

C2_Charaktere

CHARAKTERE

ENTWICKLUNGSHINWEIS

Hallo!

Schön, dass du dich mit NOVA 3.0 beschäftigen möchtest! Dein Feedback wird uns sehr bei der weiteren Entwicklung helfen!

- **Inhaltsverzeichnis:** Klapp in Google Docs am linken Rand die "Dokumentenstruktur" auf, so kannst du leichter in den Dokumenten navigieren.
- **Work in Progress:** Es fehlen noch an etlichen Stellen Beispiele und Fluff-Texte. Generell ist der Text nicht finalisiert und auch nicht stilistisch überarbeitet. Gleiches gilt für die Tabellen. An manchen Stellen findest du auch anderweitige Lücken; trotzdem sollte das Ganze spielbar sein. Rote Text-Bereiche sind aktuell in der Ausformulierung.
- **SC-Erschaffung:** Wenn du einen SC erschaffst, schau bitte auf die Uhr. Wir würden gerne wissen, wie lange du dafür brauchst.
- **Anpassungen in der Welt:** Es wurden im Vergleich zu NOVA 2 Namen angepasst (z.B. Chameomorph, auch bei Sprachen) und es werden auch noch die ein oder anderen folgen. Da NOVA 3.0 auf englisch funktionieren muss, lässt sich das nicht vermeiden. Auch Details der Spezies sind überarbeitet.
- **Changelog:** Das Changelog befindet sich mittlerweile auf dem NOVA-Discord-Server (<https://discord.gg/JaRsZQc>) im Forum-Kanal "NOVA 3E". Das ältere Log gibt es auf Google-Drive
- **Discord-Mäuschen:** Falls ihr auf Discord spielt, gerne z.B. auf unserem NOVA-Server, könntet ihr Daniel, wenn ihr mögt, als stilles Mäuschen einladen.
- **Feedback:** Wir würden uns sehr freuen, wenn du uns nach dem Spiel Feedback zukommen lassen würdest. Du kannst das auf verschiedene Weise tun
 - Feedback-Formular auf der NOVA 3-Website ([Test-Feedback – NOVA](#))
 - NOVA 3 - Forum auf Discord
 - per Email an daniel.scolaris@nova-rpg.de
 - per PN an Daniel via Discord

So long;)

Daniel und Sid

Bevor du in die Charaktererschaffung gehst, führt als Gruppe eine **Session Zero** durch. Du hast zwei Möglichkeiten, die Figur zu erschaffen, mit der du spannende Geschichten im NOVA-Universum erleben kannst:

Einfache Charaktererschaffung

Nutze sie, wenn du Rollenspiel- oder NOVA-Einsteiger bist, wenn du und deine Gruppe nur ein Szenario (einen sogenannten "One-Shot") spielen möchtest, wenn du schnell einen Charakter brauchst. In nur **3 Schritten** gelangst du zu deinem SC. Unser Charaktergenerator ([LINK](#)) hilft dir, hier noch schneller zu sein.

Freie Charaktererschaffung

Nutze sie, wenn du jedes Detail in der Erschaffung deiner Figur kontrollieren möchtest, wenn du Zeit hast, dich einzulesen, oder dich schon in NOVA auskennst. Hier kannst du die Menge der Erfahrungspunkte (XP) selbst festlegen und verteilen. Somit bist du bei Attributen, Skills, Spezialgebieten und Vorteilen in deiner Entscheidung völlig frei. Außerdem besorgst du dir die Ausrüstung selbst und legst ein eigenes Konzept mit eigenen Facetten fest.

HINWEIS: Die freie Erschaffung basiert auf der einfachen Erschaffung - insbesondere die Infos bei der Spezies sind natürlich für dich in der freien Erschaffung relevant. Du solltest also entweder bereits einmal einen Charakter mit der einfachen Erschaffung erstellt oder dich eingelese haben.

Charaktere sind natürlich kompatibel, egal, auf welchem Weg sie erschaffen wurden.

Einfache Charaktererschaffung

Die kurze (ca. 30min) Erschaffung für One-Shots, Convention-Runden und spontane "Hey, lass uns NOVA spielen"-Momente.

Nimm dir zunächst ein ausgedrucktes oder digitales **Charakterprofil**. Anschließend führen dich diese 3 Schritte zu deinem finalen Spielcharakter:

Schritt 1: Archetyp-Wahl

Du nutzt das Schema (S. XYZ), um einen Archetypen zu finden oder dich inspirieren zu lassen. Oder du entscheidest dich einfach so.

Notiere alle Infos deines **Archetypen** (ab S. XYZ) auf dein Charakterprofil und tausche evtl. Ausrüstungspakete. Vom Archetypen ausgehend würfelst du oder wählst du eine der empfohlenen Spezies - oder entscheidest dich frei, musst dann aber evtl. mit Einschränkungen leben.

Schritt 2: Spezies- Wahl

Du notierst dir alle Infos deiner **Spezies** (ab S. XYZ). Jetzt addierst du die Attribute des Archetypen und der Spezies. Du ermittelst deine Skill-Werte (SW) und die spezialisierten Skill-Werte. Zum Schluss ermittelst du die Meta-Werte (Ausdauer, Last-Limit, Stärkeschaden, Wundschwellen etc.).

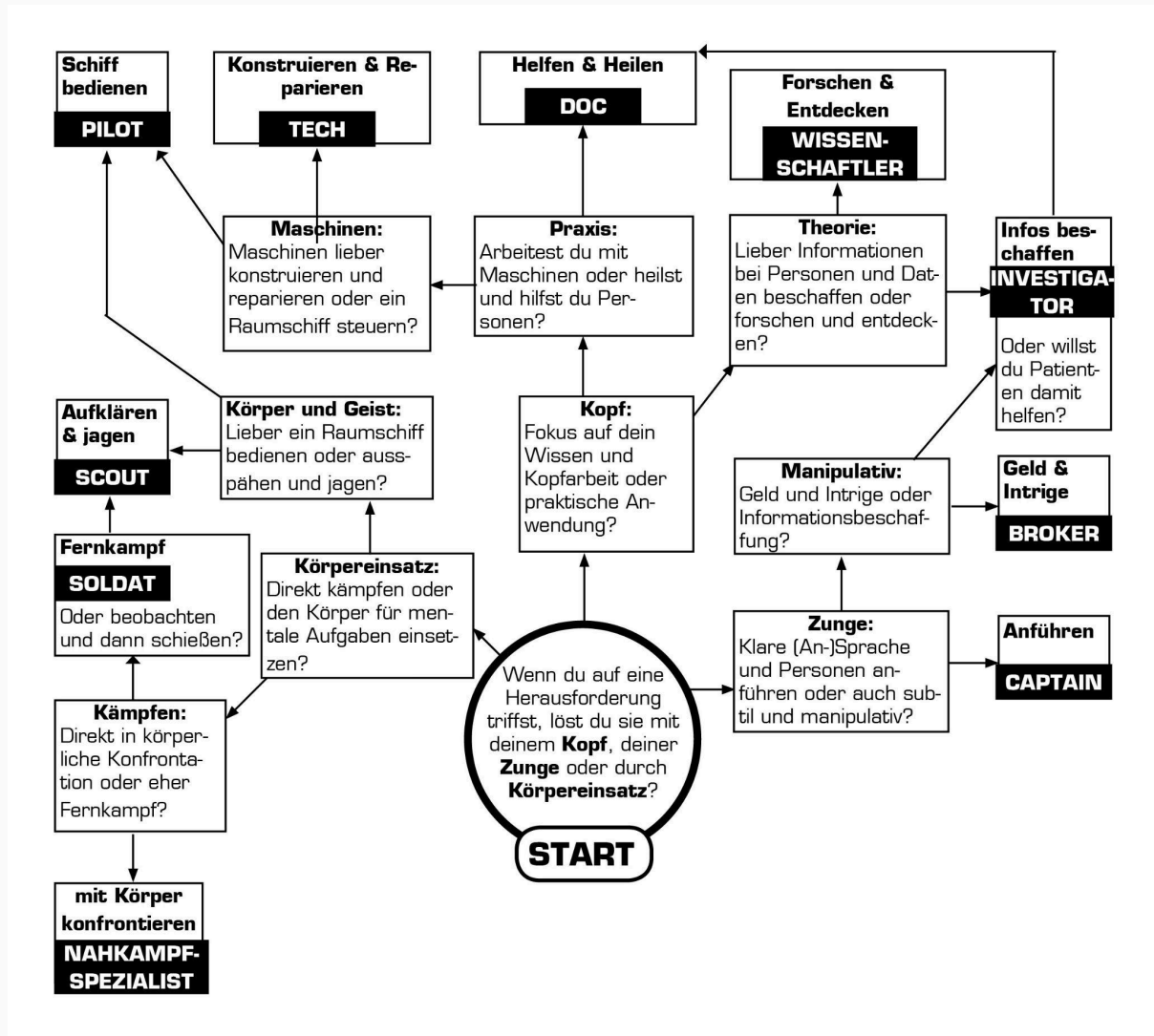
Ausgehend von der Spezies würfelst du oder wählst du eine der empfohlene Kultur - oder entscheidest dich frei, musst dann aber evtl. mit Einschränkungen leben.

Schritt 3: Kultur-Wahl

Du notierst dir alle Infos aus der **Kultur** (ab S. XYZ) und lege deinen Namen fest.

Archetypen

Wenn du möchtest, nutze dieses Schema, um einen Archetypen für dich zu finden.



Attributsmodifikatoren

Je höher ein Modifikator, desto besser bist du im Attribut. Die Modifikatoren addierst du später auf die Spezies. Trage sie auf deinem SC-Profil ein.

Skills

Hier siehst du, bei welchen Skills du wie viele Punkte hast. Bei allen anderen hast du 0. Trage dies auf deinem SC-Blatt ein

Spezialisierungen mit Spezialgebieten

Jeder Archetyp bietet dir Spezialisierungen, die ein Set an Spezialgebieten bieten. Wähle eine Spezialisierung. Notiere dir jedes Spezialgebiet auf dem Charakterprofil, die Spezialgebiet-Punkte und zu welchem Skill sie gehört.

Dein Skill-Wert (SW)

Je höher dein Skill-Wert, desto besser bist du in diesem Skill. Dein finaler Skill-Wert ergibt sich am Ende wie folgt:

$$\text{Attribut 1} + \text{Attribut 2} - 10 + \text{Skill-Punkte (+Spezialgebiet-Punkte)} = \text{SW}$$

Mit der Berechnung und dem Aufschreiben musst du noch kurz warten, bis du dich für eine Spezies entschieden hast und dadurch die Startwerte der Attribute kennst.

Rollen-Facette

Dein Archetyp gibt dir eine "Rollen-Facette". Die Facette heißt bei der einfachen Charaktererschaffung genau wie dein Archetyp. Weil du Level III in der Facette bekommst, bist du "exzellent" in deiner Rolle. Notiere dir die Facette auf deinem Charakterprofil im Bereich "Konzept". Mehr zu Facetten und ihren Regeln ab S. XYZ.

Vorteile

Deine Figur hat bei manchen Regeln Vorteile. Sie werden ab S. XYZ genauer beschrieben. Notiere dir die Vorteile auf dem Charakterprofil.

Ausrüstungspakete

Dein Archetyp hat 4 Ausrüstungsstücke, die du alle notieren darfst. Du darfst auch ein Gerät mehrmals nehmen und dafür auf andere verzichten. Fehlt dir eine bestimmte Ausrüstung? Dann streiche ein oder mehrere Pakete und schau in die Ausrüstungspakete anderer Archetypen, oder nutze andere Pakete am Ende der Archetypen, z.B. Mutationen oder Kybernetik.

Empfohlene Spezies

Hier siehst du die für diesen Archetypen geeigneten Spezies und kannst daraus wählen - oder du würfelst mit einem W10, das geht schneller.

Hast du alles von deinem Archetypen notiert, gehst du zum Speziespaket weiter.

Broker

Attributsmodifikatoren		Skills	Spezialisierungen
Kreativität (KRE)	+1		<i>Händler:</i>
Logik (LOG)	+2	Wissenschaft 3	Beeinflussen » Feilschen 5
Willenskraft (WIL)	+2	Beeinflussen 7	Umhören»(Handels-)kontakte finden 3
Wissen (WIS)	+3	Darstellen 5	Wissenschaft » Sprache & Kultur 2
Empathie (EMP)	+4	Einschätzen 7	<i>Diplomat:</i>
Präsenz (PRÄ)	+4	Umhören 5	Beeinflussen » Überzeugen 4

Agilität (AGI)	0	Selbstbeherrschung 3	Wissenschaft » Sprache & Kultur 3
Konstitution (KON)	+1		Einschätzen » Lügen durchschauen 3
Stärke (STR)	0		<i>Schmuggler</i>
Wahrnehmung (WAH)	+3		Umhören » Schwarzmarkt 5
Facette			Fernkampf » Faustfeuerwaffen 4
exzellenter Broker	III		Beeinflussen » Feilschen 2
Vorteile		Ausrüstungspakete (TL 7)	
Hilfreicher Kontakt	III	Tauschware im Wert von 50.000 St, in Kiste, Lagerhalle oder an Bord eines Schiffes gelagert	
Mehrfach-Assistenz	II	Besondere Outfits & Face-up-Gel (Last 2, +3 auf Beeinflussen oder Darstellen in besonderen Situationen, lege fest)	
Flow in Beeinflussen	III	EMAP-Panel (kann große Last transportieren)	
charismatisch	III	Diplomat und Händler: Übersetzungsprogramm (Last 0, Lege Sprachen für 20 Sprachpunkte fest)	
		Schmuggler: Projektilpistole (Last 1, +1/+3/-/-, BS 8, Wunde F)	
Empfohlene Spezies (W10) Terraner (1-3), Minelauvaner w (4, 5), Veganoid (6), Halb-Xeracor (7,8), Cham (9), konföderierter Metonoid (10)			

Captain

Attributsmodifikatoren		Skills	Spezialisierungen
Kreativität (KRE)	+2	Steuern 3	<i>Raumschiffkapitän:</i>
Logik (LOG)	+1	Wissenschaft 3	Befehlen » Kommandieren 4
Willenskraft (WIL)	+4	Beeinflussen 5	Wissenschaft » Weltraumkampf 3
Wissen (WIS)	+3	Befehlen 7	Elektrotechnik » Raumschifftechnik 3
Empathie (EMP)	+2		<i>Offizier:</i>

Präsenz (PRÄ)	+4	Einschätzen 3	Wissenschaft » Militärtaktik 4
Agilität (AGI)	0	Umhören 3	Befehlen » Kommandieren 3
Konstitution (KON)	0	Selbstbeherrschung 3	Fernkampf » Faustfeuerwaffen 3
Stärke (STR)	+1	Sinne 3	<i>Expeditionsleiter</i>
Wahrnehmung (WAH)	+3		Beeinflussen » Überzeugen 5
Facette			Umhören » (Handels-)Kontakte finden 3
außergewöhnlicher Captain	III		Befehlen » Kommandieren 2
Vorteile		Ausrüstungspakete (TL 7)	
schnell anspornen	II	50.000 St	
Aufrichten	III	Taktische Datenbank (Last 0, +3 bei Recherchen, Taktikplanungen)	
Charismatisch	II	Offizier und Expeditionsleiter: Mobiles Com-Relais (Last 1, ermöglicht Datenverbindungen in 10km Umkreis)	
Flow in Befehlen	III	Raumschiffskapitän und Expeditionsleiter: Raumanzug (Last 2, Behinderung -1, Schutz F 4, B 5, Schutzzonen: alle, Charakteristika: Strahlenschutz, Lebenserhaltung 10h)	
		Raumschiffskapitän und Offizier: Impulspistole (Last 1, 0/+2/-/-, BS 10, Wunde F)	
Empfohlene Spezies (W10) Terraner (1-3), Halb-Xeracor (4,5), Cham (6), konf. Metonoid (7), Minelauvaner w (8), Halb-Novat (9), Tokmarde (10)			

Doc

Attributsmodifikatoren		Skills	Spezialisierungen
Kreativität (KRE)	+1	Medizin 7	<i>Notfallmediziner:</i>
Logik (LOG)	+3	Wissenschaft 3	Medizin » Notfallmedizin 4
Willenskraft (WIL)	+3	Beeinflussen 3	Medizin » Medi-Scans 3
Wissen (WIS)	+4	Befehlen 1	Beeinflussen » Beruhigen 3
Empathie (EMP)	+4	Darstellen 1	<i>Counselor:</i>

Präsenz (PRÄ)	+2	Einschätzen 5	Medizin » Psychologie 5
Agilität (AGI)	+1	Umhören 1	Beeinflussen » Beruhigen 3
Konstitution (KON)	0	Handwerk 3	Einschätzen » Gefühle lesen 2
Stärke (STR)	0	Selbstbeherrschung 5	<i>Bioengineer:</i>
Wahrnehmung (WAH)	+2	Sinne 1	Wissenschaft » Genetik 5
Facette			Medizin » Wirkstoffkunde 3
außergewöhnlicher Doc	III		Medizin » Medi-Scans 2
Vorteile		Ausrüstungspakete (TL 7)	
schnell Durchatmen	III	Scanner (Last 1, TK 7, +5/0/-, Batterie 4, radial)	
Flow in Medizin	III	Sedativa (Last 0, 10 Portionen, Selbstbeh.-Test 15+, 5h Wirkung)	
Überzeugende Kompetenz	-	Zellregenerator (Last 1, regeneriert 10 LP in 10 Min, Wunde P/F/B/X)	
schnell Anspornen	II	Regenerative Naniten (Last 0, 10 Portionen, regenerieren 5 AD/KR für 3 KR, leichte und schwere Wunden)	
Empfohlene Spezies (W10) Terraner (1-5), Minelauvaner w (6), Veganoid (7,8), Halb-Novat (9,10)			

Spyder

Attributsmodifikatoren		Skills	Spezialisierungen
Kreativität (KRE)	+2	Elektrotechnik 1	<i>Agent:</i>
Logik (LOG)	+4	Software 7	Fernkampf » Faustfeuerwaffen 5
Willenskraft (WIL)	+1	Wissenschaft 3	Darstellen » Verkörpern&Verkleiden 3
Wissen (WIS)	+1	Beeinflussen 5	Beeinflussen » Verführen 2
Empathie (EMP)	+4	Einschätzen 3	<i>Detektiv:</i>
Präsenz (PRÄ)	+3	Umhören 7	Beeinflussen » Verhören 4

Agilität (AGI)	0	Selbstbeherrschung 1	Einschätzen » Lügen durchschauen 3
Konstitution (KON)	+2	Sinne 3	Wissenschaft » naturw. Scans 3
Stärke (STR)	0		<i>Hacker:</i>
Wahrnehmung (WAH)	+3		Software » Programmierung 5
Facette			Software » Kryptographie 3
außergewöhnlicher Spyder	III		Wissenschaft » Informatik 2
Vorteile		Ausrüstungspakete (TL 7)	
Flow in Software	III	Malware (genauers folgt)	
Alternative Identität	-	Schutzweste (Last 1, Behinderung -2, Schutz F 8, B 5, Schutzzone: Torso)	
Flow in Beeinflussen	III	Rig-Flys mit Line Talkie (Spionage-Insekten, Terrarium Last 1, 10 Stück, können Zugang zu Computer-Systemen ohne Schnittstelle schaffen)	
?		Besondere Outfits & Face-up-Gel (Last 2, +3 auf Beeinflussen oder Darstellen in besonderen Situationen, lege fest)	
Empfohlene Spezies (W10) Terraner (1-4), Halb-Xeracor (5,6), Cham (7,8), Veganoid (9), Halb-Novat (10)			

Brawler

Attributsmodifikatoren		Skills	Spezialisierungen
Kreativität (KRE)	+1		<i>Klingenkämpfer:</i>
Logik (LOG)	0	Medizin 1	Nahkampf » Stichwaffen 4
Willenskraft (WIL)	+3	Steuern 1	Nahkampf » Hieb Waffen 3
Wissen (WIS)	0	Befehlen 1	Athletik » Akrobatik 3
Empathie (EMP)	+1	Athletik 5	<i>Bodyguard:</i>
Präsenz (PRÄ)	+2	Handwerk 1	Fernkampf » Faustfeuerwaffen 3
Agilität (AGI)	+3	Selbstbeherrschung 3	Nahkampf » Waffenlos 5

Konstitution (KON)	+4	Sinne 3	Medizin » Erste Hilfe 2
Stärke (STR)	+4	Überleben 3	<i>Null-G-Kampfsportler:</i>
Wahrnehmung (WAH)	+2	Fernkampf 3	Nahkampf » Waffenlos 5
Facette		Nahkampf 7	Athletik » Null-G-Bewegung 3
exzellenter Brawler	III		Befehlen » Einschüchtern 2
Vorteile		Ausrüstungspakete (TL 7)	
schnell Zuschlagen	III	Dolch (Last 1, +2/-/-, BS +2, Wunde F)	
Berserker	III	Regenerative Naniten (Last 0, 10 Portionen, regenerieren 5 AD/KR für 3 KR, leichte und schwere Wunden)	
Vital	I	Bodyguard, Klingenkämpfer: Leichte Schutzweste (Last 1, Behinderung -1, Schutz F 5, B 3, Schutzzone: Torso)	
verb. Stärkeschaden	III	Steroid (Last 0, 10 Portionen, Stress 5, steigert STR und AGI um +1 für eine Szene)	
		Null-G-Kampfsportler: Raumanzug (Last 2, Behinderung -1, Schutz F 4, B 5, Schutzzonen: alle, Charakteristika: Strahlenschutz, Lebenserhaltung 10h)	
Empfohlene Spezies Terraner (1-3), Cham (4,5), Metonoid (6-8), konföderierter Metonoid (9), Minelauvaner m (10)			

Pilot

Attributsmodifikatoren		Skills	Spezialisierungen
Kreativität (KRE)	+3	Elektrotechnik 3	<i>Transporter-Pilot</i>
Logik (LOG)	+2	Software 1	Steuern » Raumtransporter 4
Willenskraft (WIL)	+3	Steuern 7	Wissenschaft » Navigation 3
Wissen (WIS)	+4	Wissenschaft 3	Elektrotechnik » Raumschifftechnik 3
Empathie (EMP)	0	Beeinflussen 3	<i>Jagdpilot</i>
Präsenz (PRÄ)	0	Einschätzen 1	Fernkampf » Bordwaffen 5
Agilität (AGI)	+1	Umhören 3	Steuern » Raumjäger 3

Konstitution (KON)	+1		Elektrotechnik » Raumschifftechnik 2
Stärke (STR)	+2	Selbstbeherrschung 1	<i>Steuermann</i>
Wahrnehmung (WAH)	+4	Sinne 5	Wissenschaft » Großschiff steuern 5
Facette		Fernkampf 3	Elektrotechnik » Raumschifftechnik 3
außergewöhnlicher Pilot	III		Wissenschaft » Navigation 2
Vorteile		Ausrüstungspakete (TL 7)	
		Raumanzug (Last 2, Behinderung -1, Schutz F 4, B 5, Schutzzonen: alle, Charakteristika: Strahlenschutz, Lebenserhaltung 10h)	
Flow in Steuern	III	Grav-Pack (Last 2, +3 auf Athletik » Null-G-Bewegung)	
		Stellar-Datenbank (+3 bei Recherchen, Kursplanungen)	
Besondere Ausrüstung (Raumschiff)	III	Steroide (10 Portionen, Stress 5, steigert WAH +2 für eine Szene)	
Geübter Assistent	III		
Empfohlene Spezies (W10) Terraner (1-5), Cham (6,7), Minelauvaner m (8,9), Halb-Novat (10)			

Scout

Attributsmodifikatoren		Skills	Spezialisierungen
Kreativität (KRE)	+4	Medizin 1	<i>Jäger</i>
Logik (LOG)	0	Steuern 1	Wissenschaft » Tierkunde 4
Willenskraft (WIL)	+2	Wissenschaft 1	Überleben » Spuren lesen 3
Wissen (WIS)	+2	Athletik 5	Fernkampf » Gewehre 3
Empathie (EMP)	+1	Handwerk 3	<i>Kopfgeldjäger</i>
Präsenz (PRÄ)	0	Selbstbeherrschung 3	Fernkampf » Gewehre 4
Agilität (AGI)	+3	Sinne 7	Nahkampf » waffenlos 3

Konstitution (KON)	+3	Überleben 5	Medizin » Medi-Scans 3
Stärke (STR)	+1	Fernkampf 3	<i>Aufklärer</i>
Wahrnehmung (WAH)	+4	Nahkampf 1	Wissenschaft » naturw. Scans 4
Facette			Überleben » Aufklären 3
außergewöhnlicher Scout	III		Medizin » Medi-Scans 3
Vorteile		Ausrüstungspakete (TL 7)	
Innerer Kompass	-	Impulsgewehr (Last 2, -4/-2/+3/-, BS 10, Wunde B)	
Flow in Überleben	III	Scanner (Last 1, 0/+3/+2/-, Batterie 4)	
erweitertes Orientieren	-	leichte Tarnpanzerung (Last 2, Behinderung -1, Schutz F 5, B 2, Schutzzonen: alle, Charakteristika: Tarnfarbe)	
vital	I	Aufklärungsdrohne (Last 1, kann zusätzliche Last 1 tragen, 3km Reichweite)	
Empfohlene Spezies (W10) Terraner (1-4), Cham (5,6), Metonoid (7), konföd. Metonoid (8), Minelauvaner m (9), Tokmarde (10)			

Trooper

Attributsmodifikatoren		Skills	Spezialisierungen
Kreativität (KRE)	+1	Medizin 3	<i>Assault</i>
Logik (LOG)	0	Steuern 3	Fernkampf » Gewehre 5
Willenskraft (WIL)	+3	Befehlen 1	Nahkampf » Stichwaffen 3
Wissen (WIS)	0	Umhören 1	Befehlen » Kommandieren 2
Empathie (EMP)	+1	Athletik 3	<i>Geschützmeister</i>
Präsenz (PRÄ)	+2	Selbstbeherrschung 3	Fernkampf » schwere Schusswaffen 5
Agilität (AGI)	+4	Sinne 3	Fernkampf » Bordwaffen 3
Konstitution (KON)	+4	Überleben 3	Athletik » Wurfwaffen 2

Stärke (STR)	+3	Fernkampf 7	Sniper
Wahrnehmung (WAH)	+2	Nahkampf 3	Fernkampf » Gewehre 5
Facette			Überleben » Verstecken&Tarnen 3
exzellenter Trooper	III		Überleben » Aufklären 2
Vorteile		Ausrüstungspakete (TL 7)	
Besondere Ausrüstung (Waffe)	III	Körperpanzerung (Last 4, Behinderung -5, Schutz F 15, B 10, Schutzzonen: alle, Charakteristika: Strahlenschutz)	
schnell Durchatmen	II	Impulspistole (Last 1, 0/+2/-/-, BS 10, Wunde F)	
schnell Schießen	II	Regenerative Naniten (Last 0, 10 Portionen, regenerieren 5 AD/KR für 3 KR, leichte und schwere Wunden)	
Flow in Fernkampf	III	Aussault: Gewehr (Last 2, -3/+2, BS 12, Wunde F Charakteristik vollautomatisch 3 (2 Folge-Attacken mit Attacke für 0 AP -5, -10 falls parallele Aktion, dann leer))	
		Sniper: Snipergewehr (Last 2, -7/-3/0/+3, BS 12, Wunde F)	
		Geschützmeister: leichte Impulskanone (Last 4, -10/-5/+3 BS 30, Wunde F, Charakteristik Einzelschuss, extreme Reichweite)	
Empfohlene Spezies			
Terraner (1-3) , Metonoid (4,5), konföd. Metonoid (6,7), Minelauvaner m (8,9), Tokmarde (10)			

Tech

Attributsmodifikatoren		Skills	Spezialisierungen
Kreativität (KRE)	+4	Elektrotechnik 7	<i>Bordingenieur</i>
Logik (LOG)	+3	Software 3	Elektrotechnik » Raumschifftechnik 5
Willenskraft (WIL)	+1	Steuern 1	Wissenschaft » naturw. Scans 3
Wissen (WIS)	+4	Wissenschaft 3	Umhören » Handelskontakte 2
Empathie (EMP)	+1	Einschätzen 3	<i>Bastler</i>
Präsenz (PRÄ)	0	Umhören 1	Elektrotechnik » Rüstungstechnik 4

Agilität (AGI)	+2	Athletik 1	Wissenschaft » Sprengstoffe 3
Konstitution (KON)	+2	Handwerk 7	Handwerk » Mechanik 3
Stärke (STR)	0	Selbstbeherrschung 1	<i>Artifanten-Spezialist</i>
Wahrnehmung (WAH)	+3	Sinne 3	Elektrotechnik » Kybernetik 5
Facette			Software » Programmierung 3
außergewöhnlicher Tech	III		Umhören » Handelskontakte 2
Vorteile		Ausrüstungspakete (TL 7)	
Packesel	II	Schutzanzug (Last 2, Behinderung 0, Schutz F 2, B 10, Schutzzonen: alle, Charakteristika: Strahlenschutz, Lebenserhaltung 10h)	
Kreativer Ansatz	-	Scanner (Last 1, +3/0/-/-, Batterie 5)	
Flow in Elektrotechnik	III	Lasertoolkit (Last 1, +3 bei Reparaturen, Bau und Modifikation von Ausrüstung)	
Flow in Handwerk	III	Co-Drohne (kann große Last transportieren)	
Empfohlene Spezies Terraner (1-4), Halb-Xeracor (5), Cham (6), Minelauvaner m (7), Halb-Novat (8), Tokmarde (9,10)			

Scientist

Attributsmodifikatoren		Skills	Spezialisierungen
Kreativität (KRE)	+2	Elektrotechnik 3	<i>Navigator</i>
Logik (LOG)	+4	Medizin 3	Wissenschaft » Navigation 7
Willenskraft (WIL)	+3	Software 3	Wissenschaft » Weltraumkampf 5
Wissen (WIS)	+4		Elektrotechnik » Raumschifftechnik 3
Empathie (EMP)	+1	Wissenschaft 7	<i>Wissenschaftsoffizier</i>
Präsenz (PRÄ)	+2	Beeinflussen 3	Wissenschaft » naturw. Scans 6

Agilität (AGI)	0	Darstellen 1	Wissenschaft » Physik 5
Konstitution (KON)	+1	Einschätzen 3	Medizin » Medi-Scans 4
Stärke (STR)	0	Umhören 3	<i>Archäologe</i>
Wahrnehmung (WAH)	+3	Selbstbeherrschung 3	Wissenschaft » Archäologie 6
Facette		Sinne 1	Wissenschaft » naturw. Scans 5
exzellenter Scientist	III		Handwerk » Fingerfertigkeit 4
Vorteile		Ausrüstungspakete (TL 7)	
Eidetisches Gedächtnis	-	Scanner (Last 1, 0/0/0, Batterie 3, radial)	
Flow in Wissenschaft	III	Wissenschaftliche Datenbank (+2 auf Recherchen in gelerntem Wissenschafts-Spezialgebiet)	
Vital	II	Raumanzug (Last 2, Schutz F 4, B 5, Schutzzonen: alle, Charakteristika: Strahlenschutz, Lebenserhaltung 10h)	
		freie Ausrüstung (nimm ein Ausrüstungsstück eines beliebigen Archteypen)	
Empfohlene Spezies Terraner (1-3), Halb-Xeracor (4), Minelauvaner w (5), Veganoid (6), Halb-Novat (7-9), Tokmarde (10)			

Andere Ausrüstungspakete

- Mutationen im Wert von 15 XP (mit Mutationen darfst du folgende Spezies nicht wählen:)
- Kybernetik im Wert von 15 XP (mit Kybernetik darfst du folgende Spezies nicht wählen:)
- Metonoidische Waffe: Dreamor, Keldamor, Telaktor:
- minelauvanische Schallwaffe (nur männliche Minelauvaner):
- Formoragische Enter-Waffe
- Paranormisches Artefakt
- (Wohlstandslevel 6 statt 5)

Archetyp-Anpassung: Paranormiker

Hinweis: Um Paranormik zu verstehen und einsetzen zu können, solltest du dich mit dem Kapitel XYZ "Paranormik" vertraut machen!

Möchtest du, dass dein Charakter übernatürliche Fähigkeiten - Paranormik - beherrscht? Hierfür ist ein hohes Willenskraft-Attribut wichtig.

Potentiell erhöhte WIL-Werte bekommst du:

- durch die **Archetypen** Scientist, Brawler, Trooper, Doc und Pilot
- durch die **Spezies** Halb-Xeracor, und natürlich Veganoid!

Darüber hinaus eignen sich manche Archetypen und Spezies besonders für bestimmte Flüsse (die übernatürlichen “Schulen”), da neben WIL noch ein anderes Attribut in den Skill einfließt:

	Spezies	Archetyp
Energiefluss	Veganoid, Halb-Xeracor, Tokmarde	Doc, Spyder, Captain, Pilot, Wissenschaftler
Kinetikfluss	Veganoid, (Exodus-)Metonoid	Brawler, Trooper
Lebensfluss	Veganoid, (Exodus-)Metonoid, Minelauvaner (m),	Captain, Brawler, Scout, Trooper, Pilot
Mentalfluss	Veganoid, Halb-Xeracor, Minelauvaner (w),	Broker, Captain, Doc, Spyder
Para-Fluss	Veganoid	Broker, Captain, Doc, Pilot, Tech, Wissenschaftler

Folgende Schritte nimmst du jetzt vor:

1. Wähle einen **Fluss**, entweder Mentalfluss, Lebensfluss, Energiefluss, Para-Fluss, Kinetikfluss oder Verlorener Fluss.
2. Wenn du willst, dann lege **Skill-Punkte** in den Skill des gewählten Flusses. Dafür musst du in anderen Skills die gleiche Anzahl Skill-Punkte aufgeben.
3. Die **Vorteile** des Archetypen werden durch folgende Vorteile ersetzt:
 - para-sensitiv
 - Verflechtung III (gewählter Fluss)
 - Para-Schwerpunkt (gewählter Fluss)
4. Wähle nun dank des Para-Schwerpunkts für 40 XP **Gaben** (siehe ab S. XYZ im Kapitel Paranormik) in dem gewählten Fluss. Oder du nutzt dieses Set an Gaben:
 - Fluss betrachten
 - Fluss stärken III
 - Fluss heilen I
 - Fluss zerstören I
 - Fluss gestalten I

Veganoid: überall Level III in Mentalfluss

5. Du kannst die **Rollen-Facette** deines Archetypen mit “Paranormiker” austauschen, wenn du möchtest.

Archetyp-Anpassung: Nexer

Möchtest du deinen SC mit einem Neuralnexus-Implantat ausrüsten, um darüber zu Hacken? Hierfür ist ein hohes Logik-Attribut wichtig.

Potentiell erhöhte LOG-Werte bekommst du:

- **Spezies:** Terraner, weibliche Minelauvaner, Halb-Xeracor, Tokmaden, Artifanten

(Exodus-)Metonoiden können zwar den Neuralnexus implantieren, haben aber aufgrund geringer Logik (LOG) nicht die besten Voraussetzungen.

- **Archetypen:** Spyder, Scientist, Tech und Doc

Folgende Schritte nimmst du jetzt vor:

1. Wenn du willst, dann lege **Skill-Punkte** in den Skill "Software". Dafür musst du in anderen Skills die gleiche Anzahl Skill-Punkte aufgeben.
2. Die **Vorteile** des Archetypen werden durch 40 XP für **Gaben** ersetzt. Wähle selbst (S. XYZ) oder nutze folgendes Set:
 - System betrachten
 - System zerstören III
 - System schwächen I
 - System rekonfigurieren I
 - System optimieren II
3. Tausche eines deiner **Ausrüstungspakete** gegen einen Neuralnexus (S. XYZ) aus.
4. Du kannst die **Rollen-Facette** deines Archetypen mit "Nexer" austauschen, wenn du möchtest.

Freier Archetyp

Falls du dich mit den Attributen, Skills und Vorteilen schon auskennst, etwas mehr Zeit hast und ein wenig flexibler sein möchtest, kannst du auch einen freien Archetypen erschaffen. Er erhält die gleiche Menge XP wie die anderen Archetypen. Du darfst folgende Steigerungen verteilen:

- Attributsmodifikatoren: 2x +4, 2x+3, 2x+2, 2x +1 (300 XP)
- Skill-Punkte: 1x 7, 2x 5, 3x 3, 4x 1 / Alternativ: 1x 7, 1x6, 1x5, 1x4, 1x3, 1x2, 1x1 +2 freie Skill-Punkte (90 XP)
- Spezialgebiet-Punkte: 1x 5, 1x 3, 1x 2 / Alternativ: 1x 4, 2x 3 / Alternativ 1x4 , 1x3, 1x2, 1x1 (20 XP)
- Vorteile: Wähle Vorteile für 40 XP
- Rollen-Facette: Du erhältst, wie die anderen Archetypen, eine Rollen-Facette auf Level III. Überlege dir selbst, welchen Namen die Rolle tragen soll, z.B. welchen Beruf dein Charakter ausführt oder welche Position er in der Gruppe einnimmt.
- Ausrüstung: Wähle 4 Ausrüstungspakete aus denen der Archetypen für insgesamt 40 XP (10 XP pro Paket)
- Vermögen: Wähle Wohlstandsklasse (WK) von 5 oder 10.000 St zum Start für 10 XP.

Spezies

Start-Attribute

Spezies bringen Werte für die Attribute mit. Trage sie bei "Start" ein.

Status

Die Statur ist im Kampf wichtig. Sie hängt mit der Körpergröße zusammen.. Große Lebewesen wie Metonoiden sind eine leichte Zielscheibe.

Haut-Schutz

Manche Spezies haben eine dicke Haut oder ein Exoskelett, welches zusätzlichen Schutz verleiht.

Spezies-Facette

Deine Spezies gibt dir eine "Spezies-Facette" auf Level I. Sie heißt wie deine Spezies und du notierst sie in die erste Lücke des Konzepts.

Physiologie-Merkmale

Ihre Physiologie macht die Spezies zu etwas ganz Besonderem. Spielst du eine fremde Spezies, dann lies dir die Merkmale gut durch und nutze sie im Spiel. Ruf sie dir zu Beginn jeder Session ins Gedächtnis.

In der einfachen Charaktererschaffung: Ermittle nun die finalen Attributswerte (addiere beide Start-Attribute deiner Spezies und die Modifikatoren deines Archetyps). Außerdem berechnest du jetzt die (Ausdauer, Wundschwellen,...), die Skill-Werte (SW) und die spezialisierten Skill-Werte. Hast du alles von deiner Spezies notiert, rundest du deine Figur in der einfachen Erschaffung mit einer Kultur (S.XYZ) ab.

Wie gut ist dein SC?

Skill-Wert	Kompetenz	Hinweis zur Skill-Benutzung
≤ 0	unerfahren	50/50 oder weniger Chance, die Mindestschwelle von 10 zu schaffen
1-5	amateurhaft	im Notfall eine Option
6-10	geübt	stets eine Aktions-Option
11-15	erfahren	sicherlich dein Mittel der Wahl
16-20	meisterhaft	eines deiner Top-Skills
21+	legendär	Dazu muss man nichts mehr sagen.

Terraner

Kreativität (KRE)	5
Logik (LOG)	5
Willenskraft (WIL)	5
Wissen (WIS)	5
Empathie (EMP)	5
Präsenz (PRÄ)	5
Agilität (AGI)	5

Konstitution (KON)	5
Stärke (STR)	5
Wahrnehmung (WAH)	5
Statur	15
Hautschutz	0

Spezies-Facette: Terraner (I)

Menschen wachsen in vielfältigen Kolonien und Habitaten heran und sind kulturell sowie biologisch **anpassungsfähig** - ihnen stehen besondere Gaben und Ausrüstung uneingeschränkt offen (Mutationen, Implantate, Wirkstoffe, Paranormik). Terraner sind geistig flexibel, neugierig und **kreativ**. Sie leben in weitgehend **terranisch geprägte Umgebungen** und sind mit den Technologien, sozialen Normen und Handelsrouten des bekannten Universums vertraut. Sozial sind sie gewöhnt an **Kooperation**, was sie auch auf andere Spezies übertragen.

Die durchschnittliche Lebenserwartung variiert stark mit Tech-Level und Medizin, im Terranischen Imperium liegt sie beispielsweise bei 150 Jahren.

Merkmal 1: Vorteil Geübter Assistent III

Cassiopier

folgt

Chameomorph

Kreativität (KRE)	6
Logik (LOG)	4
Willenskraft (WIL)	2
Wissen (WIS)	4
Empathie (EMP)	6
Präsenz (PRÄ)	6
Agilität (AGI)	7
Konstitution (KON)	6
Stärke (STR)	3

Wahrnehmung (WAH)	6
Statur	10 bis 20
Hautschutz	0

Spezies-Facette: Chameomorph (I)

Chameomorphe (auch "Chams" genannt) wachsen in Klontanks als Ergebnis hochentwickelter **Gentechnik** und Zellen eines oder mehrerer Chameomorph-Spender heran. Sie bestehen aus einem besonderen Fasergewebe, bei dem jede Zelle alle in der Natur vorkommenden **Farben** annehmen kann. Unter Anstrengung lassen sich die Fasern neu ordnen und in eine andere **Gestalt formen**. Als Ergebnis eines Genexperiments innerhalb des **Beta-Pictor-Kontinuums** können sie theoretisch Beta-Pictor-Technologie bedienen, leiden aber auch an einer vorprogrammierten, **kurzen Lebensspanne**. Chams haben einen ausgeprägten **Fluchtinstinkt** und verstecken bzw. tarnen sich in Gegenwart von Gefahr - andere bezeichnen Chams daher gerne als "feige". Ihre Ursprungsgestalt ist übrigens unbekannt - sie passen sich auch im Aussehen der Zivilisation an, der sie angehören.

Merkmal 1: Metamorph

Als Metamorph überführst du einzelne Fasern z.B. in Haare oder Fell, andere bilden Muskelstränge oder Horn. Neue biologische Funktionen wie z.B. Kiemenatmung oder Biolumineszenz kannst du nicht erschaffen - es sei denn mit passenden Mutationen. Erzeugst du Hohlräume in dir, darfst du darin kleine Gegenstände (Last 0) verstecken. Die Körpergröße kann zwischen einem Hund und einem Pferd variieren. Dein Körpergewicht bleibt dabei immer erhalten.

Deine Gestalt bleibt bis zur nächsten Änderung bestehen - außer wenn du mehr als 8h schläfst, bewusstlos bist oder gewaltsam verstirbst. Dann entspannt sich dein Körper Faser für Faser und du verwandelst dich in einen dunklen, formlosen Haufen.

(Elektro-)Schocks und Verwundungen können lokal oder auch für einen kurzen Augenblick deine wahre Natur für Außenstehende offenbaren.

Metamorph: Statur änderbar zwischen 10 und 20; Gewicht bleibt, kl. Gegenstände aufnehmbar

Merkmal 2: Morphen

Spezies-Skill: Morphen (AGI+KON)

Nur Chams verfügen über das Skill "Morphen". Durch dieses kannst du die beiden Spezies-Gaben "Körper stärken I-III" zum Erschaffen von Skill-Boni sowie "Körper gestalten I-III" zum Ändern von Hautfarben und Körperform anwenden.

Die Zielschwelle für den Wurf hängt an der verwendeten Gabe (siehe unten). Verschiedene Umstände können sie erhöhen. Wie gut kennst du das Aussehen der neuen Form überhaupt, in die du dich wandelst? Wenn sich dein Cham in Terraner-Gestalt in einen Gorilla verwandeln will, stört die Kleidung. Während sich gewöhnliche Baumwoll-, Synthetik-,

oder Dresserflocken-Kleidung gut zerreißen lässt, sieht es bei Textilien mit Schutzwert anders an (Daumenregel könnte sein: höchster Schutzwert *2 auf die Schwelle addieren). Die Hautoberfläche deines Chams kann übrigens durchaus sehen wie Kleidung - je "luftiger", desto eher fällt die Täuschung auf.

Du erhältst das Skill "Morphen" mit 1 Skill-Punkt. Im Kampf gilt es als aktive Aktion ("Skill-Test") mit 2 Aktionspunkten (1 AP mit Vorteil "schnell morphen").

Hinweis "einfache Charaktererschaffung": Möchtest du mehr Skill-Punkte in Morphen? Dann ziehe von anderen Skills Punkte in gleicher Höhe ab. Dein Maximum bei "Morphen" ist 10.

No-Dice-Cast-Disclaimer

Rein erzählerische Aktionen und atmosphärisches Rollenspiel mit "Morphen" benötigen keinen Würfelwurf. Wenn aus deinem Cham mehrere Tentakel wachsen, um im Cockpit verschiedene Konsolen zu bedienen, musst du dafür nicht würfeln! Lediglich dein Level in "Körper gestalten" sollte die Form ermöglichen.

Erst wenn ein mechanisches Würfelergebnis wichtig ist oder der weitere Story-Verlauf daran hängt, fallen W10 - auch im Nachhinein. Taucht plötzlich ein Gegner im Cockpit auf und du hättest gern einen Bonus im Nahkampf, dann würfelst du jetzt auf "Morphen" mit der Gabe "Körper stärken".

Merkmal 3: Faserschäden

Die Körperverwandlung für Chams ist auch immer eine Schädigung des eigenen Fasergewebes. Wie beim Anwenden von Gaben in anderen Bereichen (Paranormik, Hacking etc.) üblich, erhältst du 10 Punkte Schaden auf die Ausdauer pro Skill-Wurf. Im Gegensatz zu anderen Gaben ist dies bei Morphen sogar physischer Schaden: Je nach Höhe deines KON-Attributs kann es somit passieren, dass du dir eine Wunde zuziehst. Pro 5 Punkte über der Zielschwelle sparst du 1 Punkt Ausdauer; mindestens kostet das Verwandeln aber 5.

Ein kritischer Erfolg kostet dich 5 AD, ein legendärer 0 AD, Flops 10. Bei einem kritischen oder legendären Flop erhältst du 1 oder 3 NW. Du hast möglicherweise ein Fehl-Verwandlung hingelegt, in die du dich "verkrampft" hast und die du für eine Szene oder sogar für das ganze Szenario.

Faserschäden: 5 bis 10 physischer Schaden bei jedem Morphen-Test

Spezies-Gabe: Körper stärken I-III (5 XP)

Du hast dir extra lange, filigrane, mehrgelenkige Finger gemorpht - aber bist in "Handwerk" immer noch ein blutiger Anfänger? Der Wurf auf "Morphen" mit "Körper stärken" erzeugt Boni, die du auf einen Skill addieren oder auf mehrere Skills verteilen darfst.

Die Zielschwelle für den Wurf liegt bei 10+ die Skillpunkte im höchsten Skill.

Du hast die Gabe zur Charaktererschaffung auf Level I gelernt und darfst nach einem Erfolg 2 Skillpunkte verteilen. Bei Level II sind es 4 Skillpunkte, bei Level III sogar 6. Der Bonus hält für die Dauer der Szene an. Weitere temporäre Steigerungseffekte (etwa durch

Wirkstoffe, Paranormik oder hilfreicher Ausrüstung) dürfen addiert werden. Maximaler temporärer Bonus/Modifikator für ein Skill ist +10

Ausgeschlossene Skills sind: Paranormische Skills, Morphen, Selbstbeherrschung, Wissenschaft, Software, Einschätzen.

Cham Kitaru will als Gorilla eine Tür einschlagen und ist mit einer unbekannten Schwelle auf Athletik » Kraftakt konfrontiert. Er verfügt über "Körper stärken III" und 5 Skill-Punkte in Athletik, muss also gegen (10+5) 15+ mit "Morphen" würfeln. Es gelingt ihm und er darf nun insgesamt (5+6 =) 11 Punkte für den Athletik-Wurf nutzen. Es fallen 3 und 7; er erreicht also (3+7+11=) 21 und die Tür bricht auf.

Spezies-Gabe: "Körper gestalten"

Um deinen Körper oder Teile davon umzufärben oder in eine andere (organische) Form zu bringen, nutzt du "Körper gestalten". Du hast zur Charaktererschaffung die Gabe gelernt. Die Zielschwelle bei "Morphen" liegt bei 10+, wobei die SL die Schwelle anheben kann, wenn das Ergebnis besonders ausgefallen sein, sehr präzise oder eine exotische Struktur erreicht werden soll.

Du kannst einerseits einzelne Körperbereiche oder Organstrukturen gezielt verändern. Haut und Haare verfärben oder mit Mustern überziehen, Tattoos erscheinen lassen, Nasenform oder Augen anpassen (z. B. Stielaugen), Muskeln und Organfunktionen umgruppieren (z.B. mit Händen "sehen"). Körperpartien lassen sich vergrößern oder verkleinern.

Andererseits kannst du deinen gesamten Körper in die Gestalt eines Vertreters einer anderen Spezies überführen (Schwelle ca. 20+) – etwa ein beliebiger Terraner, ein Wolf oder eine Eiche. Dabei werden äußere Merkmale, Proportionen, Stimm- und Bewegungsmuster angepasst.

Die schwierigste Disziplin (ca.30 oder 35+) ist das Wandeln in die vollständige Gestalt eines konkreten Individuums einer Spezies, inklusive Stimme, Bewegungsmuster und typischer Ausdrucksweise.

Anders als bei der Gabe "Gestalten" in anderen Gebieten (wie Paranormik), musst du die neue Form nicht aktiv aufrecht halten. Du bewahrst sie ohne Einsatz weiterer Ausdauer für die gesamte Szene.

Zu Beginn deiner Charakter-Karriere entscheidest du dich außerdem für eine Standardgestalt, z.B. einen Terraner. Das (Zurück-)Verwandeln in deine Standardgestalt benötigt normalerweise keinen Würfelwurf.

Regel-Add-on: Körperform als Facette

In einer neuen Körperform darfst du diese als "Spezies-Facette" nutzen. So könntest du bei jedem Skill-Wurf, bei der die neue Gestalt relevant ist, zusätzlich einen NOVA-Würfel (NW) werfen.

Kitaru verwandelt sich von einem Terraner in einen Gorilla mit "Körper gestalten". Solange er in dieser Gestalt bleibt, kann er auf "Gorilla-Gestalt I" zurückgreifen.

Merkmal 4: Dezentrales Nervensystem

Das Fasergewebe übernimmt sämtliche organische Funktionen (Sauerstoffatmung, Metabolismus) und leitet alle Nervensignale. So gesehen hast du kein zentrales "Gehirn" und bist gegen Kopfschüsse immun.

Ein dezentrales Nervensystem verhindert Kopfschüsse.
--

Merkmal 5: Nicht kybernetisierbar

Das Einpflanzen von Kybernetik ist nicht möglich, solange du in der Lage sein willst, deinen Körper zu verformen.

Du kannst keine Kybernetik implantieren.
--

Deine Täuschung durchschauen

Imitierst du eine andere Person und triffst du auf Vertraute deiner dargestellten Person, dann können diese dich mit einem Empathie-Test (gegen dein Darstellen » Verkörpern) durchschauen. Vertraute erhalten dabei einen Bonus von +1 bis +5 auf ihren Einschätzen-Wurf.

Lebewesen mit einer guten Spürnase (terranische Hunde, Metonoiden) identifizieren dich übrigens sehr schnell als Fälschung - es sei denn, du besorgst dir z.B. spezielle Duftstoffe, die den Geruchsabdruck deiner aktuellen Gestalt entsprechen.

Auf intensiven Scans bist du ohne Scanschutz oder -täuschung übrigens als Cham identifizierbar, u.a. weil z.B. dein Knochengewebe zwar visuell nach Knochen aussieht, jedoch nicht aus Calcium besteht.

Optional: Alter Cham

Ab einem Alter von 15 Standardjahren gilst du als "alter Cham". Dein Gewebe wird zunehmend unflexibel. Entscheidest du dich, einen alten Cham zu spielen, erzeugen kritische/legendäre Misserfolge von Morphen-Tests nicht nur NOVA-Würfel, sondern du musst nach dem Verwandlungsprozess die Startattributswerte von AGI und KON je um 2 permanent senken. Dafür bekommst du zu Beginn jeder Session +1 NW pro Senkung und dein Maximum steigt ebenfalls um +1. Nach dem dritten Mal - spätestens wenn der Start-Wert von KON also auf 0 gefallen ist - droht auch der Charaktertod durch vollständige "Versteifung" aller Körperfasern. Am Ende bleibt von einem Cham also nur die Hülle und Form übrig, in die er sich zuletzt verwandelt hat.

Ferret ist bei der Charaktererschaffung ein 16 jähriger Cham. Sein Spieler entscheidet, dass KON mit 4 und AGI mit jeweils mit 5 starten und nimmt sich am Anfang jeder Session 1 zusätzlichen NOVA-Würfel.

alter Cham	pro Krit./leg. Misserfolg "Morphen" -> 2 AGI u. KON, +1 NW pro Session
------------	--

Halb-Novat

Kreativität (KRE)	6
Logik (LOG)	8
Willenskraft (WIL)	5
Wissen (WIS)	8
Empathie (EMP)	3
Präsenz (PRÄ)	5
Agilität (AGI)	4
Konstitution (KON)	3
Stärke (STR)	5
Wahrnehmung (WAH)	3
Statur	15
Hautschutz	0

Spezies-Facette: Halb-Novat (I)

Im Jahr 2500 verwoben Imperiale Wissenschaftler das multidimensionale Element **Astronium** mit menschlicher DNA und erschufen den Halb-Novat, einen hochgradig gentechnisch veränderten Terraner. Die exotische Materie in den Zellen strahlt und erzeugt Nanometer große Risse in der **Raumzeit**. Diese "Astroniumstrahlung" gibt Halb-Novat die Fähigkeit zur **Materieverwandlung**. Sie erschafft zudem eine verwischende **Aura** um Abbildungen eines Halb-Novats auf Fotos, Holografien, Scans und Kameras. Statt eines "Superkriegers" gegen die Flut der Beta-Pictor im Großen Krieg entpuppten sich Halb-Novat als absolute **Brains** und sie sind bis heute führende Wissenschaftler, Erfinder und Strategen. Allerdings sind sie dazu verdammt, anderen Halb-Novat aus dem Weg zu gehen: Wie beim rätselhaften Novat-Kollektiv, von dem sie angeblich abstammen, verbindet sich das Bewusstsein von Halb-Novat im so genannten **Omni-Kollektiv**, was zu schwersten psychischen Traumata führt.

Da das Experiment sehr teuer war und aufgrund dieses Effekts wurden damals nur einige tausend Exemplare erschaffen, die vermutlich rund 500 Jahre alt werden.

Merkmal 1: Strahlungskörper

Als genetisch hochgradig konstruierter "Mutant" bilden deine Zellen keine weiteren Mutationen aus und für Paranormik nötige neurologische Systeme wurden entfernt. Die vom Astronium ausgehende Strahlung zerstört außerdem im Körper eingebrachte Technik (wie Implantate, Naniten, Sonden) und führt dazu, dass alle Wirkstoffe (mit Ausnahme von Liams Vakzin, siehe unten) die Charakteristik "volatil" erhalten und niemals permanent wirken können.

Strahlungskörper	keine Mutationen, Paranormik, Technik im Körper; Wirkstoffe immer "volatil I"
------------------	---

Merkmal 2: Paranormik-Resistenz

Durch das multidimensionale Element im Körper bist du als Halb-Novat schwerer als Ziel von Paranormik auszumachen, da sich die Flüsse der Para-Ebene bei dir überlagern, z.B. verwirbeln dank Astroniumenergie Lebensfluss und Energiefluss miteinander - aber vor allem der Verlorene Fluss flackert in allen anderen Flüssen hindurch und einem Paranormiker fällt es schwerer, seine Aktion auf dich zu stabilisieren.

Paranormik-Resistenz	Paranormik-Aktionen mit dir als Ziel um +5 erschwert.
----------------------	---

Merkmal 3: Kernmodulieren

Spezies-Skill: Kernmodulieren (WIS+KRE)

Die Kraft deiner Gedanken setzen Neurotransmitter frei, die schließlich das Astronium in deinen Zellen beeinflusst und Astroniumenergie entfesselt. Dabei breitet sich die AE-Strahlung ähnlich wie ein wachsender Pilz, wachsende Kristalle oder Geflecht von einem von dir bestimmten Bereich deines Körpers mit bis zu 1 m/s (oder pro KR) aus (klassischerweise die Hände). Die Strahlung reicht maximal bis etwa 3m um dich herum (Nahkampf-Bereich). Das Geflecht selbst ist unsichtbar, reflektiert jedoch Licht, so dass manche die Strahlung als "Wolke aus Spiegelsplintern" wahrnehmen. Alles, was die AE trifft, wird temporär in ein von dir bestimmtes, gewünschtes Element oder Molekül verwandelt oder zerlegt.

Nur Halb-Novat haben Zugriff auf das Skill "Kernmodulieren" mit dem sie die Gaben "Materie gestalten" und "Materie zerstören" nutzen können.

Du erhältst das Skill "Kernmodulieren" mit 1 Skill-Punkt. Im Kampf gilt es als aktive Aktion ("Skill-Test") mit 2 Aktionspunkten (1 AP mit Vorteil "schnell modulieren").

Spezies-Gabe: "Materie zerstören I-III" (5 XP)

Mit "Materie zerstören" hebt deine Astroniumstrahlung die starke Kernkraft zwischen Atomkernen auf. Diese zerfallen und geben dabei Licht und Wärme frei, manchmal auch Radioaktivität. Betrachter sehen getroffene Materie aufglühen, verdampfen oder lokale Blitzentladungen.

Die Zielschwelle liegt bei 10+, wobei die SL diese bei komplexen Molekülen anheben darf. Du wählst üblicherweise ein Ziel (z.B. eine Tür, ein Terminal, eine Person), kannst aber unter Abzug von -5 vom Wurf pro weiteres Ziel auch weitere Objekte in deinem Nahbereich attackieren. Bei mehr als 5 Zielen (Abzug von -20) beeinflusst du alles um dich herum. Du verursachst den gewürfelten Krit-W10+3 (Level I), +5 (Level II) oder +10 (Level III) Schaden. Du hast die Gabe bei Charaktererstellung auf Level I gelernt.

Mit der parallelen Aktion "Aufrecht halten" darfst du in jeder folgenden Kampfunde den gleichen Schaden nochmal erzielen.

Spezies-Gabe: "Materie gestalten I-III" (10 XP)

Du nutzt die Astroniumstrahlung, um die subatomaren Bindungen von Materie zu lösen. Aus der Teilchenmasse extrahierst du Protonen, Neutronen und Elektronen, die du neu zusammensetzt (ohne, dass du dabei neue komplexe Geräte erschaffen kannst). So darfst du z.B. eine Eisentür in Luft auflösen oder eine Wasserpflanze in Nitroglyzerin verwandeln. Üblicherweise berühren Halb-Novat direkt das Material, dass sie verändern möchten. Die Zielschwelle hängt von der Größe des Bereichs ab, den du beeinflussen möchtest. Orientierung liefert hier die "Statur" (Menschengröße also 15+), jedoch "umgekehrt": Je größer der Bereich, desto schwieriger die Aktion. Das Maximum - du beeinflusst den gesamten Nahbereich um dich herum - liegt bei 30+. Dabei darfst du die Form des Volumens, welches du ändern möchtest, frei bestimmen.

Level I (homogene Umwandlung): Alles im gewählten Volumen wird in einen einzigen anderen Stoff umgewandelt, z.B. ein Metallblock in Sauerstoff oder eine Wasserpflanze in Alkohol. Du hast zur Charaktererschaffung Level I gelernt.

Level II (selektive Umwandlung): Heterogene Mischungen oder Materie dürfen von dir gezielt verändert werden, andere Bereiche des Volumens können verschont bleiben. Du darfst auch grob eine Form geben, z.B. eine Platte in eine Klinge verwandeln oder nur das Kupfer in einem Stromkabel in Gas verwandeln, die Isolierung bleibt.

Level III (Filigrane Umwandlung): Du darfst innerhalb eines Volumens fein ausdifferenzieren, auch bei lebender Materie oder komplexen Mischungen. Du bist in der Lage, Blut so verändern, dass nur ein bestimmter Stoff (z. B. Eisen im Hämoglobin) betroffen ist oder einen komplexen Gegenstand so umwandeln, dass nur bestimmte Schichten oder Muster verändert werden.

Mit der parallelen Aktion "Aufrecht halten" darfst du in jeder folgenden Kampfrunde die Änderung beibehalten. Ab 5 KR bleibt die Umwandlung für die Dauer der Szene. Sofern du nicht permanente Astroniumstrahlung (und AE) investierst, wandelt sich die veränderte Materie anschließend nach Sekunden oder Minuten wieder zurück. Ein Stahlschrott, welches du in Sauerstoff aufgelöst hast, wird dann zu hochfeinen "Stahlstaub".

Temperatur und Druck der Umgebung bleiben unverändert: Verwandelst du einen Tisch bei Raumtemperatur in Wasser, so gefriert dieser nicht zu einem "Eistisch". Übrigens: Objekte, die sich aus dem Volumen heraus oder hinein bewegen (z.B. Lebewesen) werden möglicherweise beeinflusst.

No-Dice-Cast-Disclaimer

Wie beim Umgang mit Gaben generell, gilt auch hier: Bei erzählerischen Aktionen und atmosphärischem Rollenspiel mit "Kernmodulation" wird kein Würfelwurf benötigt und es kostet keine AE.

Merkmal 4: Astroniumenergie (AE)

Das Anwenden deiner Spezies Gaben benötigt AE. Wie beim Nutzen von Gaben in anderen Bereichen (Paranormik, Hacking etc.) üblich, erhältst du 10 Punkte Abzug auf die AE pro Skill-Wurf auf "Kernmodulieren". Pro 5 Punkte über der Zielschwelle sparst du 1 AE, mindestens kostet der Gabeneinsatz 5.

Ein kritischer Erfolg kostet dich 5 AE, ein legendärer 0 AE, Flops 10.

Bei einem kritischen oder legendären Flop erhältst du 1 oder 3 NW. Du hast erzeugt möglicherweise gefährliche Moleküle, verletzt dich selbst, oder verlierst eine Weile lang die Kontrolle über Astroniumenergie.

Mit der parallelen Aktion "Aufrecht halten" darfst du den Effekt einer Gabe auch in Folge-Kampfrunden bestehen lassen, bezahlst dann die AE in gleicher Höhe in jeder Kampfrunde.

AE-Punkte selbst kannst du übrigens nur permanent erhöhen, wenn du Astronium in dir aufnimmst. Es wird aber eher ein einzigartiger Charaktermoment (z.B. als Teil einer Kampagne) sein, wenn du tatsächlich auf das seltene, instabile, multidimensionale Element triffst.

Astroniumenergie	AE-Pool: 30, Regeneration 1 AE/h, 5 bis 10 AE pro Gaben-Einsatz
------------------	---

Merkmal 5: Astroniumdestabilisierung

Nach über 170 Jahren ihrer Existenz macht sich bei Halb-Novat eine Destabilisierung der Astroniummatrix in der DNA bemerkbar. Starke Schmerzen triggern Neuronen und verursachen unvorhergesehene Effekte. Wirf für jede Wunde, die du erhältst oder bei dir absichtlich verursachst - egal ob leicht, schwer oder kritisch -, auf folgende Tabelle. Bei den meisten Effekten heißt es, dass "die SL bestimmt". Durch Einsatz eines NOVA-Würfels darfst du die SL-Entscheidung übernehmen.

W10	Effekt
1	AE-Verlust: Du verlierst 2W10 AE (-2 Ausdauer pro AE, falls keine vorhanden)
2	Materiewandlung: Spontane Kernmodulation mit 1W10 AE (-2 Ausdauer pro AE, falls keine vorhanden); Die SL bestimmt, was in was verwandelt wird.
3	Zeitsprung: Du wirst bis zu 10min in die Zukunft versetzt. Die SL bestimmt den genauen Zeitpunkt, der Ort bleibt gleich.
4	Kollektiv-Kontakt: Dein Geist taucht für eine Millisekunde in das Omni-Kollektiv der Novat. Deine AE regeneriert vollständig. Die SL bestimmt einen Effekt aus Tabelle; Du erhältst oder steigerst das Trauma "Omni-Kollektiv-Effekt".
5	Teleportation: Du (und evtl auch Objekte bis in 3m Radius um dich herum) werden bis zu 100m weit teleportiert. Die SL bestimmt, wohin genau.
6	Tarnfeld: Du und alles in 3m Radius um dich herum verschwindet visuell und auf Scannern für 1W10min. Das Tarnfeld bewegt mit dir mit, du kannst mit der Umwelt interagieren.
7	Gravitationsstörung: Bis zu 3m Radius um dich herum verringert oder erhöht sich die Schwerkraft. Die SL bestimmt die Höhe der Schwerkraft bzw. Schwerelosigkeit.
8	Raumzeit-Resonanz: Kurzzeitig überlagert sich dein Standort mit einem anderen Punkt im Universum. Teile dieses fremden Ortes manifestieren sich in einem Radius von bis zu 3 m um dich herum. Die SL bestimmt, was erscheint (sehr wahrscheinlich

	Vakuum, aber vielleicht auch Gestein, Flüssigkeit, Atmosphäre oder Objekte).
9	Strahlungsausbruch: Du verstrahlst mit 1W10 AE (-2 Ausdauer pro AE, falls keine vorhanden) ein von der SL bestimmtes Ziel in bis zu 10m Entfernung. Pro AE ergibt sich 1 Schadenspunkt.
10	Es geschieht nichts.

Astroniumdestabilisierung	Pro Wunde Wurf auf Destabilisations-Tabelle
---------------------------	---

Merkmal 5 (alternativ): Liams Vakzin

Der Halb-Novat Prof. Rigin Liam forschte unermüdlich zur Destabilisierung des Astroniums in den Zellen der Halb-Novat. Schließlich gelang ihm ein Durchbruch und er entwickelte einen Wirkstoff, den er anderen Halb-Novat zur Verfügung stellt. Entscheidest du dich dazu, dass dein Halb-Novat das Vakzin genommen hat (oder dein SC nimmt es im Verlauf eurer Geschichte), dann verschwinden die Effekte bei Wunden (keine Astroniumdestabilisierung). Stattdessen darfst du via Bewusstseinsverbindung über das Omni-Kollektiv Hilfe von anderen Halb-Novat erhalten, egal wo im Universum sie sich aufhalten: Für 1W10 AE (-2 Ausdauer, falls keine AE vorhanden) darfst du bei Skill-Tests von Medizin, Wissenschaft, Software, Handwerk und Elektrotechnik einen Assistenzwurf durchführen (als ob ein anderer SC dir helfen würde); die höchste Augenzahl darf eine deiner Augenzahlen ersetzen.

Liams Vakzin	1 W10 AE für Assistenz bei Medizin, Software, Handwerk, E-Tech., Wissenschaft
--------------	---

Trauma: Omni-Kollektiv-Effekt

Die Abstammung vom Novat-Omni-Kollektiv hat für Halb-Novat ernste Konsequenzen: Je länger (ab 10min) und je näher (weite Distanz - ca. 100 bis 200m - und weniger) zwei oder mehr Halb-Novat miteinander in Kontakt sind, desto stärker verschmilzt ihr Bewusstsein. Stück für Stück schleichen sich Gedanken, Erinnerungen und Träume eines anderen Halb-Novats in deinen Kopf. Außerdem macht sich in dir zunehmend das Gefühl breit, dass die Vergangenheit schwammig wird und sich ständig verändert. Das kann zum kompletten Verlust der Realitätswahrnehmung, der eigenen Persönlichkeit und Wahnsinn führen. Wenn du möchtest, wähle dieses nur für Halb-Novat verfügbare bereits zur Charaktererschaffung beispielsweise als Pfad-Facette, falls du in deiner Vergangenheit oder während einer Session mit anderen Halb-Novat zu tun hattest:

kurz (Level I): flüchtige Flashs, geteilte Träume, kurze Gedanken-Echos

länger (Level II): überlagerte Gedanken und Gefühle, fremde Erinnerungen wirken wie eigene, Identitätsflimmern (im Plural sprechen)

stark (Level III): vollständige Fremdd Gedanken, deutlicher Wechsel von Persönlichkeiten, manchmal zeitliche Orientierungslosigkeit

Bei noch stärkerer Verwebung vermischen sich Gedanken, Persönlichkeit und Zeitverständnis so stark, dass die betroffenen Halb-Novat im Grunde nicht mehr lebensfähig sind und eine Gefahr für sich und andere darstellen.

Du als Brain - Herausforderungen des Halb-Novat

- **Wissenschaftsaffinität:** Spaß an Physik, Chemie oder zumindest Freude am Jonglieren mit Fachbegriffen und Konzepten ist hilfreich. Du musst kein Nerd sein, aber Lust auf „wissenschaftliches Denken“ solltest du mitbringen.

- **Abstraktes Denken:** Halb-Novat sind keine „Actionhelden“, sondern **Denker, Tüftler, Analytiker**. Du solltest Freude daran haben, Probleme über Logik, Experimente oder kreative Lösungen zu knacken – nicht nur über rohe Gewalt. Auch wenn ein Brawler ein spannender Archetyp sein könnte.

- **Einzigartigkeit:** In einer Gruppe sollte es nur einen Halb-Novat geben – sonst droht nicht nur Überschneidung, sondern auch das Trauma des Omni-Kollektivs (Bewusstseinsverschmelzung).

- **Diskussionsfallen vermeiden:** Gerade naturwissenschaftlich interessierte Spieler neigen zu „Aber eigentlich müsste das so und so sein...“. Kläre mit deiner SL vorab, wie streng oder locker ihr mit Physik umgeht - am besten locker. Die anderen am Tisch werden eurer Diskussion nur gelangweilt zuhören. Im Zweifel: NOVA-Würfel einsetzen, Effekt beschreiben. Die SL hat das letzte Wort.

Halb-Xeracor

Kreativität (KRE)	7
Logik (LOG)	5
Willenskraft (WIL)	6
Wissen (WIS)	4
Empathie (EMP)	6
Präsenz (PRÄ)	8
Agilität (AGI)	4
Konstitution (KON)	4
Stärke (STR)	4
Wahrnehmung (WAH)	2
Statur	15
Hautschutz	1, Strahlung I

Spezies-Facette: Halb-Xeracor (I)

Aus Angst vor und Hass auf die Menschen, die ihre Götter - die Beta-Pictor - verjagten, entwickelten die Xeracor-**Kristallwesen** einen Terraner mit siliziumhaltiger Biochemie, den

Halb-Xeracor. Diese halbmenschliche Spezies kann sich von Mineralien ernähren (z.B. Sand, Keramik) und verstoffwechseln, was die terranische Wissenschaft als **“mineralivor”** bezeichnet. Auf und unter der Haut der Halb-Xeracor bilden sich sogenannte

Phoenixkristalle aus. Diese erfassen **Vibrationen** besonders gut und helfen bei der Kommunikation der Xeracor über Bodenwellen und bei der Wahrnehmung: Da es auf Xerc, der Heimatwelt im Zentrum zweier Sterne, niemals dunkel wird, erben Halb-Xeracor die **Nachtblindheit** der Xeracor.

In den kälteren Schatten von Xerc zerspringen Xeracor in viele Teile, was der “Fortpflanzung” dient. Auch halb-xeracorische Haut ist sehr **kälteempfindlich** und bekommt Risse und von den Phoenixkristallen lösen sich Splitter ab, wenn ein Halb-Xeracor sich ungeschützt kalten Temperaturen aussetzt oder eiskalte Getränke zu sich nimmt.

Merkmal 1: Siliziumkörper

Weil deine Biochemie und Neuronen durch das Silizium völlig anders funktionieren, müssen Implantate für Halb-Xeracor speziell angepasst werden, was die Preise in die Höhe treibt. Alle Wirkstoffe - Pharmazeutika wie Nanobots - erhalten außerdem die Charakteristik “**volatil III**”, sofern sie nicht speziell für Halb-Xeracor entwickelt wurden..

Siliziumkörper	Kybernetik-Preise doppelt, Wirkstoffe sind immer volatil III
----------------	--

Merkmal 2: Epimorph

Abgerissene Gliedmaßen, heraus gebissene Rumpfteile: Solange das Gehirn und innere Organe nicht betroffen sind, wächst alles innerhalb weniger Tage oder Wochen nach, vorausgesetzt du führst deinem Körper die entsprechende Menge an Silizium zu, z.B. durch Sand, und setzt dich viel Licht und Wärme aus. Du regenerierst schwere Wunden wie leichte Wunden.

Epimorph	Natürliche Regeneration auch von schweren Wunden
----------	--

Merkmal 3: Phoenixkristall-Rausch

Deine Kristalle lagern Neurotransmitter ein, die der halb-xeracorische Körper produziert. Wenn jemand eine deiner kristallinen Hautstellen ableckt oder du z.B. eine kristalline Hautstelle in eine Flüssigkeit tunkst und diese anschließend getrunken wird, dann nimmt diese Person Neurotransmitter auf. Diese senken die Selbstkontrolle und Hemmschwellen. Die Person kann einen Rauschzustand und starke Stimmungsschwankungen erleben. Du entscheidest, bei WIL, WAH, EPT oder AGI beim Ziel für die Dauer der Szene 2 Punkte zu senken - und damit die mit dem Attribut (oder zwei gewählten) verbundenen Skills. Weil in “Sinne” WAH 2x enthalten ist, sinkt dieses Skill z.B. um -4. Brichst du sogar Kristalle ab und verletzt dich mit 10 Schaden (eine Wunde ist möglich), darfst du 6 Punkte von einem Attribut abziehen oder diesen Malus unter den vier Attributen aufteilen. Die Kristalle müssen dazu aber vom Ziel aufgenommen werden, z.B. in einem Getränk, einer Mahlzeit oder in einer Injektion.

Phoenixkristall-Rausch	Ziel: -2 von WIL, WAH, EPT oder AGI, -6 bei 10 Selbstschaden
------------------------	--

Merkmal 4: Vibrationssinn

Dein Erbe erlaubt dir, wenn du mit deinen Haut-Kristallstrukturen Kontakt zu Boden oder Wand aufnimmst, festzustellen, ob sich dahinter oder darunter jemand bewegt und wohin. Beim Berühren von Maschinen oder Lebewesen erkennst du leicht Funktionen (z.B. Zylinderbewegung im Motor, Herzschläge). Wenn du selber Infraschallwellen auslöst (z.B. Klopfen, Stampfen), stellst du außerdem fest, wie groß (Hohl-)räume hinter Wänden sind und wie Räume in etwa aufgebaut sind. Du hast Zugang zum Spezies-Spezialgebiet "Vibrationssinn" für den Skill Sinne. Dieser umfasst auch den "Hörsinn" - Schall ist schließlich Vibration der Luft.

Vibrationssinn	erkennt verdeckte Räume u. Bewegung, Spezialgebiet Sinne » Vibrationssinn startet mit 5 Punkten.
----------------	--

Merkmal 5: Kristallballung

Du darfst auf deinem Körper eine Region definieren, bei der sich besonders viele Kristalle befinden. An dieser Zone erhältst du einen Hautschutz von 3, der je nach Zone unterschiedlich ausfällt. Das können entweder "Kopf 3", "Torso 3", "Arme 3" oder "Beine 3" sein.

Kristallballung	Wähle 1 Zone mit Hautschutz 3, z.B. "Kopf 3" oder "Arme 3"
-----------------	--

Merkmal 5 (alternativ): Steinf Faust

Alternativ zur dichter verteilten Kristallen darfst du auch eine massive Ballung an einer Hand definieren. Dank dieser "Steinf Faust" darfst du +3 Basisschaden (zusätzlich zum Stärkeschaden) im waffenlosen Kampf hinzugewinnen.

Steinf Faust	+3 Basisschaden beim waffenlosen Kampf
--------------	--

Phoenixmetall

Phoenixkristalle lassen sich übrigens zu Phoenixmetall einschmelzen. Dieses Metall eignet sich sehr für robuste und hochwertige Ausrüstung. 10 AD erzeugen dabei genug für ein Gerät mit Last 0, 20 AD für ein Gerät mit Last 1. Um sinnvolle Mengen zu produzieren, müsstest du dir also heftige Wunden zufügen.

Ausrüstung aus Phoenixmetall erhält automatisch die Charakteristik "robust" (ohne QP einsetzen zu müssen).

Metonoid

Kreativität (KRE)	4
Logik (LOG)	2
Willenskraft (WIL)	5

Wissen (WIS)	3
Empathie (EMP)	3
Präsenz (PRÄ)	6
Agilität (AGI)	5
Konstitution (KON)	8
Stärke (STR)	8
Wahrnehmung (WAH)	6
Statur	12
Hautschutz	3, Kopf 5

Spezies-Facette: Metonoid (I)

Das hervorstechendste Merkmal der Metonoiden ist - neben ihrer dicken, schützenden Reptilienhaut - der **Schwanz**, der ihnen beim vornüber geneigten Lauf und im Zweikampf Stabilität verleiht. Als **wechselwarme (ektotherme)** Lebewesen nimmt ihre Körpertemperatur schnell die der Umgebung an, wodurch sie z.B. auf Scans schwerer zu entdecken sind, bei Kälte allerdings immer träger werden und sogar erstarren können. Das Gehirn wird durch die Knotenstrukturen auf dem Kopf des Metonoiden warm gehalten, wodurch er auch bei Kälte denken und wahrnehmen kann.

Ihre **lichtadaptiven Augen** verhindern das Blenden der grellen Fomalhaut-Sonne, die im Dschungel Metonars harte Kontraste wirft. Ihr hochentwickelter Geruchssinn hilft Ihnen bei der **Jagd**, die ihnen im Blut liegt. Darüber hinaus sind sie latent **paranormisch** begabt und haben auch ein übernatürliches Band zu **Natur und Wildnis** geknüpft.

Merkmal 1: Schwanz

Die ausgeprägte Verlängerung ihrer Wirbelsäule sorgt bei Metonoiden für eine erhöhte Stabilität und Balance des Körpers. Das machen sie sich beim rituellen Duell zunutze, bei welchem sie oft mit ihren Köpfen, geschützt von verdickten Schädelplatten, zusammen prallen.

Im Kampf darfst du den Schwanz bei einer Nahkampf-Attacke-Aktion zusätzlich einsetzen: Für einen Abzug von -10 vom "Nahkampf"-Skill-Wurf erhält dein Ziel einen weiteren Stärkeschaden (Schaden in Höhe von STR, Wunde P) zusätzlich, sei es weil du ihm den Schwanz in den Bauch rammst oder dir mit ihm zusätzlich Schwung verleihst; der Schutz am Körper des Ziels gilt gegen diesen Schaden noch einmal.

Alternativ darfst du einem zweiten Ziel, welches zu deinem Initiative-Slot mit dir im Nahkampf ist und welches du nicht ansagen musst, diesen Schaden verpassen.

Über den biologischen Vorteil "Schwanzstabilisation" darfst du den Abzug stark verringern.

Schwanz	Bei Nahkampf-Attacke -10: 1x zusätzlicher STR-Schaden (Wunde P), Schutz des Ziels gilt zusätzlich
---------	---

Merkmal 2: Metabolismus

Der Dschungel von Metonar ist für Nicht-Metonoiden gefährlich und voller tödlicher Gifte. Dein daran gewöhntes, starkes Immunsystem halbiert den Effekt jedes Wirkstoffes (keine Naniten), also z.B. Schaden, Heilwirkung, aber auch Boni oder Mali. Wurde das Mittel speziell Metonoiden entwickelt, gilt dies natürlich nicht.

Metabolismus	Pharmazeutika: Effekte halbiert
--------------	---------------------------------

Merkmal 3: Selektiver Geruchssinn

Um Beute im Urwald Metonars zu erkennen und zu verfolgen, haben Metonoiden eine besondere Spürnase. Du kannst die Körpergerüche von Lebewesen voneinander unterscheiden und sogar bis zu einer halben Stunde später ihre Fährte aufnehmen, sofern die Umwelt (z.B. Wind, Lebenserhaltungssysteme) es zulässt. Du kannst sogar Chameomorphe identifizieren, falls sie keinen typischen Körpergeruch absondern.

Spürnase	Identifizieren und Verfolgen von Lebewesen, Spezialgebiet Sinne » Geruchssinn startet mit 5 Punkten.
----------	---

Merkmal 4: Lebensfluss-Intuition

Viele Lebewesen auf Metonar haben von Geburt an eine starke Verbindung zur Natur, die oft über die normal wahrnehmbare Realität hinausgeht. Metonoiden tauchen leicht in den übernatürlichen "Lebensfluss" der Para-Ebene - die in ihrer Kultur "Atrakelshorot", Wind aller Zeitalter, genannt wird - ein. Als Metonoide notierst du dir die beiden paranormischen Vorteile "para-Sensitiv" und "Verflechtung Lebensfluss I". Mit letzterem darfst du intuitiv und mit dem Einsatz eines NOVA-Würfels und dem Wurf auf "Lebensfluss" auf übernatürlichem Weg Informationen zu Flora und Fauna sammeln. Mehr dazu erzählen wir dir in den Kapiteln "Vorteile" in aller Kürze - im Vorteil "Paranormik" dann ausführlich.

Lebensfluss-Intuition	Vorteile "para-sensitiv" und "Verflechtung Lebensfluss I" erlernt, Zugang zu Skill "Lebensfluss"
-----------------------	--

Exodus-Metonoid

Kreativität (KRE)	5
Logik (LOG)	3
Willenskraft (WIL)	5
Wissen (WIS)	4
Empathie (EMP)	4
Präsenz (PRÄ)	6
Agilität (AGI)	5

Konstitution (KON)	6
Stärke (STR)	7
Wahrnehmung (WAH)	5
Statur	12
Hautschutz	
Spezies-Facette	Exodus-Metonoid (I)

UPDATE ERST WENN MUTATIONEN GEKLÄRT!

Interplasma-Metabolismus

Um nach dem Exodus von Metonar zu überleben, haben konföderierte Wissenschaftler die metonoidische Physiologie genetisch verändert und an das Leben auf verschiedenen Planeten und im Weltraum besser angepasst. Kern der Veränderung ist das Blutplasma, wodurch die ektotherme Eigenschaft des Metonoiden beseitigt wurde und der Metabolismus breiter aufgestellt ist.

Du kannst verschiedene Umweltgifte und Atmosphärenzusammensetzungen atmen (z.B. Wasserstoff, Helium, Stickstoff, Ammoniak, Kohlenmonoxid und -dioxid, Kohlenwasserstoffe wie Methan, Propan, Ethan und Edelgase wie Argon, Neon, Krypton, Xenon). Du bist gegen Gifte, Alkohol, Betäubungsmittel und andere Wirkstoffe immun (nicht: Naniten) - es sei denn, sie sind speziell gegen Interplasma entwickelt.

Metabolismus	Atmen verschiedener Gase, nur Interplasma-Wirkstoffe haben Effekt
--------------	---

Weiterer Nebeneffekt der genetischen Anpassung war der Verlust der lichtadaptiven Augen und des selektiven Geruchssinns der metonoidischen Spezies. Dass ihr Gespür für die Para-Ebene und den Lebensfluss verschwand, dafür machen Xenobiologen allerdings eher den Umstand verantwortlich, dass konföderierte Metonoiden nicht auf Metonar aufwachsen.

Mutationsaffin

Konföderierte Metonoiden sind dank Interplasma und ihrer genetischen Anpassung in der Lage, wesentlich schneller Mutationen auszubilden als andere Spezies. Bei einer entsprechenden Gentherapie (z.B. mit gezielten Wachstumshormonen) benötigen deine Körperzellen nur 10% der Zeit, um eine Mutation voll auszubilden. Besondere Umweltbedingungen helfen oft zusätzlich. Außerdem verursachen Mutationen weniger AD-Abzug.

Mutationsaffin	Mutationen wachsen 10x schneller, Vorteil "mutationsgewöhnt" (S. XYZ)
----------------	---

Interplasma-Strahlungswandlung

Interplasma nimmt außerdem harte, kurzwelliger Strahlung (UVC-, Röntgen-, und Gammastrahlung) auf und wandelt sie in Energie um, die dein konföderiert-metonoidische Körper zum Leben braucht. Außerdem wird die Zellregeneration angeregt.

Strahlungswandlung	unter Strahlung halbe Nahrungsaufnahme und natürliche Regeneration x2
--------------------	---

Schwanz
siehe Metonoid

Schwanz	möglichkeiten folgen, ermöglicht besondere Vorteile
---------	---

Minelauvaner

Geschlecht	w	m
Kreativität (KRE)	3	5
Logik (LOG)	5	4
Willenskraft (WIL)	4	5
Wissen (WIS)	6	4
Empathie (EMP)	7	3
Präsenz (PRÄ)	7	4
Agilität (AGI)	4	8
Konstitution (KON)	6	6
Stärke (STR)	4	4
Wahrnehmung (WAH)	5	7
Statur	14/13	17/16
Hautschutz	2	

Spezies-Facette: Minelauvaner (I)

Von der Ozeanwelt Bluaquodeq (Minelauva IV) stammend ist **Wasser** das Element der Minelauvaner. Als aquatische Lebensform sind sie auf dem Trockenen an **Land-Hilfsmittel** angewiesen: Ein Respirator über den Rückenkiemen, Feuchtigkeitscreme für die silber-bläuliche Schuppenhaut und zur Fortbewegung rollen sie Schwanzstiel und Schwanzflosse in den Podomaten, ein kybernetischer Beinassistent.

Bluaquodeqs großer Mond sorgt für starke Gezeitenkräfte und hat Einfluss auf die Wahrnehmung; so benutzen Minelauvaner ihren **Gravitationssinn** statt der schlecht

ausgebildeten Augen. Das Schwerkraftfeld der Umgebung offenbart sich ihnen durch eigene Bewegung oder die der betrachteten Objekte. Männchen bewegen sich dabei im Raum (Triangulation), während Weibchen ständig ihre Medusa-Polypen (Algenhaare) wiegen und schlängeln lassen. Auch sonst unterscheiden sich die Geschlechter biologisch stark - nicht nur im Äußeren und der Körpergröße, sondern auch durch die **Medusa-Polypen** des Weibchens und der **Schallblase** des Männchens. Diese Biologie hat auch große Auswirkungen auf die Gesellschaft, durch die Dominanz des Weibchens **matriarchalisch** geprägt ist. Erst im hohen Alter von über hundert Jahren und nach dem Fortpflanzungsakt beginnen sich die Geschlechter durch Hormone im sogenannten "Ahnengeschlecht" aneinander anzugleichen.

Merkmal 1: Aquatischer Körper

Unter Wasser fühlst du dich zu Hause. Du kannst nicht ertrinken und bewegst dich hier geschmeidig fort. Im Kampf gibt es z.B. keine Einschränkungen beim Sprinten oder Abzüge auf Attacken. Allerdings sorgt die minelauvanische Physiologie dafür, dass die meisten Implantate dafür besonders angepasst werden müssen.

Aquatischer Körper	keine Einschränkungen unter/im Wasser, Kybernetik-Preise doppelt
--------------------	--

Merkmal 2: Gravitationssinn

Du hast Zugang zum Spezies-Spezialgebiet "Gravitationssinn" für den Skill Sinne. Als Minelauvaner kannst du normale Displays, Farben, Gesichter etc. nicht erkennen oder mit visuellen Zielhilfen umgehen. Du benötigst einen Taktikonverter, wenn du nicht mit minelauvanischen Displays arbeitest. Du identifizierst andere Personen über deren Stimme oder indem du ihr Gesicht berührst.

Für dich als Rollenspielhilfe: Stell dir vor, du bist farbenblind und in manchen Situationen möglicherweise auch komplett blind.

Du kannst Formen, Größe und Schwere von Objekten immer wahrnehmen, egal wie die Lichtverhältnisse sind, ob Nebel herrscht oder ob Wände dazwischen stehen. Das bedeutet aber nicht zwangsläufig, dass du Personen wahrnimmst, die sich in einem benachbarten Flur nähern - so wie Menschen auch nicht jedes Fahrzeug auf einer Straße registrieren. Dazu benötigst du einen Wurf auf "Gravitationssinn". Je mehr Objekte zwischen dir und dem Ziel, desto schwieriger. Wie bei menschlichen Augen auch, erkennst du in der Ferne auch nur z.B. große Gebäude und Berge.

Starke Gravitationsänderungen und auftretende Gravitationsquellen (Feldantriebe) blenden dich übrigens. Du musst dich erst über mehrere Sekunden an das "grelle Licht" eines Feldantriebs gewöhnen.

Gravitationssinn	Wahrnehmung unabh. von Licht und Wänden, Spezialgebiet Sinne » Gravitationssinn startet mit 5 Punkten.
------------------	--

Merkmal 3 (weiblich): Medusa-Polypen und Giftnesseln

Aus den Medusa-Polypen des minelauvanischen Weibchens können blitzschnell kleine Nesselhärchen austreten. Berührst du damit die nackte Haut eines anderen Lebewesens - z.B. via Skill Nahkampf oder Handwerk » Fingerfertigkeit, injizierst du ein lähmendes Gift. Für 5 Ausdauer-Punkte darfst du beim Ziel für die Dauer der Szene 6 Punkte von AGI abziehen. Für 10 Ausdauer kannst du über einen Athletik-Test 10+ den Wirkstoff auch in einer Nebelwolke um dich herum abgeben, wobei nun jedes beeinflussbare Ziel im Nahkampfbereich den Attributsmalus erhält.

Die Medusa-Polypen haben in der minelauvanischen Gesellschaft eine tiefgreifende Bedeutung: Qamlas zeigen ihre Stellung damit an - je mehr Polypen sie zeigen, desto höher ihr Rang. Junge Weibchen müssen in der Öffentlichkeit (oder zumindest in der Gegenwart anderer Minelauvaner) die meisten ihrer Medusa-Polypen verbergen.

Giftnesseln	-6 AGI bei einem Ziel für 5 AD, bei mehr im Nahbereich nach Athletik-Wurf für 10 AD
-------------	---

Merkmal 3 (männlich): Schallblase

Als minelauvanisches Männchen bist du ein Stück kleiner als das Weibchen und besitzt keine Medusa-Polypen. Stattdessen hat die Evolution dich mit einer sehr viel stärkeren und größeren Schwimmblase versehen. Diese diente schon vor Urzeiten dazu, dass Männchen Fressfeinde und Beute unter Wasser mit einer plötzlichen Schallwelle töteten oder betäubten. Bis heute nutzen männliche Minelauvaner dieses Organ bei Angriff und Verteidigung. Eine kräftige Muskelkontraktion und Einsatz von 10 Ausdauer erzeugt eine sphärische Druckwelle. Dadurch darfst du deinen waffenlosen Nahkampf-Stärkeschaden auf alle Ziele bis in kurze Distanz um dich herum ausweiten.

Mit etwas weniger Kraft entlässt du die Kraft über den "Fernkampf"-Wurf in eine minelauvanische Schallwaffe und bekämpfst damit Gegner auf Distanz.

Ein Nachteil der Schwimmblase besteht darin, dass Männchen nicht in der Lage sind, derart fein regulierte Töne und damit Sprache von sich zu geben wie Weibchen. Unter Wasser ist die Komplexität ihrer Konversationen also erheblich eingeschränkt. An der Luft ermöglicht der Akustikator des Respirators eine normale Kommunikation - wenn das Männchen denn diese gewohnt ist und z.B. viel mit Luftatmern zu tun hat.

Schallblase	erlaubt Schallwaffennutzung, Athletik » Kraftakt-Test 10+ ergibt sphärischen STR-Schaden, Wunde P
-------------	---

Tokmarde

Kreativität (KRE)	6
Logik (LOG)	8
Willenskraft (WIL)	3
Wissen (WIS)	3

Empathie (EMP)	2
Präsenz (PRÄ)	6
Agilität (AGI)	5
Konstitution (KON)	5
Stärke (STR)	6
Wahrnehmung (WAH)	6
Statur	12
Spezies-Facette	Tokmarde (I)

UPDATE ERST WENN KYBERNETIK GEKLÄRT!

Physiologie-Facette: Ich hasse alles Organische! (I)

Tokmarden tragen einen uralten, genetischen Hass auf organisches Leben in sich, die von ihrer Sucht nach Ceptomyzin und von der Droge selbst befeuert wird. Du erhältst die Physiologie-Facette zusätzlich und notierst sie ans Ende deines Konzepts.

Pargum-Körper

Als Tokmarde bestehst du aus einem Strang an Nerven und Organen, eingebettet in einem kybernetischen Körper aus Pargum-Nanobots. Diese kybernetisch-organische Symbiose erlaubt dir nur Mutationen des Gehirns. Gegenüber elektrischen Umwelteinflüssen, EMPs und Waffen mit elektrischer Sekundärwirkung bist du anfällig. Allerdings besitzt du die Möglichkeit, mit den Pargum-Nanobots zu kommunizieren.

Pargum-Körper	Nur Gehirn-Mutationen, anfällig für Elektrizitäts- und EMP-Schaden, Vorteil "Tokmardisch-Trinär" erlernbar
---------------	--

Ceptomyzin-Abhängigkeit

Ohne deine tägliche Dosis Ceptomyzin geht es dir schlecht: Fehlt sie dir, regenerierst du keine Ausdauerpunkte. Die Abhängigkeit ist nicht heilbar. Ceptomyzin ist lebensnotwendig.

Sucht: Ceptomyzin	1x täglich Ceptomyzin oder keine Ausdauerregeneration
----------------------	---

Ceptomyzin-Absorption

Du kannst Pargum-Nanobots in einen organischen Körper injizieren und anschließend unter großen Schmerzen des Opfers Ceptomyzin aussaugen. Diese Prozedur dauert manchmal Stunden. Dein Opfer wird danach in einen Rauschzustand versetzt. Du ziehst mindestens 10 Ausdauerpunkte ab und ergatterst 1 Portion Ceptomyzin dafür. Dein Opfer darf anschließend nach der Absorption bei jedem Skill-Wurf die Augenzahl eines Würfels für die Dauer einer Szene verdoppeln. Ziehst du sogar das Maximum von 20 Ausdauerpunkten ab,

bekommst du 3 Portionen und das Opfer darf zwei Augenzahlen eines Skill-Wurfes verdoppeln.

Durch deine Absorption kann das Opfer auch Wunden davontragen, mit allen Konsequenzen (verringerte maximale Ausdauer, "angeschlagen", Skill-Abzüge). Tatsächlich ist die Verletzung Teil des Rauschzustands; wird das Opfer einer Absorption medizinisch versorgt, schwächt das den Rausch oder verhindert ihn ganz.

Ceptomyzin-Absorption	Opfer verliert 10 oder 20 AD, du erhältst 1 oder 3 Portionen Ceptomyzin. Opfer verdoppelt einen oder zwei Augenzahlen
-----------------------	---

Bewegungsapparat

folgt, sobald Kybernetik ausgearbeitet

Neurolink

folgt, sobald Kybernetik ausgearbeitet (schnelle Interaktion mit Computersystemen, Zeitersparnis)

Sensordreieck

folgt, sobald Kybernetik ausgearbeitet (Scanner)

Veganoid

Kreativität (KRE)	5
Logik (LOG)	5
Willenskraft (WIL)	8
Wissen (WIS)	6
Empathie (EMP)	8
Präsenz (PRÄ)	4
Agilität (AGI)	2
Konstitution (KON)	4
Stärke (STR)	2
Wahrnehmung (WAH)	4
Statur	18
Hautschutz	0

Spezies-Facette: Veganoid (I)

Das "Veganoid" bezeichnete Wesen ist eigentlich eine **Symbiose** zwischen einem aus der Kruste von Vega II wachsenden Wirtskörper, Riza bezeichnet, und dem amobenförmige,

fingerlange Symbionten - der eigentliche Veganoid. Im Prozess der Inhibition besiedeln die Veganoiden in den Sümpfen Vegas die Riza und verknüpfen sich mit deren Nervensystem, einer silbrigen Masse, der sogenannten "**Essenz**". Die Essenz umgibt daraufhin das Riza und wird vom Veganoiden zur Manipulation der Umgebung oder in veganoidischen **Artefakten** eingesetzt. Während das Riza mit dem mittleren Standbein und dessen aufspannbarem Schirm gut im Vega-Sumpf Halt findet, kann es sich mit den beiden gummiartigen Laufbeinen nur **langsam fortbewegen**. Die Stärke der Spezies liegt aber auch nicht im Körperlichen: Alle Veganoiden sind eng mit **Paranormik** und der Para-Ebene verknüpft und damit biologisch vollständig paranormisch sensitiv. Von Natur aus taucht jeder Veganoid in den übernatürlichen Mentalfluss ein. Er ist es gewohnt, darüber zu kommunizieren und seinen Gegenüber in einen **Vertrauten** zu verwandeln - einer Person, der er sich mühelos telepathisch mitteilen kann.

Merkmal 1: Riza-Wirtskörper

Dein Riza ist dein "Lebensanzug". Es atmet nicht und ist immun gegen durch Luft übertragene Krankheiten. Es ernährt sich von paranormischen Energieströmen, die es vom Heimatplaneten Vega II oder dir als veganoidischen Symbionten bezieht. Dieser Prozess läuft unterbewusst ab und kostet dich keine Ausdauer (paranormische Energie). Um dich als Symbionten zu versorgen, öffnet sich das Riza in einem Nährschleimbad und flutet sein Inneres. Davon kannst du eine Woche lang zehren.

Wegen der speziellen Physiologie des Rizas und des Essenz-Nervensystems kannst du keine Implantate in das Riza einpflanzen. Wirkstoffe (außer Nanobots) entfalten ebenso keine Effekte.

Das Riza ist anatomisch nicht in der Lage, sich schnell fortzubewegen. Im Kampf kannst du keine langen Sprints durchführen, bei kurzen Sprints wiederum darfst du keine parallelen oder aktiven Aktionen nutzen und beginnst eine Kampfrunde bei Initiative 5, solltest du dich nennenswert fortbewegen wollen.

Riza-Wirtskörper	keine Atmung, Kybernetik, Pharmazeutika oder lange Sprints, kurzer Sprint nur mit Ini 5
------------------	---

Xeno-Symbiose

Vielleicht bist du ein oder zweimal im Charakterleben gezwungen, den Wirtskörper zu wechseln. Als Symbiont überlebst du den Tod des Riza-Wirts einige Stunden, in einem speziellen Nährschleim sogar mehrere Tage. Hoffentlich hast du bzw. deine Vertrauten bis dahin einen neuen, nicht okkupierten Riza gefunden. Alternativ findest du einen anderen organischen Wirtskörper. Artifakten und Beta-Pictor sind ausgeschlossen.

Nicht-veganoidische Wirtskörper besiedelst du durch einen medizinischen Eingriff schmerzlos oder für beide schmerzhaft über eine Körperöffnung. Im Körper hast du die Wahl, dich entweder nur "transportieren" zu lassen oder dich mit dem Nervensystem des Wirts zu verbinden und diesen zu kontrollieren. In beiden Fällen hast du weiter Zugriff auf deine paranormischen Fähigkeiten und kannst via Telepathie kommunizieren.

Hast du dich mit dem Nervensystem verbunden, darfst du den Wirt in wichtigen Momenten und Entscheidungen kontrollieren. Deine Attribute, Skills und Spezialgebiete gelten dann für Tests. Stellst du dich dabei gegen den Willen des Wirts, musst du zunächst ihn mit einem Mentalfluss-Wurf zwingen. Dagegen darf sich der Wirt mit Selbstbeherrschung wehren. Ein kontrollierter Wirt wird nach einer Woche paranormisch sensitiv und erhält beim Spiel mit

Facetten ein Trauma Level I (siehe S. XYZ). Pro weiterer Woche steigt das Trauma um ein Level.

Wegen Immunreaktionen verliert der Wirt - also auch du - 1 Punkt seiner maximalen Ausdauer pro Tag. Sie regeneriert erst wieder, wenn der Symbiont sich nicht mehr im Körper befindet.

Merkmal 2: Essenzbildung

Die Essenz wird von dir als Symbiont telepathisch unterbewusst in feine Fäden oder kräftigere, dicke Stränge geformt. Damit kannst du deine Umgebung manipulieren, als geschehe dies mit deinen eigenen Händen. Dabei trennt sich die Essenz auch ab und zu direkt vom Körper. Tests würfelst du weiterhin mit den körperbezogenen Attributen und Skills - es sei denn, du übst eine paranormische Macht aus. Mit etwas bewussterer Kontrolle kannst du mit der Essenz auch silbrige Gesichter oder andere Objekte darstellen. Mit Essenz kannst du veganoidische Artefakte befüllen und in diese Energie (in Form von Ausdauer) und paranormische Aktionen speichern.

Essenzformung	Ausdauer-Regeneration stellt Ausdauer-Essenz/Tag her
---------------	--

Merkmal 3 Mentalfluss-Wesen

Vorteile: "para-sensitiv", "Verflechtung Mentalfluss III", Gabe Mentalfluss gestalten III

Du erhältst zum Start kostenlos die Vorteile "para-sensitiv" sowie "Verflechtung Mentalfluss III", außerdem die Gabe "Mentalfluss gestalten III", über die du beim Ziel Bilder und Gefühle erzeugst, aber auch komplexeste Sinneseindrücke manipulierst.

Ausführliches dazu im Kapitel "Paranormik".

Mentalfluss-Wesen	gelernt: Vorteile "para-sensitiv" u. "Verflechtung Mentalfluss III", Gabe "Mentalfluss gestalten III"
-------------------	---

Merkmal 4: Vertrauten-Telepathie

Als paranormische Spezies verlässt du dich ausschließlich auf Telepathie, um dich anderen Wesen mitzuteilen. Du nimmst visuell und über Schall wahr und antwortest in Bildern, Gefühlen und Absichten. Als Veganoid scheitert dein Versuch, telepathisch mit Artifikanten, Beta-Pictor und anderen, gegen paranormische Geistesbeeinflussung immune Wesen zu kommunizieren. Du kannst dabei immer entscheiden, ob du nur mit einem einzelnen Wesen "sprechen" willst oder mit einer Gruppe.

Nutzt du "Mentalfluss gestalten" bei Vertrauten, mit denen du nicht im Konflikt stehst, brauchst du keine Mentalfluss-Tests würfeln und auch keine Ausdauer investieren.

Vertraute sind Lebewesen, die mit dir befreundet sind oder oft mit dir in direkten Kontakt treten (z.B. die Spielgruppe). Andere Veganoiden gelten normalerweise immer als Vertraute, auch wenn du ihnen zum ersten Mal begegnest.

Vertrauten-Telepathie	"Mentalfluss gestalten III" bei Vertrauten ohne Skill-Tests und AD-Verlust
-----------------------	--

No-Dice-Cast-Disclaimer

Wie beim Umgang mit Gaben generell, gilt auch hier: Bei erzählerischen Aktionen, normaler Konversation und atmosphärischem Rollenspiel mit "Mentalfluss" wird kein Würfelwurf benötigt und es kostet keine Ausdauer - also auch nicht mit NSC, die (noch) keine Vertrauten sind. Erst, wenn du eine Person wirklich manipulieren möchtest, wirfst du auf deine sozialen Skills oder nutzt "Mentalfluss" und Ausdauer.

Übertragung der Charakterzug-Facette

Aufgrund ihrer starken telepathischen Fähigkeiten und telepathischen Kommunikation färben Charakterzüge von Veganoiden auf Vertraute ab. Die anderen SC fügen, sofern sie schon eine Weile mit dir unterwegs sind (nach ca. 1 Woche) und durch Mentalfluss beeinflussbar sind, neben ihrem Charakterzug auch noch deinen, abgetrennt durch "|", dazu, beispielsweise "launisch | neugierig"

Merkmal 5: Stress-Übertrag

Dein paranormisches Band zu deinen Vertrauten geht tief. Nutzt du als Veganoid Paranormik oder verausgabst dich, darfst du 1 Ausdauerschaden bei bis zu 4 Vertrauten statt bei dir verursachen. Also könntest du bis zu 4 Ausdauer sparen. Du musst aber immer mindestens 1 Ausdauer ausgeben und die Vertrauten dürfen maximal in ferner Distanz zu dir sein. Erhältst du Stress aus einer anderen Quelle, z.B. durch Verletzungen, dann musst du bei Vertrauten jeweils 1 Ausdauerschaden verursachen. Schlägt die Verletzung eine Wunde, dann ziehe erst die Ausdauer der Wunde bei dir ab und verteile die übrige Ausdauer auf Vertraute und dich selbst.

Stress-Übertrag	bis 4 Vertraute je -1 Ausdauer bei deinem Verausgaben, Paranormik; zwingend bei Schaden
------------------------	---

Sonderfall: Artifiktant

Dein Charakter kann auch ein Artifiktant sein. Alles zum Bau eines Artifiktanten erfährst du im Kapitel XY.

Kultur

Kultur-Facette

In der einfachen Charaktererschaffung: Du erhältst die Kultur-Facette auf Level II. Du notierst also "Der/die/das (Kultur) hat mich deutlich geprägt (II)." in den Lückentext. Du kannst folgende Tabelle nutzen, um die Kultur auszuwürfeln. Bestimme mit dem ersten W10-Wurf die Region (z.B. Zentrale Sphäre) und mit dem zweiten die Zivilisation. Stimme dich aber in jedem Fall mit deiner Gruppe ab.

Kultur (-Facette) auswürfeln

W10	1-3: Zentrale Sphäre	4-6: Exasphäre A	7-9: Exasphäre B	10: Marginum
1	Terran. Imperium	Konföderation	Allianz	frei
2	Terran. Imperium	Konföderation	Allianz	frei
3	Terran. Imperium	Konföderation	Valbaro-Rift	frei
4	Terran. Imperium	Guanku	Valbaro-Rift	frei
5	Terran. Imperium	Guanku	Häuser Taesaris	frei
6	Syndikat	Guanku	Ekratos-Union	frei
7	Syndikat	Guanku	Protektorat v. Vendar	frei
8	Metonar (Ordrul)	Guanku	Tokmardisches Reich	frei
9	Formorag	Guanku	Ozeatrea	frei
10	Vega oder frei	frei	frei	frei

Technologielevel (TL)

Notiere dir deinen TL. Er sagt aus, welche Technologie du bedienen und evtl. auch reparieren kannst. In manchen Zivilisationen unterscheiden sich Kolonien stark beim technischen Fortschritt. Hier kannst du wählen oder einen W10 würfeln.

Muttersprache

Manche Kulturen bringen zwei Sprachen mit sich, weil beide in den Kolonien der Kultur wichtig sind. Normalerweise sind Sprachen dank KI-Unterstützung und passender Hardware (Datapads, Kommunikationsgeräte) kein Problem. Wenn es bei euch aber Thema sein soll, nutzt das entsprechende Regelmodul auf S. XYZ.

Namen

Jede Kultur prägt die Namen der Personen, die in Teil von ihr sind. Du kannst natürlich auch zugewandert sein. Wähle einen Namen bzw. lass dich von den Vorschlägen inspirieren.

Ausrüstung

In vielen Kulturen gibt es persönliche Gegenstände, die dort sehr üblich sind und zum Alltag gehören. Schreibe sie dir auf.

Einfache Charaktererschaffung abschließen: Du darfst abschließend noch eine "Pfad-Facette" auf Level I und "Charakterzug-Facette" auf Level III wählen. Wirf oder wähle aus der Tabellen auf S. XYZ oder lass dir selbst etwas zum Hintergrund einfallen. Trage sie in Konzept ein: "Ich trete extrem (Charakterzug) (III) auf und (Pfad) (I)."

Notiere dir zusätzlich eine Wohlstandsklasse (WK) von 5. Damit kannst in laufenden Szenarien bis zu 100 St für Alltägliches, Dienstleistungen oder Ausrüstung ausgeben.

Terranisches Imperium

TL	7
Muttersprache	Standard
Vornamen	Acmed, Sara, Titia(n), Commodia(n), Bracus/-a, Enceladus/-a, Verus/-a, Grestia(n), Saturnia(n), Vram, Marsianus/-a, Jac(y), Fran, Sybil, Benja,
Nachnamen	Aurel, Cetus, Vespa, Jirac, Antony, Shoobart, Jicu, Sculptor, Peren, Rodrics, Sladish, Gonza, Ianu, Rybert
Ausrüstung	Datenfluid, Holopad, Glimetten, ID-Naniten (Halb-Novat: ID-Card)

Syndikat

TL	7
Muttersprache	Standard, Neosynd
Login-Namen	H-rEs, [Dorel], r0undUP, deepsight, =next=, H-OZONE_20, rEbuild, *nostraDamus*, toBOT, Monra, EVE-am
HORIZON-Namen	alles Vorstellbare
Ausrüstung	Datenfluid, Holopad Chams, Halb-Novat, Veganoiden: ID-Card alle anderen: implantierter HORIZON-Link und ID-Chip

Formorag

TL	Wirf W10 oder wähle: 1-5 = TL 6 (Verstecke, lokale Rudel) 6-10 = TL 7 (gut vernetzte Rudel)
Muttersprache	Standard, Dyrania
Namen	Manathor the Brutal, Eliott White, Schlitzer, Einauge, Syrene de Breton, Leon Bigfoot, Der Loxoner, Milky, Avalanche, Crazy Clay, Gobrana, Kim Charybdis, Kiki Sandeyes, Hera Greydancer, Falke, El Grande, Reißer, Madame Nightingale, Blauhaar und viele Namen anderer Kulturkreise
Ausrüstung	Clanzeichen, Comball Société, Cargorag, Asse: Tarn-ID einer anderen Kultur (würfle auf Kultur)
Formorag-Ausrüstungspaket	Wechsle optional ein Ausrüstungsstück aus deinem Archetypen mit einem passenden deines Clans: Société, Cargorag: Formorag-Entermesser [Degen, GMod -1, Wunde F, Schaden STRS+2, Parafähig +4] Asse: Asse-Entermesser [Messer, 0 Slots, GMod 0, Wunde F, Schaden STRS] Grimz: Grimz-Entermesser [Säbel, 2 Slots, GMod -2, Wunde F, Schaden

TL	Wirf W10 oder wähle: 1-5 = TL 6 (Verstecke, lokale Rudel) 6-10 = TL 7 (gut vernetzte Rudel)
Muttersprache	Standard, Dyrania
	STRS+3, Paradefähig +2] Seelenpein: wähle ein Entermesser aus den anderen Clans oder besonderes Outfit

Vega

TL	7/9
Muttersprache	Standard
Namen	Veganoiden haben untereinander keine Namen, sie erfassen und bezeichnen sich anhand ihrer paranormischen Präsenz. Damit andere Spezies sie ansprechen können, geben sie sich oft Namen, die auf einen der sechs paranormischen Flüsse Bezug nehmen. Mentalfluss-Namen: Schemen-Melodie, Reflexion, Imago, Idee-Funke Para-Fluss-Namen: Da-sein/Be There, Ferne, Weite, Fürimmer Kinetikfluss-Name: Lifter/Heber, Gestalt-Denker, Wind, Move, Energiefluss-Namen: Goose Bumps, Quantenflux, Ray, Lebensfluss-Namen: Gärtner/Gardener, Thriving, Zellen-Melodie, Vita Verlorener Fluss-Namen: Chronist, Past Now, Vision, Timeline, Story
Ausrüstung	Holopad, ID-Card (Imperiale ID)

Metonar

TL	Wirf W10 oder wähle: 1-8 = TL 2 (dörflich), 9-10 = TL 5 (städtisch)
Muttersprache	Standard, Ordrular
Namen-Vorsilbe	Vorsilben haben Bedeutungen, hier Beispiele: As- = der/die Stolze, Go- = der/die mit der Natur verbundene, Rapto- = der/die Raubende, Bord- = der/die mit dem Schicksal spielt, Xet- = der/die sich Auszeichnende, Igano- = der/die Schnelle, Dscha- = der/die Tapfere, Zet- = der/die Gefährliche, Dragon- = der/die Schreckliche, Fed- = der/die Geschickte, Pt- = der/die Kluge, Naga- = der/die Große,
Namen-Nachsilbe	weibliche Namen enden auf »-rai«, männliche auf »-ral«

TL	Wirf W10 oder wähle: 1-8 = TL 2 (dörflich), 9-10 = TL 5 (städtisch)
Muttersprache	Standard, Ordrular
Ausrüstung	Runen (Steine, Knochen, Schnitzereien), Reptilienleder-Kleidung, Grentor TL 5: Comball (darauf digitales Griscrot), imperiale ID-Naniten oder ID-Chip TL 2: kleines, gebundenes Griscrot

Konföderation

TL	7
Muttersprache	Nezordrular, Ordrular
Namen	Metonoidische Namen: siehe bei metonoidischer Kultur Alte Namen (können auch eine weibliche oder männliche Endung, -rai oder -ral, erhalten): Gherem, Rokhin, Shethul, Therodar, Ghorgenar, Pteros, Urgrathol, Mektar, Norg, Sosherak, Kemruthin, Horkun, Moreth, Droha, Roshgon, Patrogg, Mencor, Hethan, Kilnorath, Thulregar Immigrationsnamen: Nel Parcix, Miranda Kubrai, Droha Asral, Roshgon Teral, Manuela Goric, Ruben Kyon
Ausrüstung	Conaresh-Medaille (ID-Card), Uniform Kirend-Flamme

Guanku/LOXON

TL	7
Muttersprache	Panasia, Standard
Nachnamen	Onodera, Xariyaki, Li, Tanaka, Nakamura, Kim, Lee, Park, Choi, Nguyen
Vornamen	weibliche Vornamen: Nan, Katsumi, Yuko, Kokoro männliche Vornamen: Wei, Tao, Taro, Michihiro, Kenzo, Shinji männlich+weiblich: Bin, Ae, Yunyong
Ausrüstung	ID-Card, Holopad, Meditationsobjekt (z.B. Buddhastatue, Kalligrafietafel, Mandala)

Ahmandische Allianz

TL	Wirf W10 oder wähle: 1-7: 5 (dörflich oder kriegsversehrt) 8-10: 7 (zentrale Kolonien)
Muttersprache	Allianz-Arabisch
Eigener Name (Ism)	Namen im Allianz-Arabischen haben oft eine Bedeutung und folgende Struktur: Ism-Nasab-Nisba. weibliche Namen: Amana (Vertrauen), Amal (Hoffnung), Aya (hoch/erhaben), Basma (die Lächelnde), Fadia (Retterin), Siham (Pfeile) männliche Namen: Ali (Erhabener), Khalid (unsterblich), Dschafar (Strom), Husam (Schwert), Mustafa (auserwählt), Muhammad (gepriesen), Tarek (der Hämmernde)
Abstammungsname (Nasab)	“ibn/bin” heißt “Sohn von”: Ammar ibn Summaya (Ammar, Sohn von Summaya). Die gleiche Person kann auch über den Vater identifiziert werden, also Ammar ibn Yassir. “bint” heißt “Tochter von”: Fatima bint Summaya (Fatima, Tochter von Summaya) Die Abstammung kann auch doppelt auftreten. Ammar ibn Summaya bint Walid.
Herkunftssname (Nisba)	Die Nisba bezeichnet Herkunftse wie Orte, Berufe, Familienclan etc. al-Khayat (der Schneider), al-Ghaib Ciruan (der Unbekannte vom Planeten Ciru Prime), al-Hassani (Clan der Hassanis), Loriyyawi (vom Planeten Loriyya)
Ausrüstung	ID-Card, Comball, mobiler Koran-Assistent

Protektorat von Vendar

TL	Wirf 1W10 oder wähle: 1-6: 4 (Ghettos) 7-10: 7
Muttersprache	Skandinav, Standard
Namen	Organische und (TG-)Artifanten tragen Namen aus verschiedensten Kulturkreisen, weil sie aus der Zeit der Davison Settling Association entstammen. Skandinavische Namen sind häufiger.
Ausrüstung	Organische: implantierter Protektorhammer, implantierter ID-Chip Organische (zwangskybernetisiert): implantierter ID-Chip Artifanten: Parteiabzeichen mit TG: implantierter ID-Chip, ohne TG: implantierter Protektor-Chip

Ekratos-Union

TL	Wirf W10 oder wähle: 1-3 = 2 (Maschinen freie Poleis der reinen Lehre Ekratos: Ortho-Ekraten) 4,5 = 3 (Poleis ohne Elektrizität, Mechanophobiker) 6-9 = 6 (Poleis mit Maschinendienerchaft und Menschen als Führer, Anthroparchen) 10 = 7 (progressive Poleis: Neosynthetiker)
Muttersprache	Ellinica, Standard, eine freie weitere
Nachnamen	Zarikis, Alexandros, Hermes, Radapolou, Karagiannis, Astrapikos, Ekratoleon, Nikoleides
Vornamen	weiblich: Ephtaia, Mnerosyne, Athena, Helena, Kalliope, Phaidra männlich: Alexis, Asklepos, Dimetrios, Jason, Sokrates, Aristoteles männlich&weiblich: Angelos, Eleftheria, Meropin, Maria
Ausrüstung	ID-Card, TL 2, 3: Notizen-Set TL 6: Comset, Datenkristall TL 7: Holopad, Datenfluid

Häuser Taesaris

TL	7
Muttersprache	Taesarisch
Vornamen	männlich: weiblich: männlich & weiblich: Frederic, Marian
Nachnamen	Bei der Ekklesia: Mönche, Nonnen, Pactoren und anderes Klerikales Personal legen ihre Nachnamen ab und werden mit "Bruder", "Schwester" "Pactor" etc. und Vorname angesprochen. Bürgerlich: französische, deutsche, italienische Nachnamen Adel: Die Namen der Familien werden mit "von" oder, "zu" (bzw. "de", "van", "of" etc.) angeschlossen und kennzeichnen damit auch den Adelsstand.
Ausrüstung	ID-Card, Holopad Volk: Kruzifix bzw. Ikonenbild Adel: Siegelring der Familie, Datenfluid Klerus: Kette mit Kruzifix, klerikale Kleidung (z.B. Pactorengewand, Büsserhemd)

Ozeatrea (minelauvanisch)

TL	7
Muttersprache	Standard, Miqalin
Namen	Namen haben in der Übersetzung oft Assoziationen mit Wasser, Flora und Fauna. Beispielsweise heißt Lejembani »Die Strömung am Ende der Zeit, in der Friede und Wohlstand herrscht und Stärke quellt.« Beispiele: Jemqua, Fendamqlaiq, Fendameqla, Sequilinmeh, Namidableb, Quinmolub, Blebquiq, Doularinemqatdiq, Jembli
Ausrüstung	ID-Card, Hydrocom weibliche Minelauvaner mit Archetyp Broker: Haarring der Qamla Minelauvaner: Beinassistent, Respirator Nicht-Minelauvaner: Tauchausrüstung, Hydrovocator

Tokmardisches Reich

TL	6																																												
Muttersprache	Standard, Tokmardisch Trinär																																												
Namen	<p>Tokmardische Namen setzen sich aus dem Namen eines Dentera-Monumentes und einer Endung zusammen, die das Alter wiedergibt. Im Zyklus von ca. 5 Jahren werden einem Tokmarden neue Organe transplantiert und die Endung wandelt sich.</p> <p>Monument-Vorsilben: Rot-, Tur-, Nankr-, Rel-, Togr-, Tar-, Mord-, Gukr-, Urm-, Lumd-, Dront-, Grek-, Arton-, Kronl-, Meg-</p> <p>Zyklus-Endsilbe: Wirf 1W10 oder wähle für den Zyklus. Je weiter rechts und je weiter unten, desto älter. “-e” bezeichnet also Frischlinge.</p> <table><tr><th>W10</th><th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th></tr><tr><td>0</td><td>-e</td><td>-en</td><td>-et</td><td>-er</td><td>-em</td><td>-eto g</td><td>-ul</td><td>-ut</td><td>-ur</td><td>-ugo l</td></tr><tr><td>1</td><td>-unt</td><td>-um el</td><td>-om</td><td>-o</td><td>-on</td><td>-od</td><td>-or</td><td>-ek</td><td>-el</td><td></td></tr><tr><td>2</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>...</td></tr></table> <p>Als Sklave wählst du einen Namen aus einem anderen Kulturkreis.</p>	W10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	-e	-en	-et	-er	-em	-eto g	-ul	-ut	-ur	-ugo l	1	-unt	-um el	-om	-o	-on	-od	-or	-ek	-el		2										...
W10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10																																			
0	-e	-en	-et	-er	-em	-eto g	-ul	-ut	-ur	-ugo l																																			
1	-unt	-um el	-om	-o	-on	-od	-or	-ek	-el																																				
2										...																																			
Ausrüstung	installierte ID Tokmarde: 10 Portionen Ceptomyzin Sklave: Protektorhammer																																												

valbaronisch

TL	4
Muttersprache	wähle eine beliebige
Namen	Das Rift ist Schmelztiegel vieler Kulturen, und so sind auch die Namen unterschiedlicher Herkunft. wirf auf die Kultur-Tabelle
Ausrüstung	

Frei

Konzerne, kleine, unabhängige Kolonien
einfach aus obigem mischen oder etwas eigenes einfallen lassen.

Freie Charaktererschaffung

Ihr habt vor, eine Kampagne zu spielen oder ein größeres Szenario, so dass es sich lohnt, eine Session mit der Charaktererschaffung zu verbringen? Hier kann die völlig freie und damit etwas komplexere und längere Charaktererschaffung passender sein als die einfache. Es ist absolut sinnvoll, wenn du zunächst einmal einen Charakter mit der einfachen Erschaffung erstellt hast, ehe du dich in die freie stürzt.

Nimm dir zunächst ein ausgedrucktes oder digitales **Charakterprofil**. Anschließend führen dich diese 8 Schritte zu deinem finalen Spielcharakter:

1. Entwickle ein **Charakterkonzept**, eine Idee, passend zur Gruppe bzw. den anderen SC. Die Archetypen der freien Erschaffung können dir hier helfen. Du kannst z.B. auch zunächst einen Archetypen als Ausgangspunkt wählen und diesen dann anpassen.
2. Lege **Facetten** fest, die zu deinem Charakterkonzept passen und notiere sie in den Konzept-Text auf deinem Profil.
3. Entscheidet euch in der Gruppe, wie viele **Start-XP** den SC zur Verfügung stehen sollen.
4. Du wählst eine **Spezies** (ab S. XYZ), die für dein Konzept am besten passt. Notiere dir die **Physiologie**, Start-Attribute und andere Informationen auf dem Profil.
5. Passend zu deinem Konzept darfst du nun **XP verteilen**. Du steigerst mit deinen Start-XP nun Attribute, Skill-Punkte, Spezialgebiet-Punkte, lernst Vorteile und darfst XP in Geld für Ausrüstung tauschen.
6. Nachdem du Attribute, Skill- und Spezialgebiet-Punkte sowie Vorteile festgelegt hast, kannst du die **Meta- und Skill-Werte ermitteln**.
7. Kaufe dir **Ausrüstung** und, wenn gewünscht, Kybernetik oder Mutationen.
8. Kaufe für XP eine **Wohlstandsklasse** (S. XYZ) oder "**Hartes Geld**" (S. XYZ); sprich dich mit der Gruppe dabei ab.

Charakterkonzept

- beachte die Kampagne/das Szenario (Hintergrundgeschichte und NOVA-UNiversum als Welt)
- beachte die Gruppe. Welche Kompetenzen fehlen oder werden gebraucht (und sollen nicht von NSC übernommen werden)
- Verbindungen zu anderen SCs der Gruppe
- Persönlichkeit und persönliche Ziele im Einklang mit Gruppenziele

Facetten

Verleih deiner Figur Charakter und Hintergrund! Facetten geben deinem Charakter Farbe und die Möglichkeit, mehr Würfel bei Herausforderungen zu werfen.

Facetten liegen in 3 Leveln vor, wobei Level III sehr stark ausgeprägt ist. Facetten nutzt du im Spiel, um sogenannte "NOVA-Würfel" zusätzlich zu würfeln, was dein Ergebnis verbessern kann. Mehr zu Facetten ab Seite XYZ.

Facetten schreibst du in den Konzept-Lückentext auf deinem Charakterprofil.

- Die **Spezies**-Facette erhält immer Level I und heißt wie die Spezies. Infos darüber findest du bei der Präsentation der Spezies.
- **Rollen**-Facetten sind dein "Beruf" und sind oft identisch mit dem Archetyp. In vielen Settings, z.B. einer Crew an Bord eines Formorag-Piraten-Raumschiffes, möchtet ihr vielleicht Rollen wie "Schakal", "Rudelmaat", "Quartiermeister" oder "Schiffsomega" nutzen. Du kannst auch mehr als eine Rollen-Facette nehmen, wenn du in der Gruppe zwei wichtige Funktionen einnimmst, z.B. "Doc" (III) und Tech (II).
- Die **Kultur**-Facette stellt die Kultur dar, die dich am meisten geprägt hat (und deren TL und Ausrüstung du am Anfang besitzen möchtest). Du findest sie ab S. XYZ.
- Wähle bei **Charakterzug**- und **Pfad**-Facetten aus den Vorschlägen ab S. XYZ oder überlege dir selbst welche. Achte bei der Benennung der Facette, dass sie nicht genauso heißt wie ein existierender Vorteil (siehe Kapitel 4), um Verwechslungen zu vermeiden. Verwende Facetten, die du in möglichst vielen Situationen nutzen kannst.

Unter Rolle, Charakterzug, Pfade und Kultur verteilst du insgesamt 9 Level (von I bis III) je nach Wichtigkeit für deinen SC.

Wenn du nach den ersten Sessions merkst, dass dir eine Facette nicht gefällt, dann wechsele sie. Bist du mit der Anpassung und dem Charakter zufrieden, dann ändert sich diese Facette auch nicht mehr, außer durch außergewöhnliche Ereignisse (z.B. Traumas).

Konzept-Lückentext mit Facetten

Schreibe deine Facetten in dein Charakterkonzept, indem du folgenden Lückentext auf deinem Charakterprofil ausfüllst:

“Ich heiße (NAME), bin (Spezies) (I) und (begabt / sehr begabt / exzellent) als (Rolle) (I-III). Ich trete (- / besonders / extrem) (Charakterzug) (I-III) auf und (Pfad) (I-III).”
 “Der/Die/Das (Kultur) hat mich (-/deutlich/tiefgehend) (I-III) geprägt.”

Wie du siehst, kannst du durch Adjektive (z.B. besonders, extrem) das Level der Facette kennzeichnen.

Du darfst auch mehrere Pfad-Facetten oder Charakterzug-Facetten besitzen. Passe den Lückentext dann für dich an.

“Ich bin Terraner (I) und begabt als Doc (II). Ich trete stolz (I) auf und war lange Kriegsgefangener der Konföderation (II). Die Ekratos-Union hat mich geprägt (I)”

“Ich bin Cham (I) und außergewöhnlicher als Spyder (III). Ich trete besonders neugierig (II) auf und war viel im Yuzumi-Sektor unterwegs (I). Ich fliehe lieber, verstecke oder tarne mich (III).”

“Ich bin Halb-Novat (I) Genetikerin (I). Ich trete einfältig (I) auf und habe ein besonderes Faible für veganoidische Artefakte hat (II). Das Terranische Imperium hat mich deutlich geprägt (II). Ich war bereits mit einem anderen Halb-Novat verschmolzen und leide unter einem leichten Omni-Kollektiv-Effekt (I).”

Start-XP

Du willst die volle Kontrolle über deine Figur und hast Zeit. Dann kaufst du dir Attribute, Skills, Spezialgebiete, Vorteile und Ausrüstung mit XP.

Als Standard sind 500 XP vorgesehen, die du investieren darfst. Das ist exakt die gleiche Menge an XP, die in der einfachen Erschaffung auch **Archetypen** erhalten. Unerfahrene (jüngere) SC haben weniger XP, erfahrene Veteranen mehr. Kinder starten mit ca. 100 XP, Jugendliche mit 200 XP. “Veteranen” kannst du mit 700 XP ansetzen

In der Start-XP-Tabelle kannst du dich orientieren, wie alt dein SC im Durchschnitt wäre - natürlich mag es Kinder geben, die schon sehr viel Erfahrung in ihrem Leben gesammelt haben.

Start-XP

Spezies	Kinder (100 XP)	Jugendliche (200 XP)	Erwachsene (500 XP)	Veteranen (700 XP)
Terraner, Halb-Xeracor	bis 12 Jahre	13-19 Jahre	20-35 Jahre	36+ Jahre
Cassiopier				
Metonoid, konföd. Metonoid	bis 25 Jahre	26-40 Jahre	41-80 Jahre	81+ Jahre
Minelauvaner				

Halb-Novat	nicht möglich*	nicht möglich*	173/174	173/174
Tokmarde				
Veganoid				
Chameomorph	bis 3 Jahre	4-7 Jahre	8-12 Jahre	13+ Jahre

(*= in historischen Settings möglich, die Anfang des 26. Jahrhunderts angesiedelt sind)

Spezies haben einen Startwert bei den Attributen - der Terraner startet z.B. überall bei 5 - , von dem aus du bis zu 5 Attributspunkte steigern darfst bzw. dein Archetyp Steigerungen mitgibt. Je höher ein Attributswert, desto besser ist dein SC darin.

XP verteilen

Infos, was die einzelnen Attribute und Skills bedeuten und welche Spezialgebiete es für die Skills gibt, erfährst du ab S. XYZ.

Attribute: Die Attributsmodifikatoren starten bei 0 und können maximal auf +5 gesteigert werden. Sie kosten 15 XP pro Steigerung. Wir empfehlen dir, dich am freien Archetypen zu orientieren, um eine balancierte Verteilung zu erreichen.

Empfehlung: 300 XP

Skills: Die Steigerung pro Skill-Punkt kostet 3 XP. Jeder Skill beginnt bei 0 Skill-Punkten. Das Maximum sind 10 Skill-Punkte. Du besitzt alle Skills und darfst auf jeden Skill würfeln, mit folgenden Ausnahmen: "Morphen" besitzen nur Chams (S. XYZ); die übernatürlichen, paranormischen Skills musst du mit dem Vorteil "Verflechtung" freischalten (S. XYZ).

Empfehlung: 90 XP

Spezialgebiete: Spezialgebiete fokussieren die Skills. Sie kosten 2 XP für jeden Punkt. Mit der Investition der ersten 2 XP erhältst du 1 Spezialgebiet-Punkt und du notierst dir das Spezialgebiet auf dein Profil. Das Maximum liegt bei 5 Spezialgebiet-Punkten pro Spezialgebiet. Um ein Spezialgebiet in einem Skill zu lernen, musst du übrigens keine Skill-Punkte in dieses Skill investieren.

Empfehlung: 20 XP

Vorteile: Das Kapitel "Vorteile" informiert dich darüber, welche Vorteile es für deinen SC gibt, welche Auswirkungen sie haben und wie viel XP sie kosten. Vorteile wirken meistens auf Regelmechaniken im Spiel, beispielsweise besitzt du höhere Ausdauerpunkte, erhältst weniger Stress oder bist bei manchen Kampfmanövern schneller. Um einen Vorteil zu erhalten, investierst du die XP-Kosten und erhältst den Vorteil bzw. Level I des Vorteils. Für Level II musst du noch einmal die gleichen XP ausgeben, für Level III ebenso.

Empfehlung: 40 XP

Der Vorteil Flow kostet auf Level I 6 XP. Um Flow ("Umhören") auf Level III zu bekommen, investierst du (3x6=)18 XP.

Ausrüstung: Du nutzt entweder 4 beliebige Ausrüstungspakete aus de Archetypen-Erschaffung, oder stöberst selbst durch das Ausrüstungskapitel. Nur während der freien SC-Erschaffung darfst du 1 XP in 1.000 St umwandeln und damit Ausrüstung kaufen, mit der du in dein erstes Szenario startest. Welche Ausrüstung dir zur Verfügung steht, besprichst du mit deiner SL. Übriges Geld verfällt oder du nimmst es mit ins Abenteuer, falls ihr euch gegen das Nutzen von Wohlstandsklassen entscheiden solltet.
Empfehlung: 40 XP

Wohlstandsklasse

Um anschließend während eurer Geschichte nicht ohne Mittel da zu stehen, kaufe dir für XP auch eine Wohlstandsklasse (WK), siehe S. XYZ, um alltägliche Dienstleistungen, Nahrungsmittel, Unterkunft und Ausrüstung zu bezahlen. Entschließt ihr euch, ohne Wohlstandsklasse zu spielen, tausche weitere XP gegen Geld (1 XP = 1.000 St).
Empfehlung: 10 XP

OPTIONAL: Höhere Spezialgebiete, dafür weniger Skill-Punkte

Meta- und Skill-Werte ermitteln

Meta-Werte

Last-Limit

Stärkeschaden

Ausdauer

Wund-Schwellen:

MDEF:

DEF:

Skill-Werte

Finaler Skill-Wert: $ATR1+ATR2+Skill-Punkte -10$

Cham Merith hat AGI 10 und WAH 8. "Überleben" basiert auf diesen Attributen. Er besitzt also einen Skill-Wert von $10+8+0-10 = 8$. Nach der Steigerung von "Überleben" von 0 auf 6 Skill-Punkte ergibt sich ein SW von $(8+6=) 14$.

Finaler, spezialisierter Skill-Wert: **$ATR1+ATR2+Skill-Punkte+Spezialgebiet-Punkte -10$**

Merith bekommt ein Spezialgebiet in "Schleichen" mit 4 Spezialgebiet-Punkten. Der spezialisierte SW für Überleben » Schleichen ist: $AGI 10+ WAH 8 + Heimlichkeit 6 + Schleichen 4 - 10 = 18$.

Wie gut ist dein SC?

Skill-Wert	Kompetenz	Hinweis zur Skill-Benutzung
≤ 0	unerfahren	50/50 oder weniger Chance, die

		Mindestschwelle von 10 zu schaffen.
1-5	amateurhaft	im Notfall eine Option
6-10	geübt	geübt und stets eine Aktions-Option
11-15	erfahren	sicherlich dein Mittel der Wahl
16-20	meisterhaft	eines deiner Top-Skills
21+	legendär	Dazu muss man nichts mehr sagen.

Regel-Add-on: Spezialgebiete mit anderen Attributen

Wenn ihr möchtet, dann nutzt als Gruppe für ein Spezialgebiet andere Attribute, die das zugrunde liegende Skill normalerweise vorgibt. Beispielsweise könnte Athletik » Kraftakt nicht auf AGI+STR basieren, sondern auf STR+STR.

Hinweis: Das von uns austarierte Verhältnis zwischen Skills, Attributen und abgeleiteten Werten könnte damit etwas aus den Fugen geraten.

Tipps und Tricks

Kombination von einfacher und freier Erschaffung

Du kannst die freie Erschaffung natürlich mit der einfachen Archetypen-Erschaffung kombinieren. Vielleicht inspiriert dich ein Archetyp und du möchtest ihn als Vorlage nehmen. Oder aber du bist ziemlich sicher, dass du einen Archetypen spielen möchtest, bist aber mit der Verteilung der Werte nicht zufrieden. Du kannst Skillpunkt einfach innerhalb aller Skills verschieben, gleiches gilt bei den Attributsmodifikatoren oder Spezialgebieten. Erst, wenn du anfängst, Vorteile zu "verkaufen" und andere zu akquirieren, oder mehr in Skills als in Attribute zu investieren, musst du die XP-Kosten von Attributsmodifikatoren, Skillpunkten, Spezialgebieten und Vorteilen beachten.

Du entscheidest, die Attributsverteilung des freien Archetypen zu nutzen und steigertest eine der "+4" auf eine "+5". Nun musst du ein anderes Attribut senken oder an anderer Stelle 15 XP einsparen.

Unterscheidbare Charaktere bauen

Limitationen des Systems

Unterschiedliche Gruppengröße

1. Rahmen bauen (Generalisten vs Spezialisten, etc.)

Spiel mit unterschiedlichen Start-XP

Für jede 50 XP, die dein SC weniger besitzt als der SC mit den meisten XP in der Gruppe, darfst du mit einem zusätzlichen NOVA-Würfel in die Session starten und dein Maximum von 3 NW ist um +1 pro 50 XP erhöht.

Life Path-Erschaffung

Folgt.

Charaktersteigerung

Die Steigerung orientiert sich vollständig an der freien Erschaffung. Sobald du von der SL XP erhältst, darfst du sie für die Verbesserung deiner Charakterwerte oder dem Erlernen neuer Spezialgebiete, Vorteile (und als Paranormiker neuer Gaben) einsetzen.

Attribute: 15 XP pro Steigerung eines Attributsmodifikators, das Maximum liegt bei +5. Vergiss nicht, deine Skill-Werte und Meta-Werte anzupassen, wenn du Attribute gesteigert hast.

Skills: 3 XP pro Steigerung pro Skill-Punkt. Das Maximum sind 10 Skill-Punkte pro Skill.

Spezialgebiete: 2 XP für jeden Punkt zum Steigern oder zum Lernen eines neuen Gebiets. Das Maximum sind 5 Spezialgebiet-Punkte pro Spezialgebiet.

Vorteile: XP-Kosten der Vorteile zum Lernen und Steigern findest du ab S. XYZ bei den Vorteilen.

Facetten-Entwicklung

Im Verlauf des Lebens deiner Figur können sich Facetten ändern. Das geschieht einerseits durch Traumas. Siehe dazu in den Kampfregeln auf Seite XYZ. Traumas wirken vor allem auf "Pfad" und "Charakterzug".

Wenn du glaubst, es wäre sinnvoll, nach einem Szenario z.B. einen neuen Pfad zu lernen (z.B. "kenne mich im Terranischen Imperium aus") oder das Level eines bestehenden zu steigern, unterhalte dich mit der Gruppe und der SL darüber. Du selbst kannst insbesondere "Pfad" und "Kultur" anpassen, wenn du glaubst, dass die Abenteuer deiner Figur ihr eine wichtigere Backstory verschafft hat oder sie in einem neuen Kulturkreis heimisch geworden ist. Es könnte durchaus auch sein, dass sich durch die Karriere deiner Figur ihre Rollen-Facette ändert. Beachte, dass du insgesamt nie mehr als 9 Level verteilen kannst - die Spezies-Facette und Physiologie-Facetten bleiben unberührt.

Attribute, Skills und Facetten

Attribute

Mentale Attribute

Logik: Fähigkeit, Schlussfolgerungen zu ziehen und Hypothesen zu entwickeln, mathematisches Denken.

Kreativität: Fähigkeit zur Ideenfindung, Innovationskraft und künstlerische Fertigkeiten, Schaffenskraft, Einfallsreichtum

Willenskraft: Selbstbeherrschung, Entschlossenheit und Fähigkeit, schwierigen Situationen standzuhalten

Wissen: Fähigkeit, Informationen und Erfahrungen zu speichern, abzurufen und sich an vergangene Ereignisse zu erinnern.

Soziale Attribute

Empathie: Fähigkeit, auf unbewussten Informationen, sozialen Signalen und Instinkten basierende Einschätzungen und Entscheidungen zu treffen.

Präsenz: Soziale Fähigkeiten, Überzeugungskraft und Fähigkeit, andere Personen zu beeinflussen, gesellschaftliches Auftreten, "Schillern"

Körperliche Attribute

Agilität: Hand-Auge-Koordination, Balance und Fähigkeit, präzise Bewegungen auszuführen.

Konstitution: Ausdauer, Ausdauer und Widerstandsfähigkeit gegen physische Angriffe oder Umweltbedingungen.

Stärke: Physische Kraft und Fähigkeit, schwere Gegenstände zu heben und kraftvolle Angriffe auszuführen.

Wahrnehmung: Sinneswahrnehmung, Aufmerksamkeit und Fähigkeit, die Umgebung und weltliche Situationen zu erkennen und zu interpretieren.

Skills

Mentale Skills

ELEKTROTECHNIK (KRE+WIS)

Verwende es für technisches Wissen über Raumschiffe und zur Identifikation von Bauteilen sowie Fahrzeug- und Artifikantenmodellen, um Schlösser elektronisch zu knacken,
--

Systemanalysen durchzuführen, fremde Technik zu verstehen und komplexe Maschinen zu bedienen.
<i>Verwende es nicht</i> , um Computer zu programmieren oder zu Hacken (SOFTWARE), mit einfachem Werkzeug zu hämmern oder zu schrauben (HANDWERK).
<i>Spezialgebiete</i> : Nanotechnik, Kybernetik, Xenotechnologie, Raumschifftechnik, Fahrzeugtechnik, Rüstungstechnik

MEDIZIN (WIS+WIS)

<i>Verwende es</i> für allgemeines Wissen über Anatomie, Krankheiten, um die richtigen Medikamente einzusetzen, Drogen zu identifizieren und Verletzungen zu behandeln.
<i>Verwende es nicht</i> für allgemeine Biologie oder Zoologie (WISSENSCHAFT).
<i>Spezialgebiete</i> : bestimmtes Fachgebiet (Pädiatrie, Chirurgie, Paralogie, Notfallmedizin,...), Wirkstoffkunde, Psychologie, Kampfverletzungen, medizinische Scans, Erste Hilfe

SOFTWARE (LOG+LOG)

<i>Verwende es</i> für komplexe Aufgaben mit einem Computer wie Systemanalysen, Hacken, Fehlerbehebung, Kommunikation verschlüsseln, Hacker ausschließen, spezielle Funktionen in ein System programmieren, Datensuche, Protokolldaten fälschen.
<i>Verwende es nicht</i> , um einen Kurzschlusschaden am Computer zu beheben (ELEKTROTECHNIK).
<i>Spezialgebiete</i> : Programmierung, Kryptografie, Hack von einem der 10 System-Arten (z.B. Kern, Energie,...)

STEUERN (WAH+WIS)

<i>Verwende es</i> , um Bodenfahrzeuge und U- oder Motorboote zu steuern, Flugzeuge und Raumschiffe zu fliegen
<i>Verwende es nicht</i> für das Reiten von Tieren oder Fahren von Fahrrädern oder manchen Motorrädern oder Speedern (ATHLETIK)
<i>Spezialgebiete</i> : Raumjäger & Bomber, Shuttles, Transporter & Korvetten, Großschiff, U-Boot, Flugzeug/Gleiter, eigenes Raumschiff, Panzer, PkW, LkW

WISSENSCHAFT (LOG+WIS)

<i>Verwende es</i> , um Phänomene und Vorgänge in der Natur zu untersuchen, für wissenschaftliche Experimente und Kursberechnungen. Führe philosophische Diskussionen oder glänze mit taktischen Wissen, kenne Sprachen, kulturelle und religiöse Bräuche,
<i>Verwende es nicht</i> , um Krankheiten zu behandeln (MEDIZIN) oder um dein technisches Wissen anzuwenden (ELEKTROTECHNIK)
<i>Spezialgebiete</i> : Wissenschaftsgebiet (z.B. Jura, Philosophie, Chemie, Physik, Informatik, Molekularbiologie,...), Militärtaktik, Sprache & Kultur, naturwissenschaftl. Scans, Weltraumkampftaktik

Soziale Skills

BEEINFLUSSEN (EMP+PRÄ)

Verwende es, um die Aufmerksamkeit einer anderen Person zu gewinnen, sie mit Gestik, Mimik und Sprache einzuschüchtern, zu motivieren, zu belügen und zu manipulieren; Typische Verteidigung gegen BEEINFLUSSEN sind EMPATHIE und SELBSTBEHERRSCHUNG.

Verwende es nicht, um jemand anderen zu mimen, vor Publikum eine Show abzuliefern (DARSTELLEN) und nur selten, um mehr als eine Person zu beeinflussen (auch hier DARSTELLEN).

Spezialgebiete: Verhören, Kommandieren, Einschüchtern, Verführen, Feilschen, Überzeugen, Tier abrichten, Beruhigen

BEFEHLEN (PRÄ+PRÄ)

Verwende es, u

Verwende es nicht

Spezialgebiete: Verhören, Kommandieren, Einschüchtern

DARSTELLEN (PRÄ+KREA)

Verwende es, um dich auf einer Bühne oder vor Publikum zu präsentieren - wenn dein Auftritt glänzen und die Aufmerksamkeit auf sich ziehen soll, du eine ganze Gruppe motivieren möchtest oder du in die Rolle eines anderen schlüpfen und darin überzeugen möchtest.

Verwende es nicht, um einzelne Personen zu verführen, zu überzeugen (BEEINFLUSSEN) oder zu bedrohen (BEFEHLEN).

Spezialgebiete: Singen, Tanzen, Schauspielen, Musizieren, Verkörpern » Verkleiden

EINSCHÄTZEN (EMP+EMP)

Verwende es für Menschenkenntnis, um bei einem Gegenüber die Mimik zu lesen, hinter dessen Maske zu blicken oder andere Manipulationsversuche offenzulegen. Durchschaue auch das Verhalten von Tieren.

Verwende es nicht, um jemanden oder etwas genau zu betrachten und Äußerlichkeiten zu erfassen (SINNE).

Spezialgebiete: Lügen durchschauen, Überzeugungsversuche abwehren, Verführungen widerstehen, Gefühle lesen

UMHÖREN (EMP+WAH)

Verwende es, um unter die Leute zu gehen, in Bars interessante Neuigkeiten zu erfahren, Informationsquellen zu finden, neue Kontakte zu ergattern, Gerüchte aufzuschnappen, ins Gespräch zu kommen.

Verwende es nicht, um Beziehungen und Hierarchien in einer Gegend zu kennen (WISSENSCHAFT » SPRACHE & KULTUR), um Kontakte für eine Aufgabe zu beeinflussen (BEEINFLUSSEN oder DARSTELLEN), für simple Kontaktrecherchen in Datennetzen (SOFTWARE), bei Interaktion in virtuellen Umgebungen wie HORIZON dagegen schon.

Spezialgebiete: In Etablissements (z.B. Bars, Bordelle, Discos), auf der Straße (z.B. Märkte, in Slums, am Raumhafen), auf Anlässen (bei Feierlichkeiten, Empfänge, Bälle), (Handels-)Kontakte finden, Schwarzmarkt

Körperliche Skills

ATHLETIK (AGI+STR)

Verwende es für anstrengende Kraftakte, Gewaltmärsche, Rennen, Springen und für sportliche Aufgaben, egal ob du der Schwerkraft ausgesetzt bist oder nicht, ob du festen Boden unter den Füßen hast oder schwimmst.

Verwende es nicht um im Kampf - außer mit Wurfaffen - anzugreifen (NAHKAMPF oder FERNKAMPF)

Spezialgebiete: Wurfaffen, Akrobatik, Schwimmen, Klettern, Null-G-Bewegung, (körperliches) Fahren (Motorrad, Fahrrad), Reiten, Werfen, Parcours, Fliegen (falls du selbst einer flugfähigen Spezies angehörst), Kraftakt (wie Heben, Tragen), bestimmte Sportart (z.B. Rudern, Volkenspringen)

HANDWERK (AGI+KREA)

Verwende es, um Mechanik zu kennen und zu bedienen, einfache Geräte oder Kunst herzustellen, Haushaltsreparaturen durchzuführen oder handwerkliche Arbeiten zu beurteilen.

Verwende es nicht für den Umgang mit elektrischen Geräten und High-Tech (ELEKTROTECHNIK).

Spezialgebiete: bestimmtes Handwerk (z.B. Schreinern, Schmieden, Töpfern, Schneidern), bestimmte Werkzeuggruppe/(mechan., z.B. metonoidische Werkzeuge)/Gerätegruppe benutzen (z.B. Krane), Pflanzenkunde, Kochen, Tierkunde, Überleben (Fallenkunde, Wildniskennntnis), Bildkunst (Fotografie, Holografie), Geschichten schöpfen (Journalismus, Schriftstellerei), Sprengstoffe

SELBSTBEHERRSCHUNG (KON+WIL)

Verwende es für deine „Coolness“, um Schmerzen und Müdigkeit auszuhalten, Ekel zu ertragen, Alkohol und Drogen zu verkraften, deine Emotionen zu kontrollieren, mit Stress umzugehen und reflexhaftes Handeln zu vermeiden.

Verwende es nicht, um zu posieren oder ein bestimmtes Verhalten an den Tag zu legen (DARSTELLEN), oder um möglichst abgebrüht auf jemanden einzuwirken (BEEINFLUSSEN)

Spezialgebiete:

SINNE (WAH+WAH)

Verwende es, um etwas zu bemerken, deine Umwelt wahrzunehmen und z.B. etwas zu Riechen oder ein Gespräch zu belauschen, um eine Person oder einen Raum zu durchsuchen und um deine Intuition zu prüfen.

Verwende es nicht, um bei einer Person Lügen oder Täuschungsmanöver zu erkennen und Verhalten zu interpretieren (EMPATHIE).

Spezialgebiete: Geschmackssinn, Sehsinn, Hörsinn, Tastsinn (auch Temperatur), Geruchssinn, Orientieren

ÜBERLEBEN (AGI+WAH)
<i>Verwende es</i> , um erfolgreich zu schleichen, sich oder einen Gegenstand zu verbergen, jemanden unerkannt zu verfolgen, in einer Menschenmenge unterzutauchen, ein Versteck anzulegen oder Einbruchsspuren zu beseitigen.
<i>Verwende es nicht</i> , um nach einem Versteck zu suchen (SINNE) oder für strategisches Vorgehen bei Einbrüchen (WISSENSCHAFT).
<i>Spezialgebiete</i> : Verstecken » Tarnen, Schleichen, Taschendiebstahl, (Karten-)Tricks, Fingerfertigkeit, (alte) Schlösser knacken

CHAM: MORPHEN (AGI+KON)
<i>Verwende es</i> als Chameomorph, um deine Gestalt zu verändern und die Farbe zu wechseln.
noch offen

Kampf-Skills

FERNKAMPF (AGI+KOG)
<i>Verwende es</i> , um mit Distanzwaffen wie Pistolen, Gewehren oder Bögen einen Gegner anzugreifen.
<i>Verwende es nicht</i> , um mit Waffen zu attackieren, die über Computer gesteuert werden (BORDWAFFEN).
<i>Spezialgebiete</i> : bestimmte Fernkampfaffenkategorie wie Faustfeuerwaffen (z.B. Pistolen, Vaporatoren), Gewehre, schwere Schusswaffen (z.B. PGR, Acceleratoren), Bögen, Bordwaffen, persönliche/bestimmte Waffe

NAHKAMPF (AGI+STR)
<i>Verwende es</i> , um mit Dolchen, Schwertern, Baseballschlägern und anderen Nahkampfaffen anzugreifen oder zu parieren.
<i>Verwende es nicht</i> , um ohne Waffen im Nahkampf anzugreifen (WAFFENLOSER KAMPF)
<i>Spezialgebiete</i> : Hiebaffen, Stichaffen, eigene/bestimmte Nahkampfaffe, waffenlos, bestimmter waffenloser Stil (z.B. Karate, Boxen, metonoidisches Drenetra), improvisierte Waffe

Paranormische Skills

ENERGIEFLUSS (LOG+WIL)
<i>Verwende es</i> , um Energiezustände, Ströme und Strahlung auf der Para-Ebene zu betrachten und zu manipulieren.
<i>Spezialgebiete</i> : Elektrizität, Strahlung

LEBENSFLUSS (KON+WIL)

Verwende es, um die Lebensessenz von Lebewesen in der Para-Ebene zu erfüllen, zu schwächen, stärken oder zu verändern.
Spezialgebiete: Flora, Fauna

KINETIKFLUSS (STR+WIL)
Verwende es für das Wahrnehmen und Bewegen von festen Körpern, Gasen und Flüssigkeiten mit der Kraft der Para-Ebene.
Spezialgebiete: Gas & Plasma, Fester Körper, Flüssigkeit

MENTALFLUSS (EMP+WIL)
Verwende es, um Bewusstseins-Abbilder in der Para-Ebene zu erspüren und zu beeinflussen.
Spezialgebiete: Gefühle, Sinne, Gedanken

PARA-FLUSS (WIL+WIS)
Verwende es, um übernatürliche Phänomene zu ergründen, paranormische Effekte zu beeinflussen und um mit Para-Artefakten zu arbeiten
Spezialgebiete: Artefakte, Para-Ebene

VERLORENER FLUSS (WAH+WIL)
Verwende es, um in die Zukunft oder die Vergangenheit zu sehen
Spezialgebiete: Zukunft, Vergangenheit

Überblick Skills und Spezialgebiete

Skill	Attribute	Spezialgebiet
Wissensskills		
Elektrotechnik	KRE + WIS	Nanotechnik, Kybernetik, Xenotechnologie, Raumschifftechnik, Fahrzeugtechnik, Rüstungstechnik
Medizin	WIS + WIS	Chirurgie, Notfallmedizin, Erste Hilfe, Wirkstoffkunde, Psychologie, mediz. Scans, Internistik, Xenomedizin
Software	LOG + LOG	Programmierung, Kryptografie, Hacking (Waffen), Hacking (Antrieb), Hacking (Energie), Hacking (Sensoren), Hacking (Navigation), Hacking (Datentresor), Hacking (Lebenserhaltung), Hacking (Maschinenkontrolle), Hacking (Kommunikation)
Steuern	WAH + WIS	Raumjäger & Bomber, Shuttles, Transporter & Korvetten, U-Boot, Gleiter, Remotes & Drohnen, Panzer, PkW, LkW
Wissenschaft	LOG + WIS	Physik, Chemie, Paralogie, Recht & Politik, Sprache & Kultur, Genetik, Militärtaktik, naturwissenschaftl. Scans, Weltraumkampf, Navigation, Großschiff steuern, Tierkunde & Zoologie, Pflanzenkunde & Botanik, Sprengstoffe bauen & legen
Soziale Skills		
Beeinflussen	EMP + PRÄ	Verführen, Feilschen, Überzeugen, Tier abrichten, Beruhigen, Verhören

Befehlen	PRÄ + PRÄ	Kommandieren, Einschüchtern
Darstellen	KRE + PRÄ	Singen, Tanzen, Schauspielen, Musizieren, Verkörpern&Verkleiden
Einschätzen	EMP + EMP	Lügen durchschauen, Überzeugungsversuche abwehren, Verführungen widerstehen, Gefühle lesen
Umhören	EMP + WAH	Etablissements&Bars, Anlässe&High-Society, Straße&Unterwelt, (Handels-)Kontakte finden, Schwarzmarkt
<i>Körperliche Skills</i>		
Athletik	AGI + STR	Wurfaffen, Akrobatik, Schwimmen, Klettern, Null-G-Bewegung, (körperliches) Fahren (Motorrad), Reiten, Werfen, Parours, (selbst) Fliegen, Kraftakt, körperliche Sportart
Handwerk	AGI + KRE	Schreinern, Tätowieren, Schmieden, händischer Waffenbau, Töpfen, Taschendiebstahl, (Karten-)Tricks, (alte) Schlösser knacken, Fingerfertigkeit, Fallen bauen, Mechanik
Überleben	AGI + WAH	Verstecken&Tarnen, Schleichen, Aufklären, Spuren lesen & Jagen
Selbstbeherrschung	KON + WIL	Beeinflussen widerstehen (Beeinflussen-Konter), Para-Blockade (Mentalfluss), Grauen widerstehen
Sinne	WAH+WAH	Geschmackssinn, Sehsinn, Hörsinn, Tastsinn, Geruchssinn, Orientieren
<i>Kämpferische Skills</i>		
Fernkampf	AGI + WAH	Faustfeuerwaffen, Gewehre, Bögen, schwere Schusswaffen, Bordwaffen, andere Fernkampfwaffen
Nahkampf	AGI + STR	Hiebaffen, Stichaffen, waffenlos, improvisierte Waffe, andere Nahkampfwaffen
Eigener Skill		NOVA beschreibt für SciFi typische Skills. Möchtest du deinen eigenen Skill für dein eigenes Konzept erfinden oder bist du ganz einfach anderer Meinung? Dann baue deinen eigenen Skill. Beispiele für eigene Skills könnten sein: Schreiben (WIS + KRE), Notfallmedizin(AGI+WIS), Kochen (WAH+WIS), Bildkunst (KRE+WAH)
CHAM: Morphen	AGI + KON	keine, Vorteile für Chams
Energiefluss	LOG + WIL	Elektrizität, Strahlung
Kinetikfluss	STR + WIL	Gas & Plasma, Fester Körper, Flüssigkeit
Lebensfluss	KON + WIL	Flora, Fauna
Mentalfluss	EMP + WIL	Gefühle, Sinne, Gedanken
Para-Fluss	WIS + WIL	Artefakte, Para-Ebene
Verlorener Fluss	WAH+ WIL	Zukunft, Vergangenheit

Facetten

Charakterzüge

Charakterzüge beschreiben in einem Schlagwort das Auftreten deines Charakters und definieren sein Verhalten in vielen Situationen. Sie dienen der Wiedererkennung deiner Figur.

W10	1	2	3	4	5
1	selbstsicher	stolz	hartnäckig	optimistisch	vergesslich
2	sensibel	melancholisch	misstrauisch	pessimistisch	
3	neugierig	lüstern	höflich	skeptisch	
4	naiv	ehrlich	herzlich	verschlossen	
5	schüchtern	gläubig	schlagfertig	vorsichtig	
6	derb	draufgängerisch	zynisch	fanatisch	
7	geradlinig	trickreich	verträumt	schweigsam	
8	kalt	sanftmütig	diszipliniert	altruistisch	
9	lebhaft	heißblütig	eitel	egoistisch	
10	redselig	gelassen & ruhig	moralisch	streng	

Pfade

Pfade sind meistens wichtige, manchmal auch traumatische Erlebnisse deines Charakters in der Vergangenheit oder spiegeln Hobbys oder besondere Kenntnisse wider.

Auch körperliche Beeinträchtigungen kannst du als Pfad-Facette ausdrücken.

Durch die Hintergrundgeschichte deines SC oder auch während seines Lebens in deinen Händen können mehrere Pfade interessant sein.

Überlege dir selbst Pfade oder nutze die Beispiele In der Tabelle. Wähle daraus oder würfle zwei Mal 1W10 hintereinander. Du kannst sie anpassen, indem du für X Orte (Kolonien, Planeten, Sektoren, Reiche) einfügst, mit Y zu anderen SC, wichtigen NSC oder Organisationen Beziehungen knüpfst oder mit Z Ereignisse erzählst.

W10	1-5	6-10
1	war (in X mit Y) gefangen (wegen Z).	bin auf der Flucht (vor Y, Z).
2	habe (mit Y) einen Krieg überstanden	bin (wie Y) ein Veteran von Z.
3	bin (klein-)kriminell (wegen Y, Z)	Y ist mein erklärter Feind
4	meine große Leidenschaft ist ____	bin Ex-Sklave (von Z, Y)
5	bin (wie Y) ein echtes Stadtkind	leide (wegen Z) an einer ____-Phobie
6	bin (wie Y) ein Kind der Wildnis/Wüste	habe (wegen Z) einen ____-Zwang

7	stamme (wie Y) von (einer) Himmelssäule (X)	mir fehlt (wegen Y, Z) ein Bein.
8	war lange in einer Psychiatrie (wegen Y,Z)	
9	kenne mich mit X und der Reise darin aus	
10	der Weltraum ist mein Zuhause.	

Übrigens: Ein “und” ist ein Signal, dass du es mit zwei Pfaden zu tun hast, nicht mit einem einzigen

“... der Weltraum ist mein Zuhause (I) und mir fehlt wegen dem Flammenden Dorn Terras eine Hand (II).”

Temporäre Facetten

Verletzungen im Kampf können als temporäre Charakter-Facetten abgehandelt werden. Mehr dazu im Bereich “Ausdauer” im Kapitel “Spielregeln”.

Regel-Add-On: Sprachen

Ist für euer Szenario oder Kampagne Sprachen von Bedeutung oder ihr möchtet, dass Sprachen eine Rolle spielen können, dann erhaltet ihr zum Lernen von Sprachen “Linguistikpunkte” (LP) in Höhe eures gewählten Wissenschaft-Skills. Besitzt du ein Spezialgebiet Sprache & Kultur, darfst du die Spezialgebiet-Punkte als LP zum Lernen der Sprache einer Kultur nutzen.

Muttersprache

Der Kulturkreis, in dem du aufgewachsen bist bzw. in dem du die längste Zeit deines Lebens verbracht hast, gibt dir eine kostenlose Muttersprache. Du findest sie in den Kulturen S.XXX. Auf sie werden keine Tests fällig. Je nach Kultur kannst du eine weitere Muttersprache (wie z.B. „Standard“) sprechen, weil sie dort in der Schule jeder lernt.

Sprachlevel

Level I einer Sprache steht für Grundkenntnisse; du beherrschst z.B. Alltagsfloskeln. Bei Level II kannst du einfache Gespräche verstehen und führen. Bei Level III sprichst du auf Muttersprachen-Niveau und bist nur schwer als Ausländer erkennbar. Du investiert pro Level die in der Tabelle unten angegeben LP.

Test zum Sprechen

Fremdsprachen benutzen keinen Skill. Sobald sie gekauft wurden, stehen sie zur Verfügung. Wenn du etwas mehr über eine Sprache wissen möchtest, nutze WISSENSCHAFT » SPRACHE & KULTUR. Ist eine Konversation schwer zu verstehen (durch eine Tür lauschen, oder ein schwieriger Dialekt), könnte der SL einen SINNE-Test verlangen. Darauf könntest du auch würfeln, wenn über etwas besonders Wichtiges gesprochen wird und kein Übersetzungsfehler geschehen darf. Fehlschläge führen zu Unverständnis oder – meist interessanter, weil dramatischer – zu Missverständnissen.

Übersetzungsprogramme

Ab Techlevel 5 können für Computersysteme Übersetzungsprogramme gekauft werden. Pro

1 LP Lernkosten muss 1.000 St für das Programm bezahlt werden („Lifetime“-Abo, gilt für alle Geräte des Käufers, z.B. Datapads, Bordcomputern, seine Artifikanten ohne Togalou-Gehirn).

Terranische Sprachen

Sprache	LP	wichtige Sprachgebiete	Bemerkung
STANDARD I	1	Imperium und Zentrale Sphäre, viele Kleinkolonien der Exasphäre	Englisch mit Einflüssen von Chinesisch, Spanisch, Arabisch
NEOSYND I	1	Syndikat, HORIZON, auch verbreitet in der Zentrale Sphäre	vom Englischen abgeleitete Kunstsprache
TAESARISCH I	2	Häuser Taesaris, manche Société-Rudel der Formorag	Hauptanteile aus Französisch und Deutsch, manches italien
ALLIANZARABISCH I	3	Allianz, teilweise Rift-Welten	wurzelt im Ägyptisch-Arabischen
PANASIA I	3	Menturi-Cluster, Guanku und kleine Kolonien in der Außenwelt	Mischsprache aus Japanisch, Chinesisch, Koreanisch, indische Einflüsse
ELLINICA I	2	Ekratos-Union, akademische Zirkel in der Außenwelt	wurzelt im Neugriechischen und Balkansprachen
SKANDINAV I	2	Vendar-Protektorat, konföderierte Randgebiete, Valbaro-Rift, Marginum, manche Grimz-Rudel der Formorag	nordische Mischsprache der Davison-Siedler
DYRANIA I	1	Formorag-Rudel, Zentrale Sphäre und kleine Kolonien im Marginum	codiertes Standard mit stärkerem Einfluss von romanischen Sprachen und Russisch

Xenolinguistik

Sprache	LP	Kommunikation	wichtige Sprachgebiete	Bemerkung
Nezordrular I	3	Schall	Konföderation, Marginum	wurzelt im alten Metonoidisch
MIQALIN I	2		Ozeatreia, Handelsgilde	wichtige Handelssprache
ORDRULAR I	2		Metonar, Konföderation	Sprache der Ordrag-Sippe
Cham-Pictorisch I	2	Licht: Erzeugen und Lesen von Lichtmustern	Potriasmoryl, Toryclyta, Kontinuum, Netzwerk-Orakel	vereinfachtes Beta-Pictorisch; benötigt Display, um Lichtsignale zu erzeugen
Xeracorisch I	1	Vibration: Erzeugen und Spüren von Infraschall	Xerc, innerhalb der Halb-Xeracor, außerdem gern genutzt zur Geheimkommunikation	benötigt einen Terratrembler (Gerät erzeugt Vibrationen) und für nicht (Halb-)Xeracor ein Seismoskop (S. XXX)

Regel-Add-On: Training

Du möchtest eine realistischere SC-Steigerung? Skills können bei diesem Modul nur gesteigert werden, wenn sie durch Training freigeschaltet werden. Skills weisen jeweils 3 „Trainingseinheiten“ auf. 1x pro Session darfst du bei jedem Skill eine Trainingseinheit abstreichen, wenn du den Skill verwendet hast (egal ob erfolgreich oder nicht). Sind alle 3

Einheiten abgehakt, darfst du diesen Skill mit 3 XP um 1 steigern. Anschließend müssen wieder 3 Trainingseinheiten bewältigt werden. Bei Spezialgebieten funktioniert es genauso. Hast du ein Spezialgebiet verwendet, darfst du eine Trainingseinheit beim zugrunde liegenden Skill abstreichen sowie beim Spezialgebiet.