DANIEL SCOLARIS'



basisbuch

update 2.1

Daniel Scolaris

NOVAbasisbuch

update 2.1

IMPRESSUM

Version
NOVAbasisbuch 2.1, Mai 2017

Basiert auf
NOVAbasisbuch 2. Edition

Regelsystem
classicNOVA 2.1, basierend auf classicNOVA 2.0

Autor & Projektleitung
Daniel Scolaris

Dank an die Mitwirkenden
Wolfgang Staroske, (Alyne) Silke Lühr-Jacobsen, Bastian "Balu" Reitter, Bernd Kutz, Patrick Spelsberg, Peter Hof, Sascha Kozakiewicz

Besonderen Dank an
Bastian "Balu" Reitter

NOVA-Website
www.nova-rpg.de

Für Anfragen, Infos, Lob und Tadel:
redaktion@nova-rpg.de

RECHTEHINWEIS

Das NOVAbasisbuch Update 2.1 ist durch das Urheberrechtsgesetz (UrhG) der Bundesrepublik Deutschland geschützt. Zitieren im Sinne des UrhG ist unter Angabe der Quelle zulässig, ebenso verhält es sich mit auszugsweiser Veröffentlichung zu Rezensionszwecken.

Frei und in nicht missbräuchlicher Weise verwendbar sind jegliche von NOVA geprägten Eigennamen (wie Planetennamen, Sieldungs- und Personennamen) sowie Details des Regelsystems (wie Eigenschaften, Kenntnisse, Spezialgebiete, Werte, Umrechnungen).

Das PDF des NOVAbasisbuch Update 2.1 darf kostenlos für privaten Gebrauch verfielfältigt werden Untersagt ist, das Produkt in seiner Form zu bearbeiten oder zu verändern.

Jegliche darüber hinausgehende Vervielfältigung oder Nutzung in analoger oder digitaler Form bedarf der schriftlichen Genehmigung durch den Urheber, erreichbar unter redaktion@nova-rpg.de.

Ähnlichkeiten der in NOVA dargestellten fiktionalen Charaktere mit real existierenden Personen sind rein zufällig, jegliche Geschichtselemente sind frei erfunden.

Adresse des Herausgebers
Daniel Schuler
Kippenbergstr. 7
04317 Leipzig

USt-ID DE245843082

Παντα ρει –
Alles ist
im **Fluss**
– Heraklit, ca. 500 B.C.

Inhalt

Impressum 3
Rechtehinweis 3
Inhalt 4
Vorwort zum Update 2.1 5

I. Basistypen & System

I.1 Basistypen 6
Basistypus Wandler-Chamäleonid 6
Basistypus Halb-Xeracor 6
Basistypus Beta-Pictor 6
Basistypus Halb-Novat 6
Basistypus Tokmarde 7
Basistypus Minelauvaner 7
Basistypus Cassiopier 7
Basistypus konföderierter Metonoid 7

I.2 Spielsystem 8
Eigenschaften 8
Kenntnisse 8
Spezialgebiete 8
Psi-Schwelle 8
Tests kombinieren und assistieren 8

I.3 Kampfsystem 9
Reaktionen 9
Aktionen 9
Schaden 9

II. Allgemeine Ausrüstung

II.1 Technische und medizinische Ausrüstung 10
Medizinische Ausrüstungsteile 10
Medizinische Ausrüstung verwenden 10
Technische Ausrüstungsteile 10
Technische Ausrüstung verwenden 11

II.2 Scanner 11
Scanner verwenden 12

II.3 Software 13
Software verwenden 13

II.4 Wirkstoffe 14
Wirkstoffe verwenden 14
Arzneimittel 14

III. Waffen & Schutzkleidung

III.1 Waffen 16
Modelleigenschaften 16
Fernkampfwaffen 16
Sprengstoffe 16

III.2 Schutzkleidung 16

IV. Körperstrukturen

IV.1. Kybernetik 18
Implantate verwenden 18
Implantate blockieren 18
Ausrüstungsteile 19

IV.2 Mutationen 24
Gehirn 24
Gewebe & Blut 24
Organstrukturen 24

V. Fähigkeiten

V.1 Techfähigkeiten 26
Tech-Aktionen 26

V.2 Paranormik 26
Paranormische Aktionen 26

VI. Raumschiffe & Fahrzeuge

VI.1 Raumschiffe 28
Schiffe verwenden 28
Schiffsteile 28
Bewaffnung 30
VI.2 Fahrzeuge 30
Fahrzeuge verwenden 32
Fahrzeugteile 32

VII. Handelssystem

Waren 34
Handelsplätze 35
Preisfindung 35

Vorwort zum Update 2.1

Liebe/r NOVA-Spieler/in,
fünf Jahre nach seiner Veröffenlichung haben sich viele Leute das NOVAbasisbuch 2. Edition zugelegt. Das freut mich riesig. Noch mehr freut mich, dass es auch gespielt wird! Und so bin ich durch meine Spielrunden – sei es auf Cons, online oder meiner festen Gruppe in Leipzig – nicht der Einzige, der Erfahrung mit der 2. Edition sammeln durfte.

Obschon natürlich auch von der 0.9. auf die 1. und auf die 2. Edition viel gespielt, getestet und angepasst wurde, hat erst die 2. Edition einen großen Spielerkreis gefunden. So erleben heute viele Helden große Abenteuer im NOVA-Universum – und Spielleiter das Gleiche am Spieltisch: Denn ihre Spieler schustern aus den Regeln kühne Konstruktionen, die ich nicht vorhersehen konnte. Der Schwarm ist eben immer klüger als der Einzelne. Richtig gut ist es dann, wenn der Schwarm sich dann auch zu Wort meldet.

Während ich manche Errata und Balance-Probleme schon kurz nach dem Druck der 2. Edition entdeckte, konnte ich nicht ahnen, wie kreativ man z.B. die Aktion "Synergie" als Paranormiker einzusetzen vermag oder welche Fragen und Probleme bei Implantaten und Mutationen auftreten würden. Und nicht nur dort.

Gleich vorweg: Das Update wird diese Fragen und Probleme nicht komplett lösen können. Wenn man in eine Maschine greift und ein paar Teile gerade biegt, greifen an anderer Stelle Zahnräder nicht mehr ins Gewerk. Jeder, der einmal ein Java- oder PHP-Programm geschrieben, einen Desktop-Rechner zusammengeschraubt (macht man das heute noch?) oder auf einem älteren Rechner von Windows 7 auf 10 "geupdatet" (endlich, Newdeutsch!) hat, weiß, wovon ich rede.

Sinn und Zweck des Updates ist es, einige Unklarheiten zu beseitigen, Ausrüstung und ein paar Systemdetails auszutarieren, Fehler zu korrigieren, Regeln zu vereinheitlichen, unnötige zu streichen und manche hoffentlich zu vereinfachen. Natürlich hätte man noch viel mehr umwälzen können (und hier und da hätte ich es gerne getan), aber dann hätten wir gleich eine komplett neue Edition aufsetzen können. Noch ist es nicht soweit.

Wie in jedem richtigen Update gibt es natürlich auch ein paar neue Funktionen. Lass Dich überraschen!

Bei einem Software-Update weiß man nie, was im Hintergrund auf der Festplatte und im Prozessor so geschieht; man hofft, dass die Elektronen den richtigen Weg finden und das System danach noch läuft. Der Vorteil des NOVAbasisbuch Updates 2.1 liegt darin, dass es Dir und Deiner Spielgruppe überlassen ist, ob ihr es anwendet, was ihr anwendet und wie ihr es anwendet. So wie das natürlich auch schon bei der 2. Edition der Fall ist; wie in jedem Regelsystem.

Ich möchte Dich anregen, dieses Update auszuprobieren!

An dieser Stelle auch noch einen herzlichen Dank an die unzähligen Con-Spieler der letzten Jahre, meine festen Spieler, online wie offline! Bewusst oder unbewusst haben sie dafür gesorgt, dass ich hier und da ein heftiges Knarzen aus dem NOVA-Maschinenraum vernommen habe. Das kam dann gleich auf die Wartungsliste.

Viel Spaß bei Deinen weiteren Reisen ins NOVA-Universum!

Daniel Scolaris,
Leipzig, den 24.05.2017

Basistypen & System

I.1 Basistypen

Basistypus Wandler-Chamäleonid

Bei einer Bewusstlosigkeit oder Schlaf von mehr als sechs Stunden verlieren Chams schrittweise ihre Form. Bei zwölf Stunden ist ein Cham nur noch ein grau-brauner Muskelwulst.

Aktion „Verwandeln“
Wandler-Chamäleoniden bestehen aus extrem flexiblen Muskelgewebe und können dadurch sämtliche natürlichen Formen (also keine Schränke, Türen, Gerätschaften o.ä.) annehmen. Sie können andere Wesen und Personen imitieren, inklusive der Stimme, jedoch keine fremden Biofunktionen (wie Fliegen, beta-pictorische Deltaenergie, Biofluoreszenz, Kiemenatmung). Hautenge Kleidung wandeln Chams mit. Tragen sie normale Kleidung, kann der SL beim Verwandeln dies als Modifikator „Behinderung“ werten und entsprechend den Wurf mit einem Malus belegen.

Gerade, wenn ein Cham seine Größe ändert, beengen Anzüge, Mäntel, Hosen etc. Die kleinste Gestalt, die er erzielen kann ist vergleichbar mit der Größe eines Schäferhundes, die größte etwa ein Pferd. Bei der Größenänderung bleibt das Körpergewicht gleich. Ein Cham schafft Hohlräume in sich, die er sogar als Versteck von Gegenständen nutzen kann. Scans decken diese möglicherweise auf.

Für die Aktion stellt der SL einen Topf auf (Beispiele siehe Tabelle). Topfpunkte werden durch Zeit und Test-Schwelle abgebaut. Dabei entscheidet der Spieler, ob das Verwandeln leicht und langsam oder schnell und schwer sein soll. 1 Topfpunkt entspricht 1 Sekunde bzw. 1 Punkt Schwelle. Maximal die Hälfte des Topfes darf über Zeit abgebaut werden, minimal dauert es 1 Sekunde. Für den Test gilt in jedem Fall die NOVA-Mindestschwelle von 7.

Man kann sich auch schrittweise verwandeln, um kleinere Töpfe zu erzielen: Ein Terraner zum Baum zu verwandeln kann eine „ähnliche Gestalt“ als Zwischenstufe haben, also gegen 30. Von dort aus wird ein weiterer Topf von 30 angesetzt, um den Baum zu erreichen.

Verwandeln-Beispiele

Beispielsituation	Topf
Haarfarbe ändern	10
Gesichtsnarbe, Tatoo oder DCP hinzufügen	12
Hindergrundfarbe annehmen, Ganzkörpermuster	15
Arm um 2m od. beide Beine um 1m verlängern	17
in anderes Individuum gleicher Spezies wandeln	25
in ähnliche Gestalt wandeln (z.B. Metonoid zu Terraner)	30
in andere Gestalt wandeln (z.B. Metonoid zu Pferd)	40
in völlig andere Gestalt wandeln (z.B. hoher Größenunterschied, Hund zu Pferd)	50

Basistypus Halb-Xeracor

Das Phoenixmetall, welches der halb-xeracorische Körper abgibt, wird am besten im Schnelldresser gewonnen. Hierbei handelt es sich um „rohes“ Metall, das zur Anwendung noch aufgewertet werden muss – ähnlich wie bei der Rohöl- oder Erzgewinnung.

Basistypus Beta-Pictor

- Im NOVAbasisbuch 2. Edition auf Seite 286 heißt es, dass Beta-Pictor ihre Delta-Energie nur durch das Anfassen von Stromleitungen regenerieren können. Allerdings: Natürlich können sie auch unmittelbar an DE-Speichern aufladen, z.B. An Bord von Schiffen des Kontinuums, in funktionstüchtigen Orakeln und anderen beta-pictorischen Gebäuden. Pro Sekunde wird 1 DE nachgeladen.
- Auf S. 48 des NOVAbasisbuchs 2. Edition fehlt bei den Beta-Pictor eine Unterteilung in ASP/MSP. Mutationen oder Implantate sind für gewöhnlich beim Beta-Pictor uninteressant, da mutierte Einheiten ausgesondert werden und das Kontinuum keine Implantate entwickelt. Der Vollständigkeit halber gilt natürlich auch hier die 40/60 Regel: 64 ASP/96 MSP
- Ein Beta-Pictor-Spieler kann auf einen Klon seines Charakters zurückgreifen: In Orakeln kann ein Beta-Pictor eine „Sicherheitskopie“ seines Wissensstandes machen. Zu diesem Zeitpunkt werden alle Eigenschaften, Spezialgebiete, Befähigungen (TP, MP, SP) gesichert, ebenso seine Kontinuumsausrüstung; Stirbt er, kann das Kontinuum den Beta-Pictor nach W6+2 Wochen an die Stelle bringen, ohne jedoch gesammelte „Terranische“ Ausrüstung und Geld. Der Klon ist ein eigenes Lebewesen, wird aber mit dem Wissen, Erfahrungen und Erinnerungen des Vorgängers geschult.
- Die Strahlung des beta-pictorischen Antriebs zersetzt auch Metall – außer Phoenixmetall. Phoenixmetall wiederum wirkt nicht abschirmend, jedoch leitet es Deltaenergie. Panzerungen und Geräte aus Phoenixmetall können nicht durch DE beschädigt werden sondern leiten diese ab; leider auch in angeschlossene Systeme, die nicht aus Phoenixmetall bestehen und nicht für den Einsatz mit DE konstruiert wurden.

Basistypus Halb-Novat

- Der Physis-Faktor wird von 1,5 auf 0,7 gesenkt und die Regel zum „halben Schaden“ entfällt.
- Der Halb-Novat ist automatisch Veteran. In seinen Startwerten ist die Senkung von Eigenschaften schon inbegriffen.
- Ein Halb-Novat nutzt seine Astroniumenergie, indem er sich auf einen Körperbereich (z.b. Hand, Fuß) konzentriert. Dadurch wird im Gehirn ein Hormon ausgeschüttet, welches das Astronium in den Zellen dort anregt.

› Halb-Novat können das Ziel von Kopfjägern, Piraten und Söldnern werden, die der Auffassung sind, sie seien aufgrund ihres Astroniums im Körper sehr wertvoll. Ganz falsch liegen sie nicht. Allerdings besitzt nur das Imperium offiziell die Technologie, das Astronium aus den Zellen zu extrahieren. Natürlich mag es großer Reiche geben, die geheime Forschungsprojekte zu Astronium haben und Halb-Novat via Agenten auf Sklavenmärkten kaufen würden oder sogar gezielt suchen lassen. Insbesondere fernab der Zivilisation oder wenn er nicht Bürger eines großen Reiches ist sollte sich ein Halb-Novat also immer gut umsehen und eine gesunde Portion Misstrauen an den Tag legen.

Basistypus Tokmarde

› Das Ceptokit (Tank und Absorber) wiegt 1kg, hat eine Resistenz von 30 und kostet bei Neuanschaffung 5 Portionen Ceptomyzin

› Auf S. 211 im NOVAbasisbuch 2. Edition wird darauf hingewiesen, dass 1kg Pargrum 10 Resistenz aufweist. Das heißt auch, dass die Resistenz von programmierten Objekten wie Waffen absinkt oder ansteigt: Die Resistenz der Ware spielt keine Rolle, auch wenn das Resistenz-Minimum wie im Editor vorgesehen angelegt sein muss. Pargrum-Ausrüstung wie Implantate, Waffen etc. sind nicht teurer (vom Pargrum-Wert einmal abgesehen): Der Warenpreis kann als Programmierpreis angesehen werden. Pargrum fällt in den großen Zivilisationen (mit Ausnahme der Formorag) unter Legalität C, sofern es nicht Bestandteil eines lebenden Tokmarden ist. Im Tokmardischen Reich fällt Pargrum in sofern unter Legalität C, als nur der Monolith und die Menhire es verkaufen dürfen.

Wirkstoff	Ceptomyzin
Hersteller	Tokmards Raffinerien
Legalität	A
Technologielevel	unbekannt
Preis (in St)	15.000
Gewicht	1 g
Verabreichung	–2
Effektdauer	24 h
Stresszuwachs	-10

› Für den Wirkstoff „Ceptomyzin“ gibt es hier nun klare Werte und Anpassung an das normale Wirkstoff-System.

› Die Sonderregelungen zur Ceptomyzin-Einnahme entfallen (7 Portionen maximal einnehmen, Stresszuwachs halbiert). Der Tokmarden-Spieler entscheidet, nach wie vielen Portionen pro Standardtag der Tokmarde süchtig sein soll (wobei er keinen Suchteinstieg berücksichtigen muss) und beachtet möglichen Entzug (NOVAbasisbuch 2. Edition S. 312). Theoretisch wirkt Ceptomyzin auch bei anderen Spezies, bei denen Arzneimittel anschlagen. Eine Anpassung an die Rasse ist aber nötig.

Frage: Sind Halb-Novat oder Tokmarden gegen die tödliche Strahlung des BP-Antriebs immun?
Antwort: Halb-Novat trifft die Langzeitwirkung ebenfalls über Jahre hinweg. Tokmarden sind ebenso nur vor gängiger Strahlung (Schaden X) geschützt

Basistypus Minelauvaner

› Die Giftzähne des Minelauvaner verursachen beim Zubeißen zusätzlich Kraftschaden, und zwar Kr -10.

› S. 48: Die Unterteilung der Strukturplätze in ASP/MSP fehlt. Sie folgt der allgemeinen 40/60-Regel, ergibt also bei 180 Strukturplätzen 72 ASP und 108 MSP.

› Der Respirator wiegt 1 kg.

› Für den Beinassistenten gibt es nun einen Editor. Die Preise sind in ekrainischen Credits, die in Ozeatrea verwendet werden:

Beinassistenten

Beinassistent	Quon I	Quongo 3	Beinassistent-Editor
Hersteller	ABLEN	BEBNIQA	diverse
Legalität	A	A	A
Technologielevel	30	43	min. 7 bis max. 60
Preis (in EC)	33.000	42.000	TL x 1.000 ekrainische Credits
Gewicht	10kg	5kg	1kg; max. 10kg; +-1 TL pro 1kg
Behinderung	-3	-2	-8; max. 0; +8 TL pro +1

Basistypus Cassiopier

Die cassiopischen TransEv-Implantate führen zu keinem Stresszuwachs bei der Arbeiterin.

Basistypus konföderierter Metonoid

Konföderierte Metonoiden erhalten einen Hautschutz von 1 durch ihre Reptilienhaut. Die Haut ist dünner als beim Ordrul-Metonoiden, aber immer noch kräftiger als die des Terraners.

Einige Hintergrundfehler im NOVAbasisbuch 2. Edition

S. 63, Kasten "Fakten": Die Spezieszugehörigkeit betrachtet die Metonoiden im Imperium, die nicht zu Ordrul gehören. In Ordrul und im gesamten Imperium leben also ca. 5,8 Milliarden Metonoiden.

S. 109 und Gratraumkarte: Das Heimatsystem der Metonoiden lautet Fomalhaut und nicht Formalhaut, wie im Abschnitt "Der erste Auszug" und fälschlicherweise auf der Gratraumkarte verzeichnet.

S. 67: Im Abschnitt "Utopia City" heißt es, das Sternenlegionshauptquartier liege in der imperialen Hauptstadt UC. Es handelt sich aber um das Legionshauptquartier; das HQ der Sternenlegion befindet sich auf Säule Imperia/Jupiter.

I.2 Spielsystem

Eigenschaften

Eigenschaftsmaximum
Das Maximum für Eigenschaften liegt insgesamt bei Startwert +18. +10 kann aus dem Startwertmodifikator gewonnen werden, +8 aus Verbesserungen (Implantate/Mutationen/Wirkstoffe). Wird temporär dieses Maximum überschritten (z.B. Naniten, Wirkstoffe, Kleinhirn-Mutation), wird pro Punkt +1 Stresszuwachs fällig.

Bei Startwerten von 0 (Artifikanten und Tokmarden) gilt als Eigenschaftsmaximum STP/10 +8. Für die Maxima in It/Is/Em/Mu gilt bei Artifikanten die KI-Software bzw. das TG. Für „Monster" oder ähnliches kann der SL ein Maximum bei "Kraft" und "Kondition" von STP/10 +8 ansetzen.

Kenntnisse

Technik
Die Kenntnis "Technik" wird aus dem Mittelwert der Eigenschaften "Wissen" und "Handgeschick" gebildet.

Vita
Die Kenntnis "Vita" wird aus dem Mittelwert der Eigenschaften "Wissen" und "Intelligenz" gebildet.

Spezialgebiete

- Die Grenze von 25 Spezialgebieten pro Charakter wird aufgelöst, um verschiedenen Spielstilen gerecht zu werden.
- "Mechanik & Materialbearbeitung" wandert von der Kenntnis "Technik" zur Kenntnis "Handwerk & Kunst".
- Ein Fehler bei den Bonusspezialgebieten: "Astrogation in Sonnenstürmen" steht im Bereich "Kognition". Es muss natürlich zu "Akademik", da "Astrogation" auf "Physik und Mathematik" basiert.
- Um ein (Bonus-)Spezialgebiet zu lernen, wird es mit 1 EP gekauft und startet dann mit 1 Spezialgebietpunkt. Pro Zyklus kann es danach wie gewohnt um 1 steigen, mit entsprechenden EP-Kosten. Bonusspezialgebiete dürfen höher starten, nämlich mit Grundspezialgebiet-Punkte -5. Bei "Geschichte&Politik" mit 8 Spezialgebietpunkten darf man also mit "Imperiale Außenpolitik" bei 3 Punkten (kostet 3 EP) beginnen. Der Bonus von +2 wird wie gewohnt erst danach addiert.

Frage: Kann man innerhalb einer Gruppe mit SC spielen, die das Spezialgebiete-Modul verwenden, als auch mit SC, die dieses Modul nicht verwenden?
Antwort: Jein. Wenn Du mit Deinen Spezialgebiet-Punkten und der Kenntnis auf denselben Wert kommst wie jemand, der das Basissystem und damit seine Kenntnis nutzt, ja. Ansonsten nein. Kommen noch Bonusspezialgebiete dazu, geht die Schere der beiden Module weiter auseinander. Je mehr EP ein SC sammelt, desto größer ist ebenfalls der Unterschied, da Spezialgebiete billiger zu steigern sind als die mit den Kenntnissen verwobenen Eigenschaften.

Psi-Schwelle

Die Psi-Schwelle ist der gerundete Durchschnitt der beiden Eigenschaften "Instinkt" und "Emotionen".

Tests kombinieren und assistieren

Kombinationstests, Erfolgstopf
Kombinationstests sind zwei oder mehr Tests auf unterschiedliche Eigenschaften, Kenntnisse/Spezialgebiete oder Aktionen von einer oder mehrerer Personen, um eine umfangreiche Aufgabe zu lösen.

Um ungesehen eine Felswand hinaufzuklettern, kann man Kognition und Athletik kombinieren; wenn nicht zu viel und nicht zu wenig Kraft angewandt werden darf, kombiniert man Kraft und Instinkt, etc.

Anstelle zwei oder mehr Tests nacheinander durchführen zu lassen, darf der SL einen Kombinationstest gegen eine gemeinsame, größere Erfolgsschwelle festlegen, die dann durch beide Tests abgebaut werden kann. Dabei überlegt der SL sich die Schwelle der einzelnen Tests und addiert sie einfach.

Eine solche höhere Erfolgsschwelle nennt man auch "Erfolgs(schwellen)topf".

> Seth will einen Raum durchsuchen, befindet sich jedoch in Schwerelosigkeit (Kognition-Test 13+ und Athletik-Test 10+, gemeinsam also 23+). Tatsächlich findet er die Bombe! Nun muss er sie besonders schnell entschärfen (Handgeschickt-Test 13+ und Technik-Test 14+, gemeinsam 27+). Anschließend muss Seth ein Raumschiff durch ein enges Trümmerfeld manövrieren, während sein Kamerad Sig Kabelstränge an Bord anschließt – am besten, ohne einen Stromschlag zu bekommen (Seth hat einen Manövrieren-Test 16+, Sig einen Handgeschick-Test 12+ zu bestehen; jeder würfelt und sie müssen gemeinsam 28+ erreichen).

Assistenztests
Assistenztests sind zwei oder mehr Tests auf die gleiche Eigenschaft, Kenntnis/Spezialgebiet oder Aktion würfeln von zwei oder mehr Personen, um eine umfangreiche Aufgabe zu lösen. Die Personen müssen zum Assistieren in der Lage sein und der SL gewährt die Assistenz oder nicht. Wie bei Kombinationstests gilt eine höhere Erfolgsschwelle. Es kommt immer die Hälfte der für eine Person gültigen Schwelle noch einmal hinzu. Die Testergebnisse der Beteiligten werden addiert.

> Sig und Seth wollen gemeinsam eine herabgestürzte Deckenverkleidung anheben (Kraft-Tests) oder Sig will Seth beim Manövrieren des Raumjägers unterstützen (Transportmittel-Tests). Wenn die Deckenverkleidung alleine mit 15 anzuheben wäre, dann ist sie es nun zu zweit mit (15 / 2 = 7,5, normal gerundet 8; 15 + 8=) 23 oder zu dritt mit 31 (erneut +8).

Wenn nicht gerade ein Wissenschaftler- oder Ärzte-Team oder Raumdock-Ingenieure kooperieren, können im

seltensten Fall drei Personen eine Gesamtaufgabe lösen. Noch mehr sind in SC-Gruppen extrem außergewöhnlich.

Assistenz- und Kombinationstests können gegebenenfalls kombiniert werden. Hierbei wird zunächst die Assistenz-Schwelle ermittelt, anschließend die Schwelle des oder der Kombinationspartner hinzuaddiert.

Zwei Piloten halten ein Raumschiff im Sturm ruhig (alleine Transportmittel-Test auf 16+, zusammen auf 24+); gleichzeitig klettert ein drittes Crewmitglied über die Außenhülle (Athletik 14+). Der gesamte Kombinationstopf liegt bei 38.

I.3 Kampfsystem

Reaktionen

Ausweichen
Der Angreifer wirft seinen Angriffswurf, der Angegriffene weicht mit einem "Ausweichen"-Wurf aus. Liegt das Ausweichen-Ergebnis unterhalb der Zielschwelle (also Objektgröße und Distanz), gilt in jedem Fall mindestens die Zielschwelle bei der Ermittlung des Schadens. Diese gilt auch, wenn man auf Ausweichen verzichtet. Einen Fehlschlag gibt es nur beim kritischen Misserfolg.

Schütze A und B, beides Terraner (Objektgröße 7), sind im Kampf und 30 Meter voneinander entfernt. Schütze A (Attacke 3W6) attackiert mit 11 und schafft die Zielschwelle von 10 (Objektgröße 7+ Distanz 3). Schütze B weicht aus (Ausweichen mit Behinderung 3W-2) mit Ergebnis 8. Dann gilt 10 als Resultat; das ist doppelter Grundschaden.

Reaktionsverzicht
Verzichtest Du auf Reaktionen für Deinen Charakter zu Beginn der Kampfrunde, bekommst Du einen Bonus von +4 auf die Aktion.

Den Bonus kann bei Reaktionsverzicht nur für „Distanz überbrücken", „Attacke" und „Ausweichen"/"Manövrieren" genutzt werden, nicht für Software-Aktionen, paranormische Aktionen oder psychische Aktionen.

Aktionen

Attacke: Mehrere Gegner
Muss ein Kampfteilnehmer auf mehr als einen Gegner und dessen Attacke-Wurf reagieren, so erhält die Reaktion – in der Regel „Ausweichen" – einen Abzug von -1 pro Gegner von seinem Ausweichen-Wurfergebnis. Von der Initiative wird nichts mehr abgezogen.

Modul: Freie Kampfrunde

Im Modul „Freie Kampfrunde" gilt diese Regel auch und zwar wenn beide Gegner bei gleicher Initiative angreifen, was diese natürlich durch verlängern oder verkürzen von Attacke-Aktionen forcieren können.

Modul: Rollenspielbonus

Ein(e) Spieler(in) kann für seinen Charakter einen Bonus von +1 auf sein Wurfergebnis generieren – auch bei Aktionen im Kampf oder bei Fähigkeiten – wenn er diese rollenspielerisch gut beschreibt. Hier geht es weniger um eine ausführliche, lange Beschreibung, sondern um eine möglichst passende, atmosphärische. Diesen Bonus kann vor oder nach dem Wurf vom SL gewährt werden, je nachdem, wann der Spieler die Beschreibung liefert. Der Spieler kann also einen knappen Misserfolg durch eine gute Beschreibung noch in einen knappen Erfolg umwandeln.

Der taesarischen Adligen Bernhard attackiert mit einem Degen (vor dem Wurf); sein Spieler beschreibt: „Bernhard täuscht oben rechts einen Stoß an, zieht die Klinge dann jedoch überraschend von links nach rechts durch in einer fließenden Körperwendung, wie Bernhard sie im Tanzunterricht gelernt hat."

Der Spieler lässt Kim eine Impulswaffe modifizieren (nach einem Wurfergebnis von 16, Schwelle war 17+): „Stundenlang hat sie in brütender Mittagshitze auf der verfluchten Platine die verschiedenen Quantenfasern der Octagon-Transistoren mit dem Reintegrator geglättet – dann plötzlich eine Entladung im Transistor! Ehe der schmilzt hat Kim eine spontane Idee zur Kühlung – sie nimmt einen Eiswürfel aus ihrem Drink und legt ihn auf die Platine." Das wirkt.

Modul: Alternativer kritischer WUrf

Alternativ zur bestehenden Regel kann auch der folgende Mechanismus genutzt werden: Wenn alle Würfel eine 1 zeigen kommt es zum kritischen Fehlschlag. Liegen hingegen mindestens zwei 6er vor (und der Test war zudem erfolgreich), dann gibt es einen kritischen Erfolg.
Mit diesem Mechanismus wird die Chance auf einen kritischen Misserfolg mit höheren Werten und Würfelzahlen schnell sehr gering, für kritischen Erfolg steigt sie schnell.

Übungsdrohnen A und B schießen auf Seth. A erreicht 15, B 14. Seth wirft 16 für sein Ausweichen. Sein Ausweichen reduziert sich wegen zwei Gegnern um 2 auf 14. Damit trifft A noch mit Grundschaden. Hätte sich Drohne C mit Attacke-Ergebnis 16 eingeschaltet, wäre Seths Ausweichen auf 13 abgesunken und alle Drohnen hätten getroffen.

Distanz überbrücken
„Distanz überbrücken" ist nur einmal pro (freier) Kampfrunde möglich und gilt nicht mehr als Ausweichen-Ergebnis. Dies gilt für den Boden- wie für den Raumkampf.

Schaden

Psychischer Schaden
Sinkt die Psychische Energie (PE) auf 0 oder darunter, kommt es zu Kurzzeitschäden und der Spieler würfelt auf die Tabelle. Ist die PE sogar auf den negativen Em-Wert gefallen oder darunter, treten Langzeitschäden nach Tabellenwurf ein.Charaktere können an PE-Verlust nicht sterben.

Allgemeine Ausrüstung

II.1 Technische und medizinische Ausrüstung

Medizinische Ausrüstungsteile

Medipack
Ein Medipack wird nach einmaligen Gebrauch (ob erfolgreich oder nicht) weggeworfen. Es enthält das Wichtigste, was man für die Behandlung von Verletzungen benötigt: Synthoblut, künstliche Adern, Sehnen, Muskeln, Nervenstränge, einmaliges, steriles Operationsbesteck (u.a. Nadeln, Klammern, Klingen, Klebeband, Pinzetten, Schere, Einmalspritzen, Zange, OP-Handschuhe), Medikamente (z.B. Adrenalin, Kreislauf-Stabilisatoren, Desinfektionsmittel, Entzündungs,- und Blutungshemmer, Lokalanästhetika, Schmerzmittel, (Wund-)salben, autonomes Kalt-/Heißgel) und Verbandmaterial (Plastverbände, Synthopflaster, Autokompressen). Kleine Medi-Kits sind insbesondere in der Armee beliebt, für jeden Soldaten gehören sie zur Standardausrüstung.

Medipacks dienen der Behandlung von Fleisch- und Brandwunden sowie Prellungen (F, B, P). Ab einem LE-Verlust von 10 muss ein Medipack eingesetzt werden, um zu regenerieren.

Medizinische Ausrüstung verwenden

Aktion: Wunden heilen
Um einen Patienten erfolgreich zu behandeln, erfolgt ein Wurf mit „Vita/Medizin“ durch den Arzt. Der Modifikator „med. Versorgung“ durch die medizinische Ausstattung darf hinzu genommen werden. Schwelle ist die Höhe des erlittenen Schadens. Beim Fehlschlag erleidet der Patient die Differenz an Schaden, ist aber stabilisiert (oder tot). Ein kritischer Fehlschlag tötet den Patienten, ein kritischer Erfolg heilt ihn vollständig (oder auch schneller). Die Behandlungsdauer richtet sich nach den regenerierten Punkten. Pro Punkt etwa 1 min. Die Punkte regenerieren jedoch nicht sofort, sondern pro 1h Ruhepause 1 LE bis zur erreichten Punktzahl.

Normale Regeneration setzt nach erfolgreicher Operation zusätzlich wieder ein.

Parcix hat durch Schusswunden (Wunde F) 25 LE verloren, Dr. Mencor operiert ihn mit einem kleinen Medipack (med. Versorgung +3), einen Medi-Scanner (+3), einem Injektor (+1), Laserskalpell (+2) und Deskap (+1) in einer Bordkrankenstation (+3). Sie wirft 14, erhält aber durch die medizinische Ausrüstung noch einen Bonus von +13 und schafft es mit 27. Die OP dauert 25 Minuten. 27 LE würde Parcix in 27 Stunden regenerieren. Zusätzlich darf noch normal regeneriert werden.

Aktion: Stabilisieren
Traut sich der Arzt eine schwierige Operation nicht zu oder fehlt ihm (beim Außeneinsatz) medizinische Ausrüstung, kann er den Patienten einmalig stabilisieren. Dafür gilt die Hälfte des erlittenen Schadens als Schwelle für einen „Vita/Medizin“-Wurf (+Modifikator von medizinischer Versorgung). Ist das gelungen, wird der Patient für das Wurfergebnis in Stunden stabilisiert. Solange er nicht ordentlich verarztet oder mit Nanobots behandelt wurde, verliert er nach dieser Zeit 1 LE pro Stunde.

Technische Ausrüstungsteile

Ersatzteile
Die Regelungen zu Material und Reparaturkosten entfallen

Zur Reparatur benötigt man passende Ersatzteile – möglichst vom Originalhersteller – und Verbrauchsmaterial: Module, Energiekleinzellen und -speicher, Stecker, Industriekleber, Flicken, Energiebrücken, Quantenflussweichen und -leiter, Bindemittel, Utolyxinöl, Halterungen sowie Klammerspinnen (Schrauben), Kabel, Platinen, Verkleidungen, Leitungen, Servoeinheiten, Computerkomponenten, spezielle mechanische Lager usw. Ersatzteile werden durch die Anwendung (ob erfolgreich oder nicht) verbraucht und nur durch sie können Punkte „regeneriert“ werden. Die Ersatzteile kosten ein Viertel des Originalpreises des beschädigten Systems. Die TL der Ersatzteile muss gleich hoch oder höher sein als die des zu reparierenden Materials (bei Artifikanten gilt das Skelett-Material, bei Raumschiffen der Rumpf; hierauf bezieht sich auch der Preis).

Medipacks

medizinische Ausrüstung	Medi-Kit	Medi-Box	Medi-Tasche	H-Tau-Medipack	Medi-Kit I	Medi-Kit II	Medipack-Editor
Hersteller	CS	CS	CS	MediTECH	DeneRoyal	DeneRoyal	allgemein
Legalität	A	A	A	A	A	A	A, evtl auch B
Technologielevel	21	28	34	43	50	60	min. 5 bis max. 60
Preis (in St)	90	120	150	220	240	290	TL x 5
Gewicht	0,1 kg	0,5 kg	1 kg	0,1 kg	0,5 kg	0,6 kg	0,1 kg; max. 1 kg; –1 TL/0,1 kg
med. Versorgung	+2	+3	+4	+4	+5	+6	+1; max. +6; +11 TL pro +1

Technische Ausrüstung verwenden

Aktion: Reparieren
Die einzige Änderung betrifft die Reparaturdauer: Die Reparatur eines Punktes dauert etwa 1 min.

Aktion: System überbrücken
Wenn keine Ersatzteile vorhanden sind oder es schnell gehen muss, kann man ein System auch kurzzeitig durch eine Überbrückung reaktivieren: Um zu Überbrücken, wird ein provisorischer „Technik/Spezialgebiet"-Wurf (dazu noch der Modifikator von tech. Versorgung) fällig. Als Schwelle gilt ein Drittel des TL des Systems. Ist das gelungen, wird das System/Gerät reaktiviert, aber keine Resistenzpunkte regeneriert. Es läuft für das Wurfergebnis in Sekunden (3 Sekunden etwa 1 Kampfrunde), anschließend fällt es bis zur Reparatur mit Ersatzteilen aus.

Aktion: Gerät ein- und ausbauen
Eine Implantation von Kybernetik ist ein schwerwiegender Eingriff in einen Körper. Auch bei Maschinen (Artifikanten oder Fahrzeugen) bedeutet die Integration eines neuen Gerätes eine umfangreiche Operation.

Es werden die gleichen Regeln wie beim „Reparieren" und „Heilen" sowohl beim Ein- als auch beim Ausbau verwendet Bei Artifikanten wird auf „Technik/Kybernetik" gewürfelt. Ein Gerät verursacht dabei eine „Wunde" von 20+STPV (bei Fahrzeugen 200+GSTPV), die nun repariert oder regeneriert werden müssen. Bei medizinischer Implantation kann jedes Instrument verwendet werden, mit dem sich Fleischwunden (Wunde F) behandeln lassen.

Die Dauer des Eingriffs beträgt 1+STPV des Implantats in Stunden. Die Erholungszeit für organische Patienten anschließend ca. die doppelte bis vierfache Zeit. Ein kritischer Misserfolg führt zum Tod des Kyberneten oder Artifikanten bzw. zur Explosion des Raumschiffes. Ein kritischer Erfolg führt dazu, dass das Implantat besser am Hauptcomputer oder einem Neurotranceiver angeschlossen wurde: Es belegt keinen Kontrollknoten.

Die Regelung gilt für die Charakterlaufbahn, nicht bei der Charakter-/Fahrzeugerschaffung. Sie gilt auch bei Mutationen, wobei beim Test auf „Vita/Medizin" oder „Vita/Biologie&Genetik" zurückgegriffen wird.

II.2 Scanner

Modelleigenschaften
Das Sondermerkmal „intensiv" entfällt, ebenso der Energieverbrauch von Hand- und Mikroscannern.

Handscanner
Handscanner werden angepasst.

Mikroscanner
Mikroscanner werden angepasst. Sie haben alle eine Reichweite von ca. einem Meter.

Makroscanner
Raumschiffe und andere Fahrzeuge können mit großen Scannern ausgestattet werden. Die geringere Dichte der Abtaststrahlen ist einer größere Reichweite geschuldet, um z.B. unterirdische, geologische Formationen, Metall zwischen Asteroiden oder Strahlungsfelder aufzuspüren.

Ersatzteile

technische Ausrüstung	28er-TecSet	Pin 777	Tech-MiniKit	Tech-MaxiKit	TGN Rep-Set 2	Fix Hero	Ersatzteile-Editor
Hersteller	Keldon^	ZulHEAD	CS	CS	TEGRON	Ures Ind.	allgemein
Legalität	B	A	A	B	A	A	A bis B
Technologielevel	5	18	21	25	50	56	min. 5 bis max. 60
Preis (in St)	5%	15%	20%	25%	50%	60%	TL x 1% vom Original
Gewicht	0,6 kg	0,4 kg	0,1 kg	0,8 kg	0,5 kg	1 kg	0,1 kg; max. 1 kg; –1 TL/0,1 kg
tech. Versorg.	+1	+2	+2	+3	+5	+6	+1; max. +6; +11 TL pro +1

Fahrzeugersatzteile

technische Ausrüstung	3er-MegaSet	Pin 800	Chassis-MiniKit	Quinqilo	Renovat II	Fit VI	Fahrzeugersatzteile-Editor
Hersteller	Keldon^	ZulHEAD	CS	Qubra	KOSMORAN	Stellar Naval	allgemein
Legalität	B	A	A	A	B	B	A bis B
Technologielevel	10	12	32	40	45	60	min. 5 bis max. 60
Preis (in St)	5%	10%	30%	40%	45%	55%	TL x 1% vom Original
Gewicht	0,1 t	1 t	0,1 t	0,4 t	1 t	0,6 t	0,1 t; max. 1 t; –1 TL/0,1 t
tech. Versorg.	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+1; max. +6; +11 TL pro +1

Scanner verwenden

Aktion: Scannen
Zunächst muss der Benutzer ansagen, nach was er scannen möchte: Materie oder Energie? Bei Materie untersucht er z.B. Atmosphäre, chemische Zusammensetzung, Kristallstrukturen, Kybernetik im Körper, Knochenstruktur etc. oder er will eine Umgebungskarte erstellen. Bei Energie interessiert er sich für Energieverteilung, Temperatur, Strahlung, Wärmeprofile, Deltaenergie oder Astroniumenergie. Dann muss er die Einstellungen am Gerät vornehmen, was bei einfachen Aufgaben mindestens 10 Sekunden (3 Kampfrunden) dauert, bei unüblichen mehrere Minuten in Anspruch nehmen kann.

Sensoren oder andere Scanner in der Nähe werden Scanaktivität feststellen und je nach Software den Besitzer

Handscanner

Scanner	SNIF 1	SNIF 2	ManExplorer	TGN-Scanner V8	Horizon SR	Handscanner-Editor
Hersteller	CS	CS	AGOSTAR	TEGRON	Sensoric Inc.	allgemein
Legalität	A	A	A	B	B	A und B
Technologielevel	28	35	42	53	57	min. 15 bis max. 60
Preis (in St)	18.500	25.800	43.400	47.200	53.600	TL x 800
Gewicht	0,4kg	0,6kg	1kg	1,4kg	2kg	0,2kg, max: 2kg; –1 TL pro 0,2kg
Erfassung	+1	+2	+4	+5	+5	0; max. +5; +7 TL pro +1
Reichweite	150m	100m	150m	250m	150m	50m; max. 300m; +1 TL pro 50m
Resistenz	15	15	5	10	15	5; max 20; +1 TL pro 5
radial	-5	–3	–5	–4	–1	–10; max. –1; +3 TL pro +1

Mikroscanner

Scanner	R-18 Molekularscanner	R-20 Molekularscanner	M-Sigma Biostrukturscanner	DeepSee Microscanner	Nanoscanner „Thetys“	Mikroscanner-Editor
Hersteller	CS-Medical	CS-Medical	MediTECH	AGOSTAR	MarsTec	allgemein
Legalität	B	B	B	B	C	B und C
Technologielevel	28	33	37	46	60	min. 20 bis max. 60
Preis (in St)	28.700	34.200	38.600	56.400	59.900	TL x 1.200
Gewicht	1kg	1kg	0,9kg	0,7kg	1kg	0,1kg, max: 1kg; –1 TL pro 0,1kg
Erfassung	+7	+8	+7	+11	+12	0; max. +12; +4 TL pro +1
Resistenz	12	15	9	9	12	6; max 15; +1 TL pro 3
radial	–8	–8	–5	–8	–4	–10; max. –1; +3 TL pro +1

Macroscanner

Schiffssystem	Tranvis	Gigantenna	Mizuka III	Plebna	TGN-Scanner X1	Makroscanner-Editor
Hersteller	Aurelior	Trivision AG	LOXON	Qubra	TEGRON	allgemein
Legalität	A	A	A	B	B	A bis B
Technologielevel	20	27	35	47	55	min. 15 bis max. 60
Preis (in St)	94.000	138.000	353.000	480.000	599.000	TL x 5.000
Gewicht	0,2t	0,4t	0,8t	1,6t	2t	0,2t; max. 2t; –1 TL pro 0,2t
Erfassung	+1	+2	+3	+4	+6	0; max. +6; +12 TL pro +1
Reichweite	10km	4km	5km	6km	10km	1km; max. 10km; +1 TL pro 1km
EV	100	200	500	1.000	1.400	100; max. 2.000; –1 TL pro 100
GSTPV	1	2	10	20	30	1; max. 40; –1 TL pro 1
Resistenz	50	100	200	500	500	50; max. 500; +1 TL pro 50
radial	–10	–9	–7	–3	–1	–10; max. –1; +3 TL pro +1

warnen. In den meisten Kulturen werden Personen einen gezückten und auf sie gerichteten Scanner als Eindringen in ihre Intimsphäre empfinden ähnlich einer Leibesvisitation. Unautorisierte Scans wirken beleidigend oder sind sogar verboten, zumal man ja auch Strahlung aussendet.

II.3 Software

Infiltrationsprogramme
Die Legalität aller Infiltrationsprogramme beträgt C. Außerdem kann die Modelleigenschaft „Software-Infiltration" nun maximal 20 erreichen:

Software verwenden

Hacken im Kampf
Ein Hacker kann pro Kampfrunde eine Firewall oder Sicherheitssperre überwinden. Nachdem alle Firewalls überwunden wurden, kann der Hacker ein beliebiges System angreifen (Hackingschwelle gem. Tabelle im NOVAbasisbuch 2. Edition, S. 306) und es in der darauffolgenden Runde beeinflussen.

Für weitere Manipulationen muss der Hacker erneut gegen die Hackingschwelle des Systems würfeln, Firewalls gelten jedoch weiterhin als ausgeschaltet, solange sie nicht vom Systemadministrator aktiv neu eingerichtet werden. Eine neue Sicherheitssperre tritt erst zu Beginn der nächsten Aktion des Einrichtenden in Kraft.
:
Ein kritischer Erfolg erlaubt es umgehend alle Firewalls und Sicherheitssperren aufzuheben, oder ein beliebiges System noch in der selben Aktion zu manipulieren.

Modul: Spezialgebiete

Beim Spielen mit dem Modul „Spezialgebiete" ist Spezialgebietsoftware interessant.

Die beiden Modelleigenschaften „Spezialgebiet" und „Spezialgebietpunkte" sagen aus, welches Spezialgebiet gelernt wird und mit wie vielen Punkten dies der Fall ist. Ausgehend von diesen Spezialgebietpunkten kann das Programm durch Lernen – also durch Einsetzen von EP – bis zum Rassenmaximum gesteigert werden.

Eine Software kann jeweils ein beliebiges Spezialgebiet darstellen,, beispielsweise also ein „Raumschiffe"-Programm oder genauer ein „Raumjäger"-Programm (Bonusspezialgebiet). Nicht möglich sind Spezialgebiete der Fähigkeit „Paranormik".

Spezialgebietsoftware installieren
SDSS, siehe Implantate im NOVAbasisbuch 2. Edition, Seite 370) ermöglicht es, Spezialgebiete-Software zu installieren. Dabei darfst Du maximal so viele Spezialgebiete-Programme wählen wie die Höhe des Wi-Wertes, die durch das SDSS gewonnen wird – bei Wi +5 also fünf Programme. Hierbei geht es weniger um Speicherplatz, sondern die Möglichkeit der synaptischen Ansteuerung und Verknüpfung von Software und SDSS. Das Spezialgebiet „Ausweichen" belegt keinen SDSS-Platz.

Pro Spezialgebiet-Programm ergibt sich ein Stresszuwachs von +1.

Ein Spezialgebietprogramm kann zwar beliebig kopiert werden, funktioniert aber nur für die KI-Software- und SDSS-Kombination, für die es entwickelt wurde. Für Artifikanten-Massenmodelle ab Fabrik sind solche Kopien daher üblich, für den Software-Architekten, der für ein individuelles System programmiert, nicht.

Infiltrationsprogramme

Software	FSAT-3	Fenetraspy L	FenetraSpy XL	Elymnia I	Elymnia II	Infiltrationsprogamm-Editor
Hersteller	SOFTSTELLAR	MacroSft	MacroSft	SYNDION	SYNDION	allgemein
Legalität	C	C	C	C	C	C
Technologielevel	33	45	48	57	60	min. 1 bis max. 60
Preis (in St)	15.000	24.000	27.000	28.500	30.000	TL x 500
Software-Infiltration	11	15	16	19	20	6; max. 20; +3 TL pro 1

Spezialgebiete-Software

Software	5Control	Phybase I	Medbase II	DCS-2	Corona XL	Spezialgebietsoftware-Editor
Hersteller	Xsoft	Siqliqueb	Siqliqueb	SOFTSTELLAR	MacroSft	allgemein
Legalität	B	A	B	B	B	A bis C
Technologielevel	15	30	30	30	45	min. 1 bis max. 60
Preis (in St)	14.000	31.000	35.500	28.000	46.000	TL x 1.000
Spezialgebiet	Gewehre	Physik	Zerstörer steuern	Medizin	Impulsgewehr „Corona"	nach Wahl, nicht: Paranormik
Spezialgebiet-punkte	1	2	2 (+1)	2	3 (+2)	1; max. 4; +15 TL pro 1

Eigene Spezialgebiete und Software-Spezialgebiete
Wenn das Spezialgebiet noch nicht vorhanden ist, , also durch die Software neu erlernt wird, zählt die Angabe bei „Spezialgebietpunkte“ voll. Weist Dein SC das Spezialgebiet bereits schon als gelernt auf, entscheidest Du, ob der gelernte Wert oder der gekaufte gelten soll. Wer also „Jura“ mit 3 Punkten hat und ein Jura-Progamm mit 4 Punkten installiert, der wird vermutlich auf das Programm zurückgreifen.

II.4 Wirkstoffe

Wirkstoffe verwenden

Mehrere Portionen verabreichen
Bei Bedarf können mehrere Portionen desselben Stoffes gleichzeitig oder nacheinander verabreicht werden. In diesem Falle wird die Verabreichung um -1 für jede zusätzliche Dosis erschwert. Permanentwirkstoffe (Naniten) können weder überdosiert noch Teil von Mischungen sein (siehe dort).

Wechselwirkungen & Mischungen
Werden mehrere verschiedene Mittel nacheinander verabreicht, sinkt durch vom Behandelnden zu berücksichtigende Wechselwirkungen im Körper die Verabreichung um -2 für jeden Stoff, der bereits im Körper ist.

Eine Alternative ist, einen Medikamentencocktail im Voraus mittels der Aktion „Arzneimittelherstellung“/“Nanobotherstellung“ (siehe NOVAbasisbuch 2. Edition, S.406) zu mischen. Als Schwelle gilt ein Drittel des höchsten beteiligten TL. Bei Mischungen von mehr als zwei beteiligten Portionen wird der Aktionstest um -1 pro weiterer Portion erschwert. Die Mischungen können dabei auch ungleich gemischt werden, also z.B. 2xStoff A und 1xStoff B. Für den Gesamteffekt werden Effekte und Stresszuwachs addiert, es gilt die kürzeste beteiligte Effektdauer.

Doc Crown mischt 3 Portionen von Funktionsstimulanz A (TL 55), 2 mal Sedativum B (TL 24) und 1 Portionen Funktionsstimulanz C (TL 40). Ein Drittel von 55 ist 18. Dagegen muss Doc nun würfeln und bekommt einen Abzug von -4 auf den Aktionstest (da insgesamt 6 Portionen). Er erhält 1 Portion Mischwirkstoff D mit allen Effekten, addiertem Stresszuwachs und Effekten bei kürzester Effektdauer.

Für Mischungen gilt dasselbe wie für die Modifikation/Herstellung: Einmal erfolgreich gemischt, können die Laborgeräte das Rezept ohne Test innerhalb eines Herstellungsintervalls in beliebiger Menge replizieren, solange das Ausgangsmaterial vorhanden ist.

Arzneimittel

Sucht
Die Regel, dass ein SC nach mindestens 2 Portionen eines Wirkstoffes pro Standardtag (24h) süchtig sein muss, entfällt. Man kann auch nach 1 Portion süchtig sein, wobei Effekt, Stresszuwachs und Verabreichung natürlich wie immer halbiert werden. Anschließend werden Werte, wie in NOVA üblich, normal gerundet.

Gas und indirekte Verabreichung
Gasförmige Stoffe, egal ob Gifte, Betäubungsgase oder entspannende Dämpfe entfalten nur 10 % der Wirkung (Effekt, Stresszuwachs; Effektdauer bleibt) bei direktem Einatmen – es sei denn, der Wirkstoff liegt normalerweise immer als Gas vor. Um mit einem Gas also die gleichen Resultate wie bei Injektionen zu erreichen, müssen 10 Portionen verwendet werden. Der Vorteil bei einem sich in einem Raum frei verteilenden Gas ist der, dass ganze Personengruppen unter den Einfluss des Wirkstoffes geraten, die Portionen werden nicht „aufgeteilt“.

Werden Wirkstoffe indirekt als Gas oder über das Essen verabreicht, gilt der Verabreichungswert als Modifikator für die Herstellung des korrekten Gemisches. Über Schwelle und genaue Wirkungsweise bestimmt der SL.

Funktionsstimulanzien
Bei den Funktionsstimulanzien verringert der Stresszuwachs im Editor den TL des Wirkstoffes weniger.

Wachstumshormone
Wachstumshormone erhalten eine Effektdauer. Innerhalb dieser entfaltet sich ihre Wirkung und der Wachstums-W6-Wurf. Bei Sucht gilt weiterhin ein Wurf pro Woche. Wie andere Wirkstoffe dürfen sie mehrfach dosiert werden aber nicht Teil von Mischungen sein.

Funktionsstimulanzien

Wirkstoff	Ling 3782	„Paralys forte“	Oklat „Initiativum“	Steroid IV	LT-22	Funktionsstimulanz-Editor
Hersteller	ZulHEAD	Vignard	LOXON	DeneRoyal	SOLPHARM	allgemein
Legalität	B	C	B	B	C	B bis C
Technologielevel	19	28	33	48	57	min. 1 bis max. 60
Preis (in St)	110	310	340	520	700	TL x 10
Gewicht	0,6 g	1,6 g	1,8 g	0,2 g	1,8 g	0,2 g; max. 2 g; –1 TL pro 0,2 g
Verabreichung	–4	–4	–3	–4	–1	–5; max. 0; +4 TL pro +1
Effektdauer	4 min	12 min	2 min	10 min	10 min	1 min; max. 60 min; +2 TL pro 1 min
Stresszuwachs	+2	+3	+1	+1	+1	+1; max. +3; –10 TL pro +1
Effekt	Is +1, Em +2	Kb –4	Mu +1, Is +1, Si +1, Kb +1	Kr +2	Ko +1, Hg +1 Kr +1, Kb +1	+/–1 Eigenschaftspunkt; max. +/–4 Eig.punkte ges.; +10 TL pro Pkt

Wachstumshormone

Wirkstoff	„Hormone“	WH A1	Mblin-bemq	„Zellen-Strom“	Telzin A	Telzin B	Wachstumshormon-Editor
Hersteller	Vignard	CS	BEBINQA	Melortrator	Biomars	Biomars	allgemein
Legalität	A	A	A	B	C	C	A bis C
Technologielevel	22	36	42	48	56	57	min. 1 bis max. 60
Preis (in St)	140	170	200	270	210	210	TL x 5
Gewicht	3 g	5 g	5 g	5 g	3 g	3 g	1 g; max. 5 g; –1 TL pro 1 g
Verabreichung	–4	–1	–2	–3	–2	–2	–5; max. 0; +5 TL pro +1
Effektdauer	5 Tage	4 Tage	3 Tage	2 Tage	1 Tag	1 Tag	5 Tage; min. 1 Tag; +1 TL /–1 Tag
Stresszuwachs	+1	+1	+3	+2	+2	+2	+1; max. +3; –10 TL pro +1
Wachstumsgrad	+1	–1	+2	+2	–2	+2	+/–1; max. +/–2; +30 TL pro +/–1

Frage: Warum gibt es bei metonoidischen Traditionswaffen, cassiopischen Phasenwaffen oder beta-pictorischen Projektoren keine Legalität?
Antwort: Bei außerirdischen Waffen wie die der Cassiopier, Beta-Pictor und Metonoiden ist es für terranische Regierungen nicht einfach Regelungen zu erlassen. Oft können cassiopische Waffen auch gar nicht als solche identifiziert werden oder zerstören sich in den Händen von Nicht-Cassiopiern selbst. Metonoidische Waffen sind wiederum Ritualwerkzeug und Metonoiden weigern sich partout, sie abzulegen. Die Waffe gehört zu ihrer Identität: Ein Metonoid ohne Traditionswaffe ist kein Metonoid. Da Metonoiden nicht dafür bekannt sind, dass sie kriminell agieren oder wahllos jemanden töten, dürfen Metonoiden diese Waffen in der Regel durch Kontrollen nehmen. Bei Beta-Pictor wiederum handelt es sich beim Projektor gewissermaßen auch um ein Werkzeug. Die Entscheidungen sind da individuell: Man versucht, Beta-Pictor und Cassiopiern die Waffen an Kontrollen zur Aufbewahrung abzunehmen, andererseits will man auch nicht riskieren, allzu viele Beta-Pictor zu brüskieren. Hinzu kommt, dass auch einzelne Beta-Pictor von ihrer Mentalität her nicht dafür bekannt sind, Menschen zu überfallen – es sei denn es ist eine geplante Invasion…

Frage: Bekommen Artifikanten zu ihrem Startimplantatbudget auch etwas dazu, wenn man mit Spezialgebieten spielt? Wie lernen sie Spezialgebiete?
Antwort: Artifikanten bekommen die 80 EP hinzu wie jeder Charakter. Das ist modulgebunden, nicht charaktergebunden. Artifikanten ohne NNPS wandeln die 80EP z.B. in 1.200.000St (1EP = 15.000St) um und kaufen sich innerhalb der Beschränkung seines SDSS (maximal soviele Spezialgebiete wie Wissens-Wert) Spezialgebietsoftware. Artifikanten mit NNPS gelten wie Kyberneten, d.h. sie können ebenfalls EP in St. umwandeln und Spezialgebiete-Software kaufen oder unabhängig von SDSS mit dem NNPS direkt neue Spezialgebiete nach Tabelle S.49 rechts unten lernen.

Waffen & Schutzkleidung

III.1 Waffen

Modelleigenschaften

Sondermerkmal: explosiv
Mit dem Sondermerkmal „explosiv“ wird ein Explosionsradius verbunden: „explosiv 3m“ bedeutet, dass ein Radius von drei Metern um den Einschlagpunkt herum in Mitleidenschaft gezogen wird. Eine Gruppe von Personen kann dadurch zum Ausweichen gezwungen werden und Schaden erleiden. Dabei wird das Hauptziel mit normalen, vollem Grundschaden verwundet, Umstehende mit halben Grundschaden.

Sondermerkmal „autonom“
Der Schütze führt eine übliche Attacke gegen Zielgröße und Distanz aus. Danach wurde das autonome Geschoss erfolgreich auf ein Ziel ausgerichtet und abgefeuert. Nun wird das Wurfergebnis des Schützen vergessen, stattdessen würfelt nun das Geschoss eine eigene Attacke mit dem Wert, der bei „autonom“ angegeben ist: „autonom 18“ führt zu einem Attackewurf von 4W+2. Autonome Projektile dürfen zudem lediglich gegen die Objektgröße als Zielgrößen-Schwelle vorgehen, nicht aber gegen Entfernungszonen.

Fernkampfwaffen

Sturmgewehre
Das Kaliber aller Sturmgewehre erhöht sich um eine Stufe, also von 7.5 (Grundschaden 4) auf 9 (Grundschaden 5) und von Kaliber 9 auf 12mm (Grundschaden 6).

Leichte Impulskanonen
In der Tabelle der leichten Impulskanonen (NOVAbasisbuch 2. Edition, S. 338) ist ein Fehler: Der Schaden des L-3 beträgt nicht r.5 sondern r.6.

Acceleratoren
Bei Acceleratoren gilt keine Panzerung.

Leichte Lenkflugkörper
Durch eingebaute Antriebs- und Steuersysteme haben manche Lenkflugkörper "Zusatzattacken" (in Folgerunden eine Attacke je Runde) bei einer Reichweite von ca. 1km pro 0,5kg Raketengewicht. Die PGR-Reichweite ist unerheblich.

Wunde E bei Nahkampf- und Wurfwaffen
Laut Wunden-Beschreibung im NOVAbasisbuch 2. Edition auf S. 326 wird Schaden E immer vervierfacht, ehe Schutzkleidung abgezogen wird.

Daher haben folgende Waffen einen Fehler im Editor: Peitschen, Schlagstöcke, Messer, Dolche, Dorne, Degen & Florette, Swinger.

Die Ausnahmen zum höheren Grundschaden für Wunde E im Schadenseditor entfallen. Dadurch müssen zwei Waffen angepasst werden:

Degen „Alcantar“: Handhabung 0, Schaden 8, E, -8, Resistenz 50

Swinger Elektrokugel: TL 44, Schaden 10, E, Preis 2.500 St

Sprengstoffe

Bei den Sprengstoffen entfällt das Gewicht; die Werte in der Tabelle beziehen sich auf Portionen von je 0,1kg. Es können größere Sprengladungen gelegt werden, wobei sich Schaden und Explosionsradius proportional vervielfachen. Dabei verringert sich die Handhabung pro zusätzlicher Portion um -1. Schadensarten können kombiniert werden.

III.2 Schutzkleidung

Schutz bei Wunde P
Bei Prellungen gilt der halbe Schutzwert der Schutzkleidung.

Kampfrüstungen
Die Schutzwirkung von Kampfrüstungen wird verbessert und sie sind nur für die Sicherheitskräfte von Reichen zugelassen (Legalität C).

Leichte Lenkflugkörper

Projektil	Kel 821	LFK-3	LFK-4	Dayodo	Javelin	Betty	leichter Lenkflugkörper-Editor
Hersteller	ZulHEAD	CS Arms	CS Arms	LOXON	PROTEC	Ures Ind.	allgemein
Legalität	C	C	C	C	C	C	C
Technologielevel	18	27	30	40	51	60	min. 10 bis max. 60
Preis (in St)	2.500	4.500	5.500	7.500	9.800	13.000	TL x 200
Gewicht	1,5kg	2kg	2kg	3kg	5kg	5kg	0,5kg; max. 5kg; –1 TL pro 0,5kg
Schaden	50	70	70	90	110	150	25; max. 150; +1 TL pro 5
Zusatzattacken	0	0	1	1	2	2	0; max. 2; +10 TL pro 1
explosiv	-	-	-	3m	-	5m	0; max. 5m; +2 TL pro 1m
autonom	11	17	10	12	19	10	10; max. 20; +1 TL pro 1

Kampfrüstungen können zwar aus Einzelteilen wie Handschuhe, Armschienen, Brustpanzerung oder gar Begleitmechanik und -Systeme bestehen, sind jedoch als Gesamtdesign entworfen und aufeinander abgestimmt, so dass nicht Einzelschutzkleidung wie Handschuhe, Stiefe, Westen etc. herangezogen werden.

Sturmgewehre

Waffe	Blizzard	MA-2	Caleida T	MG L	Super Storm	Sturmgewehr-Editor
Hersteller	CYBRO	CS Arms	AGOSTAR	PROTEC	Ures Ind	allgemein
Legalität	C	C	C	C	C	C
Technologielevel	27	33	45	50	60	min. 15 bis max. 60
Preis (in St)	10.500	9.400	14.700	16.000	21.000	TL x 300
Gewicht	4 kg	3 kg	4 kg	6 kg	4 kg	1 kg; max 6 kg; –1 TL pro 1 kg
Handhabung	–6	–4	–2	–1	–3	–6; max. –1; +4 TL pro +1
Schaden / Kaliber	5 / 9 mm	5 / 9 mm	5 / 9 mm	5 / 9 mm	6 / 12 mm	9 mm +5 TL; 12 mm +20 TL
Magazin	48	24	80	20	60	12; max 80; +1 TL pro 4
Reichweite	300 m	900 m	600 m	1,1 km	600 m	50 m; max. 1,5 km; +1 TL pro 50 m
Nachladedauer	8	15	14	8	15	5; max. 15; –1 TL pro 1
Resistenz	40	50	40	30	60	30; max. 60; +1 TL pro 10
vollautomatisch	4	3	2	3	2	1; max 4; +3 TL pro 1
mehrläufig	-	-	-	-	doppel-läufig –2	+8 TL pro weiteren Lauf, max. 2 mehrlfg.: –2; max. –1; +2 TL pro +1

Sprengsätze

Sprengstoff	100 ST	200 TT	C1 CSS	Lumlique	RayBomb	Sprengsatz-Editor
Hersteller	MineX Ltd.	MineX Ltd.	CS Arms	BEBNIQA	Ures Ind.	allgemein
Legalität	C	C	C	C	C	C
Technologielevel	30	30	33	42	55	min. 1 bis max. 60
Preis (in St)	150	150	150	220	300	TL x 5
Handhabung	–1	–1	–2	–5	0	–6; max. 0; +3 TL pro +1
Grundschaden	10	12	5 P, 8 B	10	B 8,X 12	1; max. 20; +1 TL pro 1
Wundart	F	P	P, B	EMP	B, X	P +1 TL, B +2 TL, F +4 TL, X +15 TL, EMP +25 TL, S +35 TL
explosiv	0,1 m	0,2 m	0,5 m	0,4 m	1 m	0,1 m; max. 1 m; +1 TL pro 0,1 m

Kampfrüstungen

Kleidungsstück	Ceranium-platte SG	schw. Polizei-panzerung	Hartplast-rüstung S-LT	General	Warhero	Kampfrüstung-Editor
Hersteller	Armaturia	Cybertex	INVINE	Olympa	Ures Indust.	allgemein
Legalität	C	C	C	C	C	C
Technologielevel	18	25	34	49	60	min. 10 bis max. 60
Preis (in St)	28.500	39.900	49.700	82.600	127.700	TL x 1.500
Gewicht	20 kg	12 kg	10 kg	14 kg	20 kg	2 kg; max. 20kg; –1 TL pro 2 kg
Behinderung	–4	–4	–2	–4	–3	–6; max. -1; +4 TL pro +1
Schutz	12	16	15	25	30	5; max. 30; +1 TL pro 1
Resistenz	240	180	180	360	300	120; max 480; +1 TL pro 60
Strahlenschutz X	-	-	-	8	14	0; max. 14; +1 TL pro 2
Säure & Feuersch. B	4	4	5	13	16	4; max. 16; +1 TL pro 1

Körperstrukturen

IV.1 Kybernetik

Implantate verwenden

Körperteilverlust und -ersatz
Verliert ein SC Hände, Arme oder andere Extremitäten, bekommt er so lange zusätzliche Behinderung, bis das Körperteil durch neues Biogewebe oder Kybernetik (durch Skelett-Implantate, Flexoren, Servomotoren und Belastungsgitter) ersetzt wurde. Bei einfachen, unzulänglichen Prothesen kann der SL die Behinderung verringern. Pro 10 verlorene STP ergibt sich -1 Behinderung; bei einem Bein (Oberschenkel, Unterschenkel, Fuß) also -3 für den Terraner. Tests, in denen „Handgeschick" eine Rolle spielt, darf der SL beim Verlust einer Hand bzw. Tentakel mit einem Malus belegen. Beim Menschen mit einer Hand z.B. -4, bei einem Cassiopier mit nur noch drei Händen mit -2.

Die Regelung zum „Einfachen Ersatz" (NOVAbasisbuch 2. Edition, S. 366) wird mit dieser Regel ausgetauscht.

Stress durch STPV von Implantaten
Die Regelung entfällt; es gibt keinen Stress mehr durch den STPV von Implantaten, nur noch über die Neurotranceiver.

Attacke mit implantierten Waffen
Bei implantierten Waffen nutzt man nicht mehr "Waffenloser Kampf" sondern wie gewöhnlich das Spezialgebiet, unter das die implantierte Waffe fällt, also beispielsweise "Faustfeuerwaffen" für eine implantierte Pistole oder "Stichwaffen" für einen implantierten Dolch.

Implantate blockieren

Oft mag es vorkommen, dass Behörden oder andere Autoritäten implantierte Waffen verbieten und entweder keine Einreise zulassen, oder sie zumindest für die Dauer des Aufenthalts blockieren. Dazu gibt es folgende Möglichkeiten:

Sperrprogramm
Ein Sperrprogramm sorgt dafür, dass das Implantat vom System nicht mehr angesteuert werden kann. Je nach Qualität das Programmes kann es natürlich dafür (ungewollt) sorgen, dass auch andere Implantate gestört werden oder Probleme verursachen. Soll die Sperre unerlaubt umgangen werden, muss das Programm gehackt werden. Sperrprogramme sind die häufigste Vorgehensweise, gerade in den großen Reichen, allen voran im Syndikat und Protektorat von Vendar.

Sperrnagel
Umgangssprachlich „Downer Nail" oder „Downer" genannt, kommt dieses mechanische Hilfsmittel dort zum Einsatz, wo es weniger zimperlich zugeht und Hochtechnologie fehlt oder selten Sperrsoftware bzw. IT-Experten zur Hand sind: Bei Piraten, im Valbaro-Rift, teils im Marginum, in der Konföderation oder Allianz. Der Nagel wird mit einer Druckluftpistole in die Körperpartie getrieben, in der sich das Implantat befindet. Dort unterbricht er die Stromzufuhr. Es liegt an den Fähigkeiten des Pistolen-Bedieners (und ob z.B. zuvor gescannt wurde), wie gezielt die Maßnahme ist. Unkontrollierte Zuckungen der Körperpartie sind aber fast immer die Folge. Rabiatere Zeitgenossen setzten gerne einfach auf Verdacht schon ein, zwei Nägel mehr, wenn sie unschlüssig sind, ob die Ausrüstung wirklich geblockt wurde.

Der Anker wird über die Pistole auch wieder gezogen, wobei die Pistole entweder mit einem mechanischen Schlüssel oder eine Codierung gesichert ist. Danach kann repariert werden. Der Sperrnagel kann auch unerlaubt entfernt werden. Die Operation ist je nach Nagel tückisch (Widerhaken oder andere Verankerungen) und kann schnell tödlich enden, wenn der Nagel eine kleine Sprengladung besitzt. Manche Sperrnagel besitzen auch einen Peilsender für die Sicherheitskräfte.

EMP-Trichter
Eine rabiate Methode ist das Verwenden eines speziellen Aufsatzes für EM-Pulser, der eigentlich zum Not-Shutdown von elektrischen Systemen gedacht ist. Der Trichter wird an die Mündung des Pulsers geschraubt und auf den Körper aufgesetzt. Er dämpft den EMP und grenzt ihn gleichzeitig ein. Der Puls beschädigt dabei die getroffene Körperregion

Implantat-Blocker

Blocker	Sperrprogramm	Sperrnagel	EMP-Trichter	Hemmnaniten	Ionentape
Hersteller	Firewall-Herst.	diverse	diverse	diverse	Titanis, Vulcan
Legalität	C	C	B	C	C
Technologielevel	siehe Firewall	20	25	30	45
Preis (in St)	siehe Firewall	1.000	2.000	2.000	10.000
Gewicht	–	0,1 kg	1 kg	1 g	0,1 kg
sonstiges	zum Überwinden gegen Firewall-Schwelle einen Software-Test	1W6 Schaden, Wunde F, Zusatz-Behinderung z.B. -1 Hand/Fuß, -2 Arm/Bein	verursacht Grundschaden des EM-Pulsers	Effektdauer 24h, Stresszuwachs +1, Kb -1	Energieabzug, -20 RE pro Tape

samt Implantate schwer. Sie müssen anschließend repariert werden.

Hemmnaniten
Strukturnaniten werden gezielt modifiziert, so dass sie sich nur auf einen Körperbereich konzentrieren und dadurch lange aktiv sind. Hier bilden die Nanobots Konglomerate an Datenleiterbahnen und Energieweichen, leiten Strom und Daten um bzw. „ins Leere", verursachen dadurch Funktionsstörungen. Das ist ein sehr schonendes Sperrverfahren, denn die Naniten gehen nach ihrem Einsatz in die Blutbahn über und werden schließlich ausgeschieden. Bei Artifikanten lösen sie sich einfach und werden damit Teil von Staub.

Ionentape
Imperiale Sicherheitskräfte verlassen sich aufgrund syndikatischer Softwareüberlegenheit auf Ionentapes. Ein solches Band setzt einen gepulsten Ionenstrom ab, der die umgebende Energie unspezifisch „zerfasert". Die eingebaute Batterie hält die Funktion für eine Woche aufrecht; selbstverständlich kann man das Tape an ein Stromnetz anschließen. Es kann einerseits wie eine klassische Fessel eingesetzt werden, andererseits mit einem Verbindungskleber auf verschiedenen Körperpartien passgenau fixiert werden. Ein Spezialgel löst den Kleber auf. Ansonsten muss man warten, bis sich die oberen Hautschichten abgeschält haben. Der Ioneneffekt gelangt zwar nicht allzu tief unter die Hautoberfläche, aber für implantierte Waffen reicht es in der Regel allemal.

Ausrüstungsteile

Hauptcomputer*
Der Zentralchip wird gestrichen, an seine Stelle tritt der Hauptcomputer für Artifikanten.

Neurotranceiver

Implantat	Monopolar-Architektur	Bipolar-Architektur	Multipolar-Architektur
Hersteller	diverse	diverse	diverse
Legalität	A	B	C
Technologielevel	20	40	60
Preis (in St)	1.000	3.000	10.000
Kontrollknoten	1	2	3

Das Gehirn des Artifikanten ist sein Hauptcomputer, der ein Mal in die Maschine eingebaut wird. Er steuert alle Prozesse im künstlichen Körper, steuert alle Implantate an und bringt ihre Funktionen in Einklang. Für jedes eingebaute Implantat (mit Ausnahme von Skeletten) wird ein Kontrollknoten belegt. Kleine Implantate, wie implantierte ID-Cards oder Sprungarme, benötigen nicht zwangsläufig je einen Kontrollknoten. Durch das Anschließen an den Chip jedoch wird die Aktivierung des Implantats über einen „Gedankenbefehl" des Artifikanten erst möglich.

Neurotranceiver
Der Zentralchip wird gestrichen, an seine Stelle treten Neurotranceiver für Kyberneten.

Um kybernetische Implantate zu steuern, benötigt jedes biologische Lebewesen Neurotranceiver im Gehirn. Sie wandeln die Impulse des Restgehirns in klare Signale an die kybernetischen Körperteile um. Diese zentralen, neurotechnischen Computerchips sind somit das wichtigste Bauteil für Kyberneten. Neurotranceiver befindet sich bei Kyberneten normalerweise am Zwischenhirn. Bei schweren Gehirnverletzungen kann Netzwerk von vielen Neurotranceivern Hirnschäden und Beeinträchtigungen der gesamten Physis ausgleichen.

Ein Neurotranceiver verbraucht 1 STP, wiegt 0,1 kg und führt zu einem Stresszuwachs von +1. Für die Belegung er Kontrollknoten gilt das gleiche wie beim Hauptcomputer.

KI-Software*
Die Basis-KI wird umgewandelt:

Jeder Artifikant ist mit einer einzigen KI ausgestattet. Dabei handelt es sich um eine zentrale Software, die den Input durch Sensoren oder Datenleitungen verarbeitet und die Maschine reagieren lässt (Output). Sie beinhaltet die vollständige Grundprogrammierung (z. B. „Muttersprache", grundlegende Fähigkeiten). Die Eigenschaften Intelligenz, Instinkt, Mut und Emotionen werden durch sie festgelegt.

Mut kann man hier auch als Toleranz verstehen, wann der Selbsterhaltungsmechanismus der Maschine greift. Die KI eines Artifikanten sorgt üblicherweise für einen Intelligenz- und Instinkt-Wert zwischen 6 und 10 und einen Mut- und Emotionen-Wert zwischen 20 und 30. Die Werte sind sowohl Startwerte als auch Eigenschaftsmaximalwerte.

Sie können nur durch das Togalousche Gehirn verändert werden. Die KI-Software wird direkt im Hauptcomputer integriert und nicht auf einen Datenspeicher (SDSS) ausgelagert, besetzt aber dafür einen Kontrollknoten. Sie ist für Tokmarden oder Organische nicht installierbar.

Hauptcomputer

Implantat	Intercon I	Admin	CPC-V	Centrum VI	AdminMax	Hauptcomputer-Editor
Hersteller	Siqliqueb	VitaTec	TAUNER AG	CYBERNAUTICA	Atrium Crp.	allgemein
Legalität	A	A	A	A	A	A
Technologielevel	19	23	39	47	60	min. 10 bis max. 60
Preis (in St)	30.500	31.300	58.500	71.000	90.000	TL x 1.500
Gewicht	0,4 kg	0,3 kg	0,5 kg	1 kg	1 kg	0,1 kg; max. 1 kg; –1 TL pro 0,1 kg
Kontrollknoten	20	24	42	48	65	10; max 65; +2 TL pro 1
STPV	1	2	10	5	10	1; max 10; -1 TL pro 1
REV	8	10	15	17	25	1; max 25; -2 TL pro 1

KI-Software

Software	ZentralKI-NNM-3	Alpha M	AI-II	Mens Arte I	Basis-KI-Editor
Hersteller	Biogenesis	TECLASON	TAUNER AG	CYBERNAUTICA	allgemein
Legalität	A	A	A	B	A bis B
Technologielevel	33	37	46	53	min. 15 bis max. 60
Preis (in St)	14.900	19.500	25.000	26.800	TL x 500
REV	10	8	4	10	1; max. 10; –1 TL pro 1
Mut-Wert	18	16	15	30	15; max. 30; +1 TL pro 1
Instinkt-Wert	4	6	10	2	1; max 10; +1 TL pro 1
Intelligenz-Wert	4	3	10	1	1; max 10; +1 TL pro 1
Emotionen-Wert	17	20	15	30	15; max 30; +1 TL pro 1

NNPS

Implantat	R-Zeta	Gamma-TG 10	TG 40 Mk I	NeuroMatrix	NNPS-Editor
Hersteller	BioTECH	TECLASON	CYBRODYNE	Atrium Corp.	allgemein
Legalität	B	B	B	B	B
Technologielevel	25	33	37	60	min. 20 bis max. 60
Preis (in St)	34.000	51.000	60.200	97.000	TL x 1.500
Gewicht	0,3 kg	0,2 kg	0,5 kg	1 kg	0,1 kg; max. 1 kg; –1 TL pro 0,1 kg
Togalousches Gehirn	40%	50%	60%	100%	40%; max. 100%; +7 TL pro 10%;
Kontrollknoten-Beleg.	4	5	6	10	1 Kontrollknoten pro 10% TG

Die KI ist begrenzt lernfähig: Dein Artifikant darf 40% der EP, die Du für Abenteuer erhältst, nutzen, um Befähigungs-Modifikatoren (TP, SP) und vorhandene Spezialgebiet-Programme zu steigern. Die übrigen EP verfallen. Das Steigern von psychischen Eigenschaften ist nur mit einem Togalouschem Gehirn möglich, genauso wie das Lernen neuer Spezialgebiete (sofern sie nicht als Programme gekauft werden).

Neuronalnetzprozesssysteme (NNPS) (*)

Das Neuralnetzprozess-System wird angepasst.

In Abstimmung mit der KI-Software ermöglicht das TG eine höhere EP-Nutzung des Artifikanten (prozentual in gleicher Höhe wie sein TG). Zudem kann dieser nun psychische Eigenschaften steigern und neue Spezialgebiete lernen (oder natürlich auch als Programm kaufen).

Kupplung

Für Kyberneten oder Artifikanten, die Körperteile über Kupplungen (NOVAbasisbuch 2. Edition, S. 376) am Körper angeschlossen haben, gilt: Im gekuppelten Zustand gelten sie, als wären sie normal „vollimplantiert“, also mit Kontrollknoten-Belegung, Stresszuwachs, Auswirkungen auf Eigenschaften, Physis-Faktor, Hautschutz etc. Beim Abkuppeln verliert der SC diese Auswirkungen und erhält Behinderung wie beim Körperteilverlust.

Taktisches Auge

Eine Klarstellung: Man kann zwar mehrere taktische Augen implantieren, erhält aber nur den Bonus auf Handhabung und den Einfluss auf die Entfernungszonen von einem Auge.

Nuklearreaktor

Fusionsreaktoren gibt es in kleinen Ausführungen nicht oder sind bislang ineffizient. Artifikanten und Kyberneten versorgen ihre Implantate daher über Energiespeicher mit Strom. Diese müssen an externen Quelle aufgeladen werden müssen. Gehört ein Artifikant oder Kybernet den Sicherheitskräften an, hat eine Sondergenehmigung oder ist Forschungsobjekt weitab der Zivilisation, wird manchmal auch ein hoch entwickelter, kleiner Nuklearrekator verbaut. Das radioaktive Material ist nicht waffenfähig, allerdings könnte natürlich der extrem gesicherte und stabile Isolationsbehälter mit dem Brennelement trotz allem brechen und einen kleineren Bereich (mehrere 100 qm) verseuchen. Artifikanten wechseln Brennelemente monatlich aus. Pro 1 RE Reaktorleistung kostet das Brennelement 10 St. Verbrauchte Elemente werden üblicherweise in Sterne geschossen, um Endlagerprobleme zu umgehen.

Die Reaktoren von Artifikanten werden zu „Nuklearreaktor“ umbenannt und mit Legalität C versehen.

Energiespeicher(*)

Energiespeicher werden angepasst.

Energiespeicher können an die Stelle von Reaktoren treten. Sie speisen die Ausrüstung mit 1 RE = 1 BE/h.

Fortbewegung von Artifikanten(*)

Artifikanten haben verschiedene Möglichkeiten, mobil zu werden, beispielsweise über Flexoren, EMAP-Feldgeneratoren oder Jet-Propulsoren. 3% der STP des Artifikanten müssen von einer Fortbewegungsart besetzt sein, um sie nutzen zu können. Wer also „laufen“ und „fliegen“ möchte,

Energiespeicher

Implantat	Akku 1	EZ-13	EZ-18	Quant Pro	Réservoir d'Or	Energiespeicher-Editor
Hersteller	Systral	CS	CS	Con Energia	A & C	allgemein
Legalität	A	A	A	A	A	A
Technologielevel	20	25	35	47	60	min. 10 bis max. 60
Preis (in St)	10.000	10.500	15.000	22.800	40.000	TL x 500
Gewicht	0,8 kg	0,4 kg	0,4 kg	2 kg	1 kg	0,2 kg; max. 2 kg; –1 TL pro 0,2 kg
Batterieenergie	290 BE	470 BE	570 BE	870 BE	900 BE	110BE; max. 900; +1 TL pro 10 BE
STPV	1	4	4	6	5	1; max 6; –5 TL pro 1

muss sowohl für Flexoren als auch für Jet-Propulsoren je mindestens 3%, also 6% der STP opfern.

Jet-Propulsoren
Die Jet-Propulsoren werden angepasst.

EMAP-Feldlagerungen
Die Emap-Feldlagerungen werden angepasst.

Volonkristall-Lagerung
(NOVAquellbuch „Terra Superior", S. 119)
Volonkristalle geben keinen Bonus mehr auf Körperbeherrschung. Man muss Jet-Propulsoren einbauen, um sich auf dem „Schwebefeld" fortzubewegen. In Zivilisationen ist der Einsatz von Jet-Propulsoren in der Kombination mit Volon-Kristallen meist gestattet, da die Triebwerke nicht einen so hohen Schub entwickeln müssen.

Modul: Spezialgebiete

Die Maschine erhält „Rennen&Springen" als Rassenspezialgebiet, wenn sich durch **Flexoren** mindestens +8 auf Körperbeherrschung ergibt. Zusätzlich sind Belastungsgitter und Servomotoren nötig.

Die Maschine erhält „Fliegen" als Rassenspezialgebiet, wenn sich durch **Jet-Propulsoren** mindestens +8 auf Körperbeherrschung ergibt. Zusätzlich sind Belastungsgitter nötig. Hinweis: In der Zivilisation ist der Einsatz von Jet-Propulsoren normalerweise nur im Notfall gestattet, da die Triebwerkshitze Personen verletzen und Böden beschädigen kann.

Der Bot erhält „Fliegen (EMAP)" als Rassenspezialgebiet, wenn sich durch **EMAP-Feldlagerungen** mindestens +8 auf Körperbeherrschung ergibt. Hinweis: EMAP-Felder wirken nur über Metall, magnetischen Flächen und Fahrbahn-Projektionen.

EMAP-Feldlagerungen

Implantat	Hover	To. Nr 4	S-Omicron	Feldgenerator MLTE-1	EMAP-Feldlagerung-Editor
Hersteller	ProMax	Li Drives	BioTECH	Biogenesis	allgemein
Legalität	A	A	A	A	A
Technologielevel	12	25	27	39	min. 12 bis max. 60
Preis (in St)	12.000	22.000	25.800	39.800	TL x 1.000
Gewicht	0,5 kg	4 kg	1,5 kg	5 kg	0,5 kg; max. 5 kg; –1 TL pro 0,5 kg
Körperbeh-Wert	+1	+3	+3	+4	+1 max +6; +15 TL pro +1
STPV	1	10	5	2	1; max. 10; –1 TL pro 1
REV	2	4	20	18	2; max. 30; –1 TL pro 2

Jet-Propulsoren

Implantat	Microtriebwerk MJFS-1	JP-3	MPS-R	JPU-V	Jet-Propulsor-Editor
Hersteller	Biogenesis	CYBERSTELLAR	CYBRODYNE	TAUNER AG	allgemein
Legalität	B	B	B	B	B
Technologielevel	30	37	44	47	min. 15 bis max. 60
Preis (in St)	55.000	70.000	99.000	94.000	TL x 2.000
Gewicht	1,2 kg	2,4 kg	3 kg	3 kg	0,6 kg; max. 3 kg; –1 TL pro 0,6 kg
Körperb.-Wert	+2	+3	+4	+4	+1; max. +5; +22 TL pro 1
STPV	2	4	10	6	1; max 10; –1 TL pro 1
BEV oder REV	10	21	29	30	1; max 30; –1 TL pro 1

Körperpanzerungen

Implantat	PhysioArmor	KP-2	Blibnequa	Blockadebrecher	Körperpanzerung-Editor
Hersteller	VitaTec	CYBERSTELLAR	BEBNIQA	Olympa	allgemein
Legalität	A	A	A	A	A
Technologielevel	23	30	41	51	min. 10 bis max. 60
Preis (in St)	2.800	3.500	6.400	8.400	TL x 150
Gewicht	0,4 kg	0,4 kg	2 kg	1,6 kg	0,4 kg; max. 4 kg; –1 TL pro 0,4 kg
Teil-Hautschutz	+90	+246	+150	+270	+6; max. +270; +1 TL pro +6
Teil-Spezial-hautschutz	B +90	-	X +150	B +120; X +60	B und X; +6; max. +180; +1 TL pro +6
STPV	3	5	2	10	1; max. 10; –2 TL pro 1

Körperpanzerung
Die Körperpanzerung wurde angepasst.

Spartan Agilon

TL	40*
Implantat-Budget (als SC)	2.442.000 St
Preis (als NSC)	1.200.000 St
Gewicht	121 kg
Objektgröße	6
STP	250, 45 frei
Skelett	Ph. Faktor 1,2
Energiespeicher	520 BE, 2 STPV
Reaktor	2 x 120 RE, 27 frei
Hauptcomputer	45 Knoten, 12 frei
NNPS	30%
Haut-Schutz	15/B 6/X 3,

Mu	SW **12**, Max. 15
It	SW **10**, Max. 13
Wi	4 x STPV 5, **12**
Is	SW **10**, Max. 13
Em	SW **10**, Max. 15
Kr	4 x STPV 8/REV 13, **16**
Kb	Flexoren: 3 x STPV 5/REV 7 Jet-Propulsoren: 1 x STPV 10/REV 16, **12**
Hg	2 x STPV 4/REV 10, **12**
Si	4 x STPV 8/REV 13, **16 +1**
Ko	3 x STPV 8/REV 5, **12**
Au	**10**

Weitere Ausrüstung:
Holo-ID, taktisches Auge (+50m, +2 Handhabung), Schallrezeptoren, Kommunikator, Zerstreuungs-feldprojektor (10 REV, 5 STPV, Scan-Schutz +3,

*alle Implantate mit Ausnahme von Skelett (TL 29), NNPS (TL 20), Interaktionsdesign (39)

Spartan Megalon

TL	35*
Implantat-Budget (als SC)	2.736.000 St
Preis (als NSC)	800.000 St
Gewicht	284 kg**
Objektgröße	5
STP	320, 17 frei
Skelett	Ph. Faktor 1,1
Energiespeicher	470 BE, 2 STPV
Reaktor	2 x 99 RE, 54 RE frei
Hauptcomputer	40 Knoten, 4 frei
Haut-Schutz	12/B 6/X 6,

Mu	**15**
It	**7**
Wi	5 x STPV 2, **10**
Is	**8**
Em	**15**
Kr	6 x STPV 10/REV 5, **24**
Kb	4 x STPV 10/REV 5, **12**
Hg	1 x STPV 10/REV 20, **8**
Si	4 x STPV 10/REV 5, **12 +1**
Ko	6 x STPV 10/REV 5, **24**
Au	**9**

Weitere Ausrüstung:
taktisches Auge (+40m, +2 Handhabung), Schallrezeptoren, Kommunikator, vollimplantiertes Impulsgewehr (Handhabung –3, r.5, 10 BE, 120m, Resistenz 15, überladbar +5, dopell. –2), Kupplung (linkes Schultergelenk)

*alle Implantate außer motor. Regulierer (TL 36)
**ergibt Gewichtsbehinderung von –3 durch das eigene Körpergewicht

Arac

TL	50
Implantat-Budget (als SC)	2.813.000 St
Preis (als NSC)	1.300.000 St
Gewicht	67,9 kg
Objektgröße	8
STP:	150, 16 frei
Skelett	Ph. Faktor 1
Energiespeicher	590 BE, 1 STPV
Reaktor	153 RE, 10 RE frei
Hauptcomputer	55 Knoten, 17 frei
Haut-Schutz	3 / B 5

Mu	SW **7**, Max. 15
It	SW **10**, Max. 18
Wi	5 x STPV 2, **15**
Is	SW **10**, Max. 18
Em	SW **10**, Max. 18
Kr	3 x STPV 7 / REV 10, **12**
Kb	3 x STPV 7 / REV 10, **12**
Hg	3 x STPV 2 / REV 2, **15**
Si	4 x STPV 4 / REV 5, **12**
Ko	3 x STPV 4 / REV 9, **12**
Au	**14**

Weitere Ausrüstung:
Holo-ID, Kommunikator, 4 Kupplungen (Oberam-Unterarm), 1,2 kg-Behälter, 0,4 kg-Tank, Minicomputer, ableitendes Hautnetz (Faktor-Reduktion um –0,8)

Omicron

TL	37
Implantat-Budget (als SC)	2.424.000 St
Preis (als NSC)	600.000 St
Gewicht	44,3 kg
Objektgröße	9
STP	100, 0 frei
Skelett	Ph. Faktor 1,15
Energiespeicher	920 BE, 2 STPV
Verbrauch, Laufzeit	68 REV, 13 Stunden
Hauptcomputer	38 Knoten, 0 frei
Haut-Schutz	B 5

Mu	**14**
It	**10**
Wi	9 x STPV 1, **18**
Is	**8**
Em	**15**
Kr	4 x STPV 3 / REV 1, **9**
Kb	EMAP: 5 x STPV 3 / REV 4, **15**
Hg	3 x STPV 3 / REV 1, **12**
Si	6 x STPV 2 / REV 1, **12 +1**
Ko	4 x STPV 3 / REV 5, **12**
Au	**14**

Weitere Ausrüstung:
Schallrezeptoren, Kommunikator, Med-Operator (2 REV, 2 STPV, mit Injektor, Deskap, Laserskalpell), Medipack-Behälter (4 kg), Hautpaste-Tank (1,2 kg, inkl. 40 Portionen)

IV.2 Mutationen

Gehirn

Kleinhirn (1,2)
Das Kleinhirn wird angepasst. Ein Punktetausch dauert 3 Sekunden (1 Kampfrunde) pro Punkt. Der Tausch kann einmal pro Standardtag vorgenommen werden.

Zirbeldrüse (4)
Die Zirbeldrüse wird angepasst.

Gewebe & Blut

Muskulatur (4)
Die Muskulatur wird angepasst.

Blut (5)
Blut wird angepasst.

Nervensystem (6)
Veränderungen im Nervengewebe können die unterschiedlichsten Konsequenzen haben: So können Sinneseindrücke schneller übermittelt werden oder aber die Gesamtmotorik des Körpers wird angehoben. Eine andere Möglichkeit besteht darin, dass man weniger Schmerzen empfindet.

Einmal pro Spielsitzung wirst Du für Deinen Mutanten einen Konditions-Test. Ein Misserfolg führt nach einem epileptischen Anfall anschließend zur Bewusstlosigkeit von 1W6 Minuten. Bei kritischem Misserfolg des Ko-Tests fällt Dein SC in ein Koma (LE sinkt auf -1), aus welchem er nur nach einer Behandlung wieder herausgeholt werden kann (z.B. mit einem Neurotaktgeber).

Organstrukturen

Augen (1)
Die Augen werden angepasst.

Herzen (2)
Neben dem Gehirn als Schaltzentrale des Körpers ist das Herz der Maschinenraum. Eine Veränderung des Organs,

die sich durch größere oder weitere Herzkammern oder Verstärkung der Herzmuskulatur und Arterien äußert, führt zu einer höheren Vitalität. Auf lange Sicht gesehen aber wächst die Gefahr des plötzlichen Herzstillstands und von Infarkten rapide an.
Einmal pro Spielsitzung wird 1W6 auf das „Herzversagen" geworfen, sobald ein Test auf eine Eigenschaft/Kenntnis/Aktion oder ein Spezialgebiet ansteht. Bei einem Ergebnis innerhalb der Wahrscheinlichkeit (z.B. Herzversagen 3 bedeutet bei Augenzahlen 1 bis 3) wird Deinem SC -4 aufgrund plötzlicher Schmerzen vom folgendem Testergebnis abgezogen.

Um die Mutation nicht zu vergessen, kannst Du Dir einen Marker auf Deine Spezialgebiete/Kenntnisse/Eigenschaften auf das Charakterblatt legen oder Du wertest das Herzversagen gleich zu Beginn der Spielsitzung aus. Anschließend wird entschieden, welcher Test den Abzug erhält (der erste in der Sitzung, einer nach SL-Entscheidung, etc.).

Leber (3, 4)
Die Leber ist die Kläranlage des Körpers. Jegliche Giftstoffe gelangen über das Blut in die Leber, die es reinigt. Erstaunlich ist auch die ungeheure Regenerationsfähigkeit des Organs: So wächst es beispielsweise bei Verletzungen und Teilverlust so schnell nach wie kein anderes Körperteil des Menschen, was angesichts ihrer Funktion auch verständlich ist. Um bei einer mutierten Leber mit unerwünschten Mitteln (Gifte, Alkohol, Chemikalien) oder gewünschten Wirkstoffen (Drogen, Betäubungsmittel bei medizinischen Eingriffen – Ausnahme bilden Nano- und MikroBots) denselben Effekt zu erhalten, muss man entsprechend der Ausprägung der Anomalie die Dosis erhöhen.

Eine missgebildete Leber kann aber jederzeit den Dienst versagen.

Einmal pro Spielsitzung wird 1W6 auf „Leberversagen" geworfen. Bei einem Ergebnis innerhalb der Wahrscheinlichkeit (z.B. bei Leberversagen 2 bei 1 und 2) bekommt Dein SC 1W6+3 Schaden, außerdem 1 Schaden pro Stunde, bis man Lebermedikamente erhalten hat (Aktion „Wunden heilen", es gilt nur der Injektor und Medipack für „med. Versorgung").

Um die Mutation nicht zu vergessen, könntest Du Dir einen Marker auf die LE-Angabe auf dem Charakterblatt legen oder Du wertest das gleich zu Beginn der Spielsitzung aus. Anschließend wird entschieden, wann die Leber versagt (z.B. gleich zu Beginn der Sitzung).

Kleinhirn

Mutation	EGR-Gewebe	Alau-Syndrom	Cerebellum esphelensis	McKinley-Gewebe	Cerebellum ardricansis	Kleinhirn-Editor
Technologielevel	10	26	33	40	57	min. 1 bis max. 60
Preis (in St)	10.000	26.000	33.000	40.000	57.000	TL x 1.000
Wachstumsgrad	0	2	2	2	1	0; max. 3; +5 TL pro 1
Gesamtpunktetausch	1	2	3	4	7	1; max. 7; +9 TL pro 1
Effektdauer	1 h	4 h	2 h	6 h	1 h	1 h; max. 10h; +1TL pro 1 h
STPV	0	1	1	2	2	0; max. 2; –6 TL pro 1

Zirbeldrüse

Mutation	Muschel-Epiphysis	Gliakar-zinom	B2 Pinealo-zyten	MLA89-Gewebe	epiphysischer Talwuchs	Zirbeldrüse-Editor
Technologielevel	3	13	20	36	45	min. 1 bis max. 60
Preis (in St)	15.000	65.000	100.000	180.000	225.000	TL x 5.000
Wachstumsgrad	1	0	1	2	0	0; max. 2; +5 TL pro 1
Emotionen	–2	0	–1	+1	+1	0; max. +2; +15 TL pro +1, oder v.v.
Paranormik	+2	+1	+2	+1	+2	0; max. +2; +15 TL pro +1, oder v.v.
STPV	1	1	0	2	2	0; max. 2; –2 TL pro 1

Muskulatur

Mutation	ICD-80 M406	Muskelatro-phie T2	Zaras-Syndrom	Go-Cheng-Fasern	Del-Mus-culi	Muskulatur-Editor
Technologielevel	5	6	34	48	58	min. 1 bis max. 60
Preis (in St)	25.000	30.000	170.000	240.000	290.000	TL x 5.000
Wachstumsgrad	0	3	0	1	1	0; max. 3; +8 TL pro 1
Kraft	+1	–1	+2	+3	+4	0 ; max. +4; +15 TL pro +1 oder v.v.
STPV	100	30	10	50	100	10; max. 50% Gesamt-STP; –1 TL pro 10

Blut

Mutation	Hemato-cron	H76-Anämie	leukosia gigantea	Sichel-Ery-throzyten	ICD-80 D271.3	Blut-Editor
Technologielevel	5	10	30	30	60	min. 1 bis max. 60
Preis (in St)	15.000	30.000	90.000	90.000	180.000	TL x 3.000
Wachstumsgrad	0	1	0	1	1	0; max. 1; +15 TL pro 1
Stresszuw. & zus. Regeneration	+1, +1 LE	–1, –1 LE	0, +3 LE	–3, 0	+1, +5 LE	Stress: 0; max. +3; –5 TL pro +1; Regen.: 0; max. +6 LE; +10 TL pro +1 LE oder v.v.

Nervensystem

Mutation	F67-Spastik	metastas. Blin-Neuronen	Adolfo-Synapsen	P8 Neuro-exacerbation	Nervensystem-Editor
Technologielevel	13	28	28	45	min. 5 bis max. 60
Preis (in St)	65.000	140.000	140.000	450.000	TL x 5.000
Wachstumsgrad	1	0	1	0	0; max. 2; +8 TL pro 1
Si/Hg/Kb/Em	Si +1	Kb +1, Hg +1	Kb +2	Em +3	0; max. +3; +20 TL pro 1 oder v.v.
Ko-Test-Schwelle	12	11	15	11	7; max. 20; –1 TL pro 1
STPV	30	10	50	40	10; max. 25% Gesamt-STP; –1 TL pro 10

Augen

Mutation	Retinaano-malie 321	CR-Sehnerv	Zeiss-Zapfenblastom	Retinaano-malie 102	Auge-Editor
Technologielevel	20	35	40	45	min. 1 bis max. 60
Preis (in St)	50.000	87.500	100.000	105.000	TL x 2.500
Wachstumsgrad	3	3	0	2	0; max. 3; +5 TL pro 1
Stresszuwachs	+1	+4	+2	+1	+1; max. +4; –10 TL pro +1
Sinne	0	+2	+1	+1	0 ; max. +2; +30 TL pro +1 oder v.v.
Spezielle Sichten	Infrarot	-	Infrarot, UV	UV	Infrarotsicht: +15 TL; UV-Sicht: +15 TL

Herzen

Mutation	ICD-80 I230	0-Ventri-kular	RK-Ventri-kular	Griffin-Mutation	Atrium-anomalie	Cardium angelans	Herz-Editor
Technologielevel	1	22	33	41	50	55	min. 1 bis max. 60
Preis (in St)	5.000	110.000	165.000	205.000	250.000	225.000	TL x 5.000
Wachstumsgrad	0	1	3	2	1	2	0; max. 3; +8 TL pro 1
Kondition	+1	+1	+1	+2	+3	+3	0; max. +3; +20 TL pro +1
Herzversagen	3	1	2	2	3	4	1; max. 5; –5 TL pro 1
STPV	4	1	1	5	3	1	0; max. 5; –1 TL pro 1

Leber

Mutation	Hepar de-formans	Beta-Hepato-zytkonglomerat	Lathaus-Heparcacinom	konvexe Hepartrophie	R2-Hepa-tozyten	Leber-Editor
Technologielevel	22	32	43	53	60	min. 1 bis max. 60
Preis (in St)	22.000	32.000	43.000	53.000	60.000	TL x 1.000
Wachstumsrate	0	4	1	1	0	0; max. 4; +5 TL pro 1
Wirkstoffdosis	x2	x2	x3	x4	x5	x1; max. x5; +17 TL pro x1
Leberversagen	2	4	2	3	4	1; max. 5; –5 TL pro 1
STPV	2	2	3	5	5	0; max. 5; –1 TL pro 1

Fähigkeiten

Stufen von Paranormikern, Technikern und Sprachbegabten
Die Paranormikerstufen (NOVAbasisbuch 2. Edition, ab S. 408) werden auf Techniker und Sprachbegabte erweitert. So können sie mit einem höheren Start-Modifikator für Befähigungs-Aktionen nach den Lernkosten einsteigen, wenn sie entsprechen EP für den höheren Modifikator einsetzen. Natürlich können sie jeden Befähigung-Modifikator wie üblich bis +2 steigern.

Der Paranormiker bleibt weiterhin mit den Spezialgebieten begrenzt. Für ihn gibt es noch die Extrastufe „Transzendent", womit er alle Spezialgebiete beherrscht.

Fähigkeitsstufen

SP/TP/MP	Stufe	Startmodifikator	Para-Aktionen aus
10 bis 25	Einsteiger	wählbar bis -5	einem Spezialgebiet
26 bis 99	Ausgebildeter	wählbar bis -4	2 Spezialgebieten
100 bis 199	Fachkraft	wählbar bis -3	3 Spezialgebieten
200 bis 299	Experte	wählbar bis -2	4 Spezialgebieten
300 bis 399	Genie	wählbar bis -1	5 Spezialgebieten
400 bis 499	Legende	wählbar bis 0	6 Spezialgebieten
nur für Paranormiker			
ab 500 MP	Transzendent	wählbar bis +1	allen Spezialgebieten

V.1 Techfähigkeiten

Tech-Aktionen

Aktion: Programmverbesserung & -entwicklung
Um Firewalls, Infiltrationsprogramme oder, bei Anwendung des Moduls, Spezialgebietprogramme zu modifizieren, erweitert ein Softwarearchitekt in der Regel das bestehende Programm um Zusatzfunktionen oder tauscht Algorhythmen aus, versucht, Reaktionszeiten und Prozessorauslastung zu minimieren. Jeder Informationstech ist alsbald in der Lage, eigene ausgeklügelte Programme zu entwerfen.

Der Tech benötigt ein funktionsfähiges Computersystem, Umgebung simulierende Software und Programmbibliotheken; anstelle von „Ersatzteilen", die die Materialkosten ergeben, bezahlt ein Tech für Softwarequellen, Datenbanken, Abos und Updates. Diese Quellen bieten ihm „technische Versorgung" in gleicher Höhe wie Ersatzteile.

Programme, die einmal verbessert oder entwickelt wurden, kann natürlich problemlos kopieren. Software, die von Tech-SC selbst programmiert und noch nicht bei entsprechenden staatlichen Stellen oder Konzernen lizenziert wurde, hat immer Legalität C.

Frage: Tech-Fähigkeiten mit Artifikanten: Braucht ein Artifikant einen extra Computer, um die Werkzeuganforderung „Computer" zu erfüllen?
Antwort: Sobald ein Hauptcomputer eingebaut ist, benötigt er keinen Computer.

V.2 Paranormik

Aktionen gleichzeitig
Wie im NOVAbasisbuch 2. Edition S. 410 beschrieben kann ein Paranormiker nur eine Aktion durchführen. Anders als bislang können sich Aktionen nicht aufgrund ihrer Effektdauer überlagern, da der Paranormiker sich auf die Aktion konzentrieren muss. Ausnahmen sind die Aktionen „Erfassung", „zentrierte Wanderung" und "Quellverstärkung".

Halbe Psi-Schwelle beim Zulassen von Aktionen
Lässt ein Medium eine paranormische Aktion zu (z.B. Kooperation oder Wanderung), gilt nur die halbe Psi-Schwelle.

Paranormische Aktionen

Aktion: Wanderung
Der Geist bewegt sich mit 1 m/s in Relation zum Körper, auch wenn dieser sich im Feldflug befindet oder einen Gratsprung macht.

Aktion: Traummeditation
Der Schaden auf die PE wird verdoppelt, wenn der Paranormiker aus der Meditation gerissen wird: Pro Stunde, die er sich zuvor in der Traummeditation befand, bekommt er 2W6 Schaden auf die Psychische Energie (PE). Die bis dahin angefallene Regeneration darf ebenso gewürfelt werden.

Aktion: Quellverstärkung
Die Aktion wird angepasst:

Aktion: Telekinese
Um ein Objekt zu bewegen, muss man es nicht vollständig sehen. Es reicht, beispielsweise einen Arm oder das Bootsheck zu sehen, um daran zu ziehen.

Aktion: Levitation
Im Gegensatz zur „Telekinese" gilt bei Levitation nur ein Viertel des Eigengewichts plus Ausrüstung für den Topf. Levitation kann auch als Alternative für Athletik/Ausweichen und Athletik/ Rennen&Springen genutzt werden. Das Wurfergebnis des Paranormik-Tests wird wie ein Wurfergebnis zu „Ausweichen" oder „Rennen&Springen" gewertet.

Frage: Ich habe das Prinzip mit dem Erfolgstopf bei Paranormik nicht verstanden. Da fehlt eindeutig ein Beispiel auf Seite 410. Wie geht das?
Antwort: Mit den Paranomik-Erfolgstöpfen ist das so: Du wählst den Effekt den Du haben willst und Dein SL bestimmt den Topf (u.a. anhand der Beispiele). Diesen Topf kannst Du auf drei Wegen decken: 1. PNE, 2. Zeit, 3. Erfolgsschwelle.

Alle paranormischen Aktionen kosten mindestens 1 PNE und dauern mindestens 1 Sekunde. Zeit kann maxmial ein Drittel des Topfes decken. Ungeachtet wie viel PNE und Zeit Du verwendest, der Mindestwurf ist immer 7 (auch wenn Dein Topf z.B. nur 5 beträgt, nach Abzug von 1 PNE und 1 Sekunde also 3 übrigbleiben), denn: Testergebnisse unter 7 schlagen immer fehl.

Beispielsweise beträgt der Topf 15:
- Wenn Du Zeit hast, könnte die Verteilung wie folgt aussehen: 5 Punkte durch Zeit (das Maximum), 7 über Erfolgsschwelle, 3 Punkte über PNE.
- Wenn Du PNE sparen willst: 5 Sekunden Zeit, 9 Erfolgsschwelle, 1 PNE
- Wenn Du schnell sein und eine niedrigen Wurf haben willst: 1 Sekunde, 7 Erfolgsschwelle, 7 PNE

Behinderung durch Schutzkleidung oder Gewicht am Körper ist unerheblich und wird nicht abgezogen.

Aktion: Energokinese
Da Schaden mit Wunde E immer vervierfacht wird entspricht 1 Topfpunkt nicht 1 Schaden Wunde E, sondern 4 Topfpunkte entsprechen 1 Punkt Schaden Wunde E.

Aktion: Stärken&Schwächen
Klarstellung: Die Aktion „Stärken & Schwächen" kann nur auf ein einzelnes Ziel angewendet werden.

Aktion: Hand auflegen
Die Aktion kann der Paranormiker nicht auf sich selbst anwenden.

Aktion: Synergie
Die Aktion „Synergie" und ihre Erweiterungen erlauben keine Parallel-Aktionen mehr. Die Effektdauer entspricht 10 Sekunden. Nach der Synergie-Aktion verfügt der Paranormiker für wenige Minuten über die so gewonnenen PNE, die er für Folgeaktionen nutzen kann. Ungenutzte PNE verfallen anschließend.

Aktion	Levitation	Quellverstärkung
Lernkosten	Telekinese erweitert –5	8 MP
Erfolgsschwelle	Topf=0,25 x (Körper- u. Ausrüstungsgewicht)	6 pro 10% PNE-Ersparnis
PNE-Kosten	Topf	4
Konzentration	Topf	5 Sek.
Reichweite	keine	keine
Effektdauer	Materieflussm.-Wert x 2 Sek.	Paraps.-wert in Minuten
Effekt	große Sprünge, Schweben, Gleiten; Ausweichen im Kampf	weniger PNE für Folgeaktionen

Raumschiffe & Fahrzeuge

VI.1 Raumschiffe

Schiffe verwenden

Aktion: EMAP-Feld invertieren
Die Aktion „EMAP-Feld depolarisieren“ wird begrifflich geändert: Es heißt „EMAP-Feld invertieren“, weil die Polarität ja nicht abgeschaltet sondern umgedreht und magnetisch wird.

Aktion: Notfeldsprung durchführen
Das Einleiten extrem kurzer Feldflüge (wenige Sekunden) stellt eine hohe Belastung für den Feldantrieb dar: Das Feld muss so gesehen frühzeitig und in einem instabilen Zustand kollabiert werden. Bei einem so kurzen Feldflug ist ein Astrogieren vorher selten nötig, da man dieses Manöver nur im freien Raum (nicht in Planetenringen, dichten Asteroidenfeldern oder Schiffsfriedhöfen) und außerhalb von Schwerkraftfeldern (Stern-, Planeten- und Mond-Orbits) ausführen würde.

Die Schwelle für einen „Transportmittel/Raumfahrzeuge“-Test liegt bei 25 (5 Initiativpunkte Dauer), die „Steuerung“ des Fahrzeugs wird hinzuaddiert. Während der Runde, in der der Pilot den Test ablegt, weicht das Schiff nicht aus und hat keine Energieschilde.

Der Feldantrieb benötigt für den kurzen Sprung die doppelte Energieleistung, so dass zuvor eine „Energie umleiten“-Aktion durchgeführt werden muss.

Aktion: "Fremd-"Attacke mit festen Waffen
Wenn ein Bordschütze nicht drehbar gelagerte Waffen abfeuern will und er nicht das Schiff fliegt, erhält er einen zusätzlichen Malus auf Handhabung der festen Waffe(n) von -2 wegen der schwierigen Koordination mit dem Piloten.

Schiffsteile

Schiffcomputer
Der Schiffshauptcomputer wird angepasst.

Panzerung
Die Panzerung besteht aus besonders stark gepressten Platten, die wiederum aus verschiedenen Materialien (ähnlich der Rumpfmetalle) bestehen. Panzerplatten werden auf den Rumpf geschraubt oder an Trägern befestigt; es kann auch einen Zwischenraum zwischen Panzerplatte und Schiffsrumpf geben. Des Weiteren besteht die Möglichkeit, innere Einrichtungen eines Schiffes mit einer Panzerungsschicht zu versehen (Munitionskammern wären hier lohnenswert).

Die Panzerung eines Raumschiffes funktioniert wie die Schutzkleidung (siehe Seite 357) eines Charakters, wobei von einer das Schiff umfassenden Panzerungsschicht ausgegangen wird. Man benötigt dazu so viele Panzerplatten wie das Schiff an GSTP aufweist. Ein Jäger mit 100 GSTP muss also 100x Panzerplatten einbauen.

Es können auch noch weitere Panzerschichten in den Rumpf eingezogen werden. Pro weiterer Schicht reduziert sich die GSTP um 10%.

Teilpanzerung
Schiffseigner mit begrenzten Mitteln entscheiden sich mitunter, nur einen Teil des Schiffs zu panzern. Das spart Geld, hat aber den Nachteil, das das Schiff Gefahr läuft, an einer ungepanzerten Stelle getroffen zu werden.

Bereiche ohne „Schutz“ können mit schwierigeren, gezielten Attacken anvisiert werden. Aber auch bei normalen Attacken besteht die Chance, ungepanzerte Bereiche zu treffen. Würfle 1W6 pro Attacke, die die Hülle trifft.

Manövertriebwerke
Wenn Dir die Herangehensweise zu umständlich ist, je nach Tankfüllung und Frachtraumbeladung den Modifikator „Steuerung“ zu ermitteln, setze 50% Ladung und Tankfüllung als ständigen Modifikator des Schiffes an.

Feldantrieb
Feldprojektor und Feldspulen werden – nur rein regeltechnisch! – zusammengefasst. Der Antrieb nimmt 5% der Schiffs-GSTP ein. Die Feldgeschwindigkeit ist an die

Teilpanzerung

Abdeckung	kein Schutz bei
70 %	5 und 6 auf 1 W6
50 %	4 bis 6 auf 1 W6
30 %	3 bis 6 auf 1 W6

Panzerungen

Schiffssystem	Toron-Ceramic	Tri-Nano-verbund	R-Delta-Fibrit	Redu-complex	Acrit	Phoenix-metall	Panzerung-Editor
Hersteller	7th Anvil	Blohm AG	AstroTECH	Vandell	Ures	BP-Kont.	allgemein
Legalität	A	A	A	A	C	B	A bis C
Technologielevel	5	20	33	47	55	60	min. 1 bis max. 60
Preis (St)	600	1.600	2.900	4.600	6.400	6.000	TL x 100
Gewicht	10kg	10kg	50kg	30kg	90kg	100kg	10kg; max. 100kg;–1 TL pro 10kg
Schutz	36	126	228	300	384	420	6; max. 420; +1 TL pro 6

Feldantriebe

Schiffssystem	Adashi	Mark 5	Transfer I	Xi IV	Warp Flux II	Feldantrieb-Editor
Hersteller	LOXON	S-Drive	KOSMORAN	Xi Corp.	StellarNaval	allgemein
Legalität	A	A	A	A	A	A
Technologielevel	34	35	46	54	60	min. 20 bis max. 60
Preis / GSTPV (St)	18.000	20.000	28.400	30.000	36.400	TL x 600
Gewicht / GSTPV	0,3t	0,6t	1,2t	2,1t	3t	0,3t; max. 3t; –1 TL pro 0,3t
Feldgeschw.-Faktor	1,5	1,2	1,5	2	2,5	1; max. 2,5;+3 TL pro 0,1
REV / GSTPV	130	10	50	60	90	10; max. 150; –1 TL pro 10
Resistenz / GSTPV	30	20	100	70	40	10; max. 100; +1 TL pro 10

Schiffscomputer

Schiffssystem	Comp II	F1 MC	F2 MC	Delta-QC	MQCC-3	QuantPro	Hauptcomputer-Editor
Hersteller	Siqliqueb	CS	CS	TECLASON	TAUNER AG	Atrium Crp.	allgemein
Legalität	A	A	A	A	B	A	A bis B
Technologielevel	19	30	35	37	44	60	min. 15 bis max. 60
Preis (in St)	46.000	56.000	67.500	74.500	86.800	142.400	TL x 2.000
Gewicht	0,2t	0,2t	0,2t	0,2t	0,4t	1t	0,2t; max. 1t; –1 TL pro 0,2t
Kontrollknoten	23	39	43	49	61	80	1; max. 80; +1 TL pro 1
REV	30	120	90	150	210	150	30; max. 300; –1 TL pro 30
GSTPV	1	2	2	3	4	5	1; max. 5; –2 TL pro 1

Objektgröße gekoppelt, wie in der Tabelle rechts zu sehen. Diese wird mit dem Feldgeschwindigkeit-Faktor des Antriebs multipliziert und ergibt die endgültige Feldgeschwindigkeit.

Kommunikationsrelais

Die Kommunikationsrelais werden angepasst. Sie erhalten die Modelleigenschaft „Empfangsstärke" anstelle von „Reichweite".

Nach einem Gratraumsprung oder weiten Feldflug erfolgt ein W6-Wurf auf die „Com-Stärke", wenn man kommunizieren will. Bei Stärke 1 gelingt eine interplanetare Verbindung zu einem Datennetz/Kommunikationspartner in der Nähe bei einem Ergebnis von 1. Bei Stärke 2 bei Augenzahlen 1 und 2 und so weiter. Ob das Datennetz dank TR-Transmitter interstellare Botschaften ermöglicht, ist damit noch nicht gesagt. Vor dem Wurf kann die Com-Stärke auch noch mit der „Netzdichte" modifiziert werden. Die Netzdichte kann zusätzlich um -1 bis -4 gesenkt werden, falls Sonnenstürme, Strahlungsnebel oder andere astronomische Phänomene die Kommunikation einschränken.
Ein Kommunikationsoffizier darf mit einem Sensoren/Scannen- oder Software-Wurf (Scan der EM-Bänder) auch noch einen Bonus von +1 für die Com-Stärke

Basis-Feldgeschw.

Objekt-Größe	Basis-Feldgeschwindigkeit
0	10.000 km/s
1	20.000 km/s
2	30.000 km/s
3	40.000 km/s
4	50.000 km/s
5	60.000 km/s
6	70.000 km/s
7	80.000 km/s
8	90.000 km/s
9	100.000 km/s
10+	110.000 km/s

Kommunikationsrelais

Schiffssystem	Gan-Guan	T9 CMR	Yawasaki	Diplomat Mk 2	Centera	Kommunikationsrelais-Editor
Hersteller	JIANGNAN	CS Docks	LOXON	KRONSTAHL	ComOne	allgemein
Legalität	A	A	A	A	A	A
Technologielevel	15	25	38	44	53	min. 5 bis max. 60
Preis (St)	30.000	48.000	72.000	100.000	110.000	TL x 2.000
Gewicht	0,5t	3,5t	1t	5t	3,5t	0,5t; max. 5t; –1 TL pro 0,5t
Com-Stärke	+1	+2	+2	+4	+5	+1; max. +5; +20 TL pro +1
REV	200	200	50	1.000	800	50; max. 1.000; –1 TL pro 50
GSTPV	5	30	5	80	50	5; max. 100; –1 TL pro 5
Resistenz	100	200	200	1.000	600	100; max. 2.000; +1 TL pro 100

herstellen. Die Schwelle bestimmt der SL (je nach störenden Einflüssen, Entfernung zum nächsten Relais,...).

Treibstoff
Die Energiekapazität/t aller Treibstoffe wird verdoppelt.

Bewaffnung

Schwere Impulskanonen
Im NOVAbasisbuch 2. Edition S. 453 gibt es Fehler bei den schweren Impulskanonen: Bei der „Lightning" beträgt die Handhabung nicht -3 sondern -2. Bei der „IK-1" ist der Schaden b. 65 statt b.75.

Schwere Lenkflugkörper
Raketen und Torpedos sind das wichtigste Bekämpfungsmittel von Fernzielen im Weltraum.Hier können sie mit einer Durchschnittsgeschwindigkeit von ca. 10km/s (rund 30km pro Kampfrunde) ungebremst theoretisch unendlich weit fliegen; verirrte Lenkflugkörper zerstören sich aber nach kurzer Zeit selbst, um keine Gefahr für andere Schiffe darzustellen. In Atmosphären liegt ihre Kampfreichweite bei etwa 50km pro 0,1t Gewicht.

Einmal abgefeuert, suchen Lenkflugkörper ihr zuvor programmiertes Ziel selbst auf und passen sich dessen Kursänderungen an („Steuerung" darf auf den „autonom"-Attacke-Wurf addiert werden). Mache Lenksysteme führen bei einem misslungenen Anflug in den folgenden Runden je eine "Zusatzattacke" durch – wenn sie in der vorherigen Kampfrunde nicht von Lenkkopfstörern, RAS oder Hacks ausgeschaltet wurden. Lenkköpfe erhalten automatisch die Kopie einer Firewall des Schiffscomputers; natürlich darf auch eine eigene Firewall installiert werden.

Manche Raketen oder Torpedos besitzen einen Mehrfachsprengkopf, der bei Zielannäherung viele kleine Sprengköpfe entlässt.

Großprojektile
Großprojektile wiegen ihren Grundschaden/10 in kg, was für die Bestückung von Magazinkammern interessant ist.

Netzdichte

Com-Stärke	Das eigene Schiff befindet sich in
+5	unmittelbarer Nähe eines Schiffs/Satelliten mit Datennetz bzw. Anscnluss
+4	Hauptsystemen, im Sol-System, in Orbits bewohnter Welten
+3	einer Kernregion, entlang einer Haupthandelsroute
+2	der Zentralen Sphäre (durchschnittliche Netzdichte Zentrale Sphäre)
+1	unbewohnten und unbeanspruchten Systemen der Zentralen Sphäre
0	bewohnten Systemen der Exasphäre (durchschnittliche Netzdichte Exasphäre)
-1	Randkolonien- und Randsystemen großer Reiche
-2	einem Marginumsystem (durchschnittliche Netzdichte)
-3	neu erforschten oder gerade untersuchten Planetensystemen.
-4	einem unbekannten System fern jeder Zivilisation

VI.2 Bodenfahrzeuge

Neben Raumfahrzeugen können für Deine SC-Gruppe auch Bodenfahrzeuge interessant sein. Das System orientiert sich an Raumschiffen, auch der Kampf. Raumschiffssysteme wie z.B. Panzerung, Reaktor, Frachtraum, Energiespeicher etc. können auch in Bodenfahrzeuge eingebaut werden.

Objektgröße
Wie bereits aus Tabelle „Objektgröße" auf Seite 305 im NOVAbasisbuch 2. Edition gezeigt, haben natürlich auch Bodenfahrzeuge eine „Objektgröße". Hier gibt es den relevanten Ausschnitt noch einmal, zusätzlich mit entsprechenden GSTP. Wenn Raumschiffe Fahrzeuge angreifen, ordnet man die Fahrzeug-GSTP in der "Raumschiffsgrößen"-Tabelle auf Seite 424 im NOVAbasisbuch 2. Edition ein.

Fahrzeuggrößen

Objekt-Größe	GSTP	Beispiele	Höchstgeschwindigkeit
4	6 - 15	Motorrad, Speeder	ca. 350km/h
3	16 - 30	PKW, Kapsel	ca. 350km/h
2	31 - 50	Truck, Panzer	ca. 200km/h
1	51 - 80	LKW	ca. 150km/h
0	81+	Schwertransport	ca. 100km/h

Schwere Lenkflugkörper

Projektil	Mel 555	GGK-C1	Pathfinder	Hunter	Torpedo	Beast	schwerer Lenkflugkörper-Editor
Hersteller	ZulHEAD	CS Arms	ARG	ARG	TDM	Ures Ind.	allgemein
Legalität	C	C	C	C	C	C	C
Technologielevel	15	25	31	37	55	60	min. 10 bis max. 60
Preis (in St)	6.000	11.000	15.000	18.000	28.300	35.000	TL x 500
Gewicht	1t	0,3t	0,5t	0,1t	3t	10t	0,1t; max. 10t; –1 TL pro 0,1t
Schaden	200	150	500	50	1.500	6.000	50; max. 6.000; +1 TL pro 50
Zusatz-Attacken	0	0	1	1	3	3	0; max. 3; +10 TL pro 1
autonom	9	15	10	17	15	14	8; max. 20; +1 TL pro 1
Steuerung	+12	+10	+6	+10	+10	+6	+1; max. +10; +1 TL pro +1

Schiffsmodell	Polaris Teta-4	Starfighter 4000	Dragonref
Hersteller	Jon Clarke Comp.	PALMYRA	SILRAL REF
Preis (in St)	350.000 St	1.500.000	2.100.000
Leergewicht	9t	17,9t	69,8t
Objektgröße/GSTP	11 / 90	10 / 150	10 / 160
Rumpfpunkte	189	520	880
Panzerung	90	120, Spiegelpanzerung	150, Spiegelpanzerung
Crew, Lebenserh.	1er-Cockpit, 1	2er-Cockpit, 2	2er-Cockpit, 2
Frachtraum	0,5t intern	0,5t intern	1t intern
Treibstoffkapazität	10t	20t	20t
Antriebsenergie	1.100RE	1.920RE	3.300RE
Energiespeicher	2400BE	3.800BE	6.000BE
Steuerung (belad.)	+13	+12	+9
Feldgeschwindigkeit	-	154.000km/s	165.000km/s
Hauptcomputer	43 Knoten, 22 frei	43 Knoten, 16 frei	43 Knoten, 14 frei
Sensoren	2 Mio. km, +1	4 Miokm, +1	4 Mio. km, +1
Schildenergie	270SE	600SE	900SE
Freie GSTP und RE	38GSTP, 115RE	37GSTP, 380RE	47GSTP, 1.000RE
weitere Systeme	1 Schleudersitz; Trägheitsdämpfer 10g; Com-Stärke 2	Scanschutz +4, 2 Schleudersitze, Trägheitsdämpfer 13g, Com-Stärke 2	Gratraumantrieb (256t Sprung, 4.800BEV), 2 Schleudersitze, Trägheitsdämpfer 10g, Feuerleitsystem +2, 2x Lenkkopfstörer Wahrscheinlichkeit 3, Com-Stärke 2

Schiffsmodell	Crusader V16	Optima 8-D	Goliath
Hersteller	CALEA Industries	CS Docks	KT Hanse Werften
Preis (in St)	3.000.000	7.200.000	10.800.000
Leergewicht	91,3t	190,6t	282,5t
Objektgröße/GSTP	8 / 400	7 / 1.000	8 / 700
Rumpfpunkte	1.240	3.100	3.850
Panzerung	30, Spiegelpanzerung	48, 50% Teilpanzerung	240
Crew, Lebenserh.	4er Cockpit/4 Kabinen, 4	6er-Brücke/10 Kabinen, 14	6er-Brücke/9 Kabinen, 12
Frachtraum	50t intern	50t int., 400t ext.	30t intern
Treibstoffkapazität	80t	300t	200t
Antriebsenergie	6.660RE	14.700RE	16.650RE
Energiespeicher	6.000BE	18.000BE	24.000BE
Steuerung (belad.)	+5	–1	+1
Feldgeschwindigkeit	180.000km/s	80.000km/s	180.000km/s
Hauptcomputer	43 Knoten, 16 frei	61 Knoten, 13 frei	70 Knoten, 12 frei
Sensoren	8 Mio. km, +1	15 Mio. km, +2	10 Mio. km, +3
Schildenergie	2.100SE	4.500SE	7.500SE
Freie GSTP und RE	71GSTP, 975RE	16GSTP, 1.060RE	52GSTP, 2.160RE
weitere Systeme	400l Wassert. / Recycler, Grav.-Generator (720GSTP), 1x 4er-Rettungskapsel, Gratraumantrieb (256t Sprung, 4.800BEV), Schleppstrahl (26t Last, Handh. –2), Com-Stärke 3	1000l Wassert. / Recycler, Gratraumantrieb (960t Sprung, 18.000BEV), 3x 5er Rettungskapseln, Grav.-Generator (1040GSTP), Schleppstrahlprojektor (76t, Handh. 0), TR-Transmitter (25LJ, 5.000BEV), Com-Stärke 3	2x 600l Wassertank / Recycler, Gratraumantrieb (600t Sprung, 16.000BEV), 4x 3er Rettungskapseln, Grav.-Generator (720GSTP), Schleppstrahlproj. (56t, Handh. –1), TR-Transmittier (40LJ, 12.000BEV), 4x Feuerleitsysteme +2, Com-Stärke 3

Fahrzeuge verwenden

Aktion: Ausweichen
Um im Kampf mit einem Fahrzeug auszuweichen, wirft der Fahrer einen "Transportmittel/Landfahrzeuge" oder "Transportmittel/Seefahrzeuge"-Wurf und addiert den Modifikator "Steuerung" des Fahrzeuges.

Aktion: Distanz überbrücken
Um eine große Strecke zurückzulegen, kann der Fahrer einmal in der Kampfrunde auf "Transportmittel/Landfahrzeuge bzw. Seefahrzeuge" würfeln. Zum Ergebnis wird dreimal der Modifikator "Steuerung" des Ergebnis addiert. Multipliziert mit 10 ergibt die Strecke in Metern; bei negativen Ergebnis werden mindestens 10m zurückgelegt.

Fahrzeugteile

Sitze
Pro Person, die im Fahrzeug bequem Platz finden soll, muss ein Sitz eingebaut werden.. Er verbraucht mindestens 2 GSTP, wobei die günstigste Version 100 St kostet. Für luxuriöse Varianten ist man schnell tausende St los; auch dann, wenn der Sitz z.B. über ein automatisches Anschnallsystem oder andere Sicherheitsvorrichtungen (Airbag oder Kollisionverschalung) verfügen soll. Fahrzeuge, die im Vakuum (auf Monden) oder in gefährlicher Umgebungen arbeiten sollen, können auch Schleudersitze (siehe Schiffsregeln) eingebaut werden, die eine eigene Lebenserhaltung haben.

Bordcomputer
Bei bis zu 10 installierten Systemen, die vom Computer gesteuert werden sollen, kann auf den Hauptcomputer, wie er für Schiffe vorgesehen ist, verzichtet werden. Fast jedes Fahrzeug ist in der Lage, autonom zu fahren. Der Bordcomputer verfügt über eine einfache Kommunikationseinrichtung (ICL).

Antriebssystem
Je nach Antriebssystem lassen sich Fahrzeuge mehr oder weniger gut manövrieren. Raumschiffe beginnen bei einer „Steuerung“ von „Objektgröße“ -10, anschließend werden Boni durch Manövertriebwerke hinzuaddiert. Bei Bodenfahrzeuge liegt diese „Basis-Steuerung“ bei „Objektgröße“ -5. Anschließend kann die Steuerung von EMAP-Feldgeneratoren oder Rädern/Schrauben/Ketten hinzuaddiert werden. Antriebe mit Ketten halbieren die in Tabelle "Fahrzeuggröße" angegebene Geschwindigkeit, EMAP-Systeme verdoppeln sie

EMAP-Feldgenerator

Fahrzeugsystem	EMAP-Feldgeneratoren-Editor
Hersteller	allgemein
Legalität	A
Technologielevel	min. 20 bis max. 60
Preis (in St)	TL x 60
Gewicht	20kg;max. 0,1t;–1 TL pro 10kg
Teilsteuerung	+10; max. +40; +2 TL pro +1
REV	20; max. 40; -1 TL pro 5
GSTPV	1; max. 5; -1 TL pro 1
Resistenz	5; max. 50; +1 TL pro 5

Räder, Schrauben, Ketten

Fahrzeugsystem	Räder/Schrauben/Ketten-Editor
Hersteller	allgemein
Legalität	A
Technologielevel	min. 5 bis max. 30
Preis (in St)	TL x 60
Gewicht	10kg;max. 50kg;–1 TL pro 10kg
Teilsteuerung	+2; max. +20; +2 TL pro +1
REV	5; max. 25; -1 TL pro 5
GSTPV	1; max. 15; -1 TL pro 1
Resistenz	10; max. 100; +1 TL pro 10

Speeder "Torium RX"

Der auf Saturn ansässige Konzern Imperium Magnat Motors (unter der Abkürzung "Magnat" bzw. "IMM" allweit bekannt) ist ein imperiales Traditionsunternehmen im zivilen Fahrzeugbau. EMAP-Speeder für ein bis drei Personen sind der Schwerpunkt. Obwohl das Management sich vielen Neuerungen der letzten fünfzig Jahre verweigert, wie z.B. das Schweben mit Hilfe von Volonkristallen statt EMAP-Feldgeneratoren – das würde laut Firma die Linien und das Gesamtdesign zerstören – ist die Beliebtheit ungebrochen, nicht nur bei imperialer Kundschaft. Die Torium RX ist ein echter Klassiker und wird in dieser Form seit 2557 hergestellt. Nur gelegentlich wird sie leicht modernisiert und atmet damit noch immer den Geist des Aufbruchs nach dem Großen Krieg. Bis zur ersten Dekade des 27. Jahrhunderts war sie auf Rennstrecken im ganzen bekannten Universum ein vertrauter Anblick. Für alte, gepflegte Modelle legen Sammler sechsstellige Beträge hin; die ersten Baujahre erzielen Millionenbeträge auf Auktionen.

weitere Systeme: Smashbag-Rettungssystem (als Aufprallschutz)

Fahrzeugmodell	Torium RX (Bauj. 2670)
Hersteller	Magnat
Preis (in St)	60.000
Leergewicht	440kg
Objektgröße/GSTP	4 / 10, 1 frei
Rumpfpunkte	46
Sitze	2
Energiespeicher	4.800BE
REV, BE-Laufzeit	40REV, 120h
Steuerung (belad.)	+4, EMAP
Geschwindigkeit	bis 600km/h

Kapsel "Metropol PTS-3"

Das "Personentransportsystem" vom Typ Metropol der CS-Tochter CARSTELLAR hat jeder schon einmal genutzt, der in einer größeren, terranischen Stadt unterwegs war. Das an eine abgeflachte Kugel mit spitz zulaufender Front erinnernde Gefährt bietet in seinem großzügigen Innenraum ausreichend Platz für 5 Personen, die im Kreis sitzen. CARSTELLAR bietet verschiedene, standardisierte Innenraumausstattungen je nach Einsatz: Für öffentliche Verkehrssysteme einfache, solide Sitze und viel Hartplast oder z.B. auch als Viersitzer mit breiten Echtledersesseln und Holzauskleidung für VIP-Shuttles. Der Metropol ist für wohlhabende Kunden, die ein individuelles Fahrzeug haben möchten, selbst mit Sonderausstattungen keine Option, da ihm der Ruf eines billigen Massentransportmittels anhaftet.

Fahrzeugmodell	Metropol PTV-3
Hersteller	CARSTELLAR
Preis (in St)	50.000
Leergewicht	1,8t
Objektgröße/GSTP	3 / 20
Rumpfpunkte	76
Panzerung	-
Sitze	5
Frachtraum	1 GSTP bzw. 1t
Energiespeicher	7.600BE
REV, BE-Laufzeit	140REV, 54h
Steuerung (belad.)	+3, EMAP
Geschwindigkeit	bis 600km/h

LKW "Qareen 6"

Das Rückgrat der ahmandischen Transportunternehmer ist der "Qareen 6", im Volksmund "Kettenkamel" bezeichnet. Basierend auf der Plattform des Kampfpanzers "Barzakh" der Streitkräfte des untergegangenen Sultanats entwickelte 2672 der Tüftler Kazim Al-Deen in seiner Werkstatt einen einfachen Umbau der vielen zerstörten, beschädigten oder nach dem Ahmandischen Bürgerkrieg unnützen Panzer. Intassara, Hersteller des "Barzakh" und nach dem Krieg von der Pleite bedroht, war nicht über die mutmaßliche Patentverletzung des findigen Al-Deen erfreut und erzwang die Einstellung seiner Arbeit. Stattdessen übernahm Intassara nun die Umrüstung in seinen Fabriken. Der "Qareen" wurde binnen kürzester Zeit ein Kassenschlager: Billig, solide und einfach zu bedienen. Genau das richtige für eine Nation im Wiederaufbau. Auch der Name ist treffend: "Qareen" bezeichnet einem begleitenden Dschinn, der den Charakter des Menschen annimmt, den er begleitet und gut wie böse sein kann. Und so weiß jeder Besitzer viele Annekdoten über sein Kettenkamel und seine Eigenheiten zu erzählen.

Fahrzeugmodell	Qareen 6
Hersteller	Intassara
Preis (in St)	100.000
Leergewicht	3,2t
Objektgröße/GSTP	1 / 80
Rumpfpunkte	168
Panzerung	12
Sitze	3
Frachtraum	60t
Energiespeicher	1.200BE
Treibstofftank	6t
Reaktor	210RE
REV	200REV
Steuerung (belad.)	-3, Ketten
Geschwindigkeit	bis 60km/h

Jagdpanzer "Neztoram NT-34"

"Überall, wo die Faust (nezordr. 'Kengrak') ist, ist auch ein Muskel (eigentl. 'Trizeps', nezordr. 'Toram'), der dafür sorgt, dass sie stark zuschlagen kann." So lautet ein bekanntes Zitat des Kirend. Tatsächlich: Egal wo Soldaten der Nezkengrak stationiert sind oder vorrücken – die Jagdpanzer des Staatskonzerns Estugothrash sind dabei. Es existiert kaum ein Bild in den Medien von konföderierten Bodenstreitkräften, in denen kein NT-34 zu sehen ist. Die dreiköpfige Besatzung unterteilt sich in Fahrer, Hauptschütze und Kommandant, der die leichte Impulskanonen für Infanterie-Abwehr übernimmt. Üblicherweise besitzt einer der drei eine technische Ausbildung und kann den Panzer warten und rudimentär reparieren. Hauptaufgabe des NT-34 besteht in schnellen Vorstößen auf gegnerische Fahrzeugverbände und Verteidigungsanlagen. Mit seinem 11cm-Hauptgeschütz ist er ein gefürchteter Gegner. Mit seinem Reaktor wird er oft auch als Energielieferrant für andere, leichte Truppen und Camps genutzt. Seine Schwachstelle zeigt er bei Angriffen aus der Luft.

Fahrzeugmodell	Neztoram NT-34
Hersteller	Estugothrash
Preis (in St)	550.000
Leergewicht	14t
Objektgröße/GSTP	2 / 40
Rumpfpunkte	220
Panzerung	240
Sitze	3
Frachtraum	Magazinkammer 1t
Energiespeicher	5.000BE
Treibstofftank	4t
Reaktor	180RE
REV, BE-Laufzeit	40REV, 124h
Steuerung	-2, Ketten
Geschwindigkeit	bis 100km/h

weitere Systeme: Panzerkanone (TL 45, HH -4, 11cm, 5km, 70 Resist., vollautom. 1), Turm (TL 38, HH+4, 50BEV),1 Lenkkopfstörer Renegat III (200BEV, Störwahrsch. 4), I. Impulskanone L-13 (60 BEV)

Handelssystem

Oft bricht eine wagemutige Crew mit ihrem Raumschiff in die Tiefen des Alls auf, um mit anderen Zivilisationen Handel zu treiben. Für die Geschäfte, die sie während ihrer Abenteuer betreiben, können die folgenden Regeln angewendet werden. Für Waren, mit denen sie in Abenteuern belohnt werden oder die Teil eines Auftrages sind, gelten vermutlich ein eigenes Abenteuer-spezifische (Preis-)Regelungen.

Waren

Warenkategorien und Handelsmengen

Es gibt folgende 5 Hauptkategorien bei Waren:

- **Rohstoffe** wie Bodenschätze oder Chemikalien von Gasriesen. Sie werden in Grundpreis/t gehandelt.
- **Agrarerzeugnisse** werden in Grundpreis/t gehandelt.
- **Industrieprodukte** umfassen alles, was in Masse produziert und verhandelt wird, von Schrauben über Dichtungsmittel zu Baumaterial, Grundpreis/t
- **Fertigwaren** umfassen alle möglichen einzelnen Gegenstände wie Bildschirme, Möbel, Elektrotechnik und alles, was im Kapitel „Elemente“ des Basisbuchs zu finden ist. Gehandelt wird in Grundpreis/Stück. Der SL kann jedoch auch den üblichen Tonnen-Maßstab ansetzen, um eine größere Lieferung an „Kybernetikteilen“ abzubilden.
- **Luxusgüter** sind z.B. erlesene Spirituosen, Schmuck oder Kunsthandwerk. Die Kategorie umfasst hochpreisige Einzelstücke, Artefakte, etc., die in Grundpreis/Stück gehandelt werden.

Warenlisten

Da zu viele unterschiedliche Waren und Planetensysteme existieren, um sie alle aufzulisten, gibt es an dieser Stelle nur Vorschläge zu typischen Preisen. Der Einfachheit halber wird bei Preisen eine Staffelung in 100er- oder 1.000er-St-Schritten empfohlen. Jede Crew kann ihre eigenen, häufig gehandelten Waren und deren Grundpreise bestimmen und für die einzelnen Handelsplätze festhalten.

Rohstoffe und Agrarprodukte sind Massengüter erzielen bis auf einige Ausnahmen die geringsten Preise. Typisch sind Preise von 500 bis 5.000 St/t, seltene Metalle z.B. können jedoch den Rahmen sprengen und viel teurer sein.

Verarbeitete Produkte wie EMAP-Belag, Fertignahrung, Chemieerzeugnisse, Werkzeuge und ähnliches können Preise von 10.000 bis 50.000 St/t haben, hochspezialisierte Dinge wie Nanotech-Maschinen auch weit mehr. Preise von Luxusgütern, Artefakten und anderer Einzelstücke sind dagegen schwer zu beziffern und obliegen dem SL.

Handelsplätze

Nicht überall lässt sich jede Ware gleich gut an- oder verkaufen. Je nach Handelsplatz kann der Grundpreis der Ware variieren. Handelsplätze haben zum Beispiel folgende Daten, die einen Modifikator für den "Preislage-Wurf" (siehe "Preisfindung").mit sich bringen können.

Handelswaren

Ware	Grundpreis (St)
Rohstoffe	
Wasser	200/t
Silizium	3.000/t
Yttriumoxid	5.000/t
Flüssigwasserstoff	600/t
Flüssigargon	1.500/t
Agrarerzeugnisse	
metonoidisches Mammutbaumholz	5.000/t
Algen	400/t
Leskanische Scarabäen	3.000/t
Geflügelfleisch	2.000/t
Knochenmehl	800/t
Industrieprodukte	
Hartplastschalen	10.000/t
Ceraniumplatten	15.000/t
Titanglasröhren	50.000/t
Utolyxinöl	22.000/t
Synthfood-Basispulver	13.000/t
Fertigwaren	
Autoergonomische Couch, 50kg	5.000/Stück
Schnelldresser, 0,1t	10.000/Stück
EMAP-Speeder. 0,2t	20.000/Stück
Daunenkissen, 2kg	100/Stück
Zimmer-Holoprojektor, 5kg	1.000/Stück

Import

Hier ist verzeichnet, welche der 5 Warenkategorien hauptsächlich nachgefragt werden, z.B. Rohstoffe (+1). Manchmal sind sogar genauer definierte Waren gelistet, beispielsweise Farnweizen (+2). Mit diesen Gütern kann ein höherer Preis erzielt werden. Die Zahl in Klammern dahinter (maximal +2) wird noch auf das Preislage-Wurfergebnis hinzuaddiert und gibt auch Auskunft darüber, wie weit die nächste Quelle benötigter Waren entfernt ist – je höher desto weiter.

Export

Handelsplätze bieten oft Export-Güter an, z.B. Erdöl (Rohstoffe), Speeder-Chassis (Industrieprodukte), Brandy (Fertigwaren), Mona Lisa (Luxusgüter). Für Export-Güter liegt der Marktpreis tendenziell unter dem Grundpreis. Vom Preislage-Wurfergebnis wird noch -2 abgezogen.

Arm/Reich

Sind zahlungskräftige Käufer oder viele Verkäufer vorhanden (reich), kann der Wurf um +1 modifiziert werden; um -1 an einem Handelsplatz mit z.B. hoher Arbeitslosigkeit.

Beispiel-Handelsplätze

Handelsplatz	Utopia City, Terra	Hopolis, Mars	Venus	Puerto Obrigada	Lurgal-Stadt, Lurgal
Liegegebühr/Tag	30 St/GSTP	10 St/GSTP	15 St/GSTP	5 St/GSTP	8 St/GSTP
Schwarzmarkt	0	2	0	6	1
Import	Luxusgüter (+1)	Landwirtschaftsprod. (+1), Fertigwaren (+1)	Wasser (+2), Fertigwaren (+1)	Luxusgüter, Fertigwaren, Agrarerzeugnisse (je +1)	Fertigwaren, Rohstoffe, Industrieprodukte (je +1)
Export	Wasser	-	venusische Agrarprod.	-	Farnweizen, Agrarerzeugnisse
sonstiges	reich, Hansekontor, Handelsgildenvertretung	-	reich	Handelsvisum: Formoragische Erlaubnis	Krisengebiet, mögliches Ereignis: Invasion

Liegegebühr pro Tag
Die Liegegebühr muss neben dem Auftanken und evtl. Zölle noch entrichtet werden. Sie hängt meistens von der Größe (GSTP) des Raumschiffes ab.

Krisengebiet
Es wird bei Ankunft noch mal auf die Preislage-Tabelle gewürfelt, auch wenn noch keine Woche vergangen ist.

Handelsroute
Entlang von Handelsrouten können auch spontan andere Ware im Import/Export auftreten. Mit 1W6 wird auf die 5 Hauptbereiche gewürfelt und der SL sucht sich bei 1 bis 5 etwas aus, was unerwarteterweise zur Verfügung steht oder angefragt wird (zusätzlich zu den normalen Handelsbedingungen), bei 6 gibt es nichts zusätzlich.

Handelsvisum
Der Handelsplatz unterliegt besonderen Visa-Bestimmungen (z.B. im Protektorat). Ohne die Lizenz darf kein Handel getrieben werden.

Hansekontor/Handelsgildenvertretung
Für Kapitäne großer Handelsverbindungen wie der Handelsgilde oder der Hanse kann es Vergünstigungen wie garantierte Abnahmepreise oder Vorab-Informationen zur Preislage geben, wenn eine ihrer Niederlassungen vor Ort ist. Die genauen Auswirkungen obliegen in den meisten dieser Fälle dem SL oder dem Gruppenkonsens.

Schwarzmarkt
Der Indikator besagt, ob Interessenten oder Verkäufer illegaler Ware (Legalität C) anzutreffen sind. Es wird mit einem W6 gewürfelt, dessen Augenzahl gleich oder unterhalb des Indikators liegen sollte. Wer sich gut umhört (z.B. Beeinflussen&Verhalten/Straßenleben), Kontakte hat (z.B. als Formorag sind vielleicht Asse vor Ort; Agenten) oder Korruption für sich nutzen kann, erhält einen Bonus von +1 auf den Wurf.

Ereignisse
Bestimmte Ereignisse wie Kriege oder Feiertage können den Markt temporär beeinflussen. Die Preislage-Modifikatoren sollten +/-2 nicht übersteigen. Vielleicht ist ein Importgut oder Exportgut sogar (vorübergehend) komplett verboten.

Preisfindung

Preisverhandlung
Egal ob in einer Warenbörse oder einem freien Markt, es gehört zum Handwerkszeug eines Händlers, einen Riecher für gute Gelegenheiten zu haben und besser zu sein als sein Gegenüber. Für das Gewinnen und je 4 Punkte Differenz eines vergleichenden Beeinflussen&Verhalten/Handeln-Wurfes kann der Preislagewurf nochmals um +/-1 modifiziert werden. Dies repräsentiert sowohl die Suche nach einem Handelspartner als auch die eigentliche Verhandlung. Verliert der Spieler, findet er entweder keinen optimalen Handelspartner oder er hat keine gute Figur bei der Verhandlung gemacht.

Preislage
Für den aktuellen Preis der Ware werden 2W6 geworfen und die Augenzahlen addiert. Höhere Ergebnisse ergeben dabei einen höheren Preis.

Pro Woche darf 1x die Preislage pro Ware gewürfelt werden, um Preisschwankungen zu simulieren. Ein kürzeres Intervall empfiehlt sich nur in Ausnahmefällen.

Auf das Ergebnis darf noch der Modifikator addiert werden, der vom Handelsplatz, Ereignissen und dem Können des Händlers abhängt. Kein Modifikator entspricht einem normalen Marktgeschehen.

Wenn alle Modifikatoren zusammen gerechnet wurden, wird die Preislage am Zielort ausgewürfelt. Frühestens kann man 3 Gratsprünge vor dem Ziel die aktuelle Marktlage am Zielort erfahren, unter Umständen auch früher (siehe Hansekontor/Handelsgildenvertretung oben).

Preislage-Wurf

Preislage	Ergebnis (2W6+Mod.)	Preis-modifikator
Preisverfall	2–	–40%
Volle Lager	3	–30%
Überfluss	4	–20%
Großes Angebot	5	–10%
Normal	6 - 8	0%
Starke Nachfrage	9	+10%
Mangel	10	+20%
Krise	11	+30%
Preisexplosion	12+	+40%

Handelsmenge

Es wird auf Beeinflussen&Verhandeln/Handeln gewürfelt, um festzustellen, wie viel von einer Ware man losschlagen oder einkaufen kann. Der Test erfolgt bei Ankunft oder im gleichen Zug wie die Preislage, wenn man dabei gleich schon einen Käufer/Verkäufer kontaktiert. Im Gegensatz zur Marktlage darf er 1x pro Standardtag wiederholt werden.

Handelsmenge-Wurf

Händler	Testergebnis	Volumen
Privatier	7	1 t/Stück
Privatier	8	2 t/Stück
Privatier	9	3 t/Stück
Einzelhändler	10	5 t/Stück
Einzelhändler	11	10 t/Stück
Einzelhändler	12	15 t/Stück
Zwischenhändler	13	25 t/Stück
Zwischenhändler	14	50 t/Stück
Zwischenhändler	15	100 t/Stück
Großhändler	16	140 t/Stück
Großhändler	17	250 t/Stück
Großhändler	18	500 t/Stück
Konzern	19+	über 500 t/Stück