STARSLAYERS

DAS ROLLENSPIEL DER ZUKUNFT

STERNENSTREUNER-EDITION

SCHNELLSTARTER-REGELN

CHRISTIAN KENNIG

FABIAN MAURUSCHAT

STARSLAYERS
DAS ROLLENSPIEL DER ZUKUNFT

STERNENSTREUNER-EDITION
~ Version 1.0 ~

von
Christian Kennig und Fabian Mauruschat

Cover:
Raymond Gaustadnes
http://www.digitalartwork.no

Illustrationen:
Thomas "Brotkopp" Trapp

Korrektorat:
Markus Imhof und Constantin Hoppe

Karten, Layout und Produktion:
Christian Kennig

Helfende Hände:
Christoph Balles, Alexander Chirkoch, Kelly Davis, Constantin Hoppe, Markus Imhof, Michael Kirschbaum, Simay Özdogan, Stefan Peschl, Michael Rieger, Murat Torunlar, Ramon Torunlar, Thomas Trapp, Harald Wunderlich

© 2015

WILLKOMMEN

...zur ***Sternenstreuner-Edition*** von **Starslayers**, dem Rollenspiel der Zukunft!

Während die Arbeit an der Vollversion von Starslayers noch andauert und die Berge fertiger Regelelemente sich stapeln, haben wir uns gedacht, warum eigentlich nicht schon einige dieser spielfertigen Materialien einfach mal im Vorfeld abtragen und Euch zur Verfügung stellen?
Nicht mit allen Spezies, nicht mit allen Klassen, nicht mit allen Talenten, nicht mit jedweder Ausrüstung oder allen Regeln, aber eben schon mal genug, um erste Ausflüge in die *Bekannte Galaxie* zu unternehmen.

Und genau darum handelt es sich bei der Sternenstreuner-Edition:
Starslayers zum Reinschnuppern, Anfassen und gleich mal loslegen.

Ähnlich wie zu den ***Vanilla-Zeiten*** eines **Dungeonslayers 3.X** bieten wir Dir also das reine Konzentrat eines abgespeckten Regelwerks, von allem Blabla befreit, layouttechnisch zusammen gepresst und auf das Grundlegendste reduziert, was zum Spielen benötigt wird. Es ist klar, dass dabei die ein oder andere Sache vielleicht noch unklar sein wird, was aber kein Drama ist:
Komm einfach ins **Slayerforum** und frage danach - Du wirst Antworten erhalten.

Während wir weiter am “richtigen” Starslayers werkeln, werden wir die Sternenstreuner-Edition nach und nach weiter ausbauen und mit Abenteuern und neuen Regelbausteinen versorgen, damit die Warterei keine mehr ist.

Eine letzte Bitte hätten wir allerdings:
Bitte entwirf keine eigenen Fanwerk-Regeln zu Teilbereichen wie beispielsweise Raumschiffe, Drohnen oder Planetendesign - das ist alles fertig, wird von uns gerade feingeschliffen und Stück für Stück Dir zugänglich gemacht. Das Letzte, was wir mit dieser ***Sternenstreuner-Edition*** bezwecken wollen, ist eine Flut von Alternativregeln zu denen, die wir gerade für Euch fertig machen und noch nicht veröffentlicht haben.
Dann sprecht uns lieber im Forum an, alles andere wäre nicht zielführend.

In diesem Sinne wünschen wir Euch - wie immer - viel Spaß!

Eure
Starslayers-Redaktion

FREIES SPIEL, FREIE LIZENZ

Die Sternenstreuner-Edition von Starslayers ist ein freies, nicht-kommerzielles Rollenspiel, zu dem auch Du Inhalte oder Erweiterungen beisteuern kannst. Zu diesem Zweck stehen alle Texte, Icons und Regelmechaniken - nicht aber die Illustrationen - unter folgender Creative Common Lizenz:

Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 Deutschland
http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/de

CHARAKTERE

Bei Starslayers schlüpft jeder Spieler in die Rolle eines Charakters, der im Laufe seines Abenteuererlebens bis in die 20. Stufe aufsteigen kann.

KERNWERTE

Jeder Charakter setzt sich aus neun **Kernwerten** (3 Attribute und 6 Eigenschaften) zusammen. Je höher ein Wert ist, desto besser.

DIE 3 ATTRIBUTE

Jeder Charakter verfügt über die drei Attribute **Körper**, **Agilität** und **Geist**, welche zu Beginn Werte von **4 oder mehr** erhalten.

KÖRPER (KÖR):

Dieses Attribut steht dafür, wie fit ein Charakter und wie kräftig seine Statur ist. Ein hoher Wert in KÖR macht einen Charakter vor allem ausdauernder und widerstandsfähiger gegen Schaden.
Eigenschaften: ST & HÄ

AGILITÄT (AGI):

Wie athletisch ein Charakter ist, wird durch seinen Wert in Agilität bestimmt. Das Attribut AGI ist vor allem entscheidend, wenn es um Schnelligkeit geht.
Eigenschaften: BE & GE

GEIST (GEI):

Der Wert in Geist gibt Auskunft darüber, wie intelligent ein Charakter ist und wie gut er andere beeinflussen kann. Zudem ist GEI zuständig für Wissensfragen, Wahrnehmung und psionische Kräfte.
Eigenschaften: VE & AU

DIE 6 EIGENSCHAFTEN

Es existieren sechs Eigenschaften, die paarweise den drei Attributen Körper, Agilität und Geist zugeordnet sind:

Körper: Stärke & Härte
Agilität: Bewegung & Geschick
Geist: Verstand & Aura

STÄRKE (ST):

Diese Eigenschaft verrät, wie kräftig ein Charakter ist und ob er ordentlich zuschlagen kann.
Attribut: KÖR

HÄRTE (HÄ):

Ist der Charakter ein robuster Brocken, den nichts so leicht umwirft?
Attribut: KÖR

BEWEGUNG (BE):

Hat der Charakter schnelle Reflexe oder ist er gar ein guter Athlet?
Attribut: AGI

GESCHICK (GE):

Das Geschick steht für die Genauigkeit und Präzision eines Charakters und dafür, wie geübt er mit den Fingern ist.
Attribut: AGI

VERSTAND (VE):

Verstand verrät, wie schlau und aufmerksam ein Charakter ist, ob er gut kombinieren kann und wie gebildet er ist.
Attribut: GEI

AURA (AU):

Die Eigenschaft Aura spiegelt das Auftreten und die Ausstrahlung des Charakters wider.
Attribut: GEI

KAMPFWERTE

Die Kampfwerte errechnen sich immer aus den aktuellen Kernwerten (also den Attributen und Eigenschaften) sowie der Ausrüstung - vornehmlich durch den Waffenbonus (WB) und die Panzerung (PA). Ändert sich einer dieser Werte, so verändern sich auch die entsprechenden Kampfwerte.

LEBENSKRAFT
KÖR+HÄ+10

Abgekürzt mit LK, spiegelt dieser Kampfwert den Schaden wider, den ein Charakter einstecken kann, bevor er bewusstlos wird oder stirbt.

ABWEHR
KÖR+HÄ+PA

Mit der Abwehr wird erlittener Schaden gesenkt. Rüstungen erhöhen die Abwehr durch ihren Panzerungswert (PA).

INITIATIVE
AGI+BE

Die Initiative bestimmt, wann man im Kampf an der Reihe ist.
Manche Waffen und Rüstungen modifizieren den Initiative-Wert.

LAUFEN
(AGI/2)+1

Laufen steht für die Meter, die man sich in einer Kampfrunde bewegen kann - je höher der Wert ist, desto schneller ist der Charakter. Laufen ist zudem der einzige Wert, der mit Nachkommastelle angegeben wird.

SCHLAGEN
KÖR+ST+WB

Mit Schlagen greift man Gegner im Nahkampf an. Der Waffenbonus (WB) der eigenen Nahkampfwaffe wird auf den Wert addiert.

SCHIEßEN
AGI+GE+WB

Dieser Kampfwert wird für Angriffe mit Distanzwaffen wie Pistolen oder Lasergewehren benutzt. Der Waffenbonus (WB) der abgefeuerten Fernkampfwaffe wird auf den Wert addiert.

"Übrigens: Gerundet wird immer kaufmännisch - also bis Komma 4 wird abgerundet, ab Komma 5 wird aufgerundet. Merk Dir das gefälligst!"

CHARAKTERBAU

In dieser Vanilla-Edition von **Starslayers** schlüpfen die Charaktere in die Rollen von sogenannten Sternenstreunern - ein Sammelbegriff für all die kleinen Banden aus Söldnern, Halbkriminellen, Glücksrittern und Vagabunden, die die *Bekannte Galaxie* auf der Suche nach Abenteuern, Ruhm und Reichtum bereisen.

1. SPEZIES WÄHLEN

Die verschiedensten Alienvölker, künstliche Replikanten oder auch Roboter passen nicht alle in diese Kurzregeln.
Vorerst wählt man einen **Borgoz**, **Menschen** oder **Skal'Az**, über die es auf

www.starslayers.de

mehr zu erfahren gibt.

Notiere neben der gewählten Spezies ihre Merkmale (siehe unten) auf dem Charakterbogen.

2. KLASSE WÄHLEN

Nun wird die Klasse vermerkt. Zur Auswahl stehen kriegerische **Frontner**, unauffällige **Infiltratoren** oder Toolstick und Datenbuchse schwingende **Tecker**.

Frontner
KE: ST|GE|HÄ

Infiltrator
KE: BE|GE

Tecker
KE: GE|VE

3. ATTRIBUTE

Auf die Attribute **Körper**, **Agilität** und **Geist** werden nun **20 Punkte** verteilt, wobei **kein Wert über 8** liegen darf.

20 Punkte auf
KÖR AGI GEI

4. EIGENSCHAFTEN

Nun werden **8 Punkte** beliebig auf die **sechs Eigenschaften** verteilt.
Werte von **Null** sind möglich, aber kein Wert darf zu diesem Zeitpunkt **über 4** gesteigert werden.

5. KLASSENEIGENSCHAFTEN

Jeder Charakter erhält nun zwei Gratispunkte, die er auf seine **Klasseneigenschaften (KE)**, verteilen kann, wodurch nun auch **Werte über 4 möglich** sind. Es ist möglich, zwei verschiedene Klasseneigenschaften (sofern die Klasse über mehrere verfügt) um +1 zu steigern oder eine einzelne Klasseneigenschaft um +2 zu erhöhen.

8 + 2 (KE) Punkte auf
ST BE VE
HÄ GE AU

6. TALENTE WÄHLEN

A. Ausbildungstalent

Jeder Charakter wählt ein **einzelnes Ausbildungstalent**, das er auf Grund seiner Klasse bereits mit **Rang I** beherrscht.

Spezies	Merkmale
Borgoz	Aggressiv, Hüne, Klauen, Robust (Zottelfell), Spezies-Talent (Regeneration).
Menschen	Talentiert, Vielseitig
Skal'Az	Cybertibel, Kaltblüter, Kurze Beine, Mentalblocker, Nachtsicht, Robust (Schuppen), Techniker

Aggressiv: +1 auf alle Angriffe, aber Kampf von sich aus beenden nur mit einer aktionsfreien GEI+VE-Probe möglich.
Cybertibel: Keine Nachteile durch den Einbau von Cyberware.
Hüne: 2 - 3m groß; auf KÖR basierende Proben erhalten einen Bonus von +1.
Kaltblüter: Ab 10° Celsius -1 auf alle Aktionen (jeweils -1 pro weitere -10° Celsius).
Klauen: Gilt im Nahkampf immer als bewaffnet (WB+1, GA -1).
Kurze Beine: Senken Laufen permanent um 1.
Mentalblocker: Wird nicht von Kräften betroffen, die den Geist ausspionieren oder beeinflussen.
Nachtsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.
Robust: Abwehr permanent um +1 erhöht.
Speziestalent (Regeneration 1-III): Nur von Borgoz erwerbbar. Heilt pro Rang +1 LK/Rd.
Talentiert: Ein zusätzlicher Talentpunkt in der ersten, fünften, zehnten, fünfzehnten und zwanzigsten Stufe.
Techniker: +3 auf alle Proben, bei der Technik bedient (beispielsweise einen Scanner ablesen, nicht aber eine Doombringer abfeuern) oder repariert wird.
Vielseitig: Kann ab der 10. Stufe das Talent **Zweitklasse** wählen.

Klasse	Ausbildungstalente
Frontner	Einstecker, Nahkämpfer, Parade, Partner, Rüstungstraining, Schütze
Infiltrator	Heimlichkeit, Kampfsportler, Schütze, Sicherheitstechnik, Verkleidungskünstler
Tecker	Hacker, Mechatronik, Psideflektorenexperte, Sicherheitstechnik, Waffentechnik

B. Erster Talentpunkt

Jeder Charakter verfügt zudem über **einen Talentpunkte (TP)**, den er sparen oder in ein beliebiges Talent investieren kann, sofern der Charaktere die jeweiligen Voraussetzungen an Stufe und Klasse erfüllt, die das gewünschte Talent vorgibt.

C. Merkmal Talentiert

Menschen erhalten Dank ihres Merkmals **Talentiert** zudem einen weiteren Talentpunkt, verfügen somit also schon über 2 TP.

7. AUSRÜSTUNG

Jeder Charakter verfügt über folgende Grundausrüstung:

Anfangsausrüstung
Einfache Kleidung; Handkoffer, Reisetasche, Ruck- oder Seesack; 2x S.T.I.L.L.; (2W20+20) x 10 Credits auf einem CredStick;

Mit den erwürfelten Credits kann vor dem ersten Spiel zusätzliche Ausrüstung inklusive Waffen und Panzerung erworben werden.

8. KAMPFWERTE

Nun werden die Kampfwerte berechnet:

Lebenskraft = KÖR + HÄ + 10
Abwehr = KÖR + HÄ + PA
Initiative = AGI + BE
Laufen = AGI/2 + 1
Schlagen = KÖR + ST + WB
Schießen = AGI + GE + WB

Wichtig:
Die Formeln, aus denen sich die Kampfwerte errechnen, beziehen sich immer auf die aktuellen Werte des Charakters und müssen bei Änderungen ebenfalls sofort angepasst werden!

9. LETZTE SCHLIFFE

Zu guter Letzt muss das **Geschlecht** bestimmt und ein **Name** (gegebenenfalls auch ein **Spitzname**) gewählt werden.

Auch sollte das **Aussehen** über die Eckpfeiler Größe und Gewicht, Augen- und Haarfarbe sowie Frisur spezifiziert werden, um den Charakter schon jetzt individueller und greifbarer zu machen.
Überdies kann man überlegen, wie der Charakter sich gibt und verhält:
Pflegt er ein spezielles Image, legt er ein besonderes Verhalten an den Tag oder hat er eine bestimmte Macke?
Ist er eine ehrliche Haut oder entscheidet er je nach Situation, wem er die Treue hält?

Speziell die letzten Fragen können sich auch erst mit der Zeit im Spielverlauf klären oder auch noch ändern.

Schließlich wird notiert, dass der Charakter in der **ersten Stufe** ist, bislang über **Null Erfahrungspunkte (EP) und Lernpunkte (LP)** verfügt und wie viele **Talentpunkte (TP)** er derzeit noch besitzt, sollte er während der Charaktererschaffung nicht alle ausgegeben haben.

So oder so ist der Charakter nun bereit für seinen ersten Einsatz:
Also auf - der unendliche Weltraum, der wartet schon...

ERFAHRUNG

Charaktere erhalten durch das Bezwingen von Gegnern, Lösen von Aufgaben und Bestehen von Abenteuern **Erfahrungspunkte**, abgekürzt mit **EP**.

DIE STUFENLEITER

Erreichen die EP einen bestimmten Wert, steigt man in die nächste Stufe auf, von denen es insgesamt 20 gibt:

DER STUFENAUFSTIEG

Beim Aufstieg in eine neue Stufe erhält ein Charakter jedesmal:

NEUE STUFE:
+1 Lernpunkt (LP)
+1 Talentpunkt (TP)
+1 Neutalent (NT)

LERNPUNKTE

Für **Lernpunkte (LP)** kann man eine beliebige Eigenschaft oder die Lebenskraft steigern. Alternativ können auch 2 LP angespart und in einen Talentpunkt umgewandelt werden.

Steigerung	Kosten
Eigenschaft +1	1 LP
Lebenskraft +3	1 LP
Talentpunkte +1	2 LP

TALENTPUNKTE

Für einen **Talentpunkt (TP)** kann man ein neues Talent erlernen oder ein bereits beherrschtes weiter ausbauen.
Jeder in ein Talent investierte TP erhöht dieses um +I Rang.
Talentpunkte können auch aufgespart und jederzeit später erst in ein Talent investiert werden.

NEUTALENTE

Bei einem **Neutalent (NT)** handelt es sich um ein Talent, das der Charakter bislang noch nicht beherrscht - es wird also immer mit Rang I erlernt. Weitere Ränge werden wieder ganz normal mit TP gesteigert. Ein Neutalent muss gewählt werden, bevor der Charakter die nächste Stufe erreicht, ansonsten verfällt es.

Stufe	EP	LP	TP	NT	Stufe	EP	LP	TP	NT
1	0	0	1 T	A	11	275	1	1	1
2	5	1	1	1	12	330	1	1	1
3	15	1	1	1	13	390	1	1	1
4	30	1	1	1	14	455	1	1	1
5	50	1	1 T	1	15	525	1	1 T	1
6	75	1	1	1	16	600	1	1	1
7	105	1	1	1	17	685	1	1	1
8	140	1	1	1	18	780	1	1	1
9	180	1	1	1	19	885	1	1	1
10	225	1	1 T	1	20	1.000	1	1 T	1

A: Das Neutalent wird während der Charaktererschaffung durch das Ausbildungstalent verkörpert.
T: Spezies mit dem Merkmal *Talentiert* (wie Menschen) erhalten in dieser Stufe 2 TP, statt 1 TP.

TALENTE

Talente werden rangweise erlernt, was jeweils einen **Talentpunkt (TP)** kostet, von denen man jede Stufe einen erhält.
Charaktere können TP ansparen, zusätzlich können sie jederzeit zwei Lernpunkte (2 LP) in einen TP umwandeln.
Zudem erhält jeder Charakter in jeder Stufe auch ein bislang noch nicht erlerntes Talent gratis, das sogenannte **Neutalent**. Ein Neutalent muss vor Erreichen der nächsten Stufe gewählt werden, sonst verfällt es.

VORAUSSETZUNGEN

Die Voraussetzungen unter jedem Talenttitel geben an, wer das Talent bis zu welchem Rang (dargestellt in römischen Ziffern) lernen kann.
Einige Talente können klassenunabhängig bis zu einem gewissen Rang erlernt werden, andere dagegen nur von bestimmten Klassen.
Bei den klassenunabhängigen und klassenabhängigen Talenten ist immer mit angegeben, welche Stufe ein Charakter mindestens erreicht haben muss, um sie lernen zu können.

Einige Talente können zudem auch ohne Rücksicht auf Klasse und Stufe erlernt werden.
Stattdessen ist ein bestimmter Mindestwert einer Eigenschaft erforderlich, um sie zu beherrschen.

Beispiel:
Zur Veranschaulichung werfen wir einen Blick auf die folgenden Voraussetzungen:

Beispieltalent

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	6: II	4: III	-	8: II	-
1-I	4-V		-	8-III	

*Diese bedeuten, dass **klassenunabhängig** jeder Charakter das Talent ab der 1. Stufe bis Rang I erlernen kann (1-I).*
*Zudem kann jeder Charakter mit einer **HÄ** von mindestens **6** das Talent bis Rang II erlernen (6: II), unabhängig von seiner Klasse und seiner Stufe.*
*Charaktere mit **BE** von **4+** können es sogar bis Rang III lernen (4: III) oder bis Rang II, wenn sie in **VE** Wert **8** oder höher besitzen (8: II).*
*Außerdem kann jeder **Frontner** ab der 4. Stufe das Talent bis Rang V (4-V) erwerben und **Tecker** bis Rang III, sobald man die 8. Stufe erreicht hat (8-III).*
Zu beachten ist, dass die Voraussetzungen sich gegenseitig ergänzen:
Ein Tecker könnte somit ab der ersten Stufe das obige Beispieltalent bis Rang I (1-I) erlernen. Würde er dann später seinen Verstand steigern und irgendwann Wert 8 erreichen, könnte er das Talent bis Rang II erlernen (8: II).
Und wenn er dann schließlich in die 8. Stufe kommt, könnte er es um einen weiteren Rang bis Rang III erlernen (8-III).

TALENTE

Abrollen OG 1

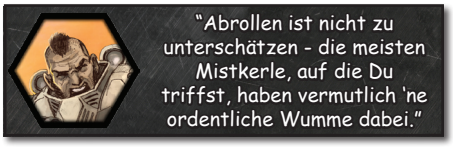
ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	4: III	-	-	-
1-I	-	4-V	-		

Pro Talentrang kann ein nicht am Boden liegender Charakter sich einmal pro Kampf vor einem gegen ihn gerichteten Schießen-Angriff (nur möglich bei Schüssen, nicht Bereichstreffern) eines Gegners mit einem 2m weiten Abrollmanöver retten (unabhängig davon, ob er in dieser Runde noch laufen könnte oder nicht). Wenn der Charakter danach wieder auf den Beinen stehen will, muss ihm aktionsfrei

AGI+BE+Akrobat

gelingen, sonst liegt er am Boden.
Dass man einem Fernkampfangriff per Abrollen ausweichen will, muss angesagt werden, bevor bekannt ist, ob man getroffen wurde oder nicht.

Hinweis:
Das Talent kann nur eingesetzt werden, wenn man direkt unter Beschuss steht, also nicht, um einfach so sich um weitere 2m zu bewegen.



TALENT-LEGENDE

- **Klassenunabhängig:** Das Talent kann unabhängig von der Klasse erlernt werden. Angaben in **Mindeststufe - Maximalrang**.
- **ST** — **Stärke:** Das Talent kann abhängig vom ST-Wert erlernt werden. Angaben in **Mindestwert: Maximalrang**.
- **HÄ** — **Härte:** Das Talent kann abhängig vom HÄ-Wert erlernt werden. Angaben in **Mindestwert: Maximalrang**.
- **BE** — **Bewegung:** Das Talent kann abhängig vom BE-Wert erlernt werden. Angaben in **Mindestwert: Maximalrang**.
- **GE** — **Geschick:** Das Talent kann abhängig vom GE-Wert erlernt werden. Angaben in **Mindestwert: Maximalrang**.
- **VE** — **Verstand:** Das Talent kann abhängig vom VE-Wert erlernt werden. Angaben in **Mindestwert: Maximalrang**.
- **AU** — **Aura:** Das Talent kann abhängig vom AU-Wert erlernt werden. Angaben in **Mindestwert: Maximalrang**.
- **Frontner:** Das Talent kann von Frontnern erlernt werden. Angaben in **Mindeststufe - Maximalrang**.
- **Infiltrator:** Das Talent kann von Infiltratoren erlernt werden. Angaben in **Mindeststufe - Maximalrang**.
- **Tecker:** Das Talent kann von Teckern erlernt werden. Angaben in **Mindeststufe - Maximalrang**.
- **OG** — **Null-G-Abhängig:** In Schwerelosigkeit nur mit so vielen Rängen einsetzbar, wie der Charakter Ränge in dem Talent **Null-G-Training** besitzt.
- **1** — **Proben-Bonus +1:** Der typische Bonus, den das Talent unterstüzend auf anderweitige Proben gibt, unabhängig davon, wie sein eigentlicher Einsatz beschrieben ist.
- **2** — **Proben-Bonus +2:** Der typische Bonus, den das Talent unterstüzend auf anderweitige Proben gibt, unabhängig davon, wie sein eigentlicher Einsatz beschrieben ist.
- **3** — **Proben-Bonus +3:** Der typische Bonus, den das Talent unterstüzend auf anderweitige Proben gibt, unabhängig davon, wie sein eigentlicher Einsatz beschrieben ist.
- **SP** — **Slayerpunkte:** Dieses Talent steht nur zur Verfügung, wenn mit den optionalen Regeln für Slayerpunkte gespielt wird.

Adrenalin SP

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
10: III	10: III	-	-	-	-

-	1-I	4-I	-

Hinweis:
Steht nur zur Verfügung, wenn mit Slayerpunkten gespielt wird.

Das Talent schaltet rangweise neue Effekte frei:
Rang I: Der Charakter beginnt jeden Kampf automatisch mit 1 Slayerpunkt.
Rang II: Der Charakter kann bis zu 4 Slayerpunkte (statt nur 3) ansammeln.
Rang III: Erhält er 1 Slayerpunkt, bekommt er stattdessen 2 Slayerpunkte.

Akrobat OG 2

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	6: III	-	-	-

1-I	-	1-V	-

Der Charakter ist ein geübter Kletterer und Turner. Auf alle Proben, bei denen es um athletisches Geschick, Balancieren oder Kletterkunst geht, erhält der Charakter einen Bonus von +2 pro Talentrang.

Ausweichen OG 1

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	10: V	-	-	-

1-III	-	8-V	-

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf einen gegen ihn gerichteten Nahkampfangriff komplett ignorieren (zählt als freie Aktion). Dass der Charakter einem Angriff ausweichen will, muss angesagt werden, bevor bekannt ist, ob er getroffen wurde oder nicht.

Begabt

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-

1-I	8-III	8-III	8-III

Pro Rang kann der Charakter eine seiner Klasseneigenschaften (KE) um +1 steigern.

Bildung 2

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	4: III	-

1-I	-	-	4-V

Der Charakter hat einen gewissen Grad an Bildung erworben.
Durch das Talent Bildung erhält er einen +2 Bonus pro Talentrang auf alle Proben, bei denen es um Allgemeinwissen geht.

Blocker OG 2

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
6: III	4: III	-	-	-	-

-	1-V	1-III	-

Der Charakter kann sich mit einem entsprechenden Gegenstand – ob nun eine Waffe oder ein Stuhl – im Nahkampf verteidigen.
In jeder Kampfrunde, in der er keine offensive Handlung unternimmt, einen entsprechenden Gegenstand erhoben hat und sich nicht einen Schritt bewegt, erhält er pro Talentrang +2 auf seine Abwehr gegen alle Nahkampfangriffe, derer er sich bewusst ist.
Zusätzlich kann er mit demselben Bonus (+2 pro Rang) KÖR+HÄ aktionsfrei würfeln, um im Kampf nicht zurückgedrängt zu werden.
Einmal pro Kampf kann ein Blocker pro Talentrang einen Patzer bei der Abwehr eines Nahkampfangriffs wiederholen, auch wenn er gerade eine offensive Handlung unternimmt.

Blutrausch

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	6: I	-	-	-	-

-	1-III	4-III	-

Schlagen bzw. Schießen wird für jede Kampfrunde, an die der Charakter im aktuellen Kampf bereits offensiv teilgenommen hat, um +1 erhöht.
Der maximale Blutrauschbonus kann nicht mehr betragen als Rang x 3.

Brutaler Hieb OG 1

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
6: III	10: III	-	-	-	-

-	8-V	-	-

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf seinen Wert in Schlagen für einen Angriff um den Wert von KÖR erhöhen.

Es ist möglich, mehrere Talentränge in einem einzigen Schlag zu vereinen.

Charmant 2 / 3

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	4: III

1-I	-	-	-

Auf sämtliche Proben sozialer Interaktion, beispielsweise um sympathisch aufzutreten oder eine Geschichte glaubhafter zu berichten, erhält der Charakter pro Talentrang einen Bonus von +2 (bei Vertretern des anderen Geschlechts seiner Spezies sogar +3).

Dieser Bonus hilft zudem bei der Anwendung des Talents **Rhetorik**.

Das war knapp OG

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	6: III	6: III	-	-	-

16-I	1-I	4-I	-

Pro Talentrang kann der Charakter einmal alle 24 Stunden den nach einer Abwehr-Probe erlittenen Schaden, welchen er durch einen einzelnen, gegen ihn allein gerichteten Angriff erhielt, halbieren.
Es ist nicht möglich, mehrere Talentränge zu Weiterhalbierung ein und desselben Schadens einzusetzen.

Diebeskunst 2

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	4: III	-	-

1-I	-	4-III	1-V

Der Charakter erhält einen Bonus von +2 pro Talentrang auf alle Proben, bei denen es darum geht, Fallen zu entdecken und zu entschärfen (bei primitiven Fallen ist dies sogar ohne den Einsatz von Mechatronic oder Hacker möglich), fremde Taschen zu leeren, Schlösser mechanisch zu öffnen oder Glücksspiele zu manipulieren.

Einstecker 1

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
1-III	1-V	-	-		

Der Charakter versteht es, ordentlich Schaden einzustecken.
Pro Talentrang steigt seine Lebenskraft (LK) um +3.
Zudem unterstützt das Talent Gift- und Krankheiten-trotzen-Proben mit +1 pro Rang.

Erste Hilfe 2

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	6: II	4: III	-
1-I	4-II	-	-		

Der Charakter kann einen Charakter provisorisch verarzten und erhält pro Rang einen Bonus von +2 auf Erste-Hilfe-Proben.

Firewallexperte

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	8: I	-
-	-	8-III	4-V		

Pro Talentrang kann der Charakter einmal alle 24 Stunden eine einzelne Hacken-Probe um den Wert von Geist erhöhen. Es ist möglich, mehrere Talentränge in einer einzigen Hacken-Probe zu vereinen.

Flink OG

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	4: III	-	-	-
4-I	-	1-III	-		

Der Charakter ist schnell und gut zu Fuß. Der Wert für Laufen wird pro Erwerb des Talents um 1m erhöht.

Glückspilz

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
1-III	-	-	-		

Der Charakter ist ein wahrer Glückspilz, kann er doch einmal pro Talentrang alle 24 Stunden einen Patzer ignorieren und den jeweiligen Wurf wiederholen.

Sollte der wiederholte Wurf ebenfalls ein Patzer sein, kann auch dieser durch weitere Ränge in Glückspilz ebenfalls wiederholt werden.

Gunner OG

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	6: I	-	-
-	4-III	1-V	-		

Der Charakter kann in direkter Feindesnähe perfekt mit einhändigen Handfeuerwaffen umgehen.

In jedem Kampf kann er pro Rang einen Angriffspatzer mit einhändigen Feuerwaffen neu würfeln, wenn er nicht mehr als 3 Meter pro Talentrang von seinem Ziel entfernt ist.

Außerdem erhält ein Gunner +0,5m auf Laufen und +2 auf Initiative pro Talentrang, sofern er keine Art von Rüstung trägt (Psideflektoren ausgenommen).

Hacker 1

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	6: III	-
1-I	-	4-III	1-V		

Pro Rang +1 auf Proben, um Computer zu benutzen, Daten zu recherchieren, Codes zu programmieren oder Software zu manipulieren und in Computernetze einzudringen.

Wichtig:
Nur Charaktere mit dem Talent ***Hacker*** *können Hacken-Proben würfeln!*

Heimlichkeit 2

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	6: III	-	-	-
1-I	-	1-V	-		

Der Charakter ist ein geübter Schleicher und versteht sich darauf, nicht bemerkt zu werden.

Er erhält +2 auf alle Proben, bei denen es darum geht, leise zu sein, sich zu verbergen, nicht bemerkt zu werden oder etwas heimlich zu tun, wie beispielsweise Taschendiebstahl, obwohl man gerade nicht unbeobachtet ist.

Heldenglück

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
10-III	-	-	-		

Der Charakter ist wahrlich vom Glück gesegnet, kann er doch einmal pro Talentrang alle 24 Stunden einen beliebigen Würfelwurf wiederholen.

Sollte der wiederholte Wurf nicht gefallen, kann dieser durch weitere Ränge in Heldenglück ebenfalls wiederholt werden.

Ich hör' mich mal um 3

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	4: III
1-I	-	1-V	-		

Pro Rang erhält der Charakter einen Bonus von +3 auf Umhören-Proben.

Kampfsportler OG

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
4: III	-	4: III	-	-	-
1-I	-	1-V	-		

Kampfsportler sind Meister des waffenlosen Kampfes, der WB ihrer unbewaffneten Angriffe beträgt +1 pro Talentrang.

Der normalerweise gültige Bonus von +5 auf die Abwehr gegen waffenlose Angriffe entfällt bei seinen Gegnern, deren Abwehr außerdem noch pro Talentrang um -1 gesenkt wird.
Außerdem erhält ein Kampfsportler +1 auf Abwehr und Initiative pro Talentrang, sofern er nur leichte Rüstung oder weniger trägt.

Mechatronik 1

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	4: III	-
1-I	-	-	1-V		

Pro Rang +1 auf Proben, um mechanische und elektronische Geräte zu reparieren oder zu manipulieren.

Medic 1

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	6: I	-
-	-	-	-		

Der Charakter kann professionell Verletzungen verarzten.
Entsprechende Ruhe und Ausrüstung (wie einen Arztkoffer oder Medipack) vorausgesetzt, kann er innerhalb von 24h bei einem einzelnen Patienten einmal pro Talentrang

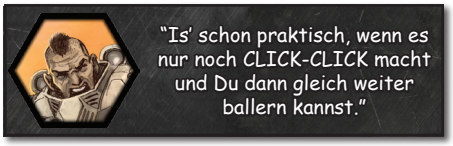
GEI+VE+Medic

würfeln. Beim ersten Erfolg darf der Patient umgehend eine Heilen-Probe würfeln.
Ein Patient kann innerhalb von 24 Stunden immer nur von einer einzigen erfolgreichen Medic-Probe profitieren.

Nachlader

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	6: I	-	-
-	4-III	8-III	8-III		

Der Charakter ist ein fernkampferprobter Schütze und kann in jedem Kampf einmal pro Talentrang Ladehemmung/ Nachladen ignorieren (außer nach Dauerfeuer).



Nahkämpfer OG

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
4: III	-	-	-	-	-
1-I	1-V	4-V	4-III		

Der Charakter ist ein geübter Nahkämpfer: Er erhält pro Talentrang auf Schlagen einen Bonus von +1.

Null-G-Training 3

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	4: V	-	-	-
1-III	-	-	-		

Der Charakter kann sich in Flüssigkeiten und in Schwerelosigkeit fortbewegen. Er erhält pro Talentrang auf alle diesbezüglichen Proben +3.

Parade OG

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
6: III	4: III	-	4: III	-	-
1-I	1-V	1-III	-		

Der Charakter hat gelernt, die Nahkampfangriffe seiner Gegner zu parieren.

Sofern er eine Nahkampfwaffe gezogen hat, erhält der Charakter pro Talentrang +1 auf seine Abwehr gegen jeden Nahkampfangriff, dessen er sich bewusst ist.

Partner SP

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
4-III	1-I	-	-		

Hinweis:
Steht nur zur Verfügung, wenn mit Slayerpunkten gespielt wird.

Dieses Talent erwirbt man jeweils für einen individuellen Partner, bei dem es sich um einen anderen Spielercharakter handeln muss. Man kann es nur einsetzen, wenn der Partner ebenfalls das Talent für einen erworben hat.

Pro Rang (den beide Charaktere besitzen müssen) können die Partner jederzeit 1 Slayerpunkt untereinander austauschen, solange sie sich beide im selben Kampf befinden und dabei hören oder sehen können.

Auf diese Weise erhaltene Slayerpunkte haben nichts zu tun mit dem Limit an Slayerpunkten, die der Charakter normalerweise in einer Runde bekommen kann.

Das Talent kann für verschiedene Partnern individuell erlernt werden.
Stirbt einer der beiden Charaktere, erhält der Überlebende die in seinen Partner investierten Talentpunkte nach W20 Tagen der Trauer zurück.

Programmierer 1

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	6: III	-
1-I	-	8-III	4-V		

Pro Rang +1 auf Proben, um den Bordcomputer, eigene Computer-hardware oder einen Virus zu programmieren.

Psideflektorexperte

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	6: I	-
-	-	-	1-III		

Der Charakter versteht es, Psideflektoren zu rekalibrieren, um ihre Leistung zu steigern.

Pro Rang kann er nicht mehr als einen einzelnen Psideflektor um PA+1 erhöhen, da ständige Anpassungen und Korrekturen erforderlich sind.

Bei mehreren Rängen können die Boni auch in einem einzigen Psideflektor vereint werden.

Ein Psideflektor kann immer nur von einem Psideflektorexperten profitieren.

Raserei

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
4-I	8-III	-	-		

Der Charakter verfällt in Raserei und kann pro Talentrang seine Abwehr um 1 Punkt mindern und dadurch seinen Wert in Schlagen oder Schießen um +2 erhöhen.

Diese rangweise Umschichtung kann jede Runde geändert werden (zählt als freie Aktion).

Rhetorik 2

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	6: I	6: I
-	-	-	-		

Der Charakter ist ein gewandter Redner und kann - sofern kein Kampf stattfindet oder er und eine Kameraden nicht offenkundig etwas im Schilde führen - ihn verstehende NSC wie Wachpersonal oder übel gelaunte Schläger mit seinen Worten hinhalten und beschwichtigen.

Pro Begegnung kann er einmal

GEI+AU+2/Rang
gegen
GEI+VE des Ziels

würfeln, um die Ziele zu beschwichtigen und jeden Verdacht oder Zorn im Keim zu ersticken.

Bei mehreren Zielen ohne einen einzelnen Anführer (wie einem Wachhauptmann oder dem Chef einer Bande) muss die Probe gegen jedes der Ziele gelingen.

Bei einem Immersieg des Rhetorikers kann den Zielen zudem noch ein einzelner Befehl pro Talentrang erteilt werden, sofern dieser weder für sie beschämend ist, noch Gewalt nach sich zieht.

Rüstungstraining

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
6: I	6: II	-	-	-	-
8-I	1-II	-	4-II		

Erworbene Ränge in diesem Talent gestatten es dem Charakter, schwere Rüstungen (Rang I) bzw. Vollrüstungen (Rang II) zu tragen. Wer eine solche Rüstung ohne das Talent trägt, erhält ihre PA als Malus auf AGI.

Schlitzohr 3

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	4: III
1-I	-	1-III	-		

Auf alle Proben sozialer Interaktion, bei denen geblufft, gefeilscht oder verhandelt wird, erhält der Charakter einen Bonus von +3 pro Talentrang.

Schnelle Reflexe 2

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	4: III	-	6: III	-
1-I	-	4-III	-		

Der Charakter kann schnell reagieren. Im Kampf erhält er pro Talentrang einen Bonus von +2 auf seine Initiative.
Zusätzlich kann man pro Talentrang einmal im Kampf eine Waffe als freie Aktion ziehen, wechseln, nachladen oder vom Boden aufheben.

Schütze

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	6: III	-	-
-	1-V	1-V	-		

Der Charakter ist ein geübter Fernkämpfer: Er erhält auf Schießen einen Bonus von +1 pro Talentrang.

Sechster Sinn 1

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	6: I	4: I
-	-	4-I	-		

Pro Talentrang kann der Charakter einmal alle 24 Stunden zusammen mit einem Gegner handeln, der gerade die Initiative auslöst.

Die Reihenfolge richtet sich hierbei nach der Initiative, so dass der Charakter eventuell sogar noch vor dem Initiativauslöser handeln kann.

Erst wenn beide Seiten agiert haben, beginnt die erste, reguläre Kampfrunde.

Sicherheitstechnik 1

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	4: I	-
-	-	1-III	1-V		

Der Charakter ist geübt im Überwinden von Sicherheitstechnik - ob nun mit Schraubenzieher und Kabelüberbrückung oder per kabelloser Verbindung mittels STA oder BroCess.

Je nach zu hackender Technik (elektronisches Schloss, Computernetzwerk o.ä.) erhält der Charakter +1 pro Rang auf Mechatronik- bzw. Hacken-Probe.

Sturmschütze OG

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
6: II	-	-	-	-	-
4-I	4-II	-	4-II		

Der Charakter kann rangabhängig in der selben Runde auch Laufen, in der er im Feuermodus Dauerfeuer schießt:

Rang I: Laufen/2 bei Dauerfeuer
Rang II: Normal Laufen bei Dauerfeuer

Survival 2

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	4: III	-
1-I	8-III	-	-		

Der Charakter kent sich mit dem Reisen durch die Wildnis aus und erhält durch dieses Talent +2 auf Proben, mit denen Spuren gelesen, Wild gejagt oder die richtige Marschrichtung wiedergefunden werden soll.
Pro Rang kann außerdem eine Mahlzeit (von denen 3 einer Tagesration entsprechen) problemlos beschafft werden (essbare Pilze pflücken, genießbares Kleintier erlegen usw.).

Verkleidungskünstler 2

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	4: III
1-I	-	1-V	-		

Der Charakter erhält bei Verkleiden-Proben einen Bonus von +2 Rang.
Zudem werden pro Rang Bemerken-Proben von allen zu täuschenden Charakteren um 2 erschwert.

Verletzen

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
6: I	-	-	-	-	-
8-III	4-III	4-III	-		

Im Nahkampf zielt der Charakter auf die verletzlichen Körperpartien seines Gegenübers: Die Abwehr des Gegners wird gegen Nahkampfangriffe mittels Schlagen um 1 pro Talentrang gesenkt.

Volles Rohr DG

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
1-I	4-III	12-III	12-III		

Der Charakter feuert oft und gerne volles Rohr.

Pro Rang erhält er +2 auf Schießen, wenn er im Dauerfeuer schießt.

Waffentechnik 2

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
1-I	4-III	-	1-III		

Der Charakter ist in der Lage Feuerwaffen zu modifizieren.

Dafür wählt er einmalig pro Rang einen Modifikationstyp, den er fortan beherrscht und mit dem er nun die normalen Werte der Waffen verbessern kann:

WAFFENMODIFIKATIONEN
Waffenbonus +1
Initiative +2
Gegnerabwehr -1

Es ist nicht möglich, eine Waffe mehrfach mit derselben Modifikation (durch mehrere Waffentechniker) zu versehen.
Da es sich hierbei im keine serienmäßige Modifikation handelt, sondern um improvisierte Eigenbauten, muss die Waffe regelmäßig von dem Charakter gewartet werden, sonst hat sie beim nächsten Angriffspatzer einen dauerhaften Defekt.

Wahrnehmung 2

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	4: III	4: III
1-I	-	4-III	-		

Der Charakter ist ein aufmerksamer Beobachter.
Auf alle Proben bezüglich der Wahrnehmung erhält er +2 pro Talentrang.

Wissensgebiet 2

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	4: III	-
1-I	-	-	4-III		

Dieses Talent wird für jedes Wissensgebiet (Archäologie, Mathematik, Medizin, Physik, usw.) individuell erlernt, kann also mehrmals bis zum Höchstrang erworben werden.
Der Charakter beherrscht sein Fach und erhält auf alle diesbezüglichen Proben einen Bonus von +2 pro Talentrang.

Zäher Hund

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	6: I	-	-	-	-
12-III	4-III	-	-		

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf seinen Wert in Abwehr gegen einen einzelnen Angriff um den Wert von KÖR erhöhen.
Es ist möglich, mehrere Talentränge gegen einen einzigen Angriff zu vereinen.

Zwei Waffen

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	4: III	-	-
-	1-V	1-V	-		

Pro Talentrang wird der Malus von -10 auf Angriff und Abwehr beim Kampf mit mehreren Einhandwaffen um jeweils 2 Punkte gemindert.

Zweitklasse

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
-	10-I	10-I	10-I		

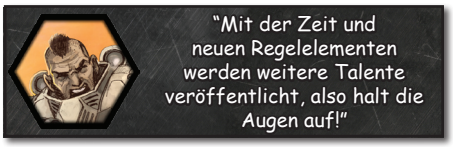
Hinweis:
Nur Charaktere, deren Spezies das Merkmal ***Vielseitig*** *auszeichnet, haben Zugriff auf dieses Talent.*

Der Charakter kann eine weitere Klasse wählen, in der er sich ausbilden lässt. Nach W20 Wochen an der Seite eines ihn anlernenden Vertreters dieser Klasse erlernt er sie als Zweitklasse.

Dies bedeutet, dass er Zugang zu ihren Talenten erhält. Die Talentzugänge der ursprünglichen Klasse gelten weiterhin für den Charakter, auch in zukünftigen Stufen.

Die Stufe wird in Bezug auf die Talentzugänge der Zweitklasse um 9 gesenkt:

Beispielsweise gilt ein Frontner der 14. Stufe, der als Zweitklasse ein Infiltrator ist, in Bezug auf dessen Talentzugänge wie ein Infiltrator der 5. Stufe (=14 - 9).



TALENTÜBERSICHT		ST	HÄ	BE	GE	VE	AU			
Abrollen OG 1	1-I	-	-	4: III	-	-	-	-	4-V	-
Adrenalin SP	-	10: III	10: III	-	-	-	-	1-I	4-I	-
Akrobat OG 2	1-I	-	-	6: III	-	-	-	-	1-V	-
Ausweichen OG 1	1-III	-	-	10: V	-	-	-	-	8-V	-
Begabt	1-I	-	-	-	-	-	-	8-III	8-III	8-III
Bildung 2	1-I	-	-	-	-	4: III	-	-	-	4-V
Blocker OG 2	-	6: III	4: III	-	-	-	-	1-V	1-III	-
Blutrausch	-	-	6: I	-	-	-	-	1-III	4-III	-
Brutaler Hieb OG 1	-	6: III	10: III	-	-	-	-	8-V	-	-
Charmant 2/3	1-I	-	-	-	-	-	4: III	-	-	-
Das war knapp OG	16-I	-	6: III	6: III	-	-	-	1-I	4-I	-
Diebeskunst 2	1-I	-	-	-	4: III	-	-	-	4-III	1-V
Einstecker 1	1-III	-	-	-	-	-	-	1-V	-	-
Erste Hilfe 2	1-I	-	-	-	6: II	4: III	-	4-II	-	-
Firewallexperte	-	-	-	-	-	8: I	-	-	8-III	4-V
Flink OG	4-I	-	-	4: III	-	-	-	-	1-III	-
Glückspilz	1-III	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Gunner OG	-	-	-	-	6: I	-	-	4-III	1-V	-
Hacker 1	1-I	-	-	-	-	6-III	-	-	4-III	1-V
Heimlichkeit 2	1-I	-	-	6: III	-	-	-	-	1-V	-
Heldenglück	10-III	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Ich hör' mich mal um	1-I	-	-	-	-	-	4: III	-	1-V	-
Kampfsportler OG	1-I	4: III	-	4: III	-	-	-	-	1-V	-
Mechatronik 1	1-I	-	-	-	-	4: III	-	-	-	1-V
Medic 1	-	-	-	-	-	6: I	-	-	-	-
Nachlader	-	-	-	-	6: I	-	-	4-III	8-III	8-III
Nahkämpfer OG	1-I	4: III	-	-	-	-	-	1-V	4-V	4-III
Null-G-Training 3	1-III	-	-	4: V	-	-	-	-	-	-
Parade OG	1-I	6: III	4: III	-	4: III	-	-	1-V	1-III	-
Partner SP	4-III	-	-	-	-	-	-	1-I	-	-
Programmierer 1	1-I	-	-	-	-	6: III	-	-	8-III	4-V
Psideflektorexperte	-	-	-	-	-	6: I	-	-	-	1-III
Raserei	4-I	-	-	-	-	-	-	8-III	-	-
Rhetorik 2	-	-	-	-	-	6: I	6: I	-	-	-
Rüstungstraining	8-I	6: I	6: II	-	-	-	-	1-II	-	4-II
Schlitzohr 3	1-I	-	-	-	-	-	4: III	-	1-III	-
Schnelle Reflexe 2	1-I	-	-	4: III	-	6: III	-	-	4-III	-
Schütze	-	-	-	-	6: III	-	-	1-V	1-V	-
Sechster Sinn 1	-	-	-	-	-	6: I	4: I	-	4-I	-
Sicherheitstechnik 1	-	-	-	-	-	4: I	-	-	1-III	1-V
Sturmschütze OG	4-I	6: II	-	-	-	-	-	4-II	-	4-II
Survival 2	1-I	-	-	-	-	4: III	-	8-III	-	-
Verkleidungskünstler 2	1-I	-	-	-	-	-	4: III	-	1-V	-
Verletzen	8-III	6: I	-	-	-	-	-	4-III	4-III	-
Volles Rohr OG	1-I	-	-	-	-	-	-	4-III	12-III	12-III
Waffentechnik 2	1-I	-	-	-	-	-	-	4-III	-	1-III
Wahrnehmung 2	1-I	-	-	-	-	4: III	4: III	-	4-III	-
Wissensgebiet 2	1-I	-	-	-	-	4: III	-	-	-	4-III
Zäher Hund	12-III	-	6: I	-	-	-	-	4-III	-	-
Zwei Waffen	-	-	-	-	4: III	-	-	1-V	1-V	-
Zweitklasse	-	-	-	-	-	-	-	10-I	10-I	10-I

AUSRÜSTUNG

1,00 Credit = 100 Bits

Credits existieren ausschließlich digital, gespeichert auf Credsticks, während Bits *auch* in Form von Psitratmünzen gehandelt werden. Zudem wird auch der reine Tauschhandel mit Rohstoffen und Gütern betrieben.

ALLTAG

VERPFLEGUNG	CREDITS
Nährstoffration (1 fade Mahlzeit)	0,01
Energieriegel (1 Mahlzeit)	0,05
Frische, "richtige" Mahlzeit	1
Getränk	0,02
Hochprozentiges Getränk	0,05
Junkfood	0,1
Knabberzeug	0,01
Standardration (1 Mahlzeit)	0,02
ÜBERNACHTUNG	**CREDITS**
Hotel	10
Luxushotel	25
Sarghotel	0,5
mit Gesellschaft	+50%

EINSATZAUSRÜSTUNG

GEGENSTAND	CREDITS
Atemmaske[1]	10
Credstick (leer)	8
Fallschirm	50
Fernglas	10
Fernglas, militärisch[2]	50
Funkgerät	5
Hakenpistole (ohne Syntoseil)[3]	40
mit Zugmechanik (8m/Rd.)	90
Holoprojektor inkl. Motivscanner[4]	860
Leuchtstab[5]	2
Magnetstiefel[6]	25
Raumanzug (PA+1)[7]	50
Schweißbrenner	40
Sensorbrille[2]	100
Strahlenschutzanzug	20
Syntoseil, 10m	5
Taschenlampe (Halogen)	5

[1]: Macht immun gegen giftige Gase

[2]: wahlweise Infrarot- oder Nachtsicht aktivierbar

[3]: verankert bis zu 100m Syntoseil für "Seilbahn"; WB +3; GA-4; -1 pro 10m; Nachladen 5 Rd.

[4]: Projeziert bewegte, akustische, einfarbige 3D-Hologramme (max. 1m³ groß; 60 Sek.; wiederholbar)

[5]: Brennt bis zu 2W20 Rd. (auch ohne Sauerstoff)

[6]: Bei Null-G an Metallflächen laufen (nicht rennen)

[7]: Bei Schaden (außer stumpf) undicht

PANZERUNG

RÜSTUNGEN		TYP[1]				BESONDERES	CREDITS
Schutzweste	+1	L		-	-		40
Arm- & Beinprotektoren	+1	L		-	-		40
Helm	+1	L		-1	-		60
Sensorhelm[2]	+1	L		-1	-	Nacht- & Infrarotsicht	120
leichter Brustpanzer	+2	L		-	-		200
schwerer Brustpanzer	+4	S		-1	-0,5		300
schw. Armprotektoren	+1	S		-	-0,5		50
schw. Beinprotektoren	+1	S		-	-0,5		50
Exosuit[3]	+6	V		-	-0.5		1.000
Frontschild (1h)	+4	S		-2	-0,5	mit Visierschlitz	80
ZUBEHÖR	**FUNKTION**						**CREDITS**
Atemfilter	Für Helme; Immun gegen Betäubungs- und Reizgas						25
HUD-Visierdisplay	Für Helme; Entfernungsangaben; +1; 5 STA-Scanner integrierbar						100
Neutronendämpfer	Rucksackgenerator; Laufen -0,5m; PA+2 gegen Energiewaffen						75
Strahlenschutzlackierung	Macht Exo- oder Powersuit strahlungsimmun						550
Tarnfunktion (adaptiv)	Heimlichkeit +8 (nur für Exosuit)[4]						800

[1]: (S)chwere bzw. (V)ollrüstung benötigen Talent Rüstungstraining (Rang I bzw. II)

[2]: Bei aktiver Infrarotsicht -2 gegen Blendgranaten

[3]: Gilt als Raumanzug

[4]: Im Kampf Gegner überrascht, wenn ihm Bemerken (erst ab VE m Distanz zum Getarnten möglich) misslingt

Wichtig:
Es ist nicht möglich, an einer einzelnen Körperlokation mehr als ein Rüstungsteil zu tragen. Das Icon verrät Dir, welche Lokationen von einer Rüstung abgedeckt werden.

PSIDEFLEKTOREN

PSIDEFLEKTOREN			BESONDERES	CREDITS
Psideflektor (1h)	+1	-	diskusgroßes Energieschild	250
Psideflektor Klasse A	+1	-	Bei Abwehr-Patzer W20 Rd. Ausfall	200
Psideflektor Klasse B	+2	-	Bei Abwehr-Patzer W20 Rd. Ausfall	500
Psideflektor Klasse C	+3	-	Bei Abwehr-Patzer W20 Rd. Ausfall	1.000
Energiewallstab (ausfahrbar)*	+4	-	Nach W20 Rd. für W20 Rd. inaktiv	2.000/m
Psideflektor-Akku (am Gürtel)	-	-	+5 LK; Aufladen: +1LK/Stunde	1.000
Psideflektor-Rucksackgenerator	-	-0,5	+15 LK; Aufladen: +1LK/Stunde	2.500

*: Erzeugt auf festen Boden platziert 1m hohen Psideflektor-Schutzwall (ausfahren, platzieren & aktivieren bildet 1 Aktion) der jedem direkt dahinter halbe Deckung (Abwehr +4) gewährt; Preis nach Länge (max. 3m)

GRANATEN (max. Wurfreichweite: 15+(STx5)m)

HANDGRANATEN	-1 PRO	EFFEKTE	CREDITS
Explosionsgranate	5m	3 AUTO 2W20 Schaden; GA/2	125
Splittergranate	5m	5 AUTO 2W20 Schaden; GA-4	50

SPRENGSÄTZE

SPRENGSÄTZE	EFFEKT	CREDITS
Haftmine	3 AUTO; 2W20 Schaden; GA/2	120
Tretmine	3 AUTO; 3W20 Schaden; GA/2	200
ZUBEHÖR	**FUNKTION**	**CREDITS**
Zündtimer	Sekundengenau auf bis zu 9999 Minuten einstellbar	10
Bewegungssensor	Zündet, wenn Bewegung in 1-5m Radius (Meterzahl einstellbar)	40
Fernzünder	Per Knopfdruck; 500m Reichweite (+1 Credit pro weitere 10m)	25

NAHKAMPFWAFFEN

NAHKAMPFWAFFE		GA		BESONDERES	CREDITS
Großes Schwert (2h)	+3	-2	-4		50
Hydraulikhammer (2h)	+3	-3	-5	K.O. KA	400
Jagdmesser (1h)	+1	-	-		20
Kettenschwert (1h)	+3	-3	-1		200
Klingenhandschuhe	+2	-1	+1	Klingen aktionsfrei ein- & ausfahrbar	60
Schlagring (1h)	+0	-	-	K.O.	5
Schlagstock (1h)	+1	-	-	K.O.	5
Schockhandschuh	+0	+5	-		50
Schockstock (1h)	+1	-	-	K.O.	40
Schockschwert (1h)	+2	-	-		80
Schwert (1h)	+2	-	-		60
Waffenlos	+0	+5	-	K.O.	-
ZUBEHÖR		**GA**		**BESONDERES**	**CREDITS**
Kettenöl	+1	-	-	Kettenschwerter W20 Rd. WB +1	1
Pulsfeld	+1	-1	-	Pulsfeld umgibt die Nahkampfwaffe	Waffe x 3

FEUERWAFFEN

PROJEKTILWAFFEN	FABRIKAT			GA			WE	-1 PRO	CREDITS
Holdout Pistole (1h)	*Snake-Gun*	+1	-	-2	+2	-	HO	5m	70
Pistole (1h)	*KR-5*	+2	-	-3	+1	-		10m	60
Schrotgewehr (2h)	*Buster*	+4	-	-4	-	-	KA	-	100
Gewehr (2h)	*Rush 2000*	+3	-	-4	-	-	KA	50m	120
Sturmgewehr (2h)	*Rattler*	+4	-3	-4	-1	-	KA	10m	300
Maschinengewehr (2h)	*Doombringer*	+5	-4	-5	-2	-0,5	KA	10m	1.000
Snipergewehr (2h)	*Silance IV*	+8	-	-4	-8	-	OS KA	50m	500
ENERGIEWAFFEN	**FABRIKAT**			**GA**			**WE**	**-1 PRO**	**CREDITS**
Holdout-Laser (1h)	*F.A.S.T.*	+2	-	-2	+4	-	HO	5m	60
Laserpistole (1h)	*Flashgun 8*	+2	-	-2	+2	-		10m	50
Lasergewehr (2h)	*D-11-12*	+3	-	-2	-	-		50m	100
Sturmlaser (2h)	*Stormblaster*	+4	-1	-2	-	-		10m	180
Laserblaster (2h)	*Eraser 17*	+5	-2	-2	-	-0,5		10m	800
Laser-Sniper (2h)	*Deathlight*	+6	-	-2	-	-		50m	400

UPGRADES	FUNKTION (Jedes Upgrade nur 1x/Waffe)	CREDITS
Energieakkugürtel	1x/Kampf Energiewaffe aktionsfrei nachladen; nach W20 Min. aufgeladen	15
Extramagazinfach*	Nur 2h (Projektil); 1x/Kampf aktionsfrei Nachladen;	10
Fokuskristall	Laserwaffen erhalten WB+1 & GA-1; Distanzmalus wird halbiert	500
Munitionsgürtel*	1x/Kampf Projektilwaffe aktionsfrei nachladen;	10
Schallunterdrücker	Für Projektilwaffen; unbrauchbar, sobald 1x Magazin leer	50
Zielfernrohr	Nur Sniper; Halbiert Distanzmalus, wenn vorher min. 1Rd. gezielt	100
Zielpointer	Erhöht Bonus durch "Zielen" um +2/Rd. (Max.-Bonus bleibt +10)	25

*: Nach Gebrauch neu bestücken (ansagen)

MUNITION (S=1 Schuss; M=Magazin)

MUNITIONSART	BESONDERES	CREDITS
Explosivgeschosse (M)	Für Projektilwaffen; zusätzl. W20 Explosionsschaden	150
Projektile (M)	Für Projektilwaffen	2
Projektile, panzerbr. (M)	Für Projektilwaffen; GA des Ziels wird halbiert & KA	180
Rakete - S	Für Raketenwerfer OS	200

WAFFENEIGENSCHAFTEN

HO — Holdoutwaffe: Das Ziehen dieser Waffe gilt als freie Aktion

OS — OneShot: Muss nach einem Schuss nachgeladen werden

Feuermodus Dauerfeuer: WB+4
Laufen nicht möglich
Ladehemmung bei 20 bzw. 1x/Magazin, danach autom. Magazin leer

Streuwaffe: 90° Streuwinkel
Alle unverdeckten Ziele in 5m Reichweite (weiter schießt die Waffe nicht) erhalten den Schaden.

Energieüberladung: GA -8
Nur mit Einzelschuss. Benötigt je 1 Rd. zum Überladen* bzw. Abkühlen, in denen die Waffe nicht abgefeuert werden kann.

KA — Umballern: Misslingt dem Ziel *seine Abwehr*, stürzt es automatisch 1m nach hinten, sofern es nicht über 3m groß ist.

AUTO — Umwerfen: Unabhängig von *seiner Abwehr*, stürzt das Ziel automatisch 1m nach hinten, sofern es nicht über 3m groß ist.

Deflektor: Die Waffe ist mit dem Talent **Deflektor** einsetzbar

K.O.: Unalarmiertes Ziel muss (sofern hinterrücks geschlagen) KÖR+HÄ+Stufe+Einstecker gegen Schaden würfeln, sonst bewusstlos

Risikowaffe: Bei Angriffspatzer trifft Angreifer sich selbst (neuer Wurf; Patzer und Nichttreffer abermals würfeln)

X — Bereichseffekt: Der Effekt betrifft alle Ziele im Radius von X in Metern.

E — Elektro-/EMP-Schock: Einmal alle W20 Kampfrunden (vor Angriffsprobe ansagen); Ziel KÖR+HÄ+Einstecker, sonst W20 - KÖR Rd. handlungsunfähig.

X — Abstand halten: Angreifer muss mindestens X in Metern vom Ziel entfernt stehen, sonst erleidet er ebenfalls Schaden durch seine Waffe.

Zielschuss: WB und GA halbiert, wenn vor einem Schuss nicht 1Rd. neu gezielt wird

*: Waffe muss in Runde nach der Überladung im Einzelschuss abgefeuert werden, ansonsten verfällt der Effekt. In der zweiten Runde nach der Überladung muss die Waffe immer Abkühlen.

Wo steht 'n Standardmuni?

Um lästige Erbsenzählerei um Patronen oder Laserenergiezellen zu vermeiden und nicht zwischen jedem Job kistenweise Magazine einzukaufen, entfällt dieses Prozedere für **Standard**munition.

InGame erklärt sich dies durch das Ersetzen verschossener Munition durch die Vorräte der damit besiegten Gegner - mal mehr, mal weniger.

Sollte es tatsächlich einmal keinen Nachschub mehr geben (verschollen auf einer Urzeitwelt o.ä.), gilt als Faustregel, dass jeder bewaffnete SC ab dann noch insgesamt **KÖR x 4** Magazine bei sich trägt (für welche Feuerwaffenart bestimmt der Spieler).

COMPUTER

COMPUTER	BESCHREIBUNG	CREDITS
STA (Minicomputer & Funkgerrät)	S(mart) T(ouch) (A)ssistent	75
Holo-STA*	Rechner samt Projektor in Ringgröße	750
Laptop	Hacken- und Programmieren-Proben +1	150
Holo-Laptop (Werte wie Laptop)*	Rechner samt Projektor in Armbandgröße	1.500
*: Holographische Computer können nicht mit zusätzlicher Hardware aufgerüstet werden.		
HARDWARE-UPGRADES	**EFFEKT**	**CREDITS**
Wird mit Mechatronik in Computer eingebaut (mehrere möglich)		
Hardwarescanner: Bio (PW: 10)	Grundreichweite 1m	125
Hardwarescanner: Com (PW: 10)*	Grundreichweite 5m	250
Hardwarescanner: Struktur (PW: 10)	Grundreichweite 5m	100
Hardwarescanner: Tec (PW: 10)	Grundreichweite 5m	100
Mehr Rechenpower (nicht für STA)	Hacken- und Programmieren-Proben +1	500
Störsender	Scannen: -1; Grundreichweite 5m	125
HARDWARESCANNER-UPGRADES	**EFFEKT**	**CREDITS**
Mehr Reichweite	+Grundreichweite	Preis/2
Scannenbonus	+1 auf Scannen-Proben	Preis
*: Um gescannte Kommunikation abzuhören werden zusätzlich ein TecScanner mit genügend Reichweite und eine erfolgreiche Probe in Hacken benötigt (vergleichende Probe gegen Firewall der Kommunikation).		
SOFTWARE	**EFFEKT**	**CREDITS**
Entwicklerprogramme	Programmieren-Proben +1 bis +3	150/+1
Fachsoftware	ein beliebiges Wissensgebiet +I	250
Hacksoftware	Hacken-Proben +1 bis +3	(150/+1)

MEDIZIN, DROGEN & CO

Medizin	Effekt	CREDITS
Antidote	Gewährt eine zusätzliche Gift-trotzen-Probe*	80
Arztkoffer	Erste Hilfe +2; ermöglicht Medic-Proben; -0,5m Laufen	480
Healgum**	1x/24h : Während des Zerkauens (W20 Rd.) +1LK/Rd.	4
MediPack	1 Anwendung: Erste Hilfe +2 ODER ermöglicht Medic für 1 Patient	10
S.T.I.L.L.***	Dosis (1 pro Hand in Aktion verabreichbar) heilt W20/2 LK	25
Stabilysza	Heilen-Probe bei natürlicher Heilung +4; 1 Dosis/Tag	1
*: Bei mehrfacher Verabreichung -2 pro weiterer Anwendung. **: Innerhalb von 24h nur einmal wirksam. Immer nur eine einzelne Sache gleichzeitig kaubar. ***: Innerhalb von 24h nur KÖR/2 Dosen wirksam.		
Drogen & Co	**Effekt**	**CREDITS**
Sternensand	Konsum: Gift-trotzen, sonst 2W20 Minuten AGI-1, AU +1	2
Coffeegum*	Während des Zerkauens (W20 Rd.) Initiative +2	1
Payne	W20 Rd. -1LK/Rd.;restl. Kampfwerte +1/Rd.; LK-Verlust bleibt	10
Zigarre	+1LK, wenn beim Verschnaufen geraucht	1
*: Immer nur eine einzelne Sache gleichzeitig kaubar		

SCANNER

HANDSCANNER	EFFEKT	CREDITS
Verfügen immer nur über 1 Scanart; Scannen-PW: 12		
BioScanner	Grundreichweite 5m	250
ComScanner*	Grundreichweite 10m	500
StrukturScanner	Grundreichweite 10m	200
TecScanner	Grundreichweite 10m	200
Tragbarer Störsender	Scannen: -1; Grundreichweite 5m	250
UPGRADES	**EFFEKT**	**CREDITS**
Mehr Reichweite	+Grundreichweite	Preis/4
Scannenbonus	+1 auf Scannen-Proben	Preis/2
*: Um gescannte Kommunikation abzuhören werden zusätzlich ein TecScanner mit genügend Reichweite und eine erfolgreiche Probe in Hacken benötigt (vergleichende Probe gegen Firewall der Kommunikation).		

BEREICHSWAFFEN

Bei geworfenen Handgranaten, abgefeuerten Munitionsgranaten oder auch Raketen gelten folgende Regeln:

1. Ziel treffen

Zunächst muss eine Angriffs-Probe gelingen (bei *mit der Hand* geworfenen Granaten mit AGI+ST), damit die anvisierte Stelle getroffen wird (Handgranaten fallen bei einem Patzer dem Werfer vor die Füße und explodieren). Bei einem Misserfolg wird mit W20 ermittelt, in welche Richtung das Ziel verfehlt wurde:

Jetzt wird ermittelt, wie viel Distanz nun zum Ziel besteht, ausgehend von der ursprünglich geplanten Reichweite zum Zielpunkt:

W20	Ziel verfehlt um
1-10	Reichweite zum Ziel / 2
11-20	Reichweite zum Ziel / 4

2. Detonation

Anschließend kommt es zur Explosion, deren Schaden erst jetzt separat für jeden Charakter ausgewürfelt wird, der sich im Wirkungsradius befindet.

War das etwa schon alles?

Mitnichten, dennoch können wir nicht jedwede Form von Ausrüstung raushauen, einfach weil Dinge wie Blendgranaten, SkillUps, Desintegratoren & Co einfach zu viele Sonderregeln mitbringen, die das leichtverdauliche Format der Sternenstreuner-Edition ad absurdum führen würden.

Zudem sollte das bisherige Angebot für die ersten Sessions locker reichen.

Dennoch werden wir auch in Zukunft nachreichen und wer einen Spieler hat, dessen Charakter unbedingt einen Flammenwerfer haben muss, kann uns gerne im Slayerforum kontaktieren.

REGELN

Dieser Abschnitt behandelt die Kernregelmechaniken von **Starslayers**.

PROBEN

Immer wenn nicht sicher ist, ob einem Charakter eine Handlung gelingen mag oder nicht, wird eine **Probe** gewürfelt.
Dafür addiert man aus einem Attribut und einer Eigenschaft, die am ehesten zu der Probe passen, den **Probenwert (PW)**. Gelingt es, mit einem 20seitigen Würfel (W20) gleich oder kleiner diesen Probenwert zu würfeln, ist die Probe erfolgreich.

Beispiel:
*Der Frontner John Bane (Körper 8, Stärke 2) beschließt, eine Kabinentür einzutreten, hinter der sich ein imperialer Agent verschanzt hat. Der Spielleiter erklärt, dass der Probenwert aus dem Attribut **Körper** und der Eigenschaft **Stärke** gebildet wird. Würfelt Banes Spieler mit einem W20 nun kleiner oder gleich dem Probenwert von 10 (= KÖR 8 + ST 2), hat er die Tür erfolgreich eingetreten.*

Im Kampf werden Proben überwiegend mittels der **Kampfwerte** gewürfelt.

Beispiel:
Die Infiltratorin Lara Carrington (Schießen 15) greift mit ihrer Laserpistole einen Xerx an und würfelt dafür einen W20. Bei einem Wurfergebnis von 1 bis 15 trifft Jane ihren Gegner.

PROBEN UND TALENTE

Ein Großteil der **Talente** gewährt zudem einen Bonus auf bestimmte Proben, sofern man sie beherrscht.

Beispiel:
Lara schleicht durch einen dunklen Korridor in einer Schmugglerbasis.
*Mit einer Bemerken-Probe (GEI+VE) könnte sie die Alarmlichtschranke an der nächsten Ecke rechtzeitig entdecken, wobei ihr ihr Talent **Wahrnehmung II** pro Talentrang +2 auf den PW gewährt.*
Insgesamt muss sie also mit einem W20 kleiner oder gleich GEI+VE+4 würfeln.

PROBENBEISPIELE

Zur Verdeutlichung folgt eine Liste typischer Proben, welche im Rahmen dieser Veröffentlichung allerdings nicht detailliert fortgeführt werden. Bei Fragen werfe einen Blick in Dungeonslayers oder unser Forum.

PROBEN UND KERNWERTE

Bemerken: GEI+VE bzw. 8*
Bewegung in Null-G: AGI+BE
Datenrecherche: GEI+VE ⊕
Erste Hilfe: GEI+GE
Erwachen: GEI+VE
Fallen entschärfen: GEI+GE
Feilschen: GEI+VE oder +AU*
Flirten: GEI+AU ⊕
Gift trotzen: KÖR+HÄ
Hacken: GEI+VE ⊕
Heilen: KÖR+HÄ
Inschrift entziffern: GEI+VE
Klettern: AGI+ST
Kraftakt: KÖR+ST
Krankheit trotzen: KÖR+HÄ
Mechatronic: GEI+GE ⊕
Programmieren: GEI+VE
Raumschifftechnik: GEI+GE
Reiten: AGI+BE oder +AU*
Reparieren: (GEI+GE) ⊕
Scannen: Scanner-PW ⊕
Schätzen: GEI+VE
Schleichen: AGI+BE
Schwimmen: AGI+ST
Springen: AGI+BE
Spuren lesen: GEI+VE
Suchen: GEI+VE bzw. 8*
Taschendiebstahl: AGI+GE
Umhören: GEI+AU
Vehikel steuern: GEI+GE
Verarzten: GEI+GE
Verbergen: AGI+BE
Verständigen: GEI+GE
Wissen: GEI+VE

*: Höheren Wert verwenden

MODIFIKATOREN

Situationsbedingt kann es zu positiven wie auch negativen Modifikatoren auf den Probenwert kommen, wodurch eine Probe leichter bzw. schwerer wird.
So ist das Balancieren über eine Schlucht auf einem dünnen Kabel weitaus schwieriger (äußerst schwer -8), als daheim auf einem Bein zu hüpfen (Routine +8), obwohl in beiden Fällen AGI+BE gewürfelt wird.

Routine +8
sehr leicht +4
leicht +2
normal +0
schwer -2
sehr schwer -4
äußerst schwer -8

Beispiel:
Kurz darauf möchte Lara das Hauptstromverteilerkabel an einem Sicherungskasten lahmlegen.
Da die Infiltratorin (GEI 8, VE 2, ihr Talent Mechatronik I gibt +1 auf die Probe) dies ständig macht, stuft der Spielleiter die Probe für sie als sehr leicht (+4) ein, wodurch der Probenwert von 11 auf 15 (= 8 + 2 + Mechatronik I + 4) steigt.

WIEDERHOLBARE PROBEN

Manche Proben können im Nachhinein wiederholt werden, wenn der erste Versuch scheiterte (beispielsweise das Kurzschließen einer Tür), allerdings wird jeder Folgeversuch um -2 (kumulativ) erschwert.
Zur besseren Übersicht sind diese Probe mit ⊕ markiert.

Hinweis:
*Auf Kampfwerten basierende Proben oder Erwachen-Proben können jede Folgerunde neu angegangen werden ("Ich versuche erneut, ihn zu treffen") und unterliegen **nicht** dem -2 Malus.*

VERGLEICHENDE PROBEN

Hin und wieder wird es zu vergleichenden Proben kommen, bei denen das Können zweier Charaktere gemessen wird:
Wer ist der Stärkere beim Armdrücken? Wer kann besser feilschen? Wie lautlos schleicht der Infiltrator und wie hellhörig ist der Wachposten?
Bei vergleichenden Proben würfelt jeder Charakter ganz normal seine Probe, die Ergebnisse werden allerdings miteinander verglichen:

WER HAT WANN GEWONNEN?

Wenn nur **einem Charakter die Probe gelingt**, ist er der Sieger.

Wenn **beide ihre Probe erfolgreich würfeln**, gewinnt das höhere Ergebnis (Ausnahme: Immersieg, der alles schlägt).

Wenn **beiden Charakteren ihre Probe misslingt**, wird (sofern erforderlich) erneut gewürfelt.

Beispiel:
Der Borgoz Dresche (KÖR 8, ST 4) und Frontner Bane (KÖR 8, ST 2) messen sich im Armdrücken und würfeln vergleichend KÖR+ST. In der ersten Runde misslingt beiden ihr Wurf.
Angestrengt geht es in die nächste Runde und diesmal würfeln beide einen Erfolg:

Bane erzielt eine 8, während Dresche mit einer 12 den Arm des Frontners niederdrückt, was dieser nur mit einem Immersieg hätte verhindern können.

IMMERSIEGE UND PATZER

Jede noch so unmögliche Aufgabe kann gelingen, jede noch so einfache Handlung misslingen, was durch **Immersiege** und **Patzer** dargestellt wird:

Immer, wenn bei einer Probe eine **1** gewürfelt wird, gilt diese – ungeachtet aller Modifikatoren - als erfolgreich.

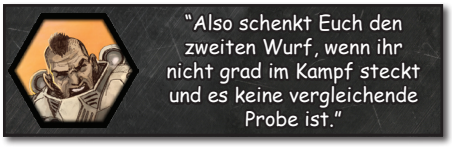
Bei solch einem Immersieg gilt das höchstmögliche Probenergebnis als Ergebnis.

Immer, wenn bei einer Probe eine **20** gewürfelt wird, gilt die Probe – ungeachtet aller Modifikatoren - als misslungen, ein sogenannter Patzer.

Beispiel:
*Im Kampf gegen einen plutarischen Söldner würfelt Infiltratorin Carrington (Schießen 15) bei ihrem nächsten Schuss eine 1 – ein **Immersieg**!*
Da Immersiege das höchstmögliche Probenergebnis bedeuten, beträgt Laras Ergebnis stolze 15.

PROBENWERTE ÜBER 20

Sollte ein Probenwert über 20 liegen, kann die entsprechende Probe nur noch durch einen Patzer misslingen.



Wird das genaue Wurfergebnis (beispielsweise bei einem Angriff) benötigt, wird der Zahlenwert über 20 als eigenständiger PW für einen zusätzlichen Wurf verwendet:

Bei einem Probenwert von **25** würfelt man also zwei einzelne Würfe - einmal mit Probenwert **20** und einmal mit Probenwert **5**.

Alle erfolgreichen Probenergebnisse werden schließlich addiert und bilden zusammen das endgültige Ergebnis.

ERGEBNISSE ÜBER 20 ERMITTELN

Der Spieler würfelt nacheinander die für die Probe erforderlichen W20, wobei nur der **zuerst geworfene** Würfel die Probe verpatzen kann.
Eine **20 bei den Folgewürfen** wird dagegen nicht als Patzer gewertet.

Wurden alle Würfelergebnisse ermittelt, sucht der Spieler sich aus, welches Ergebnis für welche der einzelnen Proben verwendet wird.
Immersiege entsprechen nicht dem Höchstergebnis für die gesamte Probe, sondern gelten nur für ihren einzelnen Würfelwurf.

Beispiel:
Der erfahrene Frontner Brute (Schlagen 28) attackiert mit seinem Hydrohammer einen furchterregenden Titanobot und setzt dabei sein Talent Brutaler Hieb II vollständig ein, wodurch er in dieser Runde mit einem Probenwert von 44 angreift.
Brutes Spieler muss insgesamt also 3 Proben würfeln:

Zwei mit Probenwert 20 und eine mit Probenwert 4 (20 + 20 + 4 = 44).

Zuerst würfelt er eine 2 – kein Patzer, von nun an ist jede 20 ungefährlich und Brutus Spieler würfelt noch eine 1 und eine 17.
Nun ordnet er die 1 und die 17 den ersten beiden Probenwerten (PW jeweils 20) zu, der Immersieg (also die gewürfelte 1) wird dadurch zu einer 20 (das höchstmögliche Ergebnis bei PW: 20), die 17 bleibt unverändert.
Die 2 reicht schließlich noch für den dritten Probenwert von 4.

Brutes Ergebnis beträgt somit schmerzhafte 39 (=20+17+2).

KAMPF

Kommt es zu einem Kampf, wird in **Kampfrunden** weitergespielt, die jeweils 5 Sekunden dauern.
In einer Kampfrunde agieren alle am Kampf beteiligten Charaktere in Reihenfolge ihrer **Initiative**.
Wer an der Reihe ist, kann eine **Aktion** durchführen und **laufen**.

Haben alle Beteiligten gehandelt, beginnt die nächste Kampfrunde.

1. Initiative

Alle Beteiligten kommen in Reihenfolge ihrer Initiative zum Zuge.
Bei einem Gleichstand wird mit W20 einmalig pro Kampf ein Stechen gewürfelt, der höhere Wurf siegt.
Gelingt es einer Partei, die andere irgendwie zu überraschen, erhalten ihre Mitglieder in der ersten Kampfrunde +10 auf ihre Initiative.

2. Laufen

Ist ein Charakter an der Reihe, kann er sich maximal seinen Laufen-Wert in Metern bewegen.
Diese Bewegung kann er nur vor oder nach seiner Aktion machen, aber nicht aufteilen, um sich beispielsweise erst ein Stück aus seiner Deckung zu bewegen, dann auf einen Gegner zu schießen und sofort wieder abzutauchen.

Schwieriges Terrain wie Trümmer oder dichtes Unterholz können den Laufen-Wert halbieren oder sogar vierteln.

Terrain	Laufen
Geröll, knietiefes Wasser, rutschig, Unterholz,	halbiert
Morast, Trümmerfeld, dichtes Unterholz, hüfttiefes Wasser	geviertelt

3. Aktion

Vor oder nach dem Laufen kann jeder Charakter eine einzelne Aktion (beispielsweise mit Schlagen oder Schießen einen Gegner angreifen) durchführen.

Eine Aktion kann nicht aufgespart werden, sondern verfällt am Ende der Kampfrunde.

Gelegentlich können Charaktere Aktionen durchführen, ohne daß diese sich auf die Handlungsfreiheit der Spielfigur auswirken.

Diese Art von Aktionen werden als **aktionsfrei** bezeichnet.

TYPISCHE AKTIONEN

Abwartehandlung
Aufstehen*
Aufstehen und Waffe aufheben/ziehen
Bewusstlosen wecken
Drohne lenken
Erste Hilfe anwenden
Hackversuch
Nachladen
Rennen (erneutes Laufen)
Scanner bedienen
Schießen-Angriff
Schlagen-Angriff
Schloss knacken
Sturmangriff
Tür eintreten/öffnen/schließen
Vehikel lenken
Waffe aufheben/wechseln/ziehen
Werfen-Angriff
Zielen

*: Aktionsfrei, wenn in der Runde nicht gelaufen wird.

ANGRIFF & ABWEHR

Das Ergebnis einer erfolgreichen **Angriffs-Probe** (mittels Schlagen oder Schießen) ist zugleich der Schaden, der von der Lebenskraft des Ziels abgezogen wird.

Immer wenn ein Ziel Schaden erleidet, würfelt es automatisch eine **Abwehr**-Probe (dies zählt nicht als Aktion).
Bei Erfolg wird der Schaden um das Ergebnis reduziert.

Selbst schlafenden Charakteren steht solch ein aktionsfreier Abwehr-Wurf zu.

Beispiel:
Der Techniker Dr. Gruff (Schießen 12) trifft einen großen haarigen Borgoz (Abwehr 15) erfolgreich mit einer 10. Der Spielleiter würfelt für den Borgoz augenblicklich eine Abwehr-Probe, die ihm mit 4 gelingt. Somit erhält der Borgoz lediglich 6 (= 10 - 4) Schaden, statt 10.

RÜSTUNGEN

Rüstungen geben durch ihre **Panzerung (PA)** einen Bonus auf die Abwehr.
Einige der Rüstungen senken zudem den **Initiative**- und/oder **Laufen**-Wert durch ihr Gewicht.

Rüstungsarten

Rüstungen werden unterteilt in **leichte (L)** und **schwere (S)** Rüstungen sowie **Vollrüstungen (V)**.

Nicht jeder Charakter kann automatisch jede Art von Rüstung tragen - für schwere Rüstungen und Vollrüstungen ist immer das Talent **Rüstungstraining** erforderlich, um sich mit ihnen im Kampf effektiv bewegen zu können.

Trägt ein Charakter dennoch eine Rüstung ohne den benötigten Talentrang in **Rüstungstraining**, wird seine Agilität um den PA-Wert des zu schweren Rüstungsteils gesenkt.

Psideflektoren

Ein Psideflektor legt ein unsichtbares (nur bei Treffereinschlägen kurz aufflackerndes) Wabennetz aus psionischer Energie um den Körper seines Trägers, das ihn zusätzlich schützt.

WAFFEN

Waffen verfügen über einen **Waffenbonus (WB)**, der den jeweiligen Kampfwert (je nach Waffe Schlagen oder Schießen) ihres Trägers erhöht.

Einige Waffen senken zudem die **Gegnerabwehr (GA)**.

Hinweis:
*Wenn die Gegnerabwehr durch unterschiedliche Modifikatoren gesenkt bzw. erhöht und auch noch halbiert wird, wird der Wert **immer zuerst halbiert** (Punkt-vor-Strichrechnung), bevor die restlichen Boni bzw. Mali eingerechnet werden.*

Waffeneigenschaften

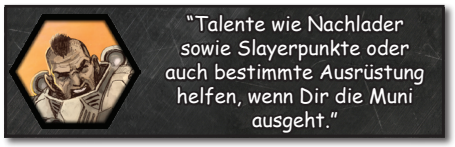
Viele Waffen verfügen über eine oder mehrere sogenannter Waffeneigenschaften (siehe Ausrüstung).

Ladehemmung/Nachladen

Feuerwaffen geht bei einem Angriffspatzer die Munition aus (bzw. haben Ladehemmung, wenn vorher noch nicht mit ihnen geschossen wurde).

Hinweis:
Ob eine Waffe Ladehemmung oder keine Munition mehr hat, sollte an Hand des Kampffortschritts interpretiert werden - ein leeres Magazin beim ersten Schuss führt nur zu Diskussionen darüber, warum der Schütze so unachtsam sein sollte.

Ebenso hat eine Feuerwaffe automatisch keine Munition mehr, wenn sie im Dauerfeuer geschossen hat.
Um die Waffe nachzuladen bzw. wieder feuerbereit zu machen. benötigt der Schütze im Anschluß (frühestens in der Folgerunde) eine ganze Aktion.



Hinweis:
*Bei einem Schießen-PW von über 20 kann **nur das Ergebnis des ersten Würfels** zu einer Ladehemmung bzw. einem leeren Magazin führen.*

Dauerfeuer ST-Malus

Feuerwaffen haben im **Dauerfeuer** einen speziellen Malus auf Schießen, sofern man nicht kräftig genug ist, um die Waffe ruhig genug zu halten:

Pro Punkt in Stärke wird dieser Malus um 1 gesenkt, bis er schließlich negiert ist (er kann nicht darüber hinaus zu einem Bonus werden).

Beispiel:
John Bane (ST 2, Schießen 12) feuert mit einer Doombringer (+5, -4) im Dauerfeuer (WB +4) auf einen plutarischen Söldner.
Dank seiner ST erhält er auf Grund des Dauerfeuers nur einen Malus von 2 (=-4 + ST 2) auf die Probe, deren endgültiger PW 19 (= 12 + WB 5 + DF 4 -4 + ST 2) beträgt.

HEILUNG

Verlorene LK können auf unterschiedliche Weise wiedergewonnen werden:

ERSTE HILFE

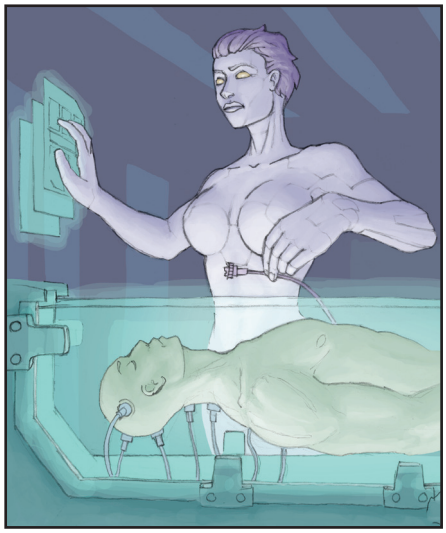
Ein verletzter Charakter kann pro Kampf, in dem er Schaden erlitten hat, einmalig mit einer Erste-Hilfe-Probe behandelt werden.
Bei einem Erfolg erhält der Charakter Lebenskraft in Höhe des halbierten Probenergebnisses zurück.
Es können nicht mehr LK regeneriert werden, als man im letzten Kampf verloren hat.

Ein Patient kann pro Kampf immer nur von einer erfolgreichen Erste-Hilfe-Probe profitieren.

Die Möglichkeit der Ersten Hilfe für den letzten Kampf entfällt, sobald der Kampf mehr als KÖR in Stunden her ist bzw. man erneut Schaden erhält.

TALENT MEDIC

Mit dem Talent Medic behandelte Patienten würfeln eine Heilen-Probe, deren halbiertes Ergebnis den wiedergewonnenen LK entspricht.



MEDIZIN

Zusätzlich können Medikamte wie Healgums oder S.T.I.L.L. Lebenskraft regenerieren, auch wenn deren Anwendungen limitiert sind.

NATÜRLICHE HEILUNG

Alle 24h regeneriert ein Charakter Lebenskraft in Höhe von KÖR/2.

KAMPFDETAILS

Sobald man mit den Grundregeln des Kampfes vertraut ist, kann man mit den Regeln in diesem Abschnitt bestimmte Aspekte des Kampfes vertiefen und um neue Facetten bereichern.

ABWARTEHANDLUNGEN

Ein Charakter kann eine Abwartehandlung an Stelle seiner Aktion durchführen, um erst später in der Kampfrunde zu handeln.

Er kann dabei jederzeit **vor oder nach einer Aktion** bzw. **während des Laufens** eines anderen Charakters seine Abwartehandlung abbrechen, die eigene Aktion durchführen und sich sogar noch bewegen, sofern er dies nicht schon vorher in dieser Kampfrunde getan hat.

Jede Runde, in der ein abwartender Charakter gar keine Aktion unternimmt und sich nicht mehr als 1m bewegt, steigt seine Initiative um +2 (bis maximal +10 nach 5 Runden).

Sobald der abwartende Charakter schließlich eine Aktion durchgeführt hat oder mehr als 1m läuft, verfällt dieser Bonus.

DECKUNG

Gegen Fernkampfgegner kann ein Charakter sich Deckung zu Nutze machen.

ARTEN VON DECKUNG

Halbe Deckung
Wer beispielsweise aufrecht hinter einer hüfthohen Mauer steht, erhält Abwehr +4.

Volle Deckung
Wer sich vollständig hinter schützender Deckung befindet (breite Säulen, um eine Ecke herum, geduckt hinter einer massiven Lagerkiste) ist in Sicherheit (solange die Deckung selbst nicht zerschossen wird).

Wer aus voller Deckung heraus feuert, kann selbst getroffen werden, erhält aber immerhin noch +4 auf seine Abwehr wie bei halber Deckung.

Hinweis:
Wer aus voller Deckung hervorkommt (zählt als Laufen) und auf Gegner feuert, kann in der selben Runde nicht wieder abtauchen.

*Nur mit den optionalen **Slayerpunkten** ist ein Auf- und Abtauchen in der gleichen Runde möglich, wenn man dazwischen auf einen Gegner feuert, der nur mit einer Abwartehandlung selber rechtzeitig schießen kann.*

Ein Schütze, der dagegen aus voller Deckung heraus einfach nur "blind" in die Richtung der Gegner feuert (-8 auf Schießen für die fehlende Sicht), erhält Abwehr +8, kann aber auch nicht sehen, ob die Ziele vielleicht ihre Position wechseln.

FERNKAMPF UND DISTANZ

Bei sämtlichen Angriffen mit Fernkampfwaffen erhält der Schütze -1 pro X Meter Distanz zum Ziel, wobei X abhängig von der verwendeten Waffe ist.
Zwar gibt es keine Mindestdistanz, dennoch erleiden Schüsse auf wehrhafte Nahkämpfer in direkt angrenzenden Feldern (also bis zu 1m entfernt) einen Malus von -2.

INITIATIVE AUSLÖSEN

Hin und wieder kommt es zu Situationen, in der erst bestimmte Umstände die Initiative auslösen (beispielsweise ein Satz wie "Genug geredet - Feuer!").

In solchen Situationen handelt zunächst nur der Charakter, der die Initiative auslöst.

Erst danach beginnt die erste reguläre Kampfrunde, in der alle in Reihenfolge ihrer Initiative wie gewohnt handeln, auch der Auslöser der Initiative.

KAMERADENBONUS

Wer im Nahkampf umzingelt oder eingekesselt wird (maximal von bis zu 4 Gegnern), hat schlechtere Karten.

Jeder Angreifer erhält pro Kamerad, der den selben Feind im Nahkampf in derselben Runde attackiert wie er, einen Bonus von +1 (max. also +3) auf Schlagen.

KAMPF MIT MEHREREN WAFFEN

Wer mit zwei Einhandwaffen gleichzeitig angreift, würfelt für jede Waffe einen separaten Angriff, was jedoch nur als eine einzelne Aktion gewertet wird.

Zudem gelten bei der Verwendung mehrerer Waffen folgende Regeln.

Im Nahkampf
Schlagen und Abwehr werden hierbei um jeweils 10 gemindert (es sei denn, man verfügt über das Talent **Zwei Waffen**), bis der Angreifer in der Folgerunde wieder an der Reihe ist.

Im Fernkampf
Schießen und Abwehr werden hierbei um jeweils 10 gemindert (es sei denn, man verfügt über das Talent **Zwei Waffen**), bis der Angreifer in der Folgerunde wieder an der Reihe ist.

Hinweis:
Wesen mit mehr als zwei Armen können in jeder Hand eine Einhandwaffe führen oder in je zwei Händen eine Zweihandwaffe.

KAMPFPATZER

Als Faustregel gilt, dass ein gewürfelter Patzer im Kampf einen Charakter für mindestens eine Runde außer Gefecht setzt, wofür folgende Resultate sorgen:

Patzer bei	Resultat
Abwehr	Sturz & Psideflektorausfall
Schlagen	Waffe fallen gelassen
Schießen	Munition aufgebraucht

MEHRERE GEGNER

Im Nahkampf
Wer möchte, kann seinen Schlagen-Wert auf bis zu vier angrenzende Gegner aufteilen.

Mit den Teilwerten werden individuelle Angriffe gewürfelt (diese zählen allerdings nur als eine Aktion) und die eigene Abwehr wird pro Gegner um 2 gesenkt, bis man in der folgenden Runde wieder an der Reihe ist.

Im Fernkampf
Nur im Dauerfeuer kann man mit einer einzelnen Waffe mehrere Gegner gleichzeitig unter Beschuss nehmen.
Dabei wird der Schießen-Wert pro 1m Distanz - vom ersten Ziel ausgehend - um 2 gesenkt.

Mit dem geminderten Schießen-Wert wird dann ein einzelner Angriff gewürfelt, dessen Ergebnis für jeden einzelnen Gegner auf der "Strecke" gilt.

POSITION UND GRÖSSE

Wer von oben auf Feinde schießt hat klar die Oberhand, während man am Boden liegend sowohl Vor- als auch Nachteile hat.

Jedes Wesen ist zudem einer Größenkategorie (GK) zugeordnet, beispielsweise gelten Menschen alle als normal groß.
Abweichende Größenkategorien bei SC werden durch die Merkmale **klein** bzw. **groß** erzeugt.
Bei Gegnern unterschiedlicher Größe wirken ebenfalls Modifikatoren - so sind größere Gegner leichter zu treffen, wehren Schaden aber besser ab.

Position	Modifikatoren
am Boden	Nahkampf: -2, -2
am Boden	Fernkampf: +2*, +2
von oben	+1, +2
Größe	**Modifikatoren**
Gegner größer	Angriff +2 & GA+1 pro GK

*: Erst ab 5m Distanz zum Schützen und nur, wenn der Schütze nicht von oben angreift.

Beispiel:
Am Boden liegend feuert John Bane auf eine 10m entfernte Brutmutter der Xerx, die mit GK: riesig ihn ganze zwei Größenkategorien überragt. John erhält durch die Größe also +4 (=+2 x 2 Größenkategorien) auf seinen Angriff gegen die Brutmutter, während sich gleichzeitig ihre Abwehr um 2 erhöht. Da John am Boden liegt, erhält er zudem weitere +2 auf seinen Angriff und seine Abwehr.

RÜSTUNG AN- & ABLEGEN

Rüstung schnell anlegen dauert 1 Aktion pro PA, nur Helme können als freie Aktion aufgesetzt werden.
Wer in Rüstungen schläft (mit Ausnahme von komfortablen Powersuits), erhält am nächsten Tag, falls KÖR+HÄ misslingt, -1 auf alle Proben.
Dieser Malus ist kumulativ und verschwindet erst, wenn der Charakter wieder ungerüstet schläft (bis zu KÖR/2 Punkte Malus verschwinden auf diese Weise pro Nacht).

SCHÜSSE INS GETÜMMEL

Als Getümmel wird eine beliebige Ansammlung von Individuen bezeichnet, die jeweils nicht mehr als 1m voneinander entfernt sind, wobei schmale, einreihige Formationen nicht als Getümmel gelten.
Wer einfach blindlings in solch eine Menge schießt, erhält pro Individuum in diesem Getümmel einen Bonus von +1 auf Schießen (bis max. +20) durch die erhöhte Trefferchance.

Ist das Probenergebnis höher als der normalerweise mögliche Höchstschaden (also ohne den Bonus auf Schießen durch das Getümmel), wird es auf diesen Wert gesenkt.

Der Zufall bestimmt, welches Ziel getroffen wird.

Hinweis:
*Diese Regeln werden beim **Dauerfeuer auf mehrere Gegner** komplett ignoriert.*

STURMANGRIFF

Wenn ein Nahkampfziel sich in ungehinderter, gerader Rennenreichweite befindet (Laufen x2) kann man aktionsfrei zu ihm rennen, um es noch zu schlagen.

Dabei wird Schlagen pro 1 gerannten Meter über dem normalen Laufen-Wert um +1 (max. +5) erhöht.

Beispiel:
Der mit einem Kettenschwert bewaffnete Borgoz Schlächter (Laufen 4) stürmt auf einen 6m entfernten Nahkampfgegner zu. Er erhält bei diesem Sturmangriff einen Bonus von +2 (= 6 -4) auf Schlagen.

VORBEI AN HINDERNISSEN SCHIEßEN

Pro Hindernis (Lagertonnen, Gegner, Kameraden oder Wandsegmente), an dem man vorbei schießt, um ein Ziel zu treffen (und pro Kameraden mit dem Ziel im Nahkampf), wird Schießen um -1 gesenkt.

Misserfolge sind lediglich Fehlschüsse, nur bei einem Patzer wird eines der Hindernisse getroffen:

Dieses wird umgehend zufällig ermittelt und ein individueller Angriff neu gewürfelt (Feuerwaffen sind trotz des Patzers also erst danach als leer zu betrachten), bei dem Patzer und Misserfolge ausgeschlossen sind und erneut gewürfelt werden.

WEHRLOSE GEGNER

Wer einem wehrlosen Ziel eine Waffe buchstäblich auf die Brust ("Ich blas der Geisel das Hirn weg!", "Ich schlitz ihm im Schlaf die Kehle auf.") setzt und angreift, macht automatisch doppelten Schaden.

Das Ziel kann dagegen nur die PA etwaiger schützender Rüstung (die das Herz bedeckende Schutzweste oder ein aktiver Psideflektor) auf seine natürliche Abwehr addieren.

Versucht das Ziel - sofern dazu in der Lage - sich aus der Misere zu befreien, würfeln beide Charaktere vergleichende Initiative-Proben (aktionsfrei), um zu sehen, wer schneller ist, während sie gleichzeitig die Initiative eröffnen.

ZIELE IN BEWEGUNG

Fernkampfangriffe gegen rennende Ziele werden um Laufen/2 des Ziels gesenkt.

Um noch schwerer getroffen zu werden, kann ein Ziel auch im Zickzackkurs rennen:

Die gerannte Strecke wird dabei um ein Drittel gekürzt, dafür werden Fernkampfangriffe um den gesamten Laufen-Wert des Ziel gesenkt.

Ein **Sturmangriff** ist in Verbindung mit einem Zickzackkurs nicht möglich.

Wenn die Strecke des Ziels auf einer Linie zum Schützen liegt (beispielsweise, weil es direkt auf ihn zustürmt), werden die Angriffsmali für **Ziele in Bewegung ignoriert**.

ZIELEN

Wer sich nicht mehr als Laufen/2 in einer Kampfrunde bewegt, kann auf einen beweglichen Punkt zielen (gilt als eine Aktion).

Für jede gezielte Runde erhält man +2 (bis maximal +10) auf Schießen.
Erlittener Schaden unterbricht das Zielen.

ZU BODEN WERFEN

Ein Charakter kann sich aktionsfrei zu Boden werfen, um im Fernkampf Vorteile zu erhalten (siehe ***Position und Größe***).
Wenn man eigentlich noch nicht an der Reihe ist, ist dies trotzdem möglich, sofern eine (aktionsfreie) Initiative-Probe gelingt.

Misslingt aber diese Initiative-Probe, wirft man sich zu spät zu Boden, um in dieser Runde noch die Boni zu erhalten und handeln zu können (kein Laufen, keine Aktion).

ZURÜCKDRÄNGEN

Bei einem erfolgreichen Nahkampf- oder einem Feuerwaffenangriff kann man seinen Gegner (sofern dieser die gleiche oder eine kleinere Größenkategorie hat) 1m zurückdrängen, was von dessen Laufen-Wert abgezogen wird (sofern er sich noch fortbewegen könnte).

Der Angreifer kann (muss aber nicht) dagegen nur aufrücken, wenn er vor dem Angriff selbst noch nicht gelaufen ist. Die Waffeneigenschaften HA und AUTO ersetzen dieses Regelelement.

NETZWERKE HACKEN

Um ein Netzwerk zu hacken, benötigt man zunächst eine Verbindung. Wer keine funkfähige Rechnereinheit mit sich führt, muss dies zunächst mittels einer Mechatronik-Probe manuell (Konsole aufschrauben und Rechnereinheit anstöpseln) bewerkstelligen.
Wichtig:
Alle hier erwähnten Proben sind jederzeit mit einem kumulativen Malus von -2 wiederholbar - nur bei einem Hacken-Patzer wird man vom System entdeckt und rausgeworfen.

Wurde eine Verbindung hergestellt, kann man mit einer erfolgreichen, vergleichenden Hacken-Probe gegen die Firewall in das System eindringen.

Wichtig:
*Nur Charaktere mit dem Talent **Hacker** können Hacken-Proben würfeln!*

Firewall	PW*
Privathaushalt	10
Firmennetz	15
Behörde/Raumfrachter	20
Großkonzern/Provider	25
Geheimes Labor	25
Öffentliches Netz	25
Bank/Militärisch	30+

*: Wird durch die Talente **Hacker**, **Programmierer** und **Sicherheitstechnik** des zuständigen Administrators erhöht.

Einmal eingehackt, kann man sich in einem System frei "bewegen", Daten suchen oder durch angeschlossene Überwachungskameras hören und sehen.

Befehle

Pro Runde kann der Hacker mittels einer Aktion einen Befehl abschicken, um beispielsweise eine spezielle Tür zu öffnen, Bildschleifen auf allen Überwachungsmonitoren zu aktivieren, einen Virus zu installieren, bestimmte Aufzüge anzuhalten oder gar die Firewall selbst zu deaktivieren.
Für jeden Befehl ist abermals eine vergleichende Hacken-Probe gegen die Firewall des Systems nötig, sofern diese noch nicht deaktiviert wurde (siehe unten).

Geschützte Bereiche

Manche Bereiche eines Systems (beispielsweise eine geheime Forschungs-datenbank, die Hauptenergieversorgung oder die Wachdrohnenkontrolle) können besonders gesichert sein.

Wichtig:
*Die Firewall und Energieversorgung eines Systems zählt **immer** als geschützter Bereich.*

Geschützte Bereiche erhalten einen **Bonus von 50%** auf den PW ihrer Firewall gegen Hackversuche.
Zudem führt jede mißlungene Hacken-Probe gegen sie dazu, dass man automatisch entdeckt wird.

Entdeckt!

Verpatzt der Hacker bei aktiver Firewall eine Hacken-Probe, wird er augenblicklich aus dem System geworfen und Alarm ausgelöst. Anschließend gilt das gesamte System vorerst als geschützter Bereich (siehe oben).
Ebenso kann der Hackangriff von einem Charakter entdeckt werden, vielleicht weil ein aufmerksamer Wachmann begreift, warum plötzlich alle Aufzüge nicht mehr funktionieren.

Hackangriffe abwehren

Ist ein Hackangriff offensichtlich, aber der Eindringling noch immer im System, können auch Charaktere mit Systemzugriff selbstständig Gegenmaßnahmen ergreifen:
Zunächst muss der Eindringling mit einer vergleichenden, für ihn jedoch aktionsfreien, Hacken-Probe aufgespürt werden.
Diese Probe kann jede Runde **ohne** kumulativen Malus wiederholt werden.
Wurde der Eindringling entdeckt, kann man mittels einer Aktion das gesamte System gegen ihn in einen geschützten Bereich umwandeln (sofern die Firewall nicht deaktiviert wurde) oder mittels einer erneuten vergleichenden Hacken-Probe versuchen, den Eindringling zu entfernen.
Eine deaktivierte Firewall kann ebenfalls mit einer für den Eindringling aktionsfreien Hacken-Probe wieder aktiviert werden, sofern er noch im System ist.

SCANNER

In der **Sternenstreuner-Edition** wird zwischen den Scanarten **Bio**, **Kommunikation**, **Struktur** und **Tech** unterschieden.

BioScanner

Wer mehr über eine organische Lebensform erfahren möchte, benötigt einen Bioscanner.
Dieser liefert Informationen über den Stoffwechsel, Krankheiten oder körperliche Fähigkeiten und Zustände.

ComScanner

Funkwellen, gesendete Daten oder Videofonsignale ortet ein ComScanner.

Hinweis:
Um gescannte Kommunikation abzuhören werden zusätzlich ein TecScanner mit genügend Reichweite und eine erfolgreiche Hacken-Probe gegen die Firewall der Kommunikation benötigt.

StrukturScanner

Strukturscanner geben Aufschluß über die Zusammensetzung von Gesteinsbrocken, den Aufbau von Raumstationen oder das komplizierte Innenleben einer Doombringer.

TecScanner

Um Stromschaltkreise hinter Wandverkleidungen, Prozessoren in Computern oder die technischen Details eines Roboters zu untersuchen, benötigt man einen TecScanner.

Scanmodi

Jeder Scanner verfügt über einen **aktiven** und über einen **passiven Modus**.
Passives Scannen, welches nur grundlegende Informationen offenbart, ist von anderen nicht zu bemerken, wohl aber aktives Scannen, mit dem spezifische Details abgefragt werden können (mittels einer erneuten Probe).

Bei einem Patzer kann **der Scanner** charakterunabhängig keine weiteren Informationen mehr aus der Quelle lesen.

Beispiel:
Der Bioscanner der Teckerin Sugar meldet ihr im Passivmodus Lebenszeichen hinter der nächsten Tür. Sie will mehr erfahren und schaltet das Gerät auf aktiv. Zunächst will sie wissen, um wie viele Lebensformen es sich handelt und würfelt eine Scannen-Probe, die ihr jedoch misslingt. Sugar gibt nicht auf und versucht es erneut (wobei die Scannen-Probe um 2 erschwert wird). Diesmal gelingt der Wurf und sie erfährt, dass es sich um zwei Lebewesen handelt. Als Nächstes will sie wissen, wie groß die Lebensformen sind und würfelt eine neue, nun wieder unmodifizierte Scannen-Probe. Leider patzt sie und kann somit keine weiteren Details mehr erfahren.

Scannen bemerken

Wird man **aktiv** gescannt, kann dies jeder Scanner automatisch mit einer Scannen-Probe bemerken (dies sollte kommentarlos vom SL gewürfelt werden, da sonst den Spielern ergebnisunabhängig auf jeden Fall klar ist, dass ihre Charaktere gescannt werden).
Wer ganz sicher gehen will, kann zusätzlich **aktiv** versuchen (vorausgesetzt, er tut es im gleichen Zeitraum), gegnerische Scannen-Proben mit einem Com- oder TecScan aufzudecken.

ERFAHRUNG

Starslayers vergibt keine Pauschal-EP, sondern richtet sich immer nach den individuellen Eindrücken der Charaktere.

So kann ein Kampf gegen ein- und denselben NSC unterschiedliche EP hergeben, je nachdem, wie schwer sich der Konflikt gestaltete.

EP-VERGABE

Zumindest zu Beginn steigen die Charaktere schnell auf und gehen meist in der 2. oder 3. Stufe aus ihrem ersten Abenteuer, während mit zunehmender Erfahrung die Aufstiege länger benötigen.

Die folgenden Punkte sollen als Richtlinie dienen, durch was ein Charakter wieviel Erfahrung nach einer **Spielsitzung (SZ)** erhalten kann:

Alltägliches

0,5 EP pro SZ

Gerade bei weniger actionreichen Spielsitzungen, bei denen womöglich auch noch viel Zeit vergangen ist, hatte der Charakter vielleicht Szenen, die seinen normalen Alltag betreffen oder in denen er einem Nebenjob nachgegangen ist. Gerade im Flottenmodus kann man regelmäßig EP für die alltägliche Beschäftigung erlangen.

Persönliches

0,5 EP pro SZ

Der Charakter hatte während der Spielsitzung eine oder mehrere Szenen, die sich speziell um seine Person drehten. Vielleicht hat er neue Einsichten erlangt, wurde persönlich enttäuscht oder hat einen ausbaufähigen Flirt mit einem NSC begonnen. Gerade im Flottenmodus kann man regelmäßig EP für Persönliches erlangen.

Gute Idee

0,5 EP pro Idee

Hier geht es nicht um simple Schlußfolgerungen, das Lösen von Rätseln oder interessante, aber nicht wirklich hilfreiche Einfälle, sondern um wahrhaft gute Ideen, die bei einer Mission wirklich nützlich sind. Vielleicht hatte der Charakter einen Einfall, der ihm und seinen Kameraden eine Aufgabe immens erleichtert hat, einen gefährlichen Konflikt verhinderte oder den Feind wirkungsvoll täuschen konnte.

Rettende Idee

1 EP pro Idee

Hierbei geht es um Situationen, in denen das Leben des Charakters und/oder anderer gerettet bzw. etwas Schlimmes verhindert werden konnte. In einer hoffnungslosen oder verlorenen Situation hat der Charakter Dank seiner Idee das Blatt noch einmal wenden können.

Klassenspiel

0,5 EP pro SZ

Der Charakter hat die Stärken seiner Klasse ausgespielt, was je nach Handlungsgeschehen beurteilt werden muss:
Ein Frontner könnte durch eine durchdachte Taktik im Kampf Vorteile erzielt haben, ein Infiltrator hat vielleicht erfolgreich Informationen extrahiert oder ein Tecker das Sicherheitssystem eines Objektes lahmgelegt. Hauptsache, der SC konnte in irgendeiner Weise etwas auf Grund seiner Klassenzugehörigkeit bewerkstelligen, das ihm und seinen Kameraden geholfen hat.

Neuer Planet

0,5 EP pro Planet

Der Charakter hat einen neuen, bislang von ihm noch nicht besuchten Planeten erstmalig betreten und neue Eindrücke gesammelt. Er hat sich hier mindestens ein paar Stunden aufgehalten, die er nicht nur in der Raumhafenbar verbracht hat.

Erstmalig unbekannte Wildnis durchwandert

0,5 EP pro Wildnis

Der Charakter hat erstmals die unbekannte Wildnis eines Planeten durchstreift. Vielleicht musste er auf einem Dschungelplaneten notlanden oder suchte in der eisigen Wüste eines Mondes nach den Ruinen eines alten Alienvolkes.

Kampf

X EP pro Kampf:
- **Ungefährlicher Kampf 0,5 EP**
- **Fairer Kampf 1 EP**
- **Harter Kampf 2 EP**

Bonus-EP:
Kampf gegen heroische Gegner +1 EP
Kampf gegen epische Gegner +2 EP
Endgegner besiegt +2 EP
4fache Überzahl bekämpft +0,5 EP
Gegnerisches Vehikel zerstört +0,5 EP
Kamerad(en) verloren +1 EP

Erfahrung durch Kämpfe wird danach beurteilt, wie schwierig der Kampf sich gestaltete. So kann ein eigentlich ungefährlicher Gegner einem patzergeplagten SC reichlich Erfahrung spendieren.

Wichtig:
Nie die veranschlagten EP senken!
Wenn also ein Kampf gegen einen vom SL vorab hart eingestuften Gegner durch einen Trick der Charaktere unerwartet einfach verläuft, verdienen sie dennoch Erfahrung für einen "harten" Kampf.

Nebenziel erreicht

0,5 EP pro erreichtes Nebenziel

Nebenziele sind kleine, oft erst durch Spielerinitiative entstehende Teilaufträge, die nicht das eigentliche Missionsziel darstellen, aber ein Zwischenschritt für eine aufwendige Operation sein können.

Vielleicht wurden nicht nur die Piraten besiegt, sondern auch noch ihre Gefangenen in Sicherheit gebracht und eine Belohnung kassiert.
Oder es wurde nicht nur ein Gebäude infiltriert, sondern gleich noch wichtige Daten gestohlen, die mit dem eigentlichen Auftrag nichts zu tun haben.
Oder eine günstige Gelegenheit wurde spontan ergriffen.

Missionsziel erreicht

1 EP pro erreichtes Missionsziel

Das Missionsziel verkörpert das eigentliche Ziel des gespielten Abenteuers: Findet den Mörder, bringt Mondmaden nach Sapruna IV oder vernichtet das Xerxnest. Besonders epische Abenteuer können mehr als nur ein Missionsziel beinhalten.

Abenteuer abgeschlossen

2 EP pro Abenteuer

Wenn alle Gegener besiegt sind, das Missionsziel erreicht ist, eventuell letzte Gespräche geführt wurden und man wieder zum Alltag übergeht, hat man ein Abenteuer abgeschlossen.

Spielsitzung

2 EP pro Spielsitzung

Jeder Charakter, der aktiv in einer Spielsitzung von seinem Spieler gespielt wurde, erhält dafür Erfahrung.

SPIELLEITUNG

Starslayers ist ein schnelles Spiel, das sich nicht mit ausbremsender Regelwälzerei aufhält und genau dieses Tempo sollte sich auch in Deinen Plots widerspiegeln.

Einige Regelbausteine sind noch nicht veröffentlicht, aber lass Dich deshalb nicht von komplizierter Technikthеorie und Astrophysik aus dem Takt bringen - Starslayers basiert auf der bewährten SlayEngine, die Dich auch in der Zukunft weiterhin unterstützen wird.
Starslayers ist ein Spiel und keine Wissenschaftssimulation, die Ziele sind Action und Spaß in einem Universum, wo SciFi als alltägliche Kulisse dient, nicht aber als Hindernis.

Also lass Deine Spieler durchs All rasen, verrückte Aliens treffen, actionreiche Stunts auf rasenden Gleitern vollführen und uralte Artefakte außerirdischer Macht finden, statt sie kleinzuhalten und ihnen die Zukunft zur Hölle zu machen.

ALIENS, MONSTER, NSC

Die *Bekannte Galaxie* beherbergt die unterschiedlichsten Lebensformen und diese Vielfalt und Exotik sollte sich auch in Deinen Szenarios widerspiegeln.

Verwende unterschiedliche Pigmentierungen, ungewöhnliche Extremitäten, mix etwas irdische Flora (oder auch Fauna) dazu und erschaffe somit aus dem Stegreif Straßen und Basare buntgemischter Alienvölker.

NSC-Werte

Das Universum ist zu groß für feste Charakterwerte, daher können NSC-Profile auch ziemlich groteske Werte beinhalten, auch wenn diese - rein theoretisch - eigentlich nicht möglich wären.

Während klassische NSC-Werte nicht einfach mit dem Würfel bestimmt werden sollten, kannst Du gerade bei monsterhaften Aliens also nach Gutdünken Spielwerte setzen, die Deiner Meinung nach eine gute Herausforderung für Deine Gruppe darstellen.
Zudem gibt es auch noch die gute alte Copy+Alter-Methode und so wird mit Hilfe eines Rasierers und blaugepunkteter Farbe aus einem typischen Dungeonslayers-Bären ein tassmodalischer Wyrzengrant.

Unendliche Möglichkeiten warten auf Dich...

Der schnelle Tod

Monster mit LK unter 1 sollten zwecks Spieltempo als tot gelten (außer wichtige NSC).

Will man einen bewusstlosen Gegner verhören, verwendet man die normalen Regeln.

DIE BEKANNTE GALAXIE

Wer im offiziellen Starslayers-Setting der *Bekannten Galaxie* loslegen will, hat hier durch die schiere Größe und Vielzahl an Welten freie Hand in der Gestaltung von Planeten, Kulturen und Szenarien.

Allerdings sollte man ein paar Dinge - die vier Sektoren betreffend - nicht außer Acht lassen, wenn man seine Gruppe die *Bekannte Galaxie* bereisen lässt:

Liga der Freien Welten

Imperiale Hegemonie

Voidspace

Sektor X

Spielen in der Liga

Die Liga der Freien Welten ist - neben dem Voidspace - ein idealer Kampagnen-Hintergrund für eine Gruppe Sternenstreuner.

Da es sich bei der Liga vornehmlich um ein Militärbündnis handelt, welches erst bei einer Bedrohung richtig zum Tragen kommt, hat man es hier mit einer Vielzahl von unterschiedlichen Welten zu tun, die alle ihr eigenes Süppchen kochen.

Die Streitkräfte der Liga trifft man dort nur unter bestimmten Voraussetzungen an, denn nur im Kriegsfall werden sie präsent.

Ansonsten bekommt man von dem großen Konstrukt Liga - bis auf ein paar gelegentliche Patroullienboote - eher wenig mit und kann frei gestalten.

Spielen im Imperium

Ganz anders verhält es sich mit der imperialen Hegemonie, wo diktatorische Gleichschaltung herrscht.

Wer nicht unbedingt ein Gruppe Gesetzloser gegen eine militärische Übermacht verkörpern will, sollte vorerst um das Reich von Mazura dem Ersten einen Bogen machen.

Spielen im Voidspace

Der Voidspace ist das gesetzlose Niemandsland zwischen Liga und Imperium, wo Konzerne, Syndikate, Piraten und Verbrecherkönige ebenso auf ihrer Welt das Sagen haben, wie uralte Kriegerkulturen oder reiche Handelsimperien.

Sternenstreuner können sich hier problemlos als Schmuggler, Kopfgeldjäger oder wehrhafte Kuriere betätigen, ohne clusterweite Konsequenzen befürchten zu müssen.

Spielen in Sektor X

Der vierte Sektor bildet das große Unbekannte, über das man noch nicht viel weiß - unendliche Weiten voll unentdeckter Planeten.

Zwar ist es kein Geheimnis, dass die grausamen Xerxschwärme hier irgendwo ihren Ursprung haben und es in einigen Clustern nur so vor ihnen wimmelt, andererseits warten abgelegene Welten mit sonderbaren Kulturen, uralten Schätzen und unvorstellbaren Geheimnissen hier angeblich nur darauf, entdeckt zu werden.

Sektor X verkörpert das unbekannte Sternenmeer, wo man sein Glück finden oder für immer verloren gehen kann.

Letztendlich bleibt es Deine Entscheidung (bzw. die Deiner Spieler), wohin ihr Weg sie führt und zu welchem Sektor der *Bekannten Galaxie* sie als Nächstes aufbrechen.

NSC-WERTE

kl -

Fliegende Wachdrohne

10	15	8	5	-	12

Fernkampfwaffen			GA			Waffeneig.
Sturmlaser	+4		-2	-	-	

Firewall PW: 20
Optische Rezeptoren mit Infrarot- und Nachtsicht
Flugfähig mit Laufen x2
BioScanner (10m Reichweite)

no 4

Kopfgeldjäger

KÖR: 7		AGI: 8		GEI: 5	
ST: 2		BE: 0		VE: 0	
HÄ: 5		GE: 6		AU: 0	
25	12+4	8-1	5	9	14

Nahkampfwaffen		GA		Waffeneig.
Schockstock		+1	-	-	

Fernkampfwaffen			GA			Waffeneig.
Laserpistole	+2	-	-2	+2	-	
Sturmlaser	+4	-1	-2	-	-	

Panzerung		TYP			
Sensorhelm	+1	L		-1	-
leichter Brustpanzer	+2	L		-	-
Arm- & Beinprotektoren	+1	L		-	-

Beute

STA (Firewall PW: 20; Daten Gesuchter inkl. Kopfgeld), **Energieakkugürtel**, **Fernglas** (militärisch), **Credstick** (W20 x 10 Credits), 2W20 **Bits**

no 1

Schläger

KÖR: 8		AGI: 8		GEI: 4	
ST: 4		BE: 0		VE: 0	
HÄ: 4		GE: 2		AU: 0	
22	12	8	5	12	10

Nahkampfwaffen		GA		Waffeneig.
Jagdmesser	+1	-	-	
oder Schockstock	+1	-	-	

Fernkampfwaffen			GA			Waffeneig.
Laserpistole	+2	-	-2	+2	-	

Beute

STA (Firewall PW: 15; belanglose Privatdaten), **Credstick** (W20 Credits), W20 **Bits**

Symbolerklärung

Monster verfügen über keine Klasse oder Stufe, während NSC mit Klasse und Stufe nicht den Status Anführer, Heroisch oder Episch erhalten. Permanente Mali durch Panzerung (&) bzw. ungezogene Waffen ( ) sind bei den Kampfwerten separat gelistet.

no 1

Söldner

KÖR: 8		AGI: 8		GEI: 4	
ST: 3		BE: 0		VE: 0	
HÄ: 2		GE: 5		AU: 0	
23	10+4	8-1	5-0,5	11	13

Nahkampfwaffen		GA		Waffeneig.
Jagdmesser	+1	-	-	

Fernkampfwaffen			GA			Waffeneig.
Pistole	+2	-	-3	+1	-	
Sturmgewehr	+4	-3	-4	-1	-	

Panzerung		TYP			
schwerer Brustpanzer	+4	S		-1	-0,5

Beute

STA (Firewall PW: 20; alte Einsatz- & Kontaktdaten), **Munitionsgürtel**, **W20/2 Zigarren**, **Credstick** (W20 x 10 Credits), 2W20 **Bits**

no 1

Soldat

KÖR: 8		AGI: 8		GEI: 4	
ST: 2		BE: 0		VE: 0	
HÄ: 2		GE: 6		AU: 0	
20	10+6	8-2	5-0,5	10	14

Fernkampfwaffen			GA			Waffeneig.
Laserpistole	+2	-	-2	+2	-	
Sturmlaser	+4	-1	-2	-	-	

Panzerung		TYP			
Sensorhelm	+1	L		-1	-
schwerer Brustpanzer	+4	S		-1	-0,5
Arm- & Beinprotektoren	+1	L		-	-

Beute

Munitionsgürtel

no 5

Soldat (Truppführer)

KÖR: 8		AGI: 8		GEI: 4	
ST: 2		BE: 0		VE: 0	
HÄ: 4		GE: 8		AU: 0	
25	12+6	8-2	5-1	10	16

Fernkampfwaffen			GA			Waffeneig.
Laserpistole	+2	-	-2	+2	-	
Laserblaster	+5	-2	-2	-	-0,5	

Panzerung		TYP			
Sensorhelm	+1	L		-1	-
schwerer Brustpanzer	+4	S		-1	-0,5
Arm- & Beinprotektoren	+1	L		-	-

Beute

Munitionsgürtel, **STA** (Firewall PW: 30; Einsatzdaten)

no -

Wachroboter

KÖR: 8		AGI: 8		GEI: 4	
ST: 5		BE: 0		VE: 0	
HÄ: 3		GE: 6		AU: 0	
21	11+6	8	5	13	14

Nahkampfwaffen		GA		Waffeneig.
Roboterfaust	+4	-2	-	K.O.

Fernkampfwaffen			GA			Waffeneig.
Sturmlaser	+4		-2	-	-	

Panzerung		TYP			
div. Mechbotpanzerungen	+6	L		-	-

no 1

Zivilist (klassenlos)

KÖR: 6		AGI: 7		GEI: 7	
ST: 1		BE: 1		VE: 2	
HÄ: 2		GE: 2		AU: 0	
18	10	8	4,5	7	9

Beute

STA (Firewall PW: 15; belanglose Privatdaten), **Credstick** (2W20 Credits), 2W20 **Bits**

STARSLAYERS
DAS ROLLENSPIEL DER ZUKUNFT

SCHNELLSTARTER-REGELN

IN EINER FERNEN ZUKUNFT...

...tobt ein Krieg zwischen der Liga der Freien Welten und der Imperialen Hegemonie, während die grausame Schwarmintelligenz der Xerx die gesamte "Bekannte Galaxie" bedroht.

Zahlreiche Abenteurer, Schurken und Vagabunden - sogenannte Sternenstreuner - wagen sich als Handelsreisende, Schmuggler, Glückspieler oder gar Kopfgeldjäger zwischen die Fronten, um in diesen unsicheren Zeiten zu überleben und ihr Glück zu finden.

Streif die Schutzweste über, pack' Deinen Sturmlaser ein und werde einer von ihnen - unendliche Abenteuer warten auf Dich...

Mit den Schnellstarter-Regeln der Sternenstreuner-Edition kannst Du schon vor Erscheinen des Pen'n'Paper-Rollenspiels STARSLAYERS actiongeladene Abenteuer in einer fernen Zukunft erleben.

STARSLAYERS baut auf den schnellen, schlanken Regeln der SlayEngine auf, die bereits von DUNGEON- und GAMMASLAYERS verwendet wird. Diese Seiten beinhalten bis auf einen 20seitigen Würfel alles, was Du und Deine Freunde zum Spielen benötigen:

- Ein vollständiges Rollenspiel auf unter 25 Seiten
- Schnelle Mechaniken für Proben und Kämpfe
- Regeln zur Charaktererschaffung, das Hacken von Netzwerken und den Einsatz von Scannern
- Nichtspielercharaktere, die Deine Spieler auf Trab halten