transportmittel-Test und Handgeschick-Test), spricht man von kombinierten Tests.

Der SL legt hierbei eine gemeinsame, größere Erfolgsschwelle, einen "Erfolg-

stopf", fest (beispielsweise 26), die dann durch beide Tests abgebaut werden kann. In seltenen Fällen ergibt sich auch das Zusammenwirken von mehr als zwei Tests.

Assistieren

Wenn Nel und Elguna eine herabgestürzte Deckenverkleidung anheben wollen (Kraft-Tests) oder Telon Nel beim Manövrieren des „Blitz“ unterstützen möchte und dazu in der Lage ist (und der SL es zulässt), führen zwei oder mehr SC den gleichen Test durch („Kraft“ oder „Transportmittel“). Wie bei Kombinationstests gilt dann eine höhere Erfolgsschwelle. Es kommt immer die Hälfte noch einmal hinzu: Wenn die Deckenverkleidung alleine mit 15 anzuheben wäre, dann ist sie es nun zu zweit mit 23 ($15:2=7,5 \rightarrow$ normal gerundet 8).

Vergleichsbeispiele

Vergleichsvorlage	Vergleichskonter
Athletik (Schleichen)	Sinne
Attacke	Ausweichen
Kognition (Suchen)	Kognition (Verstecken)
Beeinfl.&Verh. (Lügen)	Instinkt
Kraft (Kräftemessen)	Kraft (Kräftemessen)

Der Kampf

Der Basiskampf in NOVA verläuft in Kampfrunden. Pro Kampfrunde kann jeder Beteiligte einmal handeln.

Initiative

Die Initiative klärt, wann welcher Kampfteilnehmer mit seinen Aktionen an der Reihe ist.

Überraschung

Wer eine andere Person überrascht, ist zuerst dran. Der Überraschte darf mit einem Malus von -10 auf sein Ausweichen-Test reagieren. Nach der Überraschungsrunde beginnt der Kampf ganz normal.

Reihenfolge festlegen

Jeder Kampfteilnehmer würfelt einen Initiative-Test. Sie werden der Höhe nach geordnet: Derjenige mit dem höchsten Initiativeergebnis darf zuerst handeln, danach der mit dem zweithöchsten usw. Bei gleich hoher Initiative dürfen SC vor NSC handeln. Die Initiative bleibt in jeder Runde gleich, es sei denn, es kommen neue Kampfteilnehmer dazu, oder die Kampfsituation verändert sich radikal (Explosion o.ä.). Dann würfeln alle Kampfteilnehmer neu.



Aktionsarten

Es gibt drei mögliche Aktionsarten: Kampffaktionen, Reaktionen und Pauschalaktionen.

In jeder Kampfrunde darf ein Teilnehmer eine Kampffaktion, eine Pauschalaktion und beliebig viele Reaktionen durchführen. Daneben mag er auch andere Aktionen durchführen, die kaum oder keine Zeit beanspruchen, beispielsweise einen Sinne-Test, um nach etwas zu lauschen, oder einen Vita-Test, um sich an eine Schwachstelle beim Gegner zu erinnern („Wo war noch gleich das Herz bei dieser Spezies?“).

Kampffaktion: Attacke

Die wichtigste Kampffaktion ist die Attacke. Die Höhe der Erfolgsschwelle für den Attacke-Test hängt von der Entfernung zum Ziel („Entfernungszone“) und von der Größe des Ziels an sich ab („Objektgröße“).

In der Tabelle „Objektgröße“ findest Du die Erfolgsschwelle für verschieden große Ziele.

Entfernungszonen

Je größer die Distanz zum Ziel, desto schwieriger die Attacke: Alle 10 Meter Entfernung zum Ziel wird +1 auf die Attacke-Schwelle addiert. Ein Ziel in 9

Metern Entfernung befindet sich in der ersten Entfernungszone (+1). Ein Ziel in 66 Metern Entfernung ist in der siebten Zone, welche sich von 61 bis 70 Metern erstreckt (+7).

Während einer Übung feuert Nel auf Zielhologramme, Terraner, mit Objektgröße 7 auf 60 Meter Entfernung. Die Attacke-Schwelle beträgt also 13.

Mit unserem Attackewurf erreichen wir 13 – gerade noch geschafft!

Entfernungszonen im All

Distanzen und Waffenreichweiten sind im All unweigerlich immens höher als am Boden. Alle zwei Kilometer Entfernung zum Ziel erhöht sich die Schwelle für die Attacke um einen Punkt. Die 9. Entfernungszone erstreckt sich von 16,1 km bis 18 km, die Schwelle steigt um +9.

Gezielte Attacke

Angenommen, A will B die Waffe aus der Hand schießen, hat einen Kopfschuss vor oder will nur auf ein Bein zielen, dann ist die Regel dafür sehr einfach: Die Objektgröße ändert sich, wodurch die Schwelle für den Schützen steigt (siehe auch hier die Tabelle „Objektgröße“).

Wenn man einem Menschen, der normalerweise eine Objektgröße von 7 hat, die Pistole aus der Hand schießen will, dann „schrumpft“ seine Objektgröße plötzlich auf 12.

Beispiel-Objektgrößen

Schwelle	Beispiele
1	LKW, Gebäude
2	Tore, Schleusen
4	Pferd, Cham-Max.Größe
5	Sarg, Großtorpedo
6	Metonoid
7	Terraner
8	Beta-Pictor
11	Cham-Min.Größe, Beine
12	Kopf, Hand, Scanner
13	Auge, Chipkarte

Personen hinter Deckung stellen übrigens genauso „kleinere Ziele“ dar und müssen gezielt attackiert werden.

Ist die Attacke geglückt, wird dem Gegner das Attackeergebnis bekannt gegeben: Dagegen muss dieser nun einen Ausweichen-Test bestehen.



Kampfaktion: Distanz überbrücken

Jeder Charakter kann sich in einer Kampfunde 3 Meter bewegen, ohne darauf eine Kampfaktion verwenden zu müssen.

Wer sich dagegen schnell bewegen will (auf ein Ziel zu rennen, in die entgegen gesetzte Richtung oder in eine Deckung usw.) macht einen Ausweichen-Test. Das Ergebnis des Tests ist die Distanz in Metern, die der SC in dieser Kampfunde zurücklegt. Außerdem gilt es bereits als ein Ausweichen-Resultat, sollte eine Attacke auf ihn erfolgen. Andere Kampfaktionen wie Attacken sind nun aber nicht mehr möglich.

Natürlich können noch Ausweich-Reaktionen folgen.

Reaktion: Ausweichen

Die Erfolgsschwelle für das Ausweichen ist der vorgelegte Attackewurf des Gegners.

Ist das Ergebnis des Ausweichen-Tests gleich oder höher der Attacke, ist der Charakter ausgewichen.

Bei Misserfolg kommt es zum Treffer (siehe „Treffereinstimmung“).

Ausweichen ist normalerweise eine Reaktion: Ein Teilnehmer kann so oft Ausweichen, wie er möchte. War er noch nicht am Zug, reduziert sich allerdings seine Initiative um 1 durch jede Reaktion.

Nel hat Initiative 13, ein Legionär (Gegner) 11 und Elguna 10. Nel wirft eine Attacke mit 15 auf den Legionär. Dieser würfelt eine 14 beim Ausweichen und kassiert somit einen Treffer. Seine Initiative verringert sich nun auf 10 für diese Runde.

Elguna darf als SC nun bei identischer Initiative sogar noch vor dem NSC handeln und attackiert den Legionär.

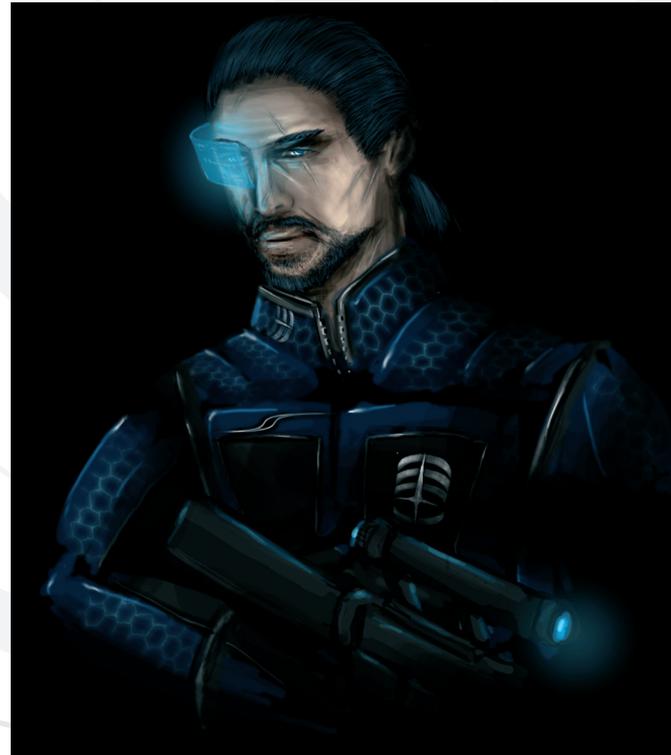
Reaktionsverzicht

Ein Teilnehmer kann zu Beginn der Kampfunde ankündigen, auf sämtliche Reaktionen verzichten zu wollen.

Womöglich ist er evtl. Bordschütze auf einem großen, von jemand anderem gesteuerten Raumschiff oder liegt hinter einem Gestrüpp mit einem Impulsgewehr auf der Lauer. Dieser Kämpfende bekommt dann für seine Kampfaktion einen Bonus von +4.

Ausweichen als Kampfaktion

Insbesondere beim Raumkampf lässt die „Ausweichen“-Reaktion in eine „Manövrieren“-Kampfaktion umwandeln. Nun kann der Pilot auf weitere Reaktionen verzichten und erhält einen Bonus von +4 auf seinen Ausweichen-Wurf (wie oben bei „Reaktionsverzicht“), zumindest gegen eine Attacke. Erfolgen weitere Attacken von mehreren Gegnern in der Kampf-



frunde, kann dagegen nicht weiter ausgewichen werden.

Pauschalaktionen

Pauschalaktionen sind in der Tabelle verzeichnet und werden in der Regel vor der Kampfaktion durchgeführt. Sie verringern das Ergebnis des Initiativwurfes in der aktuellen Runde um die in der Tabelle angegebene Zahl.

Pauschalaktionen	
Pauschalaktion	Malus
Waffe ziehen	-3
Waffe aufheben (in Nähe)	-3
Waffe austauschen	-5
Sich hinwerfen	-1
Aufstehen (vom Boden)	-3

Nachladen

Die Nachladedauer der Waffe gilt als Pauschalaktion und wird von der Initiative abgezogen. Sollte die Nachladedauer höher sein als die Initiative, so ist der Charakter die ganze Runde mit Nachladen beschäftigt, die Restdauer wird mit in die nächste Kampfrunde genommen.

Hinwerfen

Beim Hinwerfen erhält man Objektgröße +2, allerdings gibt es auch einen zusätzlichen Malus von -2 auf das Ausweichen, wenn in dieser Pose gekämpft wird.

Treffereinwirkung

Grundschaden

Die Waffe verursacht den Grundschaden, wenn das Ausweichen um 1 nicht geglückt ist (z.B. Attacke 13, Ausweichen 12). Dies gilt sozusagen als „Streifschuss“. Sie verursacht den doppelten Grundschaden, wenn das Ausweichen um 2 daneben lag (Attacke 14, Ausweichen 12). Ist das Ausweichen um 3 geringer als die Attacke (Attacke 12, Ausweichen 9), gilt dreifacher Grundschaden. Ein Volltreffer (Grundschaden x4) gilt bei einer Differenz von 4 und mehr (Attacke 12, Ausweichen 8 und weniger).

Kraftschaden

Der Schaden von Nahkampfwaffen hängt von der Kraft des Benutzers ab. Dieser wird bei einem gelungenen Treffer einmalig zum Grundschaden hinzuaddiert, unabhängig von dessen Höhe.

Schutz

Schutzkleidung und manche Hautpanzerung ergibt „Schutz“. Der Schutz darf nun nach Ermittlung des Schadens einmal

vom Schaden abgezogen werden. Schutz wirkt gegen Fleischwunden (Wunde F) und Prellungen (P).

Nel erhält aus einem Schrotgewehr den dreifachen Grundschaden von 7, also 21. Sein Raumanzug verringert den Schaden um 9 Punkte, also muss er seine LE nur um 12 Punkte senken.

Spezielschaden & Spezialschutz (X, B)

Es gibt verschiedene spezielle Schadenarten, in „Testflug“ relevant mag Strahlung (Wunde X) und Brand – bzw. Ätzwunden (Wunde B) sein. Der normale Schutz von Schutzkleidung gilt hier nicht, nur der Spezialschutz X oder B.

Lebensenergie (LE)

Schaden wird von der LE abgezogen. Hat ein SC nur noch 10% seiner LE, dann wird automatisch ein Kondition-Test gegen 15 fällig. Gelingt dieser nicht, wird der SC für 1W6 Minuten bewusstlos. Bei LE 0 ist der Charakter tot, aber soweit wird es hoffentlich nicht kommen.



TESTFLUG

Operation Roter Blitz

Nelroth [=Gruß], Sirakhun Teral!

Als Leiter der Versuchsanlage 51 auf Gonshutar II wurde Ihnen auch die operative Leitung von „Roter Blitz“ übertragen.

Die Operation „Roter Blitz“ ist in 5 Abschnitte gegliedert, die Sie bitte der Reihe nach in den Modus Grün („erledigt“) überführen. Wir erwarten nicht weniger als sonst auch: Die völlige Hingabe unserer konföderierten Heimat gegenüber bei der erfolgreichen Bewältigung der Mission.

Das Vaterland duldet kein Versagen!

gez.

Xorshatulrag [=Schlachtherr] Nagaral
Nezlogrash-Kommando Delta

Liebe(r) Spielleiter(in)

Trenne die Spielercharaktere, das Experimentalschiff und die Konföderationsinformation aus (ab Seite 23). Deine Spieler sollen nun unter den Offizieren wählen, die „Blitz“ sollen sich auch alle einmal anschauen.

Auftakt in Anlage 51

Der umgebaute beta-pictorische Transporter „Blitz“ wurde uns vom Beta-Pictor-Kontinuum freundlicherweise im Gegenzug zu einer Lieferung von 300 Sklaven vorübergehend zur Verfügung gestellt. Unseren fähigen Ingenieure ist es gelungen, beta-pictorische Technologie und die unsrige zu verbinden.

Jetzt um 0530 Ortszeit befinden sich übrigens all jene, die keine notwendige, dringende Arbeit in der Anlage zu verrichten haben, auf dem Kasernenhof in Reih und Glied zum morgendlichen gemeinsamen Sport- und Gymnastikdrill, zum Grüßen der Flagge und des Kriegsherrenabbildes und dem Singen der Hymne, wie es an jeder konföderierten Arbeitsstätte üblich ist!

Menschen-Sklaven (Sekretäre, Leibdiener und niedere Arbeiter) sind ebenfalls vor Ort

Testpilot Attusiron Parcix und die beta-pictorische Einheit Delta-654-142-882TR „Telon“ sind schon eine geraume Zeit in Versuchsanlage 51 und haben bereits mit dem Prototypen Unterlicht-Flugtests und technische Systemchecks durchgeführt. Die Dienstärztn Dr. Mencor untersucht die physiologischen Auswirkungen der durchgeführten Experimente.

Jagen Sie die Offiziere ein wenig über

Gonshutar 51

Die Versuchsanlage liegt inmitten eines Mondkraters des kleinen, staubigen Gesteinsplaneten Gonshutar II.

Einige Laborkomplexe, große Landefelder, ein eigenes Kraftwerk und Hangars versammeln sich um eine Schachanlage, denn ein Drittel der Anlage liegt unterirdisch.

Anlage 51 wurde 2622 erbaut und ist spezialisiert auf Astroantriebstechnologie und Energiegewinnung. Mit diesem Thema befassen sich über einhundert Forscher und Ingenieure in dutzenden Laboren, sowohl durch Grundlagenforschung, als auch durch technische Anwendung.

das Landefeld (*Athletik-Tests, je höher desto schneller*) und an Kletterwänden hoch (*Athletik-Tests 13+*). Die Sportaufseher werden sie schon drillen!

Um 0700 lassen Sie die Offiziere zu sich in das Büro der Labordirektion zum Briefing ausrufen. Und registrieren Sie gleich, wer pünktlich erscheint und wer nicht! (*Kognitions-Test 12+, pro Punkt unter 12 heißt 1 Minute später eintreffen*). Ob dies in einer Bestrafung, Verwarnung oder Missbilligung Ihrerseits resultiert, sei Ihnen überlassen.



Abschnitt 1: Der Test

Geben Sie das Operationsziel bekannt: Der Prototyp soll nun einen Langstreckentestflug durchführen. Dazu soll zum ersten Mal der beta-pictorische Überlichtantrieb (BPA) aktiviert werden und der speziell entwickelte Zerstreuungsfeldprojektor die für Menschen und Chams gefährliche Strahlung dieses Antriebssystems kompensieren. Über das Kommando verfügt Testpilot Atusiron Parcix.

Dr. Mencor wird die Auswirkungen mit Sensoren und medizinischen Tests an sich und Parcix überprüfen, während die beta-pictorische Einheit Telon die Bordtechnik überwacht und Messungen vornimmt.

Kriegsherr Patrogg erwartet noch heute einen Bericht, daher wurde der Test um einen Tag vorgezogen.

Ihre drei Offiziere haben mit dem Experimentalschiff „Blitz“ abgehoben und sind im Orbit.

Parcix kann den BPA aktivieren (*Transportmittel 10+*), Dr. Mencor nach 10-15 Minuten Flug die medizinischen Sensoren auswerten (*Vita 12+*) und Telon die Technik prüfen (*Technik 11+*).

Nach zwanzig Minuten Flugzeit – alle Messergebnisse und Anzeigen sind wie erwartet, wenn die Tests gelingen – soll

der BPA abgeschaltet und ein Kurs zurück nach Gonshutar II eingeschlagen werden.

Aber Thoronagh! [=Fluch] Beim Versuch der Deaktivierung fallen die terranischen Steuerelemente aus. Hologramme und Eingabegeräte werden dunkel – und das Schiff rast weiter mit Überlicht!

Nun müssen alle Kräfte darauf ausgelegt werden, das Schiff zu stoppen!

Die Kontrollen zu reaktivieren dauert 30 Minuten (*Xeno-Technologie reparieren 16+*, jeder Punkt Misserfolg gibt +5 Minuten), das vollständige Abkoppeln eine dreiviertel Stunde (*Technik 15+*, Misserfolg wie oben).



Ausrüstung

Datapads sind manchmal nur Zeigefinger große Computer mit Hologramm, die für einfache, alltägliche Anwendungen genügen. Sie haben einen Kommunikator integriert.

Minicomputer dagegen sind Hand große leistungsfähige Rechner für komplexe wissenschaftlicher Aufgaben, Berechnungen und Simulationen.

Kommunikatoren ermöglichen die Verbindung mit Datennetzwerken, und damit auch die Kommunikation. Sie haben außerdem eine Funktionsschnittstelle und können sich so über kurze Distanz auch untereinander verbinden, wenn kein Satellit in der näheren Umgebung ist (oder man sich dort nicht anmelden möchte).



12

★ FREIHEIT  GLEICHHEIT ★

www.nova-rpg.de

Kurz vor Schluss aber kann man mit Hilfe der wissenschaftlichen Überlichtmessgeräte an Bord ein Hyperraumecho vor dem Schiff ausmachen (*Akademik 12+*) – eine große Masse voraus! Zuvor haben sie bereits einige Male vor anderen Massen gewarnt.

Jetzt gibt es nur noch eine Möglichkeit: Die Notabschaltung (*Technik 10+*), die das Schiff aber unsanft in den Normalraum schleudern und wohl beschädigen würde!

Abschnitt 2: Ein fremder Planet

Das Schiff springt direkt und so ruckartig in einen niedrigen Orbit um einen Planeten in den Normalraum zurück, dass alle unangeschnallten Personen sich festhalten müssen (*Athletik 12+*, jeder Punkt unterhalb der Schwelle gilt als 1 Prelungsschaden).

Viele Systeme fallen aus und müssen repariert werden.

Thoronagh! Ein Blick auf reparierte Sensoren (*BP-Technologie reparieren 13+*) verrät: Der Himmel ist übersät mit imperialen Raumschiffen, Satelliten und Orbitalinstallationen. Hier tummelt sich die dunkle Brut!

Wenn das Kommunikationssystem repariert wurde (*Xeno-Technologie reparieren 12+*), lässt sich über den TR-Transmitter eine TR-Botschaft zu einem geheimen konföderierten Relais zu schicken, um Ihnen Bericht zu erstatten. Aufgrund der Entfernung wird die Nachricht dennoch vier Stunden bis zu Ihnen unterwegs sein – und Ihre Antwort braucht ebenso lange.

Mit funktionsfähigen Sensoren und Astrogationscomputer (*BP-Technologie reparieren 11+*) stellt man die Position fest: Es ist Terra (Sol III) – Mitten im Herz unseres Feindes!

Ohne Astrogationscomputer genügen folgende Sensordaten und ein Geistesblitz (*Intelligenz-Test 12+*) für diese Schlussfolgerung:

Wer einen Scan des Planeten wagt, macht auf sich aufmerksam, kann jedoch auch einiges herausfinden. So ist die Atmosphäre atembar und zeigt Wetterdynamik (*Sensoren-Test 8+*), es gibt radioaktive Areale (*10+*, *Ursprung ist der Erdkrieg von vor 500 Jahren*), er scheint im Erfassungsbereich unbewohnt (die imperiale Hauptstadt Utopia City ist auf der anderen Planetenseite) bis auf ein Camp mit einem starken Energiereaktor (*17+*), über die Oberfläche fliegen Raumjägerpatrouillen (*18+*, *außerhalb der Hauptstadt gilt Terra als militärisches Sicherheitsgebiet*), in der Nähe des Reaktors gibt es Spuren von

Phoenixmetall (*20+*, *daraus bauen Beta-Pictor ihre Raumschiffe!*)

Das Imperium reagiert leider schnell und entsendet nach erfolglosen Kommunikationsversuchen mit dem „beta-pictorischen Sensorkontakt“ Jäger (*Sensoren-Test 16+*).

Möglicherweise kommt ein Offizier auf die törichte Idee, aufzugeben. Kapitulation ist keine Option und würde unter normalen Umständen von Dr. Solgot sofort mit dem Tode bestraft werden!

Es ist zwar heldenhafter, die Selbstzerstörung auszulösen und sich und das Schiff zu vernichten, aber dafür ist es sicherlich noch zu früh. Nein, stattdessen könnte man beispielsweise den Zerstreuungsfeldprojektor auf Scanschutz umstellen, so dass nur die hoch auflösenden Überwachungssatelliten das Schiff dann und wann erfassen können.

Um den BPA wieder in Gang zu bringen, benötigt man ein Ersatz-Deltaenergie-Synaptikon (nicht an Bord), wahlweise kommt Telon auf die Idee (*Technik 12+*) einen terranischen Quantenenergieverteiler zu modifizieren, den man in großen Reaktoren findet (wie auf der Oberfläche gescannt).



Dieser Ersatz würde allerdings nur kurzfristig und unzuverlässig funktionieren – für einen Sprung aber wohl reichen.

Energieraktor und Camp liegen glücklicherweise in einem schwach radioaktiv verseuchten Gebiet, was zusätzlich feindliche Sensoren stört. Offiziere, die sich die Sensordaten anschauen machen einen geeigneten, geschützten Landeplatz ausfindig (*Akademik 13+ oder Kognition 14+*) in einer Sandwüstenregion 2 km vom Camp entfernt. Dort ist der Himmel derzeit

bedeckt und es ist Nacht, was zusätzlich vor visueller Aufklärung schützt. Nach einem holprigen Anflug (*Transportmittel 13+*) landen sie am ausgewählten Ort auf der Nachtseite.

Sollten die Offiziere nicht landen wollen, zwingen Sie sie dazu, indem durch irgendeine Bedienungseingabe oder Reparaturversuch die Blitz beschädigt wird und ihren Orbit nicht mehr halten kann!

Für die Reparatur des BPA müssen alle Systeme abgeschaltet werden, auch der

Der Landeplatz

Das Schiff wirbelt den Sand unter den Landestelzen beiseite und deckt im Strahl der Landeflutlichter einen Platz auf, der offenbar mit rechteckigen Steinplatten ausgelegt wurde.

Als sich die Staubwolke langsam legt, sind rund um den Platz zwischen Sand und Geröll weitere Ruinen erkennbar, welche von den Landeflutlichtern diffus aus der Dunkelheit geschnitten werden.



Zerstreuungsfeldprojektor. In der Ferne kann man das Geräusch von tief fliegenden Patrouillenjägern (*Sinne 14+*) hören. Eine gute Idee wäre, das Schiff unter den vor Scans schützenden Kokon zu verstecken, der sich im Frachtraum befindet.

Um dem strahlenden, auch nachts jedem Imp ins Auge fallenden Weiß des Kokons zu begegnen, kann man ihn mit Flexfarbe (Farbpigmente lassen sich im flüssigen Zustand ändern) anmalen (*Handwerk/Kunst, je höher, desto perfekter*).

Abschnitt 3: Alle Wege führen nach Rom

Die vor Ort herrschende radioaktive und vom Computer der „Blitz“ angezeigte Strahlung schützt zwar etwas vor gegnerischen Sensoren, aber sie beeinträchtigt auch die Gesundheit von Personen, die sich außerhalb der „Blitz“ aufhalten (*Schaden X: 1 pro Stunde*) und insbesondere den radioaktiven Staub einatmen. Ihre Kleidung sollte unsere Offiziere zumindest vor kurzfristigen Schäden bewahren, nach ruhmreicher Rückkehr ist aber sicherlich ein Aufenthalt in einer Antiradiationskammer nötig. Mencor benötigt eine Atemmaske (an Bord). Telon erfährt (*Vita 13+*), dass er bei der vorherrschenden Strahlendosis ohne Schutz etwa einen Standardtag (24h) lang überlebt.

Nach Nezlogrash-Standardprotokoll vorgehend erwarten wir, dass sie die Umgebung des Landeplatzes sichern! Evtl. machen sich die Offiziere auch gleich auf den Weg zum Camp und Energiereaktor. Parcix besitzt einen Handscanner, der sich nun als wertvoll erweisen kann.

Es lässt sich eine moderne Stativleuchte, die mit Biofluoreszenz funktioniert und kein Strom benötigt, finden (*Scannen 14+*). Sie ist derzeit inaktiv, aber auf eine mit Absperrband umzäunte Grube gerichtet, in welcher das Skelett eines metallischen Gefährtes, wohl ein PkW (*Technik 12+*), freigelegt wurde. Es handelt sich um einen Alfa Romeo aus dem 21. Jahrhundert (*Akademik und Wissen zusammen 32+*).

Am Rand der Grube liegt außerdem eine offene Box mit Grabungswerkzeugen, darunter auch ein Schaufelradmodul für einen Expeditionsartifikanten (*Technik 13+, Roboter werden in NOVA Artifikanten bezeichnet*) zum Entfernen großer Mengen von Geröll und Sand.

Reifenspuren von Geländebuggys (*Sinne 11+*) führen von der Grube in westliche Richtung.

Es ist noch nicht allzu lange her, dass jemand hier war. Wenn sie den Spuren folgen, hört man schon recht bald Musik zwischen den Ruinen schallen (*Sinnetests*).

Es ist eine Gruppe von sechs törichten

Batterien

Batterien sind die Munition von Impuls- waffen und anderen Energiewaffen. Sie bieten Batterieenergie (BE). Normalerweise wird die gleiche Höhe an BE pro Schuss verbraucht, die dem Grundschaden entspricht. Eine Waffe mit Grundschaden 6 verbraucht pro Schuss 6 BE. Batterien können am Stromnetz, Reaktoren oder Energiespeichern nachgeladen werden.



Studenten [4 männliche, 2 weibliche Terraner, Lebensformen Scannen 13+], die an einer weiteren, großen Grube im Schutze eines kleinen Anti-Radioaktivitätsfeldprojektors und im Strahl von Flutlicht eine Party feiert. Hier stehen weitere Grabungsinstrumente herum, auch ein abgeschalteter ExpediBot. In der Grube ist ein über zwei Meter langes, schwarz glänzendes schalen-



förmiges Rumpfteil zu erkennen, welches noch nicht ganz ausgegraben wurde. Es besteht aus Phoenixmetall (*Wissen 13+ oder Scannen 17+*).

Aufgrund ihres alkoholisierten Zustandes und der vorbereitenden Fortpflanzungsrituale zwischen zwei Paaren dürfte es für unsere Offiziere ein leichtes sein, unbemerkt heranzukommen (*Athletik-Tests, Gegner kontern mit Sinne-Tests mit 2W*).

Sie sprechen Imperial/Standard (*Fremdsprache Standard-Test 10+*) und freuen sich wohl darüber, ein weiteres beta-pictorisches Wrackteil entdeckt zu haben, und das mitten in Rom. Vielleicht finden sie bald das Hauptwrack.

Einer der Studenten, **Veril Gracchus** (*LE: 32*), verabschiedet sich in Richtung „Camp“ und wankt in die Nacht. Das ist DIE Gelegenheit ihn abzufangen und zu befragen! Durch seinen benebelten Zustand lässt Veril sich leicht einschüchtern (*Beeinflussen-Verhalten-Tests, die Veril mit Mut 2W+2 zu kontern versucht*). Veril kennt sich mit Technik nicht aus, kann aber sonst verschiedene Informationen Preis geben:

Ⓜ Das Camp beschreiben: Es gibt drei Wachposten und einfache Sensormasten wegen der wilden Fauna.

Ⓜ Es ist die 94. Expedition des bekannten Terra-Archäologen Prof. Ferin Andretti und wurde von der renommierten imperialen Universität Nouvelle Sorbonne auf dem Uranus aus organisiert.

Ⓜ Man hat seit ein paar Tagen verschiedene kleine Wrackstücke eines beta-pictorisches Schiffes entdeckt, vermutlich aus der Schlacht um Terra im Jahr 2525 stammend – eine kleine Sensation!

Ⓜ Die Fundstücke werden in den Laborcontainern des Camps untersucht oder im Lagerhangar abgestellt

Ⓜ Andretti ist wegen des Fundes nach Utopia City beordert worden, Freiherin Dr. Charlotte von Habsburg-Eisenstern, eine Adlige aus dem mit dem Imperium verbündeten Haus Taesari, hat derzeit die Leitung

Der ängstliche imperiale Waschlappen ist aber sonst zu nichts zu gebrauchen. Ob die Offiziere ihn töten oder nur fesseln wollen, sei ihnen überlassen. In der Nähe der Feiernden entdecken sie einen abgestellten Jeep (2-Sitzer mit Ladefläche).

Das Fahrzeug ist mit einem Fingerabdrucksensor gesichert, so dass nur Expeditionsteilnehmer sie fahren können, oder der Sensor muss überlistet werden (*Technik 14+*).

Abschnitt 4: Das Expeditionslager

Ihre Offiziere werden voraussichtlich und richtigerweise nach jahrelang trainierten Prozeduren vorgehen und sich vorsichtig anschleichen, wobei Ruinen gute Deckung liefern. Sie laufen beinahe in zwei Wachen (*Athletik-Tests zum Schleichen, Wachen werfen 3W6 Sinne dagegen*). Auch wenn die Wachen etwas merken: Hier wird unser Trupp noch nicht entdeckt, denn die Wachen sind nur kurz einem Sensorkontakt (ein Wüstenkrokodil) nachgegangen und kehren auf ihre Posten zurück. Es mag dagegen zu einer spannenden Beinahe-Entdeckung kommen.

Von standardisierten imperialen Expeditionsvorposten haben wir dank des KGB Kartenmaterial (s. Anhang). Dieses können Sie den Offizieren aus der Datenbank zur Verfügung stellen.

Es gibt zwei Hauptprobleme für ein unentdecktes Eindringen: Die Wachen und die Sensortennen, die ihre Informationen den Soldaten in die Helme übermitteln.

16

Das Camp

Im gleißenden Licht von zwei Flutlichtmasten, auf denen auch Sensorantennen zu erkennen sind, gruppieren sich einige Container und ein Hangar um ein provisorisches kleines Landefeld. Eine Seite des Lagers schützt eine große Ruine. Pfosten einer Kraftfeldbarriere deuten jedoch daraufhin, dass es bis auf einen Eingangsbereich vollständig umzäunt ist.

Drei patrouillierende Wachposten, erstaunlicherweise imperiale Legionäre in voller Kampfrüstung und keine einfachen Sicherheitskräfte, sichern das Gelände zusätzlich ab, wobei einer stets am Eingang der Energiebarriere bleibt.

Auf dem Landefeld laden zwei Terraner in weißen, leichten Strahlenschutzanzügen eine steinerne Statue von der Ladefläche eines dreiachsigen Pick-Ups.

Die Container und das Zelt sind untereinander mit schlauchartigen Gängen verbunden, die vermutlich vor Strahlung abschirmen. Am Rand des Lagers wurde ein großer Stromgenerator aufgestellt, der das gesamte Camp mit Energie versorgt. Bis auf die Wachen und die beiden Arbeiter scheinen alle zu schlafen. Nur aus dem Laborcontainer dringt noch bläuliches Licht.



IMPERIALER LEGIONÄR

LE	35
Psi-GS	12
Schutz	9,X 5,B 5
Ausweichen	3W
Attacke G-A	3W+1
Attacke IFFW	3W+2

Ausrüstung:

Kommunikator im Helm, leichte Kampfrüstung, IFFW-I (Impulspistole): Grundscharn 5, 30BE (6 Schuss), Reichweite 140m, Nachladedauer 10, 2 Batterien Munition 2x G-A 7.1cm (Handgranate): Grundscharn 10, Reichweite 48m, Explosionsradius 4m

Wege der leisen Infiltration wären (Beispiele):

- Ⓞ Mencors Gestaltwandlung ist der Schlüssel um ohne Aufsehen in das Expeditionscamp zu kommen! Sie kann sich als Veril tarnen und mit dem Jeep andere Offiziere unter einer Plane auf der Ladefläche transportieren.
- Ⓞ Die Energieumzäunung wird alle 4 Meter von einem „Pfahl“ mit Emittlern unterbrochen. Diese können unbemerkt sabotiert werden (*Technik 13+*). Vorsicht: Bei Fehlschlag der Sabotage droht Alarm!
- Ⓞ Nel kann mit Hilfe des Scanners rechtzeitig sich nähernde oder patrouillierende Personen ausmachen (*Scannen 11+*), um die Infiltratoren zu warnen.
- Ⓞ Eine Möglichkeit besteht darin, Stücke des in der Blitz mitgeführten Schiffstarkokons zu nutzen um sich aus dem dicken Material daraus „Scanschutzmäntel“ herzustellen (*Handwerk & Kunst 9+*), so dass die Sensormasten die Träger nicht bemerken.

Ⓞ Direkt mit Waffengewalt: Zwar mag es gelingen, die insgesamt 6 zur Bewachung der Expedition abgeordneten Legionäre zu überwältigen, aber man kann sicher sein, das binnen 15 Minuten die erste Verstärkung aus der Luft eintrifft. Dieses Vorgehen wird ein ziemliches Gemetzel. Sie können Ihre Offiziere es immer noch sehr knapp schaffen lassen, aber das ist sicherlich der Weg mit den höchsten Verlusten in den eigenen Reihen!

Im Lagerzelt

stapeln sich Kisten mit Ausrüstung und teils große Fundstücke, aber auch kleine Relikte (*Akademik 16+*: *Teile des Trevi-Brunnens*, *Cappuccino-Gedecke*, *alte Datapads*, *Terracotta-Kunst*). Die meisten Stücke hier sind zu groß, um mitgenommen werden zu können. Über andere würden sich unsere Museen durchaus freuen. Die berühmte Statue von Marcus Aurelius soll (laut Veril) dem Imperator selbst zum Geschenk gemacht werden.

In den Wohncontainern

schlafen die Forscher und Mitarbeiter. Es sind je 7 pro Container, insgesamt besteht die Expedition aus 25 Wissenschaftlern, Ingenieuren, Mitarbeitern und Studenten. In einem Wohncontainer aber schlafen auch 3 der 6 Legionäre, die derzeit keine Wachschicht haben.

Sie haben ihre Waffen griffbereit, aber natürlich schlafen sie nicht in ihrer Kampfrüstung!

Die Legionäre dienen eher zum Schutz vor Wildtieren und zählen daher nicht zur Crème de la Crème dessen, was die Legion so zu bieten hat – Glück für uns!

Der Stromgenerator

liefert Energie für das gesamte Camp. Der Generator wird sicherlich einen Quantenverteiler in seiner Konstruktion aufweisen, welcher ausgebaut werden könnte (*Technik 14+*), um anschließend nach einer langwierigeren Modifikation als Ersatz-Synaptikon zu dienen. Es wäre dumm, ihn während des laufenden Betriebs zu berühren.

Ein Stromausfall bei den Imps wäre dagegen auch eine feine Sache, würde zudem die Energiezäune und Sensormasten deaktivieren – bei einer schnellen Flucht durchaus sinnvoll! Ob man den Generator technisch sabotiert (*Technik 14+*) oder rohe Gewalt mit Schusswaffen oder Handgranaten anwendet (*Resistenz/“LE“: 100, Panzerung: 10*), überlassen wir den Offizieren.

Im Fahrzeugdepot

ist einer der beiden Plätze belegt: Ein großer dreiachsiger Pick-Up mit kleinem Ladekran und geschlossener Kanzel für 6 Leute ist mit Ladekabel und Expeditionscamp-Computersystem verbunden.

18

★ FREIHEIT



GLEICHHEIT ★

Er lässt sich vom System abtrennen (*Technik 11+ oder der Computer schlägt Alarm*) und besitzt wie der Jeep einen Fingerabdrucksensor.

Im Artifikantendepot

sind ebenfalls an 2 der 3 Plätze Expedi-Bots angeschlossen. Ein Offizier könnte sie hacken um beispielsweise an Informationen zu gelangen (*Kartenmaterial, Aufträge, Fundstückregister* und wo sich die Fundstücke befinden; *Technik 12+*) oder um den Bot umzuprogrammieren (*Technik 15+*). Bei den Wartungsstationen lassen sich auch Fernsteuerungen für die Bots finden. Damit könnte man ja eine Menge Unruhe stiften (*Transportmittel-Tests 12+ beim Steuern*)!

Im Laborcontainer

brennt noch Licht. Teils bläuliches Flackern kann die Aufmerksamkeit der Offiziere auf sich ziehen...beta-pictorische Delta-Energie (*Kognition 10+*)?. Die taesarische **Freiherrin Dr. Charlotte von Habsburg-Eisenstern** (*LE: 40*) – Mencor erkennt sie als wichtigste Archäologin des taesarischen Kaisers (*Wissen 12+*)! – arbeitet an einem archäologischen Fund.

Natürlich weiß sie nicht, was sie vor sich hat – vielleicht kann ihr ja Telon weiterschelfen, nachdem man eingedrungen ist und sie zum Schweigen gebracht hat.

Das Labor

Der Raum wird durch eine halbe Trennwand in zwei Bereiche eingeteilt, wobei der Vordere das Labor, und der Hintere wohl so etwas wie ein Büro darstellt.

Beim Eintreten wendet sich eine Frau im Laborkittel, die eben noch durch ein Analysegerät gestarrt hat, euch zu. Sie ist blond gelockt, hager, vermutlich um die vierzig und ihre harten, gemeißelten Gesichtszüge lassen erahnen, dass sie wenig lächelt. Ihre dunklen Augen verraten ihre Überraschung.

Das blaue Leuchten stammt von einem in einem Gestell gelagerten beta-pictorischen Bauteil – ein Synaptikon! Es wurde an eine spezielle Energiequelle angeschlossen und ist im Betrieb.

Das Labor wird von einer großen Holoprojektion beherrscht, die das Synaptikon im Augenblick dreidimensional vergrößert darstellt und Messergebnisse anzeigt.

Ansonsten gibt es einen Spind und Regale mit kleineren Fundstücken wie seltsame Flaschen und Vasen. Elektronische Kleingeräte fallen ebenso ins Auge wie ein Monitor, auf dem ein mit „Rom, 21. Jahrhundert“ überschriebener Stadtplan flimmert.

Vorsicht, die Freiherrin ist durchtrieben und wird oberflächlich so tun, als kooperiere sie. Aber sie ist wie all die anderen taesarischen adligen Schlangen und wird versuchen, Alarm auszulösen (entweder einen unbemerkten Computeralarm oder z.B. den lauten Feueralarm). Die Freiherrin wäre übrigens eine wirklich hervorragender „Gast“ in den Händen unserer glorreichen Nation.

Sie kennt sämtliche Zugangs-codes zum zentralen Camp-Computersystem (*sonst Hacken mit Technik 18+*), womit wir nicht nur alle Expeditionsdaten sowie wertvolles Kartenmaterial und Personalakten über hochrangige Wissenschaftler erhalten, sondern auch einen Teil der Orbitalsatelliten-Aufstellung (nämlich diejenigen, die für wissenschaftliche Messungen und Überwachung der Erdoberfläche eingesetzt werden).

Sollte es unseren Offizieren gelingen, an diese Daten zu kommen, dann wäre das vermutlich der größte Dienst an unserem Vaterland, welches Ihre Offiziere neben einer sicheren Rückkehr der „Blitz“ niemals erweisen können!



Telon findet heraus, dass das Synaptikon (*Technik 10+*) wohl 150 Jahre alt ist – zum Glück ändert sich in solch kurzen Zeiträumen die gewaltige Technologie des mächtigen, ewigen Kontinuums nicht! Durch den Absturz ist es lediglich etwas beschädigt und sollte nicht länger als nötig in Betrieb genommen werden, sonst droht eine Explosion des Teils.

Jetzt aber nichts wie raus!

Wenn irgendwann während des Durchstöberns des Camps Alarm ausgelöst wird, dann muss man die Beine in die Hand nehmen oder die imperialen Hunde allesamt erschießen, zumindest die Legionäre. Die Zivilisten sind ein Risiko, aber weitgehend ungefährlich.

Das Vorgehen Ihrer Offiziere entscheidet, wie schnell die Infiltration bemerkt wird. Man bedenke, wann Veril bzw. die Freiherrin vermisst oder aufgefunden werden, oder vom Erlebten berichten, die Einbrüche und Manipulationen bemerkt werden etc. Bei Alarm finden imperiale Scouts innerhalb von 30 Minuten die Blitz. Um dann noch Systeme zu reparieren, reicht die Zeit kaum aus.

Zurück beim Schiff tauscht Telon schließlich das Synaptikon aus (*BP-Technik reparieren 14+*, *10 Minuten*) oder modifiziert den Quantenverteiler (*Technik 14+*, *30 Minuten*). Muss er sich wegen eines Alarms beeilen, dann wird das ganze natürlich schwieriger!

Denn eine Abteilung der Legion von rund ein dutzend Mann beginnt, den Landeplatz einzukreisen und sich zu nähern. Je alarmierter sie sind (evtl durch das Chaos beim Camp), desto zügiger bewegen sie sich.

Um die Reparatur abzuschließen, müssen die Offiziere Telon noch ein, zwei Minuten verschaffen und können z.B. ein Gefecht anzetteln: Zeit für konföderierte Heldentaten!

Wenn Telon fertig ist, muss Parcx das Schiff so zügig wie möglich startklar machen (*Transportmittel 13+*). Nichts wie los! Die Imps bleiben am Boden zurück und fressen den von der „Blitz“ aufgewirbelten Staub!

Doch die Kunde von einem seltsamen beta-pictorischen Transporter hat sich in den Kanälen der Legion schnell verbreitet und so nähern sich Raumjäger (*Sensoren 14+*)!

Der Führer der Sternenlegionsstaffel weiß durch die Legionäre am Boden, dass an Bord Personen sind, die stolz rote Uniformen tragen...

Abschnitt 5: Das Imperium schlägt zu

Thoronagh! Sie fangen die „Blitz“ in 30km Höhe ab und eröffnen das Feuer! Der Angriff erfolgt in Wellen: Zunächst attackiert ein Polaris-Raumjäger. Ist der zerstört oder zieht sich der Pilot aufgrund schweren Schadens zurück, dann kommt ein weiterer. Ist dieser zerstört, dann kommen drei neue etc.

Aufgrund ihrer unglaublichen Manövrierfähigkeit sind Polaris-Raumjäger (siehe Folgeseite) schwer zu treffen und erzielen selbst wiederum präzise Attacken. Atusiron Parcx tut gut daran, wenn er sich voll und ganz auf das Steuern der „Blitz“ konzentriert (*Reaktionsverzicht, +4 auf Ausweichen-Tests*), der Bordschütze auf das Feuern (*Reaktionsverzicht, +4 auf Attacke-Tests*).

Es wird im Schnitt auf 10km Entfernung gekämpft (*Zielgrößen-Schwelle 16+ auf Polaris-Jäger*). Ein im Scanschutz aktivierter Zerstreuungsfeldprojektor verwirrt das gegnerische Zielsystem (*Gegner erhält -3 auf Attacke-Wurf*).

Ein Kreuzer der Lacerator-Klasse, von dem die Jäger aus starten, ist ebenfalls unterwegs. Und bald schon die halbe Orbitalflotte der Sternenlegion.



Inwiefern diese ein Hindernis darstellen wird, entscheiden Sie, Sirakhun! Die Flotte könnte sich in den Weg stellen und Nel müsste sich erst zwischen den Großkampfschiffen hindurchschlängeln (*Transportmittel-Tests*), ehe er springen kann.

Parcix kann den BPA erst in einer Höhe von 200km aktivieren (in jeder

Kampfrunde wird sein Ausweichen-Wurf mit 2km multipliziert, und verringert die Distanz zur Sprunggrenze)!

Der Sprung muss berechnet werden: Ein Offizier (besser weder Pilot noch Bord-schütze) nimmt die Astrogation vor.

(Insgesamt sind 50 Punkte abzubauen, wobei als Kampffraktion in jeder Runde

diese Punkte durch einen Akademik- oder Kognitionstest um die erwürfelte Punktzahl reduziert werden dürfen).

Erst wenn der Kurs anliegt und die Sprunggrenze überschritten wurde, heißt es: Sprung einleiten! Und das letzte, was die ruchlosen Imps von unserem Symbol technischer Überlegenheit sehen werden ist ein kurzer, greller Funke!

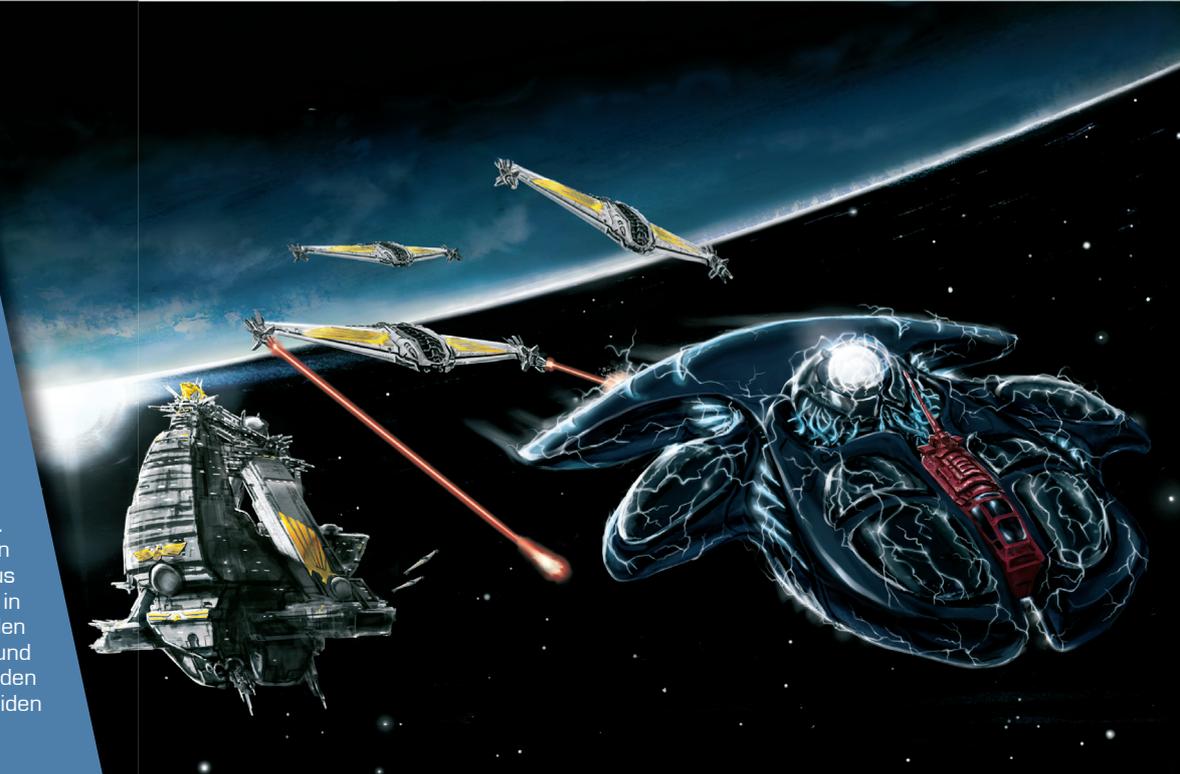
ABFANGJÄGER POLARIS-KLASSE

Objektgröße	11
Schildenergie	270
Panzerung	70
Rumpf	190
Ausweichen	3W+15
Angriff	3W+12

Ausrüstung:

2x Lightning (Impulskanone):
je Grundschaten 35, Reichweite
18km, je überladbar +10, je
Resistenz 120

Trefferschaden wird zunächst von der Schildenergie (SE) abgezogen. Der Sternenlegionär an Bord kann anstelle einer Attacke einmalig aus einem Energiespeicher 270 SE in die Schilde laden. Er wird die beiden Lightning-Impulskanonen aufgrund der prekären Situation oft überladen und attackiert stets mit beiden gleichzeitig.



Impressum

Autor & Projektleitung:

Daniel Sclaris

Lektorat:

Henrike Buhr, Daniel Swierczek

Illustration:

Kamil Schulz (kamil.schulz@nova-rpg.de)

Nina Morawietz (www.kageko.de)

Tomek Schukulla

(tom3k-s.deviantart.com)

Kay Elzner (www.kayelzner.de)

2D-Artist & Layout:

Sebastian Rupp

(<http://everythingpicture.blogspot.de>)

Dank an die Testspieler:

Roman Brendler, Sven Henseli, Tobias Kallen, Heiko Schulz, Dirk Zimoch, Maximilian Herbert, Robert Schmaude, Roland Fürst, Jeronimo Mitaroff, Steffen Fiedler, Michael Niedecken und andere



Abschlussbesprechung

ESTUGOTAR! [=Sieg, Gewinn] Ein großer Tag für die Konföderation und die Freiheit der Völker!

Nehmen Sie die neuen Helden der Konföderation in Anlage 51 in Empfang und bereiten Sie Ihnen eine Heimkehr, die eines Kriegsherrn würdig ist!

Sämtliche Medien werden von einem erfolgreichen Experiment berichten und Kriegsherr Patrogg wird in seinem Abendappell Ihnen und Ihren Offizieren danken – unsere konföderierten Brüder und Schwestern werden vor den Holoivid-Nachrichten jubeln, das Imperium und seine kriecherischen Lakeien werden zittern!

In Ihrem Büro kommen dann natürlich noch die anderen Dinge auf den Tisch. Die Belohnung mag sich staffeln:

- 🕒 Die sichere Rückkehr des Experimentalschiffes gibt eine Prämie von 1 Millionen Credits pro Offizier; außerdem wird jeder Offizier auf die Beförderungsliste gesetzt!
- 🕒 Wurde die Freiherrin als Geisel mitgebracht, kommt man ebenso auf die Liste bzw. mit erfülltem vorherigen Punkt tritt die Beförderung in Kraft!

🕒 Ist es gelungen, die Daten aus dem Zentralcomputer der Expedition zu kopieren, wird Xorshatulrag („Schlachtherr“) Nagaral in Ihrem Büro erscheinen und jedem Offizier ein 4 Quadratkilometer großes Grundstück in seinem Protektorat anbieten. Bei Annahme werden sie zu Fugratrek [=„Besitzenden Brüdern“].

Sie dürfen dann nicht mehr nach Willen der Vorgesetzten von Wohnung zu Wohnung umgesiedelt werden und können Wohneigentum und großen Besitz erwerben – sie erhalten eine wahre Heimat!

Ihr Stern, Sirakhun, steigt ebenfalls beträchtlich. Die Position des Xorshatulrag rückt in greifbare Nähe. Eines nicht fernen Tages mag Nagarals verdienstvoller Tod den Kriegsherrn dazu verleiten, Sie in dessen Amt zu heben. Und irgendwann wartet nichts weniger als das höchste Kommando selbst auf sie: Kriegsherr. Bereiten Sie sich darauf vor!

Liebe(r) Spielleiter(in)

Abschließen gibt es noch für jeden Offizier zwischen 12 und 17 Erfahrungspunkte für das Abenteuer.

Wir hoffen, Dir und Deiner Gruppe hat dieser kleine Ausflug ins NOVA-Universum gefallen!

Schau doch einfach mal vorbei unter www.nova-rpg.de !

Reichsakte 000.001: Konföderation

Für weitere Daten kontaktieren Sie Ihr Netzwerk

Nachdem unsere Heimatwelt Metonar in einen schrecklichen Krieg zwischen dem grausamen Imperium und seinem damaligen Erzfeind, dem Syndikat, hineingezogen wurde und unsere Urwälder, Dörfer, Städte brannten, die Seelen unserer Ahnen vernarbten, da erkannten viele von uns, dass der Glaube an die Himmelsältesten, die Prophezeiungen und all der andere religiöse Schund nichts als eine arme Lüge war, um uns in unseren rückständigen Traditionen gefangen zu halten. Wir, die Wahrhaftigen, wurden daraufhin von unseren arroganten und verblendeten Brüdern und Schwestern von deren „geheiligten“ Boden Metonar verbannt. Ärmlich wie sie waren unterwarfen sie sich jauchzend und blind dem imperialen Joch – bis heute.

Unser weiser Führer, Rendro Kirend akzeptierte – um ein noch größeres Blutbad durch einen Bürgerkrieg zu verhindern – das Urteil. Wir zogen aus und errichteten fernab des Imperiums mit Hilfe des Beta-Pictor-Kontinuums unseren Sternenstaat. Unsere Tradition und Glaube wurde nicht die Jagd wie bei unseren ordrulischen Brüder auf Metonar, sondern der Krieg, der Triumph, die Konföderation!

Unser großes Vaterland wird von 13 Kriegsherrn, die jeweils über ein mehrere Planetensysteme umfassendes Protektorat die Kontrolle ausüben, geführt. Wir sind eine Supermacht, eine Nation, die die Geschicke der gesamten Exasphäre lenkt, die wir durch unseren Einfluss befrieden und stabilisieren. Viel wichtiger noch: Wir helfen durch unser Eingreifen anderen Staaten einer grausamen Unterwerfung durch das Imperium zu entgehen. Das Imperium hat überall seine Finger im Spiel.



**Panmetonoidische
Konföderation**

Konföderation

KONFÖDERIERTE RANGSTRUKTUR

	Rang	Übersetzung	Prestige
Etras (Mannschaften)	Grento-ras	Messerträger	10
	Telakto-ras	Stabträger	50
	Keldamo-ras	Schwertträger	150
	Dreamo-ras	Bogenträger	250
Sirak (Offiziersränge)	Teshusiron	Dünenjäger	400
	Muksiron	Steppenjäger	1.000
	Insiron	Baumjäger	1.500
	Inroksiron	Waldjäger	2.100
	Atusiron	Felsjäger	3.000
	Akrasiron	Bergjäger	4.500
	Shotaksiron	Firnjäger	5.000
Asphonshor* (Drachenträger)	Asphosiron	Drachenjäger	1.300
	Aspho-Toran	Drachenrufer	2.800
	Aspho-Meorak	Drachenbändiger	4.500
	Aspho-Khun	Drachenmeister	7.000
Teshrol (Generäle)	Shatulkhun	Kampfmeister	6.000
	Sirakhun	Jagdmeister	7.500
	Xorshatulrag	Schlachtherr	9.000
	Xorag	Kriegsherr	12.000

*unterstehen den Teshrol (Oberkommando)

Wir werden nicht eher ruhen, bis wir unsere Heimat Metonar aus imperialen Fängen entrissen haben und unseren Brüdern und Schwestern dort zum Sehen verholfen haben!

Unser wichtigstes Instrument dazu ist die Nezlogrash („Odem der Wahrhaftigen“) in den Weiten des Alls, von den imperialen Lakaian auch als „Rote Flotte“ gefürchtet, sowie die Nezkengrak („Faust der Wahrhaftigen“), deren Truppen den Erdboden dutzender Welten erzittern lassen! Die Asphonshor („Drachenaugen“) durchleuchten unsere Streitkräfte und Zivilisten nach Zweiflern und illoyalen Kräften, sichern die bedingungslose Hingabe der Krieger für das Vaterland und die Kriegsherren und überprüfen die Wirkung unserer Image- und Informationspolitik.

Der Konföderierte Geheimbund (KGB) entlarvt generische Spione und besorgt seinerseits wertvolle Informationen von unseren Feinden.

Neben dem Imperium zählt dazu übrigens auch der LOXON-Bund, ein von schmaläugigen Terranern bewohntes Reich, an welches wir in der umkämpften Heyronwell-Zone grenzen.

Jeder konföderierte Bürger ist allzeit bereit, für unser geliebtes Vaterland zu sterben. Jedes politische Amt ist mit einem militärischen Rang verbunden, und schon in unseren staatlichen Erziehungsheimen wächst die starke Generation treuer Reichsangehöriger von Morgen auf, mit all unseren Heldensagen und unseren Überzeugungen!

Personalakte 11.234.979.174: Nel Parcix

Spezies Terraner (Mensch)

Geschlecht männlich

Alter 30 Standardjahre

Größe 1,93 m **Gewicht** 83 kg

Operationsposition

Kommandant und Testpilot

Rang Atusiron (=Commander)

Atusiron Nel Parcix entstammt einer Farmerfamilie vom Steppenplaneten Kalrontar. Mit dem Eintritt in unsere Streitkräfte ist er der Armut entkommen und unserem Vaterland ein extrem loyaler Soldat. Die Beurteilungen seiner Vorgesetzten sind tadellos, er gehört zu den besten Piloten der Nezlogrash ["Roter Odem" = Flotte der Konföderation] und wurde daher mehrmals schon für geheime Waffenprojekte als Testpilot ausgewählt. Sein Ehrgeiz gründet sich auf der Meinung von Asphonschor-Offizieren insbesondere in seinem Minderwertigkeitskomplex Metonoiden gegenüber. Wenn es dem Reich dient, umso besser.

Attusiron Parcix trainiert bereits seit Wochen mit dem Experimentalschiff und bereitet sich auf die Operation Roter Blitz vor, die er als kommandierender Offizier leiten und unserer geliebten Konföderation weiteren Ruhm bescheren wird!

Zitat:

Dieser Vogel hier kann sicher mehr!



Nel Parcix

SPIELWERTE

Nel Parcix

Lebensenergie 40

Initiative 3W+3

EIGENSCHAFTEN

Mut	3W+3	Kraft	3W
Intelligenz	3W+1	Körperbeherrsch.	3W+1
Wissen	2W+2	Handgeschick	4W
Instinkt	3W+3	Sinne	4W
Emotionen	3W+3	Kondition	3W
		Ausstrahlung	3W

KENNTNISSE

Vita	2W+2	Handw./Kunst	3W+1
Akademik	3W+1	Beeinflu./Verh.	3W+2
Technik	3W	Kognition	4W
Paranormik	3W+3	Athletik	3W+1
Transportmittel	4W	Kampf	4W

AKTIONEN

Fremdsprache	Standard (Imperium)	3W
Angriff	Kirend-Flamme/waffenlos	4W
Angriff	München (1 Lauf)	4W-4
Angriff	München (2 Läufe)	4W-5
Angriff	München (3 Läufe)	4W-6
Ausweichen	Sternenhaut-Anzug	3W-2
Scannen	ManExplorer	3W+4

AUSRÜSTUNG

- Datapad
- **ManExplorer (Handscanner):**
150m Reichweite, deckt Energiefelder, Lebenszeichen, Atmosphären (-zusammensetzung), Wärmequellen, Ausrüstung und Geräte auf
- **Sternenhaut (Raumanzug):**
Schutz 7, X 4, B 1, weltraumfest 6h, eingebauter Scheinwerfer
- **Kirend-Flamme (Dolch):** Grundschaten 6, Kraftschaden 5
- **München III (Impulsgewehr):**
Grundschaten 6, Batterie 60BE (10 Schuss), Reichweite 160m, Nachladedauer 15, Resistenz 30, dreiläufig, überladbar +1
- **Teleskopvisier für München III:**
Entfernungszonen 50m (also nur pro 50m Entfernung zum Ziel +1 auf die Attacke-Schwelle - anstatt alle 10m)

NEL PARCIX IM SPIEL

- Nel ist stark im Angriff und im Steuern des Experimentalschiffs, außerdem besitzt er einen Scanner
- Nel hat Angst, aus den Streitkräften ausgeschlossen zu werden und in die Armut zurück zu fallen
- Er gilt als sehr zielstrebig und ist bereit, sich für die Konföderation zu opfern.
- **Mehrläufige München Mk III:** Mit dem dreiläufigen Impulsgewehr „München III“ kann Nel nicht nur bis zu drei Läufe parallel abfeuern (dann 3x Schaden, also Grundschaten 18; 3x Munitionsverbrauch), sondern auch ein bis drei Läufe überladen: Der Grundschaten erhöht sich damit von 6 auf 7 pro Lauf. Das Gewehr verliert aber 1 Punkt Resistenz pro überladenen Schuss und Lauf. Sinkt die Resistenz unter 15, muss die Waffe repariert werden.

Personalakte 09.166.098.001: Elguna Mencor, Dr.

Spezies Wandler-Chamäleonid	Operationsposition
Geschlecht weiblich/neutrum	Bordarzt und Politoffizier
Alter 10/28 Standardjahre	Rang Aspho-Toran
Größe variabel/1,82 m	Gewicht 61 kg

Aspho-Toran Mencors Standardgestalt und -identität ist eine weibliche Terranerin, obschon sie ihre wahre Natur als Wandler-Chamäleonid ("Cham", wie man sagt) nicht vehement verbirgt. Unser erfahrener Nachrichtendienst, der Konföderierte Geheimbund (KGB), kaufte den wandler-chamäleonidischen Embryo einst für unsere glorreichen Streitkräfte.

Mencor fand seine – oder ihre – Bestimmung in der Militärmedizin, aber auch dem KGB nahen Asphonshor („Drachenaugen“). Die Politoffiziere der Asphonshor indoktrinieren unsere Ideologie bei Soldaten und Bürgern. Außerdem überprüfen sie die Loyalität und Propagandawirksamkeit in Militär und Gesellschaft. Mencor geht indes weniger mit markigen Sprüchen vor wie andere Asphonshor-Kollegen, sondern versucht stets an Informationen aller Art zu gelangen - und zwar wie für ihre Spezies üblich beobachtend, subtil nachforschend. Sie hat den richtigen Riecher für Mittel und Wege, einem Dissidenten unter einer vaterlandstreuen Maske auszumachen und ihm den Hals umzudrehen.

Der KGB hat Aufzeichnungen über von ihr ausgehende Intrigen gegenüber Kollegen, Vorgesetzten und Untergebenen, die allerdings stets dem Wohl des Reiches dienen.

Zitat:

Die Wundbehandlung wird etwas dauern. Erzählen Sie mir doch solange von...

Dr. Elguna Mencor

GENEHMIGT



Elguna Mencor

Lebensenergie 38

Initiative 3W+1

EIGENSCHAFTEN

Mut	2W+3	Kraft	3W+2
Intelligenz	2W+2	Körperbeherrsch.	3W+3
Wissen	4W	Handgeschick	2W+1
Instinkt	3W+2	Sinne	3W+2
Emotionen	3W+3	Kondition	2W+3
		Ausstrahlung	4W

KENNTNISSE

Vita	4W	Handw./Kunst	3W+3
Akademik	2W+2	Beeinflu./Verh.	4W
Technik	3W+1	Kognition	3W+2
Paranormik	3W+3	Athletik	3W+3
Transportmittel	3W	Kampf	3W+1

AKTIONEN

Fremdsprache	Standard (Imperium)	2W+2
Wunden heilen	Theta-Medipack	4W+3
Verwandeln	Rassenfähigkeit	3W+3
Angriff	Magnum	3W+1
Angriff	Kirend-Flamme/waffenlos	3W+1
Ausweichen	Asphonsh.-Dienstuniform	3W+1
Ausweichen	ohne Rüstung	3W+3

AUSRÜSTUNG

- **Minicomputer** mit integriertem Kommunikator
- **Theta-Medipack (10 Portionen)** und **medizinische Zusatzausrüstung:** Injektor, Laserskalpell, Deskap (zum Wunden verschließen), Hautpaste
- **Magnum (Pistole):** Grundscha-den 5, 10 Schuss im Magazin, Reichweite 100m, Resistenz 80, Nachladedauer 4
- **Magnum-Munition:** 2 Standardmagazine, 1 Nano-Hartkernmagazin (Schutz von Panzerung und Schutzkleidung gilt nur zur Hälfte)
- **Kirend-Flamme (Dolch):** Grundscha-den 6, Kraftschaden 7
- **Drachenaugen-Dienstuniform:** Schutz 10, X 3, B 5

EIGUNA MENCOR IM SPIEL

- Sie ist charismatisch, hält sich aber bei Gefahr lieber zurück, tarnt sich
- **Wunden heilen:** Benötigt 1 Portion des Medipacks, Erfolgsschwelle für Wunden-heilen-Tests ist die Hälfte der verlorenen LE des Patienten. Bei Erfolg erhält der Patient das Aktionstestresultat nebst normaler Regeneration in der nächsten Regenerationsphase zurück. Bei Misserfolg erhält der Patient die Differenz zwischen geworfenem Schaden und Erfolgsschwelle von der LE abgezogen, ist danach aber stabilisiert und kann regenerieren.
- **Körperfarbe ändern:** Als Cham kann ihr Körper durch einen Verwandeln-Test 12+ jegliche Farben (und Muster) annehmen, der Vorgang dauert 40 Sekunden.
- **Gestalt wandeln:** Elguna besteht aus extrem flexiblen Muskelgewebe und kann sämtliche natürlichen Formen (also keine Schränke, Türen, Gerätschaften o.ä.) annehmen von Größe eines Schäferhundes bis zum Pferd. Ein Cham kann andere Personen und Wesen imitieren (inklusive Stimme), jedoch keine fremden Biofunktionen (wie fliegen, beta-pictorische Deltaenergie, Biofluoreszenz, Kiemenatmung). Bei der Größenänderung bleibt das Körpergewicht gleich, sie schafft Hohlräume in sich, die sie sogar als Versteck von Gegenständen nutzen kann (durch Scanner detektierbar). Hautenge Kleidung wandelt sie mit, von normaler Kleidung muss sie sich evtl. vor dem Wandeln befreien. Eine komplette Gestaltwandlung erfolgt durch Verwandeln-Test 12+ und dauert 2 min.

Personalakte 14.101.992.874: Telon

Spezies Beta-Pictor

Geschlecht neutrum

Alter 10 Standardjahre

Größe 1,55 m **Gewicht** 50 kg

Operationsposition

Bordingenieur und Kontinuums-
kontakt

Rang keiner zugewiesen

Die Ingenieur-Einheit Delta-654-142-882TR des Beta-Pictor-Kontinuums arbeitete im technischen Support der Sklavenunterkünfte auf Delta-654. Aufgrund ihrer Erfahrung mit Sklavenspezies Rho-011 (Terraner) reiste dieser Klon zunächst in die Konföderation, um dort die Raumschiffe unsere beta-pictorischen Verbündeten zu reparieren und zu warten. Wir freuen uns, dass die dominante Spezies in der Galaxis weiterhin an Kontakt mit dem Vaterland interessiert ist und mit uns die Operation Roter Blitz durchführt.

„Telon“, wie wir die Einheit kurz bezeichnen, ist wie die anderen Beta-Pictor-Klone emotionslos und betrachtet Entwicklungen immer in langen Zeiträumen. Es wurde vielfach beobachtet, dass Telon zu den typischen Missverständnissen und Problemen neigt, denen ein Beta-Pictor in unserem Raum begegnet. Mit soziokulturellen Anlässen, Truppenparaden oder Kunst und Propaganda kann „es“ (=Personalpronomen bei Beta-Pictor) nichts anfangen. Es sieht dies bei uns als Ressourcenverschwendung an. Asphonshor weiß aber von Bemühungen, sich anzupassen – in der Annahme, es würde seine und die Effektivität des ihm umgebenen Mikrokontinuums aus Konföderierten steigern.

Zitat:

Unsere Technologie wird bestehen.



Delta-654-142-882TR

Telon

SPIELWERTE

Telon

Lebensenergie 24

Deltaenergie (DE) 60

Initiative 3W+1

EIGENSCHAFTEN

Mut	3W+3	Kraft	2W+2
Intelligenz	3W+3	Körperbeherrsch.	2W
Wissen	3W+2	Handgeschick	2W
Instinkt	2W+2	Sinne	3W+1
Emotionen	3W+2	Kondition	3W+1
		Ausstrahlung	2W+2

KENNTNISSE

Vita	3W+2	Handw./Kunst	3W
Akademik	3W+3	Beeinflu./Verh.	3W
Technik	3W+3	Kognition	3W
Paranormik	3W	Athletik	3W
Transportmittel	2W+3	Kampf	3W+3

AKTIONEN

Fremdsprache	Nezordrular (Konföder.)	3W
Angriff	Tentakel bzw. waffenlos	3W+3
Angriff	Micro-Deltaprojektor	3W+3
Ausweichen	ohne Rüstung	2W
BP-Reparatur	tech. Ausr. & DE-Harmon.	3W+7
Xeno-Reparat.	technische Ausrüstung	3W+4

AUSRÜSTUNG

- Datapad
- mobiler Chi-Emitter am Körper sichert ihm die überlebensnotwendige Chi-Strahlung
- technische Ausrüstung:
 - Laserflex, Laserschweißer, Basisinstrumentarium, BP-Deltaenergieharmonisierer (benötigt 1 DE pro BP-Technologie-Reparatureinsatz);
- Micro-Deltaprojektor (Pistole): bis 5 DE einsetzbar, 1 DE verursacht beim Treffer 1 Schadenspunkt durch Elektrizität (bei technischen Systemen wird durch Rüstung schlagender Schaden verdoppelt), Reichweite 50m, wird aus körpereigener DE gespeist
- Akustikator mit Übersetzermodul: Telons DE-Signale und Energie-Hautmuster werden in akustische (konföderierte) Sprache übersetzt

TELON IM SPIEL

- Telon hat Probleme mit Umgangsformen, Begriffe wie Freizeit oder Spaß sind ihm fremd. Telon spricht von sich als „Es“ anstelle von „Ich“, andere Wesen bezeichnet es als „jene Einheit“.
- Es ist ein technisch versierter Charakter und kümmert sich um die Systeme des Experimentalschiffs. Es ist körperlich eher schwach.
- Wenn angebracht, stellt es die Effizienz der SC-Gruppe bzw. ihr Vorgehen in Frage. Es bleibt stets trocken, kühl und berechnend und sucht die direkte Lösung.
- Telon vermutet, dass es beta-pictorische Technologie durch Xenotechnologie (also z.B. durch terranische) verbessern kann – und übt sich darin auch schon im Kleinen. Es beginnt zu zweifeln, ob beta-pictorische Werkzeuge immer so geeignet sind.
- Telon ist immun gegen Stromstöße, viele paranormale Einflüsse sowie gegen Dunkelheit – ist durch seine blauen Energieentladungen auf dem Körper jedoch im Dunkeln gut zu sehen.
- Telon regeneriert 1 DE pro 10 Minuten, die es sich mit einem Stromnetz verbindet (indem es beispielsweise eine Tentakel in eine Stromdose steckt), oder sofort, wenn es DE aus den DE-Speichern der „Blitz“ abziehen kann.

Die „Blitz“ ist ein beta-pictorischer Standardtransporter, der vom Kontinuum der Konföderation günstig überlassen wurde – für gerade einmal dreihundert Sklaven.

Zu den technischen Einbauten seitens der Ne-zlogrash, der konföderierten Allstreitkräfte, gehört neben den Terminals und Ein- und Ausgabegeräten (wie für Menschen und Metonoiden lesbare Bildschirme) ein eigener Hauptcomputer, Sensoren, Kommunikationsrelais, Umweltkontrollsystem und Rettungskapseln. Die Energie dieser Systeme wird von einem eigenen kleinen Zusatzreaktor gedeckt.

Der gesamte ehemalige Frachtraum ist mit Messinstrumenten ausgestattet, die alle möglichen Daten zu den Experimenten mit dem Prototyp aufzeichnen. Glanzstück aber ist sicherlich der starke, modifizierte Zerstreungsfeldprojektor. Normalerweise führt das Zerstreungsfeld zur Verdeckung vor Scans und Sensoren, wodurch ein Raumschiff schwerer auszumachen ist. Es schützt hingegen nicht vor „visueller“ Identifikation. Das modifizierte Feld jedoch ist so eingerichtet, dass es die bislang unkontrollierbare, für viele Spezies langezeit Schäden verursachende Strahlung des beta-pictorischen Überlichtantriebs (BPA) neutralisiert.

Schiffsakte
-GEHEIM-
Länge 31m
Breite 13,5m
Höhe 7,8m
Gewicht 101t

Unsere Ingenieure sind unschlagbar!

„Blitz“



UNERNEHMIGT

EINSATZFAHRZEUG

SPIELWERTE

“Blitz”

Objektgröße	9
Phoenixmetall-Panzerung	50
Phoenixmetall-Rumpf	3.000
Deltaenergie-Speicher	10.000 DE
BPA-Geschwindigkeit	10.000x Licht

AKTIONEN

Der Prototyp kann theoretisch von allen Besatzungsmitgliedern bedient werden, jedoch sind sie unterschiedlich fähig:

Offizier	Sensoren	Attacke	Ausweichen
Parcix	3W+5	4W+6	4W+3
Telon	3W+8	3W+9	2W+6
Elguna	3W+6	3W+7	3W+3
Hethan*	3W+6	2W+8	2W+6
Estural*	2W+7	4W+7	3W+5

* diese Charaktere gibt es kostenlos online als PDF zum Download

DIE “BLITZ” IM SPIEL

- Das Schiff ist trotz Bewaffnung kein Kampfschiff – es ist ein wertvolles Forschungsobjekt!
- Wie andere beta-pictorische Schiffe auch hat es keine Schilde und ist somit sehr anfällig gegen EMP-Waffen. Jeder Waffentreffer landet auf der Hülle.
- Wie alle beta-pictorische Technologie besteht das Schiff mit Ausnahme des Zerstreungsfeldprojektors aus schwarz glänzendem Phoenixmetall. Die Panzerung gilt wie “Schutz” bei Charakteren und wird von jedem Treffer abgezogen, danach wird der Rumpf um die übrige Punktzahl reduziert. Der Rumpf ist die Lebensenergie des Schiffes.
- Telon kann seine Deltaenergie aus dem Deltaenergie-Speicher des Schiffes innerhalb weniger Minuten nachfüllen

BESONDERE AUSSTATTUNG

- **Druckschotts und Energiefelder:**
Das Schiff wird erst bei -750 Rumpfpunkte zerstört. Ab 0 Punkten und darunter fällt mit jedem Treffer ein System aus (Lebenserhaltung, Hauptcomputer, Rettungskapseln, Sensoren,...), welches der SL bestimmt (evtl. durch Würfelwurf)
- **Zerstreungsfeldprojektor:**
Dieser kann zwischen Strahlungsabschirmfeld und Zerstreungsfeld hin- und her geschaltet werden. Das aktive Zerstreungsfeld gibt Scanschutz 20. Ein gegnerischer Scan-Wurf muss also mindestens ein Resultat von 20+ aufweisen.
- **Deltaprojektorsphäre (Bordwaffe):**
aus der gleißenden DE-Kugel können Schüsse abgegeben werden, skalierbar max. 1.000 DE (= 1.000 Schaden) pro Schuss aus DE-Speicher, Reichweite 10km
- **Feuerleitcomputer:** verbessert die Attacke-Aktion
- **2 Rettungskapseln:**
Platz für je 3 Personen mit Lebenserhaltung für 24 Stunden
- **Tiefenraum(TR)-Transmitter:**
Er kann ohne Umweg über fremde TR-Relais der Konföderation eine Botschaft übermitteln, was jedoch 2.000 DE aus dem Energiespeicher verbraucht.
- **Deltaenergie-Speicher:**
regeneriert 500 DE pro Stunde über den Reaktor

Personalakte
Spezies Operationsposition
Geschlecht
Alter Standardjahre
Größe m Gewicht kg Rang

GENEHMIGT

Charakterhintergrund

Bild

Zitat

NAME

PIELWERTE

Lebensenergie	_____	_____	_____
	_____	Initiative	_____

EIGENSCHAFTEN

Mut	_____	Kraft	_____
Intelligenz	_____	Körperbeherrsch.	_____
Wissen	_____	Handgeschick	_____
Instinkt	_____	Sinne	_____
Emotionen	_____	Kondition	_____
		Ausstrahlung	_____

KENNTNISSE

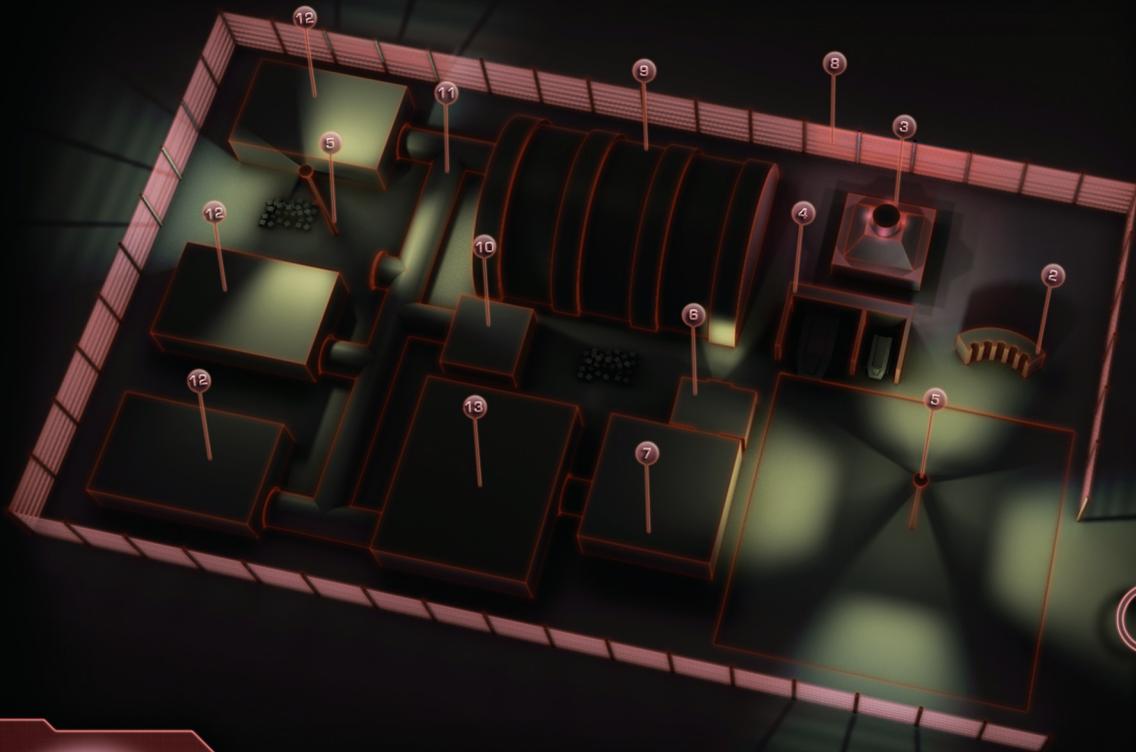
Vita	_____	Handw./Kunst	_____
Akademik	_____	Beeinflu./Verh.	_____
Technik	_____	Kognition	_____
Paranormik	_____	Athletik	_____
Transportmittel	_____	Kampf	_____

AKTIONEN

Ausweichen	_____	_____
Attacke	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

AUSRÜSTUNG

IM SPIEL



Expeditionscamp

Legende

- 1 - Kolosseum
- 2 - Artifikanten-Depot
- 3 - Generator
- 4 - Fahrzeug Depot
- 5 - Sensor/Licht-Mast
- 6 - Hauptschleuse
- 7 - Werkstatt
- 8 - Energiebarriere
- 9 - Lager
- 10 - Dekontaminationskammer
- 11 - Schlauchgang
- 12 - Wohncontainer
- 13 - Labor

Vertraulich - Zutritt nur für Offiziere



Geodaten Missionsziel

Planet: Terra
 Koordinaten: 41° 53' N, 12° 29' O
 Gravitation: 9,81 m/s²
 Fläche: 1.285 km²
 Höhe: 22 m s.l.m.



...receiving visuals

...data submission completed successful

Ein Epos nimmt seinen Anfang



NOVAbasisbuch 2. Edition

Das NOVAbasisbuch umfasst die Charaktererschaffung und Spielsystem sowie den Hintergrund der verschiedenen Zivilisationen, die spielbaren Charaktere („Basistypen“) und jede Menge Ausrüstung, beispielsweise Waffen, Schutzkleidung, Kybernetik, Mutationen, Wirkstoffe und natürlich Raumschiffe. Daneben stehen spannende Fähigkeiten wie übernatürliche Aktionen (z.B. Telekinese, Beeinflussen von biologischen Zellen oder Energieströmen) den Charakteren zur Verfügung. Ein Abenteuer rundet den Band ab.

Das NOVAbasisbuch öffnet das Tor zu zahllosen Kampagnen- und Spielmöglichkeiten im NOVA-Universum!

A4, 496 Seiten (S/W, 3 Farbe), Hardcover, 49,95 Euro / eBook: 19,95 Euro

NOVAquellbuch Terra Superior

Unser erster Quellenband enthält alles über das Terranische Imperium: Kultur, Medien, Politik, Wirtschaft, die Legion, der Geheimdienst, die Marsterroristen, das Sol-System und andere Planetensysteme, Utopia City und vieles mehr.

Darüber hinaus gibt es auch noch spezielle imperiale High-Tech-Ausrüstung für Charaktere und Raumschiffe und typische Mutationen der Marsianer.

A4, 144 Seiten Vollfarbe

NOVAbooklet Cash & Cargo

Das Booklet enthält vier Abenteuer für Handler-Charaktere, egal ob Selbständige, Konzernangestellte, Piraten - oder sogar für Operation Rot! Die vier Abenteuer können auch in Reihe als kleine Kampagne gespielt werden.



A5 quer, 48 Seiten S/W, 9,95 Euro / eBook 4,95 Euro

DANIEL SCOLARIS'

www.nova-rpg.de

Schutzgebühr 3,- €

