

**PRESTIGE**

Beispieltitel	Prestige
<b>Wissenschaft</b>	
Bachelor	150
Diplom-/Master	300
Dokortitel	500
Professor	1.100
Nobelpreisträger	2.300
<b>Konzerne</b>	
Gruppenleiter	200
Abteilungsleiter	400
Sektionsleiter	1.000
Geschäftsführer	1.300
Vorstandsvorsitz.	1.700
<b>Adel</b>	
Freiherr/Ritter	300
Baron	600
Graf	1.200
Herzog	3.000
König	6.000
<b>Militär</b>	
Ensign	200
Lieutenant	500
Commander	800
Captain	1.000
General/Admiral	1.800
<b>Prominente Personen</b>	
Präsident v. Peer	15.000
Imperator Vyvian	13.000
CS-Chefin Smith	8.000
Regisseur Sandrin	4.000
Der Monolith	9.000
Physiker di Fotera	3.000
Seher Zuhrranal	6.000
<b>Verschiedene</b>	
Imp. Pratorianer	900
Imperial Legat	2.000
Handelskapitän	400
Samurai	1.800
Formor. Schakal	1.000
Router-Logiker	2.500
Ecclesia-Pactor	400

**TECH.LEVEL**

TL	Zivilisation
8	Xerc
14	Valbaro-Rift
20	Randwelten
22	Craitona
24	Allianz
27	Ordru
28	Formorag
31	Protektorat
32	Ekratos-Union
34	Ozeatra
39	Guanku/Loxon
40	Tokmard. Reich
41	Haus Taesari
42	Konföderation
47	Kontinuum
48	Syndikat
53	Imperium
63	cas. Kleinvölker
70	Vega II
76	cas. Großvölker
88	cas. Hauptvölker
200	Die Weisen

**LEGALITÄT**

Kl.	Erklärung
A	ohne Einschränkung erlaubt
B	benötigt Genehmigung (z.B. Waffenschein)
C	generell verboten, Polizei/Militär/etc. kann Sondergenehmigung erhalten

**STARTVERMÖGEN**

Beispielperson	Sterntex
valbaronisches Bandenmitglied	1.000
metonoidischer Seher	6.000
formoragischer Maat	20.000
allierter Pilgerführer	50.000
syndikatischer Softwarearchitekt	80.000
ASTROPOLICE-Inspektor	100.000
gefallener Templer	300.000
imperialer Centurio	600.000
minelauvanischer Gildenkapitän	800.000
CARGOSTELLAR-Sektorleiter	1.000.000
taesarischer Baron	2.500.000

**AKTIONEN**

Ausstattung	Modifikator	Kenntnis / Spezialgebiet	Aktion
(Bord-)Waffen	Handhabung	Kampf / Kampfspezialgebiet	Angriff
Schutzkleidung	Behinderung	Athletik / Ausweichen	Ausweichen
Sensoren / Scanner	Erfassung	Technik / Sensoren&Scanner	Scannen
Technische Ausrüstung	technische Versorgung	Technik / Technikspezialgebiet	Reparieren
Medizinische Ausrüstung	medizinische Versorgung	Vita / Medizin	Wunden heilen
Wirkstoffe	Verabreichung	Vita / Wirkstoffkunde, Vita / Medizin	Wirkstoffe verabreichen
Raumschiff	Steuerung	Transportmittel / Raumfahrzeuge	Ausweichen
Sprache	Befähigung	Akademik / Sprachen&Schriften	Sprache sprechen
Techfähigkeit	Befähigung	Technik / Technikspezialgebiet	Tech-Aktion
Paranormikfähigkeit	Befähigung	Paranormik / Paranormikspezialgeb.	Paranormik-Aktion

**VERGLEICHSTEST-BEISPIELE**

Vergleichsvorlage	Vergleichskonter
Athletik / Schleichen	Sinne
Angriff	Ausweichen
Handwerk & Kunst / Falschspiel	Handwerk & Kunst / Falschspiel
Kognition / Verstecken	Kognition / Suchen
Beeinfl. & Verhalten / Verführen	Instinkt
Kraft	Kraft

**T. VERSORGUNG**

Umgebung	Vers.
Garagenwerkstatt	+1
Reparaturfahrzeug	+2
Werkstatt/Labor	+3
Präzisionsanlage	+4
Spezialwerkstatt/-lab.	+5
Repar./Baumaterial	+1-5
(5/10% Kosten p.P.)	

**M. VERSORGUNG**

Umgebung	Vers.
Notfallkabine	+1
Rettungsbegleiter	+2
Bordkrankenstation	+3
Operationssaal	+4
Spezial-Op.saal	+5

**HACK-BEISPIELSCHWELLEN**

Beispiel	Schwelle
Wartungsschacht-Schottblockade	8
Quartier-Türsicherung	10
Großschottblockade	11
Luftschleusenverriegelung	12
EMAP-Speeder-Bordcomputer	13
Stationscomputersystem	17
ID-Fälschung	18
Raumschiff-Kommandocodes (u.a.)	20
Selbstzerstörung, Waffenkontrolle)	

**WIRKSTOFFE**

Anwendung	Schwelle	Anwendung	Wurf
auf sich selbst	7	selber Wirkstoff	-1/
auf andere	+1	wirkt bereits	Port.
Kinder und Alte	+2	anderer Wirkst.	-2/
fremde Spezies	+4	wirkt bereits	Port.

**ERFOLGSSCHWELLE**

Bereich	Beschreibung	Beispiel
7 - 8	sehr leicht	durch einen ruhigen See schwimmen, Lebenszeichen überprüfen, Energiezellen wechseln
9 - 11	leicht	eine Sprache identifizieren, einer Langexa-Echse Angst einjagen, Fleisch anbraten
12 - 14	mittel	über einen 4-Meter-Graben springen, eine Tür elektrisch aufbrechen
15 - 17	schwer	bei 100 km/h im Nebel einem Hindernis ausweichen, im Sturm durch Wellen schwimmen
18 - xx	sehr schwer	binnen Sekunden eine Gratraumgleichung lösen, einen Schrank die Treppe hinauf tragen

**SPRACHTESTERGEBNISSE**

Ergebnis	Bedeutung
7+	rudimentäre Wortbrocken: Hallo, Danke, Bitte, ...
9+	einfache Alltagssätze: Ich heiße ..., Was kostet ...?
11+	rudimentäre Gespräche
13+	breite Konversation möglich, Dialektfärbung
15+	hoher Ausdruck und Verständnis
17+	Muttersprachniveau sprechen

**STRESS**

Level	Beispielsituationen	Kampfgegner
8	Schlaf	kein Kampf
9	alle Freiheiten, keine Arbeit zu tun, keine Sorgen	kein Kampf
10	alles relativ stressfrei, alle Zeit der Welt und beste Umweltbedingungen	kein Kampf
11	durch kleine Unannehmlichkeiten erschwert (z.B. erhöhte Raumtemperatur)	kein Kampf
12	leicht gestört (lästiges Insekt, es nieselt), sollte in absehbarer Zeit abgeschlossen sein	kleines Tier
13	erschwerende Bedingungen (z.B. nur wenig Bewegungsfreiheit und ist stickig), Zeit begrenzt	Tier
14	wird stressiger, stark behindert (z.B. durch örtliche Gegebenheiten, primitive Arbeitsmittel, schlechte Umweltbedingungen), Bedrohung liegt in der Luft	Tier (gefährl.)
15	wichtige Entscheidung zu treffen, Situation spürbar gefährlich, Arbeitsumstände schlecht	unterlegen
16	eindeutig gefährlich, Situation lebensbedrohlich	Mann vs. Mann
17	schwerwiegende Entscheidung in kürzester Zeit, von dem das Schicksal vieler abhängt	eine Übermacht
18	im Wartungsschacht, Bombe tickt vor dir, nur noch eine knappe Minute	2x Gegner
19	wenige Sekunden bis zur Explosion, es ist stickig und eng	gr. Übermacht
20	absolut tödlicher Stress, von einem hängt das Leben tausender ab, inkl. der Freunde, Explosionswelle erreicht einem in Sekunden, dabei ist man in engem heißen Loch	absolute Übermacht

## KAMPFAKTIONEN

Kampfaktion	Kenntnis / Spezialgebiet	Modifikator	Dauer	Erfolgsschwelle
Angriff	Kampf / Waffenspezialgebiet	Handhabung	5	->Angriff
Paranormale Aktion	Paranormik / Paranormikspezialgebiet	Befähigung	5	Erfolgstopf
Anführen	Beeinfl. & Verh. / Kommandieren, auch: Einschüchtern, Lügen&Täuschen, Überzeugen	0	5	eigener Stresslevel
Stressen	Beeinfl. & Verh. / Einschüchtern	0	5	Gegner-Stresslevel
Distanz überbrücken	Athletik / Rennen, auch: Schwimmen, Fliegen, Null-G-Bewegung, ...	Behinderung	1+	Wurfergebnis ergibt Distanz in m

## PAUSCHALAKTION

Pauschalaktion	Dauer
Waffe ziehen (aus Gurt / Halter)	3
Waffe hervorholen (aus Gepäck)	12
Waffe aufheben (Reichweite 2m)	3
Waffe austauschen	5
Überblick verschaffen	1
Sich hinwerfen	1
Sich hinknien	1
Aufstehen (vom Hinknien)	1
Aufstehen (vom Boden)	3
Nachladen	Waffe

## REAKTIONEN

Reaktion	Kenntnis / Spezialgebiet	Modifikator	Dauer	Erfolgsschwelle
Ausweichen	Athletik / Ausweichen, auch: Schwimmen, Fliegen, Akrobatik	Behinderung	1	gegnerischer Attackewurf
Parade	Kampf / Hieb Waffen, Stichwaffen, Waffenloser Kampf	Handhabung -4	1	gegnerischer Attackewurf

Wer Distanz überbrückt weicht automatisch mit dem Wurf aus. Ausweichen ist zusätzlich möglich.



## ANGRIFF

	Schwelle
Grundschwelle	Objektgr.
Mindesterschwernis	7
Ziel kniet	+2
Ziel hat sich hingeworfen	+4
Schuss ggn. Ziel im Nahkampf	+4
Ziel ist in Deckung	Objektgr. bis 12
Ziel weiter als 2m entfernt	+1 / 10m
Schnelles Ziel	+1 / 20km/h
Angriffswurf	
Verzicht auf Reaktion in KR	+4
Schuss, aber im Nahkampf	-2
Mit 2 Waffen	-1
selber Kategorie	+ Waffen
Dauer verkürzen	-1 / Dauer
Dauer verlängern	+1 / Dauer
Verzicht geht nicht in freier Kampfrunde.	
Verkürzen/Verlängern max +/- 4	

## AUSWEICHEN/PARIEREN

	Wurf
knien	-2 (Ausw.)
hingeworfen	-4 (Ausw.)
Bereits in dieser KR	-1 /
ausweichen/pariert	weitere
Wenig Platz	bis -5
Waffenlose Parade	-1
Parade mit 2 Waffen	-5
	+ Waffen
In Aktion umgewandelt und Verzicht auf Reaktion in KR	+4
Verzicht geht nicht in freier Kampfrunde	

## OBJEKTGRÖSSE

Größe	Beispiele
1	Lastwagen, Bahnen, Raumjäger, Gebäude, ...
2	Artifanten-Max., Tore, große Schleusen
3	kleiner EMAP-PKW, 4-Mann-Rettungskapsel
4	EMAP-Ein-Mann-Spender, Wandler-Cham.-Max.
5	Schneldresser, Hypernationskammer, Sarg
6	Metonoid, Tokmarde
7	Mensch, Minelauv., Halb-Novat/-Xer., At'Rank-g.
8	Beta-Pictor, Cassiopier
9	Veganoid
10	Frachtkiste, Tonne
11	Artifanten-/Wandler-Cham-Min., Beine
12	Kopf, Hand, Schusswaffe, Scanner, Stiefel
13	Auge, Sterntec-Chip, Energiezelle, Taschenmesser
15	7.5mm-Projekt, Datenspeicher, Würfel
18	terranisches Trommelfell, Stecknadelkopf
20	mit dem blossen Auge nicht mehr zu erkennen
22	Lungenbläschen
23	Blutkörperchen, Feinstaub, Nanobots, Zellen
24	Wirkstoffe, DNA, atomare Kristallgitter
...	geringere Größen, Moleküle, Atome

## UMWELT

Umweltbedingung	Schwelle
Dämmerlicht / Nebel	+3
Dunkelheit	+6
Absolute Finsternis	+10
Dickicht	+1 bis +3
Schwerelosigkeit	+4

## GEWICHTSMALUS

Art	Anteil
Dinge	Volles Gewicht
Implantate	Halbes Gewicht
Mutationen	Kein Gewicht
Malus = Gewicht [kg] / Kr (abgerundet)	

## KRITISCHE KAMPFAKTIONEN &amp; REAKTIONEN

Aktion	Kritischer Erfolg	Kritischer Misserfolg
Angriff	garant. Treffer mit 6x Grundscha-	kein Treffer, Waffe verliert 3W Resistenz, Folgeattacke-Aktion entfällt
Ausweichen	kein gegn. Treffer, Folgeaktion +1W	garant. gegn. Maximaltreffer, Sturz, Folgeaktion entfällt
Pariieren	wie Ausweichen	wie Ausweichen, außerdem: Waffe verliert 3W Resistenz
Anführen	Stresslevel sinkt um 2 statt 1	geg. Stresslevel sinkt um 1 (dilettantisches Auftreten)
Stressen	Gegner-Stresslevel steigt um 2 statt 1	eigener Stresslevel steigt um 1 (Panikmache)

## ÜBERRASCHUNGSEFFEKT

Beispielsituation	Reaktion
Leicht: sah bereits 1 Gegner und bereitete sich auf weitere vor.	-5
Geschockt: war sich Gefahr bewusst & dass Gegner auftauchen können.	-10
Völlig überrumpelt: überhaupt keine Ahnung & Gefahr nicht bewusst.	-15

## TREFFERZONEN

Zone	Faktor	Zufall
Extremitäten	50%	5-6
Torso	100%	2-4
Herz / Reaktor	150%	1
Kopf / KI / ...	200%	1
Nur Rüstung in Zone wirkt.		

## SCHADENSARTEN

Art	Effekt
F - Fleischwunden	blutet ( 10% des Schadens / h)
P - Prellungen	schwerer Schaden -> innere Blutungen
B - Verbrennungen/Verätzungen	-
E - Elektrizität	Schaden = Maximalschaden (x4)
X - Strahlung	evtl. Spätauswirkungen
EMP - E.magn. Puls	Schaden an Tech und Kyberneten (1/2)
S - Spezial	diverse Möglichkeiten

## SCHADEN

Schaden = $\left[ \begin{array}{l} \text{(Qualität x Grundscha-)} \\ \text{+- Kraftschaden} \\ \text{- passender Schutz} \end{array} \right] \times \text{Zonenfaktor}$
Qualität (0-4) = Angriffsw. - Reaktionsw.
Kraftschaden = Kraft - waffenabh. Wert
Zonenfaktor -> Siehe Trefferzonen
Waffenl. Grundscha- = $1/4 * \text{Kraft (P)}$
14+ Schaden: Ko-Test gegen 1/2 Schaden -> PE -> Differenz; Differenz KR betäubt

## KURZ-/LANGZEITSCHÄDEN

W	Kurzsch.	Der Charakter ...	Langzsch.	Der Charakter ...
1	Tobsucht-anfall	greift wahllos Personen / Objekte an; aggressiver Kampfrausch, ungezielte Attacke-Aktionen möglich	Posttraumatische Belastungsstörung	verfällt in eine Depression, wird von Albträumen geplagt oder hat Störungen im Regenerationszyklus (Schlaflosigkeit). Leidet unter Flashbacks
2	Schock	rührt sich nicht und rettet sich nicht mehr aus riskanten Situationen; aufgerissene Augen, Starre	Amnesie	erleidet eine schwere Amnesie, retrograd (Gedächtnisverlust vor Ereignis) oder kongrad (danach)
3	Halluzination	wird vorübergehend paranoid, misstraut jedem gegenüber; glaubt, Dinge zu sehen	Phobie	erleidet Ängste vor einer Sache, die in der auslösenden Situation zugegen war (z.B. Wasser)
4	Panik	verfällt in panischem Aktionismus, verunsichert Leute („Wir müssen hier raus!“), für die Stressl. +1	Paranoia	wird zum Hypochonder oder verfällt in einen Wahn, z.B. Größenwahn, Liebeswahn, Verfolgungswahn
5	Flucht	flieht in eine unkontrollierte Richtung, versucht sich vor allem und jedem bestmöglich zu verstecken	Zwangsneurose	unterliegt einem Zwang, z.B. bestimmte Gebäude nicht mehr betreten, Kontrollzwang, Waschzwang
6	Weinkrampf	bricht in sich zusammen; hysterischer Weinkrampf aber passiv-defensives Verhalten	Psychose	unterliegt einem Rausch, z.B. Kaufrausch, Antriebsarmut, Manie, Hyperaktivität, Redefluss / Ideenfluss

## VERLETZUNGEN

Verletzung	Malus	Beispiel:
LE / PE unter 75%	-1	LE < 75%
LE / PE unter 50%	-2	PE < 50%
LE / PE unter 25%	-4	-> Malus -3
LE / PE unter 0%	-8	
LE <= 10%: Ko ggn. 15 sonst 1W Min KO		
PE <= 10%: Kurzzeitschaden		
LE <= 0%: Ko ggn. 20 sonst Koma		
PE <= 0%: Langzeitschaden		
LE / PE <= -Ko/-Em: tot		

## WAFFEN/MUNITION - SONDERMERKMALE

Merkmal	Effekt
Mehrläufig -x	kann pro Attackewurf pro Lauf einen Schuss abgeben, für jeden weiteren Lauf: -x auf Handhabung
Überladbar +x	Grundschaden kann bis um x erhöht werden, um den selben Wert steigt BEV und sinkt Resistenz
Streuend x m	Handhabung +1 / x m, Schaden -20% / x m
Flechtiert xx	Reichweite * x, Handhabung - x
Autonom x	Schuss gegen 10, dann würfelt Geschoss Wurf mit x gegen Objektgröße, kein Reichweitenmodifikator
Vollautomatisch x	Kann bis zu x Salven a x Schuss abfeuern, Handhabung -1 / Salve (1. Salve -1, 2. -2, ...)
Explosiv x m	Angriff erwischt alles im Radius von x m, direktes Ziel erhält Ausweichen-Malus von -x
Paradefähig x	x ist ein Bonus für die Handhabung bei der Parade

## MUNITIONSTYPEN

Aktion	Effekt / Handhabung
Teilmantel~	Panzerung x 2, durchtretender Schaden x 2
Hartkern~	Panzerung / 2
Gelpad~	nur P Grundschaden, Behinderung am Ziel je nach Kaliber (7.5 = -4 bis M = -14) und pro Treffer



## RAUMSCHIFF-KAMPFAKTIONEN

Kampfactionen an Bord	Durchführender	Kenntnis / Spez.	Modifikator	Erfolgsschwelle
Attacke (fest installierte Waffen)	Bordschütze, Waffensystemoffizier	Kampf / Bordwaffen	Handhabung + Steuerung	Zielgröße
Attacke (drehbar installierte Waffen)	Bordschütze, Waffensystemoffizier	Kampf / Bordwaffen	Handh. (Waffe) + Handh. (Turm)	Zielgröße
Attacke (sonstige)	Bordschütze, W.o.	Kampf / Bordwaffen	Handhabung	Zielgröße
Paranormische Aktion	Paranormiker	Paranormik / Paranormikspezialgebiet	Befähigung	Erfolgstopf
Anführen	Kommandant, Kommunikationsoffizier	Beeinfl. & Verh. / Kommandieren, auch: Einschüchtern, Lügen & Täuschen, Überzeugen	0	eigener Stresslevel
Stressen	Kommandant, Kommunikationsoffizier	Beeinfl. & Verh. / Einschüchtern	0	Gegner-Stresslevel
Flugbahn stören / Objekt einfangen	Schleppstrahloperator, Bordschütze	Kampf / Bordwaffen	Handhabung	Zielgröße
Zielfeldverzerrung kompensieren	Sensoroffizier, taktischer Offizier	Technik / Sensoren & Scanner	Erfassung	Zielgröße
EMAP-Feld depolarisierung	Ingenieur	Technik / Astrotechnik	0	12
Schiffssystem überbrücken	Ingenieur	Technik / Astrotechnik	-10 + techn. Versorgung	System-TL / 3
Schiffssystem überlasten	Ingenieur	Technik / Astrotechnik	Befähigung Raumschiffssystemmod.	System-TL / 3
Energie umleiten	Ingenieur	-	-	-
Astrogieren	Pilot, Astrogator, Steuermann	Akademik / Physik & Mathematik oder Transportmittel / Raumfahrzeuge	0	+1 pro 100.000km
Notsprung einleiten	Pilot, Steuermann	wie Astrogieren	0	15
Rammen	Pilot, Steuermann	Transportmittel / Raumfahrzeuge	Steuerung	Zielgröße
Distanz überbrücken	Pilot, Steuermann	Transportmittel / Raumfahrzeuge	3x Steuerung	Aktionstest in km, mind. 1km

Dauer: 5

## RAUMSCHIFF-REAKTIONEN

Reaktion	Kenntnis / Spezialgebiet	Modifikator	Dauer	Erfolgsschwelle
Ausweichen ankündigen	-	-	1	-
Ausweichen (mit Transportm.)	Transportmittel / Raumfahrzeuge	Steuerung	1	gegn. Attackewurf
Manövrieren	Transportmittel / Raumfahrzeuge	Steuerung	1	gegn. Attackewurf

## RAUMSCHIFFGRÖßEN

GSTP	Größe	Beispiele
1 - 9	17+	Schleudersitz, terranischer Astronaut, Jetpacks, Torpedos
10 - 19	16	kleine Rettungskapsel
20 - 29	15	große Rettungskapsel, Frachtkiste
30 - 39	14	Sonden, Satelliten
40 - 49	13	Sonden, Satelliten, Beiboote
50 - 59	12	Drohnen, Standardcontainer, Beiboote
60 - 99	11	Raumjäger, große Schiffssysteme, schwere Drohnen
100 - 199	10	schwere Raumjäger, Raumbomber
200 - 399	9	schwere Raumbomber, Shuttles, Kanonenboote
400 - 799	8	Transporter, Yachten, Orbitalfahren, Korvetten
800 - 1.599	7	schwere Transporter, leichte Frachter, Fregatten
1.600 - 3.199	6	Frachter, leichte Zerstörer
3.200 - 6.399	5	Frachter, Zerstörer
6.400 - 12.999	4	schwere Frachter, Tanker, Kreuzer
13.000 - 25.999	3	Großfrachter, Großtanker, schwere Kreuzer
26.000 - 51.999	2	Superfrachter, Supertanker, Schlachtkreuzer
52.000 - 99.999	1	Schlachtschiffe, Trägerschiffe, Asteroiden
ab 100.000	0	Raumhabitate, Superschlachtschiffe, BP-Kommandoschiffe

## HÜLLENTREFFER

Hüllentreffer, Rumpf > 0	1 auf W6	Außensystem getroffen
Hüllentreffer, Rumpf < 0, negativer Rumpf möglich	1 auf W6	Außensystem getroffen
Sonst		Innensystem getroffen
Wenn Resistenz, dann halber Schaden auf Resistenz		
Vernichtung (Reparaturkosten = Neukosten)		
- Rumpf = 0 und kein negativer Rumpf möglich		
- negativer Rumpf aufgebraucht		
- Resistenz von Hyperfusionsreaktor = 0		

## TREIBSTOFFE

Treibstoff	Legalität	TL	Preis/t(St.)	Energiekapa./t
Deuterium-D	A	20	80	2.000
Tritium-C	A	30	145	3.000
Ragizit	A	40	225	4.000
Cyrogen	B	50	275	5.000