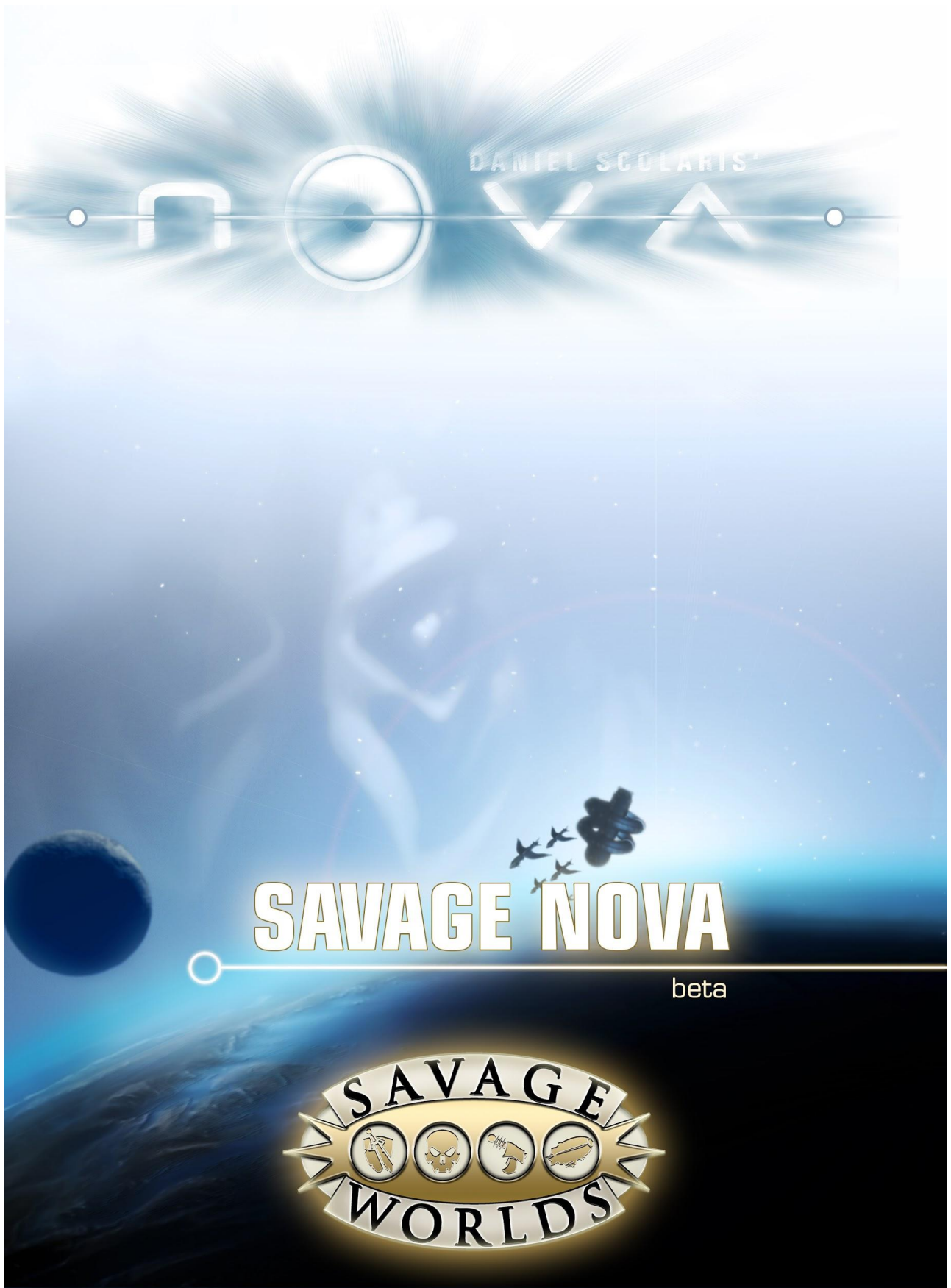




Savage NOVA Vo.6 Beta-Regelwerk

Impressum	2	Stärkere Arkane Resistenz	21
Einführung	3	Selbstbeherrschung	22
Worum geht es hier?	3	Handicaps	22
Einladung für dich!	3	Kybernetikresistent, leicht	22
Betatutorial	3	Kybernetikintoleranz, schwer	22
Designziele	4	Sensitiv, leicht	22
Die Zielgruppen & das NOVA-Gefühl	4	Paranormik	23
Powerlevel	4	Paranormische Schulen	26
Menschenverstand	5	Ausrüstung	27
Das ist Savage NOVA	5	Ressourcen-Würfel	27
Settingregeln & Spielstil	5	Ressourcenwurf	27
Die Sprachfertigkeiten	5	Verausgaben & Zusammenlegen	27
Mehrfache Steigerung	5	Soziale Konflikte	28
Einen erzählerischen Umstand erschaffen	5	Fernkampfwaffen	29
Tragewert	5	Nahkampfwaffen	30
Fertigkeiten-Spezialisierung	6	Rüstung	30
Cineastisch Munition	6	Technische Gerätschaften	30
Charaktere erschaffen	7	Kybernetik	32
Spezies	7	Kybernetiktoleranz	32
Terraner	7	Kybernetik-Implantate	33
Artifikant	7	Changelog	37
At`Rank-gulor	8	Coming soon	37
Beta-Pictor	9		
Cassiopier	10		
Cham	11		
Metonoide	12		
Konföderierter Metonoide	12		
Minelauvaner	13		
Halb-Novat	14		
Halb-Xeracor	15		
Veganoide	16		
Tokmarde	17		
Fertigkeiten	18		
Fertigkeitenspezialisierung	18		
Fertigkeitenübersicht	18		
Talente	20		
Modifizierte und neue Talente	20		
Paranormische Talente	21		
Arkaner Hintergrund: Paranormik	21		
Neue Schule	21		
Neue Mächte	21		
Arakane Resistenz	21		

Impressum

Autor Sidney "Sidfreund" Ristock

Redakteur Daniel Sclaris

Dank an

Benjamin Dose, Bernd Kutz, Armin Welk,
Richard Woolcock, Günther Lietz, uva

NOVA-Website: www.nova-rpg.de

Kontakt: redaktion@nova-rpg.de

Regelversion: savageNOVA 0.6

Herausgeber

Daniel Schuler
Kippenbergstr. 7
04317 Leipzig

Einführung

Savage Worlds benötigt ein weiteres gutes deutsches SciFi-Setting.

Worum geht es hier?

Schön, dass du hier bist!

Wir, das Team rund um das deutsche Sci-Fi Rollenspiel NOVA <http://nova-rpg.de/> unter dem Dach des Prometheus Games Verlags <https://www.prometheushop.de/deutsche-rollenspiele/nova/>, möchten gern einen Schritt weiter gehen und unser liebstes Sci-Fi Setting einem breiteren Publikum zugänglich machen und den Savage Worlds Fans da draußen die Möglichkeiten bieten im NOVA-Universum zu den Sternen zu reisen, gigantische Weltraumschlachten zu schlagen und fremde Planeten und Kulturen zu erforschen.

Das vollbringen wir gemeinsam in zwei Schritten.

Schritt 1: Erstmal ans Eingemachte - Savage NOVA light

Zuerst stellen wir die reinen Regeln für all jene online, die NOVA Zuhause haben und sich wünschen oder darauf freuen, ihre Abenteuer "savage" zu erleben. Dazu noch ein besonderes Schmankerl für die Bastler unter euch: Die für NOVA so typischen Editoren sind dabei! Der Bastler, Waffenliebhaber und Raumschiff-Konstrukteur in dir kommt voll auf seine Kosten und das nach bewährter Savage Worlds Manier.

Schritt 2: Die Kür - Savage NOVA in Farbe und Bunt

Nachdem es ans Eingemachte ging und die Technik aus Schritt 1 steht, gehen wir sehr kritisch in uns und es liegt nicht zuletzt an deinem Interesse, wie es nun weiter geht. Unser Ziel ist es, dir eine ausgewachsene Setting-Conversion in Print und PDF so zuzubereiten, dass du hungrig bist sie dir und deiner Sammlung einzuverleiben.

Das geht, und das wissen wir ganz genau, nicht ohne dich!

Einladung für dich!

Wir möchten mit dir tauschen.

Dieses Beta-Regelwerk ist ein lebendes Dokument und braucht deine Augen und deinen Verstand. Dir ist etwas unklar? Der Fehlerteufel hat sich eingeschlichen, du hast eine bessere Idee oder sonst irgendetwas, was du unbedingt loswerden möchtest?

Zögere bitte nicht, markiere sofort die entsprechende Stelle und drücke den am rechten Seitenrand auftauchenden "Kommentar"-Knopf und lege los. Alle Kommentare werden beantwortet.

Du liest diesen Text als PDF? [Hier](#) geht es zum Savage NOVA Living Document.

Als Dankeschön und im Tausch für deine Gedanken, Tests und Kommentare stellen wir sehr gern die Editoren der Community als allgemeine Savage Worlds Baukästen für alle Settings online. Du erschaffst mit ihnen ebenso magische Artefakte, Tränke und Zauberstäbe wie U-Boote, Dampfmaschinen und Taschenuhren.

Du bist dabei? Super - im nächsten Kapitel gibt's ein winziges Tutorial.

Betatutorial

Benötigst du einen Google-Account (kein gmail)?

Ja, bitte unbedingt! :)

Wir möchten die Kommunikation gern bündeln und alles an einem Orte gleich hier im Dokument mit dir besprechen. Das spart Zeit, die wir dann wieder in das Projekt investieren.

Du kannst mit einer beliebigen E-mail-Adresse einen Google-Account erstellen - einfach oben rechts auf "Anmelden" klicken. Das schützt das Projekt und erlaubt dir die Antwort auf deinen Kommentar bequem per Mail zu lesen.

Nutze bitte ausschließlich die Kommentarfunktion!

Dann antworten wir direkt in deinem Kommentar auf deinen Kommentar oder machen einfach, was du vorschlägst und klicken auf "erledigt". Du

kannst deinen Kommentar auch jederzeit wieder aufmachen, Dinge ändern und die Kommentare anderer kommentieren. Betrachte jeden Kommentar wie einen Thread in einem Forum. Mit den tollen Vorteil: der Kommentar befindet sich gleich an Ort und Stelle. :)

Einen neuen Kommentar bitte an der betreffenden Stelle!

Für ein neues Anliegen erstellst du bitte einen neuen Kommentar. Das hilft ungemein. :) So bleiben die Portionen klein und handlich und die Kommunikation schnell und direkt.

Externe links funktionieren nur im Lesemodus

Falls du zum Beispiel Daniels Youtubevideo über NOVA sehen möchtest.

https://www.youtube.com/watch?v=XdGXLpBQP_HU

Danke für dein Interesse - jetzt kann's losgehen!

Designziel

Damit du weißt und wir nicht vergessen, wo die Reise hingeht, stehen hier die wichtigsten Grundsätze, nach denen wir zu Werke gehen und du uns bitte genau auf die Finger schaust.

Savage Worlds lebt den Slogan "fast, furious, fun". Dieses Projekt verpflichtet sich von der Sprache bis zum Layout diesem Motto. Schnell verdaulich, leicht zu konsumieren und erheiternd im Abgang.

Die Zielgruppen & das NOVA-Gefühl

Wir möchten, dass du NOVA in dieser Conversion wieder erkennst. Das System hat einen entscheidenden Einfluss auf das Spielgefühl. Savage NOVA ist leicht, schnell und richtet sich an einen anderen Spielertypen als sein großer Bruder (das originale classicNOVA).

Typ I: Savage Worlds-Spieler

Möchtest du gern, wie du es aus anderen Savage Settings gewohnt bist, deine Infos nach bekannter Savage Worlds-Manier konsumieren und dann loslegen? Diese Setting-Konversion richtet sich an dich!

Typ II: Savage-Ingenieure

Möchtest du gern als Space-Engineer, Kybernetik-Doktor oder Waffenkonstrukteur eigene Kreationen erschaffen? Diese Setting-Konversion richtet sich an dich!

Wie gehen wir dabei vor? Das beantwortet das Einführungskapitel. Schau gern vorbei!

Powerlevel

Die GERTA und das Science Fiction Compendium sind die Basiswerke auf denen Savage NOVA aufbaut. Generell ist das Power-Level der im Sci-Fi Compendium vorgestellten Inhalte deutlich höher als im Grundregelwerk und die Möglichkeit durch Geld seinen Charakter stärker als im Basisregelwerk zu verbessern, stellt manche Charakterkonzepte in den Schatten anderer. Uns liegen diese Charakterkonzepte am Herzen und wir haben daher die Powerschraube für einige Talente angezogen und ein ganz klein wenig an der Wirkungsweise der Kybernetik, wie Cyberware in Savage Nova heißt, gedreht.

Generell lohnt sich die Investition in Technik und Cyberware deutlich und ist einige Stufenanstiege wert.

Cyberwarebeispiel:

Laut Sci-Fi Compendium kannst du einem Startcharakter (KON und WIL W6) sechs "Trait Boni" einbauen, die einer Fertigkeit jeweils +2 verleihen oder sechs Skillchips die den Würfelgrad um einen Punkt erhöhen. Das entspricht sechs vom Attribut unabhängigen Fertigkeitpunkten.

Ein Stufenaufstieg erlaubt zwei Fertigkeitpunkte auszugeben oder statt dessen das viel mächtigere Talent Cyborg zu wählen. Dieses ist in unserem Fall 6 Fertigkeitpunkte, ergo 3 Stufenanstiege, wert, da es die Anzahl möglicher Skillchips auf 12 verdoppelt.

Als Sci-Fi Setting orientiert sich Savage NOVA am Powerlevel des SciFi Compendiums und Technik

muss und soll sich in einem Sci-Fi Setting mächtig anfühlen. Wir haben daher unbedingt davon abgesehen Kybernetik zu beschränken, sondern viel mehr überlegt wie wir andere Talente und Konzepte attraktiver machen. Wir sind sehr an eurer Meinung interessiert, wie könnte man außer über das reine "Geldargument" einen für's Spielgefühl guten Hebel anlegen?

Menschenverstand

Wir glauben an dich!

Verbote passen überhaupt nicht zu "fast, furious, fun". Bitte betrachte alles als möglich und erlaubt. Dein Menschenverstand wird dir flüstern, was ihm nicht gefällt. Ändere es! Wir möchten so wenig verbieten und einschränken wie möglich. Das merkst du besonders bei den Editoren!

Das ist Savage NOVA

Daniel Schüler, Autor und Schöpfer des NOVA Universums liebt es über NOVA zu sprechen, lassen wir ihn zu Wort kommen:

[Youtube: Das NOVA-Universum](#)

Settingregeln & Spielstil

Die Sprachfertigkeiten

Der Kommunikator ermöglicht dir in Savage NOVA die Sprachbarriere alltäglicher Kommunikation gespickt mit fremden Denken und unterschiedlichsten Dialekten zu durchbrechen. So bleiben Begegnungen in denen Hand und Fuß als Ausdrucksmittel dienen als ungewöhnlicher Teil deiner Abenteuer im Gedächtnis und verschonen dich bei Alltäglichkeiten. Sprachfertigkeiten werden komplett durch den Kommunikator abgebildet.

Spricht dein SC auch ohne Kommunikator diverse Sprachen, ist dies Teil seiner Allgemeinbildung und wird über seine Allgemeinbildungsprobe gehandhabt. Beschäftigt sich dein SC

wissenschaftlich mit Sprache, empfehlen wir daraus eine kultur- oder speziesbezogene Wissensfertigkeiten zu erstellen um einen größeren Bereich abzudecken.

Mehrfache Steigerung

Kennst du das? Dein Würfel explodiert fleißig vor sich hin und dann gibt es nur einen W6 zusätzlich zum Schadenswurf? Schluss damit! Erzielst du mehr als eine Steigerung erhöhst du auch die Würfelstufe des Bonusschaden pro weiterer Steigerung um einen Grad.

Beispiel:

Du legst dein Implusgewehr auf einen anstürmenden Tokmarden an. Dein unmodifizierter Angriffswurf W8 (Schwierigkeit 4) explodiert 2 mal und bleibt dann mit einer 5 liegen - insgesamt eine 21. Das macht 4 Steigerungen. Du freust dich Anstelle des üblichen W6 nun einen W12 als Bonusschadenswürfel zu rollen.

Anz. Steiger.	1	2	3	4	5
Würfel	W6	W8	W10	W12	W12+1

Einen erzählerischen Umstand erschaffen

Gegen einen Bennie nimmst du deinem Spielleiter ein klein wenig Erzählzeit ab und lenkst die Geschehnisse zu deinen Gunsten.

So entdeckst du eine Waffe in einem Schnelldresser, einen unbeaufsichtigten EMAP-Speeder vor einem öffentlichen Datenterminal oder die Geliebte der Zielperson fällt auf, weil sie im Restaurant eine Szene macht und dann Hals über Kopf aus dem Lokal stürmt.

Tragewert

Savage NOVA beantwortet die Frage, was ein Charakter ohne Abzüge tragen kann, mit einem vereinfachten System.

Anstelle einer Gewichtsangabe findest du bei Gegenständen einen Tragewert - der sich grob daran orientiert wie viel Hände zum Tragen eines Gegenstandes benötigt werden und somit auch das Volumen mit in die Kalkulation einbezieht.

Beispiel	Tragwert
Kleinteile	0
Impulspistole	1
Impulsgewehr	2
Kletterausrüstung	3

Du kannst kombinierte Lasten bis zu deinem halben Stärkewert ohne Abzüge transportieren. Das Talent "kräftig" erhöht die Belastungsgrenze (siehe GERTA S.7) aufgerundet um das eineinhalbfache.

Beispiel:

Dein Stärkewert beträgt W6 und du bist "kräftig". Deine Belastungsgrenze liegt bei aufgerundet 5. 3 durch deine Stärke plus 1,5 durch das Talent "kräftig".

Kleinteile ab der Menge eines Schuhkartons fasst du einfach zu einem Tragwert von 1 zusammen. Rucksäcke, Tragevorrichtungen, etc. halbieren den Tragwert der in ihnen befindlichen Gegenstände - solange sie darin transportiert werden.

Beispiel:

Deine Impulspistole im Halfter zählt als 0,5. Dein Impulsgewehr auf dem Rücken als 1. Die Kletterausrüstung kommt bereits mit Halterungen und Rucksack und bleibt deshalb bei 3.

Wird deine Tragwertgrenze im Kampf durch das ziehen einer Waffe überschritten, darfst du an der Stelle gern ein Auge zu drücken.

Selbstverständlich sind beim Erwerb vieler Waffen und Ausrüstungsgegenstände entsprechende Taschen, Halfter, Scheiden, und Schlaufen inbegriffen, sodass diese, solange sie nicht in Händen gehalten werden, als in einer entsprechenden Vorrichtung am Körper getragen, betrachtet werden.

Fertigkeiten-Spezialisierung

Du bist mit Impulsgewehren besonders tödlich, eine Koryphäe auf dem Gebiet der Kybernetik-Implantat-Konstruktion oder ein Ass

im Umgang mit Raumjägern? Dann ist diese Settingregel genau für dich.

Du spezialisiert eine Fertigkeit indem du bei der Steigerung einer Fertigkeit über ihren zugehörigen Attributswert hinaus - dieses kostet gewöhnlich 2 Punkte - dich für eine Spezialisierung entscheidest und lediglich einen Punkt ausgibst.

Mehr Infos im Abschnitt [Fertigkeiten](#).

Cineastisch Munition

Ziehe nach jedem ausgiebigen Feuergefecht eine Karte für deine Gruppe. Zeigt die Karte eine 5 oder kleiner sind die Munitionsvorräte nach dem nächsten Kampf erschöpft. Die Anzahl an Sprengstoffen, Raketen, Granaten und Co. notierst du bitte fleißig weiter separat.

Charaktere erschaffen

Die Charaktererstellung funktioniert so, wie du es nach GERTA gewohnt bist. Solange in diesem Kapitel nichts anderes beschrieben steht, gelten die Angaben aus der GERTA. In diesem Kapitel werden die Savage NOVA spezifischen Feinheiten vorgestellt.

Spezies

In diesem Kapitel erwarten dich die bekannten Spezies des Savage NOVA Universums. Viel Vergnügen beim stöbern! [in Savage Nova Light nur reine Werte]

Terraner



Als Terraner (Mensch) beginnst du das Spiel mit einem freien Talent und erhältst bei der Charaktererschaffung einen zusätzlichen Fertigkeitspunkt.

Artifikant



Beschreibung siehe NOVA-Basisbuch 2. Edition S. 157 bis 160

Die Charakter-Artifikanten in Savage NOVA besitzen ein Bewusstsein (TG).

Künstliche Physiologie (+1): Du bist immun gegen Gifte und Krankheiten. Wunden heilen nicht auf natürlichem Wege und werden mit der Fertigkeit "Technik" repariert. Dies funktioniert analog zur Fertigkeit "Heilen" wie du sie aus der GERTA kennst. Die Regel der "Goldenen Stunde", in der deine Wunden zwangsweise versorgt werden müssen, darfst du getrost ignorieren. Du verblutest nicht.

Paranormische Intoleranz (o): Als Artifikant entwickelst du keine paranormischen Kräfte, gleichzeitig bist du immun gegen paranormische Mächte die mit deinem Geist interagieren.

Schatten der Programmierung (-2): Du erhältst durch deine Initial-Programmierung ein schweres (z.B. Asimov-Gesetze als „Ehrenkodex“, kann nicht lügen oder handelt 100% nach Vorschrift) oder zwei leichte Handicaps (z.B. tiefgehende, fehlerhafte Subroutine/Tick).

*Erhöhte Kybernetiktoleranz (+4):
Du startest das Spiel mit dem Talent "Erhöhte Kybernetiktoleranz".*

Auch als Artifikant bedeuten Implantate Stress für dein System. Dein Kybernetiktoleranzwert wird verdoppelt. Er errechnet sich aus dem Mittelwert von Willenskraft und Konstitution.

Zudem zählen durch Implantate erworbene Talente und der Wert des Heldenwürfels ab W8+ als mögliche Voraussetzung zum Führen von Waffen, bedienen von Geräten und dem Erwerb weiterer Talente.

Fallen Implantate aus oder werden ausgetauscht, fallen ebenfalls darauf aufbauende Talente weg, bis die Voraussetzungen wieder erfüllt sind.

Durch die große Menge an verbauten Implantaten verdoppeln sich die Kosten für Attributssteigerungen bei Stufenaufstieg für dich.

Du startest das Spiel mit frei wählbaren Implantaten bis zu einer Gesamtbelastung von 8 Punkten.

At`Rank-gulor



Beschreibung siehe NOVA-Basisbuch 2. Edition S. 233 bis 248

Flugfähig (+2): Du kannst dich als Springer-Geschlecht der At`Rank-gulor in die Lüfte erheben. Benutze wahlweise Geschicklichkeit oder Athletik zum Fliegen.

Pflanzenphysiologie (-2): Du sehnst dich nach Sonne. Mindestens alle 24 Stunden musst du deinen Pflanzenkörper für eine Stunde der Sonnenstrahlung aussetzen um durch Photosynthese deinen Metabolismus zu regenerieren. Ansonsten erleidest du eine Erschöpfungsstufe und eine weitere nach 48 Stunden. Nach 72 Stunden ohne Sonnenstrahlung bist du "Außer Gefecht" und stirbst in deine Konstitution mal zwei Stunden.

Ultraschall-Wahrnehmung (+1): Du orientierst dich u.a. mit Hilfe von Ultraschallwellen. Sämtliche ausschließlich die Sicht behindernden Einflüsse haben auf deine Wahrnehmung keinen negativen Einfluss. Darüber hinaus enthüllt Ultraschall Informationen, die sonst vielleicht verborgen blieben, durchdringt z.B. Holographie-Wände und zeigt durchsichtige Gegenstände.

Pheromoncocktail (+1): Einmal pro Spielabend kannst du einen die Grundstimmung einer Szene beeinflussenden Pheromoncocktail ausschütten. Dieser wirkt augenblicklich in einem Radius einer auf dich zentrierten großen Schablone und verändert das Wesen einer Szene. Wähle ob du sie verbessers oder verschlechtern möchtest.

Der Pheromon-Cocktail verschiebt die Grundstimmung aller betroffenen Charaktere zueinander um eine Stufe nach oben oder unten auf Basis der Tabelle auf S. 22 der GERTA: Feindselig, Unkooperativ, Neutral, Freundlich, Hilfsbereit.

Betroffene Spielercharaktere entscheiden selbst wie sie die Beeinflussung rollenspielerisch darstellen.

Artifiktanten und andere gegen durch Luft übertragene Gifte immune Wesen sind vom Pheromoncocktail nicht betroffen.

Spürsinn (+1): Ähnlich einem terranischen Hund kannst du dir die Gerüche von Lebewesen und Orten gut einprägen. Lege eine Allgemeinwissensprobe ab, um dich an Gerüche zu erinnern.

Zudem entfällt der Malus auf deine geruchsbezogenen Wahrnehmungsproben um verborgene oder verwandelte Kreaturen - wie einen Wandler-Chamäleonoiden - zu erkennen. Auf entsprechende Überlebensproben um etwa Spuren zu lesen oder eine dir bekannte Pflanze zu finden, erhältst du einen Bonus von +2.

Feuerempfindlich (-1):

Dein at`rank-gulorischer Pflanzenkörper erhält +2 Schaden durch Feuer.

Beta-Pictor



Beschreibung siehe NOVA-Basisbuch 2. Edition S. 278 bis 289

Klonkörper (o): Als Beta-Pictor bist du verhältnismäßig klein und dein Körper ist nicht allzu widerstandsfähig (-1 Robustheit). Allerdings atmest du auch nicht und bist von Gasen unbeeinträchtigt, solange Druck vorhanden und die Temperatur nicht allzu extrem ist.

Deltaenergie (+1): Du verfügst über einen Deltaenergiepool analog zu Machtpunkten mit einem Wert in Höhe deiner Konstitution.

Im Nah- und Fernkampf schleuderst du über einen auf deiner Tentakel sitzenden Deltaenergie-Projektor einen Stoß Deltaenergie auf dein Ziel. Jede Anwendung kostet einen Punkt Deltaenergie.

Der Angriff gilt als natürliche Waffe mit der Reichweite 12/24/48 mit einer FR 1 und Verursacht sowohl im Nah- als auch Fernkampf Konstitution+W6 Schaden. Bei einer Steigerung legt das Opfer eine Konstitutionsprobe -2 ab. Misslingt diese, erleidet es Krämpfe und seine Parade sinkt um -2 für 2W6 Kampfrunden.

Wirst du als Beta-Pictor von Deltaenergie getroffen, absorbierst du sie und fügst sie deinem Deltaenergiepool hinzu. Ein Treffer entspricht einem Machtpunkt. Bist du voll, nutzt sie dich als Leiter und du kannst versuchen sie als Nah- oder Fernkampfangriff

-2 auf ein Opfer zu lenken. Um dich aus einem Deltaenergiespeicher, etwas einem Beta-Pictor Raumschiff, zu bedienen - berühre den Speicher und regeneriere 2 Punkte pro Kampfrunde.

Immunitäten (+1): Als Beta-Pictor erhältst du keinen Schaden durch Elektrizität. Wie ein Artifikant bist du immun gegenüber paranormischen Attacken, die auf den Geist abzielen und kannst das Talent „Arkaner Hintergrund: Paranormik“ genauso wenig erlernen wie das Talent „Sensitiv“.

Außenseiter (-1): Als beta-pictorischer Klon bist du wegen der Eroberungsfeldzüge des Kontinuums nirgendwo gern gesehen. Charisma -2 gegenüber anderen Spezies.

EM-Felder-Sicht (+1): Deine Augen sehen ein breites Spektrum elektromagnetischer Wellen. Proben die von diesem Umstand profitieren, wie zum Beispiel Technikproben zur Diagnostik eines Strahlungslecks oder Wahrnehmung von warmblütigen Lebewesen erhalten einen Bonus von +2.

Cassiopier



Beschreibung siehe NOVA-Basisbuch 2. Edition S. 248 bis 266

Phasen-Chitin-Panzer (+2): Dein insektoides Exoskelett unterstützt durch fortschrittlichste Biotechnologie schützt dich in allen Trefferzonen zusätzlich +2.

Zwei Armpaare (+2): Dein zweites Armpaar ermöglicht dir eine zusätzliche Aktion. Diese erleidet keinen Abzug für Mehrfachaktionen und darf nicht für's Bewegen genutzt werden.

Schwefel-Metabolismus (-2): Ist dein Chitin-Panzerung einmal durchschlagen, spritzt dein 80° heißes Inneres durch die Wundöffnung. Diese zu versorgen ist für andere Spezies um -2 erschwert. Zeigt der Fertigkeitswürfel unabhängig vom Ergebnis des Heldenwürfels bei der Heilung eine 1, wird der Ausführende von einem Schwall Cassiopier-Blutes erwischt und erleidet 2W6 Schaden. Außerdem erhältst du +4 auf Widerstandswürfe gegen Hitze.

Biotechnologisches Meisterwerk (+2):

Deine Spezies ist auf organische Technologie spezialisiert. Alle eure Gerätschaften, bauten und Raumschiffe leben, wachsen und mutieren. Bereits im Larvenstadium wird dein Körper biotechnologisch verbessert und du bist in der Lage mit anderen Cassiopiern beinahe ohne Zeitverlust zu kommunizieren und trägst das organische equivalent eines Minicomputers in dir.

Kybernetische Resistenz (-1):

Die kybernetischen Implantate des NOVA-Universums sind nicht an die physiologischen Herausforderungen deiner Spezies angepasst.

Dein Kybernetik-Toleranzwert entspricht dem kleineren Wert aus Willenskraft oder Konstitution.

Cham



Beschreibung siehe NOVA-Basisbuch 2. Edition S. 191 bis 201

Gestaltwandler (+3): Innerhalb einer einzigen Kampfrunde wandelst du deinen Körper in ein Objekt oder eine Gestalt deiner Wahl. Lege dazu eine Willenskraftprobe ab. Die Probe ist um jede Kampfrunde erleichtert, die du dir über die erste Kampfrunde hinaus Zeit lässt, um dich auf die Gestaltwandlung zu konzentrieren. Maximal +8.

Gleichzeitig kannst du die Probe um einen selbst gewählten Malus erschweren - je höher, desto überzeugender ist deine Gestaltwandlung. Deine Erschwernis entspricht dem Malus auf Wahrnehmungsproben um dich zu durchschauen.

Scanner lassen sich nicht täuschen.

Attribute, Fertigkeiten, Gewicht und Dichte deines Körpers bleiben unverändert und dein Organismus erhalten. Beachte: Als Cham bildest du den äußeren Anschein nach, jedoch keine weiteren Eigenschaften oder Funktionen. Du riechst noch wie zuvor, bist genau so verletzlich, emittierst kein Licht, atmest, etc.

Tarn- und Fluchtinstinkt (-2): Zu Beginn einer überraschenden Gefahrensituation legst du eine Willenskraftprobe ab. Misslingt diese beherrscht dich dein Tarn- und Fluchtinstinkt. Ist die Gefahrensituation ein Kampf, verbringst du nach misslungener Willenskraftprobe deine erste Runde mit der Suche nach Deckung und unmodifizierter Gestaltwandlung oder entfernst dich deine volle Bewegungsreichweite plus Sprintwürfel von der Gefahr. Am Ende der Runde bist du bei misslungener Probe in jedem Fall "angeschlagen". Einmal Mut gefasst - bei gelungener Erholungsprobe vom "Angeschlagen"-Zustand, hast du deine Instinkte bis zum Ende der Szene im Griff. Du startest die Charaktererschaffung mit dem leichten Handicap "Pazifist" und greifst somit nur im äußersten Notfall zu Waffengewalt.

Keine Implantate (-2): Implantate vertragen sich nicht mit deiner flexiblen Physiologie.

Beweglichkeit (+3): Du hast eine Bewegungsreichweite von 8 und kannst aus dem Stand 2" oder mit Anlauf 4" weit springen. Eine erfolgreiche Athletikprobe erhöht die Sprungdistanz um weitere 2" oder ermöglicht dir an Wände oder die Decke zu springen und dich dort fest zu halten. An Wänden oder der Decke bewegst du dich mit Bewegungsweite 4" fort und musst unter normalen Umständen keine Athletikprobe für das Klettern ablegen.

Metonoide



Beschreibung, besonders zur Wahl des Himmelsältesten, siehe NOVA-Basisbuch 2. Edition S. 77 bis 87

Metonoidischer Glaube (-1): Als Metonoide gehörst du zu einer spirituellen Spezies, deren religiöser Kodex es u.a. gebietet, deine Ritualwaffe beim „Jagen“ einzusetzen, den vierten Teil der Beute zu opfern und Ereignisse im Licht der Himmelsältesten zu interpretieren.

Ritualwaffe (+2): Wie jeder deines Volkes führst auch du eine rituelle Waffe mit dir. Ein Schwert, das Keldamor, oder einen Bogen, den Dreamor, Diese hast du selbst passend zu deinen Bedürfnissen und in Einklang mit deinen Glaubenssätzen gefertigt. Du startest das Spiel mit dem Talent „Lieblingswaffe“ ohne die Voraussetzungen erfüllen zu müssen und bestimmst entweder das Keldamor oder den Dreamor zu deiner Lieblingswaffe.

Bei der Pflege, Reparatur, dem Erschaffen und Modifizieren deiner rituellen Waffen erhältst du einen Bonus von +4 auf deine Technikprobe. Boni aus anderen Quellen wie Werkstätten kommen maximal mit einem Bonus von +1 zum Tragen.

Muskeln statt Kopf (o): „Verstand“ koste dich während der Charaktererschaffung 2 Punkte pro Stufe und bedarf zweier Aufstiege, um im Laufe des Spiels gesteigert zu werden. Dein

Stärkewürfel hingegen startet auf einem W8 in die Charaktererschaffung.

Hünenhafte Metonoiden (+2): Als Metonoide mit einer Durchschnittsgröße von 2,40 m überragst du jeden Terraner (Größe +1, dadurch Robustheit +1).

Schwanz (+1): Dein stachelbewehrter Schwanz ist eine effektive Nahkampfwaffe mit einem Schadenswert von Stärke+W6 und wird von deinesgleichen gern als Attacke in einer Serie von Mehrfach-Aktionen im Nahkampfangriff machtvoll eingesetzt. Die Mali für Mehrfachaktionen gelten wie gehabt.

Wechselwarm (-1): Als Reptil bist du ein wechselwarmes Wesen. Du erleidest einen Malus von -4 auf Widerstandswürfe gegen kältebedingte Umwelteinflüsse und schadensbedingte Sekundärwirkung.

Konföderierter Metonoide



Beschreibung siehe NOVA-Basisbuch 2. Edition S. 126 bis 140

Interplasma (+1): Interplasma fließt durch deine Adern. Durch das Kunstblut verwertet dein Stoffwechsel Wasserstoff, Helium, CO und CO₂ sowie Kohlenwasserstoffe als Atemluft.

Den Auswirkungen von Giften und Krankheiten widerstehst du mit einem Bonus von +2 auf Konstitutionsproben. [Begrenzung von Mutationen durch Interplasma]

Indoktrination (-1): Die Konföderierten Wissensschmieden und Erziehungsanstalten geben ein verschobenes Weltbild wieder. Dies spiegelt sich in einem -2 Malus auf entsprechende Allgemeinwissensproben wieder.

Hünenhafte Metonoiden (+2): Als Metonoide überragst du jeden Terraner. Deine Größe beträgt +1 und deine Robustheit erhält einen Bonus von +1.

Schwanz (+1): Dein stachelbewehrter Schwanz ist eine effektive Nahkampfwaffe mit einem Schadenswert von Stärke+W6 und wird von deinesgleichen gern als Attacke in einer Serie von Mehrfach-Aktionen im Nahkampfangriff machtvoll eingesetzt. Die Mali für Mehrfachaktionen gelten wie gehabt.

Minelauvaner



Beschreibung siehe NOVA-Basisbuch 2. Edition S. 178 bis 191

Aquatisch (o): Als aquatische Spezies bist du "an Land" auf deinen Respirator angewiesen um zu atmen und bewegst dich mit Hilfe deines Beinassistenten fort. Ein Gel hält deine Haut feucht und muss einmal pro Tag aufgetragen werden bzw. ein einstündiges Wasserbad genommen werden, sonst erleidest du jeden Tag eine automatische Erschöpfungsstufe, bis du außer Gefecht bist. Am Tag darauf stirbst du. Dafür atmest du im Wasser und erhältst automatisch die Athleticspezialisierung "Schwimmen" und deine Bewegungsweite im Wasser entspricht deinem Athletikwürfel plus 1.

Gravitationssinn (+1): Du spürst sehr viel deutlicher die Gravitation und deren Veränderung.

Als Minelauvaner weisst du stets wo oben und unten ist und orientierst dich leichter in den drei Dimensionen. Wann immer Gravitation bei einer Probe eine Rolle spielt erhältst du einen Bonus von plus 1.

Giftzähne (+1): Einmal pro Szene kannst du einen Giftzahn spucken (Athletik) oder zubeißen (Nahkampf). Durchdringt dein Zahn die Haut deines Opfer, legt es eine Konstitutionsprobe -2 (-4 bei einer Steigerung) ab und ist bei Misslingen für den Rest der Szene (im Kampf für 2W6 Kampfrunden) gelähmt.

Qamla (o): Qamla betrifft dich, wenn du eine weibliche Minelauvanerinnen verkörperst, und beschreibt deine immense, dich beherrschende, Profitgier und deinen unbändigen Drang aus allem irgendeine Form von Vorteil zu schlagen. Du erhältst einen +2 Bonus auf Proben in Verhandlungssituationen und startest das Spiel mit dem Handicap "Gierig".

Halb-Novat



Beschreibung siehe NOVA-Basisbuch 2. Edition S. 224 bis 233

Genius (+2): Du bist hoch intelligent und ein "Multitalent". Dein Verstandsattribut startet auf einem Wert von W8 und kann auf normalem Wege bis W12+2 gesteigert werden. Drei beliebige Wissensfertigkeiten starten auf einem Wert von W6 und verstandsbasierte Fertigkeiten erleiden keinen -2 Malus bei ungeübtem Nutzen. Im Gegenzug kosten die Attribute Geschicklichkeit und Stärke zwei Punkte bei der Charaktererschaffung und zwei Steigerungen im Spielverlauf.

Astronium-Körper (+2): Dein Astroniumkörper ist multidimensional. Deine Robustheit steigt um +1. Zudem erhältst du keine Wunde, wenn du ein zweites Mal angeschlagen bist. Wahrnehmungsproben mit Hilfe von Scannern erleiden einen Malus von -2 um dich zu erfassen. Außerdem sind Kybernetik und Mutation aufgrund der speziellen, halb-novatischen Physis undenkbar.

Omni-Kollektiv-Effekt (-1): Du bist zur Einsamkeit verdammt. Kommst du einem anderen Halb-Novat zu nahe, drohen Wahnvorstellungen und Phobien. Du spürst die Anwesenheit eines anderen Halb-Novat im Umkreis deines Verstandes x 10 und sie treibt dich in den Wahnsinn. Solange sich ein Halb-Novat in deinem Umkreis befindet, leidest du unter den Auswirkungen einer von dir oder deinem Spielleiter bestimmten Wahnvorstellung oder Phobie. Wurde bis zum Ende der Szene die Nähe nicht ausreichend vergrößert, ist die Auswirkung permanent und wird zu deinem Handicap.

Astronium-Energie (+2): Durch Berührung kannst du als Halb-Novat einmal pro Spielabend leblose Materie transformieren. Du bist sprichwörtlich in der Lage Blei in Gold zu verwandeln, Türen zu staub zerfallen zu lassen oder ein Blaster in eine Vase zu verwandelnd. etwa eine Vase, einen Schrank mit einem maximalen Volumen deiner Konstitution in dm³(Liter) transformieren. Dazu legst du eine Konstitutionsprobe ab.

Halb-Xeracor



Beschreibung siehe NOVA-Basisbuch 2. Edition S. 266 bis 278

Silizium-Physiologie (o): Der halb-xeracorische Organismus basiert auf einer Silizium-Kohlenstoffverbindung und ist resistent gegenüber Feuer, Säure und Strahlung. Du erhältst +2 Bonus auf entsprechende Widerstandswürfe.

Kälte trifft dich hart, -4 Malus auf den Widerstandswurf. Zeigt der Attributswürfel dabei eine 1 zerspringt eine deiner Extremitäten. Dies gilt nicht bei gezielten Angriffen auf deinen Kopf.

Als Halb-Xeracor kannst du dich rein von Mineralien ernähren (z.B. Sand) und produzierst 0,1kg Phoenixmetall am Tag.

Extrem-Regeneration (+2): Abgerissene Gliedmaßen, heraus gebissene Rumpfteile: Solange das Gehirn und innere Organe nicht betroffen sind, wächst alles nach. Vorausgesetzt du führst deinem Körper die entsprechende Menge an Silizium zum Beispiel durch Sand zu. Dauer: 1W6 Tage für eine Arm, 2W6 Tage für ein Bein. Aufgrund deiner regenerativen Fähigkeiten bildet sich sofort ein sich erhaltender Film über den Wunden, die Regel der "goldenen Stunde" wird ignoriert. Halb-Xeracor verbluten nicht. Du kannst täglich eine Genesungsprobe zur natürlichen Heilung ablegen.

Infraschall-Wahrnehmung (+1): Du nimmst auch seichte Erschütterungen in deiner Umgebung wahr und bist deshalb auch gern barfuß unterwegs. Du gilst als aktive Wache (GERTA S. 18) solange du mit deiner Haut den Boden oder eine Wand berührst.

Nachtblind (-2): Als Erbe der blinden Xeracor leidest du als Halb-Xeracor unter Nachtblindheit. Bei Mali durch schlechte Sichtverhältnisse erhältst du zusätzlich einen weiteren Abzug auf sichtbezogene Proben und deine Parade pro Beleuchtungsstufe. Duster: -2 auf Proben und Parade -1; Dunkel: -3 auf Proben und Parade -2; Stockfinster: -5 auf Proben und Parade -3.

Veganoide



Beschreibung siehe NOVA-Basisbuch 2. Edition S. 87 bis 98

Symbiotische Gemeinschaft (+0): Du lebst mit deinem Riza-Wirtskörper in Symbiose und kannst auch nach seinem Tode noch einige Stunden unbeschadet überstehen. Du bist auf einen Wirt angewiesen und in der Lage übergangsweise in ungeeignete Wirte zu schlüpfen. Diese müssen paranormisch affin als auch organisch sein und erhalten eine permanente Erschöpfungsstufe, solange du in ihnen weilst. Nur ein Riza-Wirtskörper deiner Heimatwelt Vega II bietet dir dauerhaft optimale Bedingungen.

Riza-Wirtskörper (-4): Dein Wirtskörper ist ein Wesen deiner Heimatwelt Vega II, benötigt keinen Sauerstoff und ist immun gegen durch Luft übertragene Gifte und Krankheiten. Allerdings ist er und somit auch du durch die besonderen Bedingungen eurer durch Paranormik geprägten Heimatwelt evolutionär kaum körperlichen Herausforderungen ausgesetzt. Du erhältst einen Malus von -1 auf deine Robustheit und kannst weder Mutationen noch Kybernetik implantieren.

Moles (+1): Dich umspannt ein telekinetisches Feld mit einer Reichweite von 1" in dessen Einflussbereich du deine Umgebung manipulierst als geschehe dies mit deinen

eigenen Händen. Die Molesreichweite entspricht deiner Nahkampfreichweite.

Proben würfelst du weiterhin mit den körperbezogenen Attributen und Fertigkeiten, es sei denn du übst eine paranormische Macht aus.

Pazifistischer Paranormiker (+1): Du beginnst deine Charaktererschaffung mit dem Arkanen Hintergrund: Paranormik und der Schule Mentalfluss. Waffen oder Mächte, die anderen Wesen schaden zufügen, wendest du nur im äußersten Notfall an. Die Mächte Telepathie und Verwirrung stehen dir von Beginn an zur Verfügung.

Telepath (+1): Als paranormische Spezies verlässt du dich ausschließlich auf Telepathie, um dich mit anderen Wesen auszutauschen. Du nimmst Schall wahr und antwortest in Bildern, Gefühlen und Absichten. Als Veganoid scheitert dein Versuch telepathisch mit Artifikanten, Beta-Pictor und andere gegen paranormische Geistesbeeinflussung immune Wesen zu kommunizieren. Dafür hegst du ein besonderes Gespür für Wesen tierischer Intelligenz und bist in der Lage mit den Fertigkeiten "Überreden", "Provozieren" und "Einschüchtern" mit ihnen zu interagieren und sie zu Handlungen zu animieren oder ihre Gefühle zu verstehen.

Solange du nicht gewaltvoll in den Geist eines anderen dringst, ist Telepathie kostenfrei und benötigt keine Probe zum Aufbau einer telepathischen Verbindung.

Tokmarde



Beschreibung siehe NOVA-Basisbuch 2. Edition S. 201 bis 211

Berüchtigt (+1): Im bekannten Universum giltst du als übellaunig und genießt als Sklavenhändler, Söldner und Leibfänger keinen guten Ruf (Charimsa -2). Einschüchtern und Provozieren sind typische tokmardische Verhaltensmuster. Bei vergleichenden Proben erhältst du deinen negativen Charismawert als Bonus auf diese Fertigkeiten.

Ceptomyzin-Abhängigkeit (-2): Ohne deine tägliche Dosis Ceptomyzin geht es dir schlecht: Ohne Ceptomyzin einzunehmen erleidest du jeden Tag automatisch eine Erschöpfungsstufe, bis du außer Gefecht bist. Am darauf folgenden Tag stirbst du. Die Abhängigkeit ist nicht heilbar. Ceptomyzin ist lebensnotwendig.

Schlauchzirkel (+2): Auf freiem Gelände bewegst du dich auf deinem „Rad“ sehr schnell fort. Deine Bewegungsweite beträgt 10 und dein Sprintwürfel ist ein W10.

Pargrum-Körper (+1): Als Tokmarde bist du besonders massiv. Dein Größe- und Robustheitswert steigt um +1. Gegenüber elektrischen Umwelteinflüssen und Waffen mit elektrischer Sekundärwirkung bist du anfällig. Du erhältst einen -4 Malus auf deinen Widerstandswurf.

Pargrum-Ausrüstung (0): Deine kybernetisch-organische Symbiose erlaubt keine weiteren Mutationen oder Kybernetik. Einmal pro Szene ermöglicht dir das Pargrum,

welches ein Teil von dir ist, einen funktionsfähigen Gegenstand (Waffe, Scanner, Ersatzteil, etc.) herzustellen. Lege dazu eine Technikprobe erschwert um das Techlevel des Gegenstandes ab. Du erleidest durch die spontane Konstruktion eine Wunde, da der Gegenstand einen von dir abgetrennten Teil darstellt. Die Wunde kann nicht geheilt werden. Wird der Gegenstand am Ende der Szene nicht komplett wieder von dir aufgenommen, zerfällt er und die Wunde bleibt bis zur nächsten vollständigen Regenerationsphase bestehen.

Fertigkeiten

Du befindest dich im Jahr 2683.

Fertigkeiten wie Schlösser knacken, Reiten und Seefahrt sind Relikte der Vergangenheit in einer Welt, in der Wissen mehr Macht bedeutet als jemals zuvor.

Das Bauen und Reparieren von Gerätschaften funktioniert vielmehr über das Verständnis der Ingenieurskunst und das Wissen um die Bedienung der Apparaturen als über die Fertigkeit der eigenen Finger.

Fertigkeitenspezialisierung

Eine Fertigkeit über ihren Attributswert hinaus zu steigern kostet dich 2 Fertigkeitspunkte. Stattdessen kannst du für den Preis eines Fertigkeitpunktes ein Spezialgebiet wählen und erhältst in diesem Gebiet einen höheren Würfel.

Beispiel:

Deine Geschicklichkeit und dein Schießenwert betragen beide W8.

Ein Stufenanstieg der Schießen-Fertigkeit auf W10 würde zwei Fertigkeitspunkte kosten. Du investierst statt dessen einen Punkt und spezialisierst dich auf den Umgang mit Impulsgewehren. Somit verwendest du bei der Nutzung von Impulsgewehren einen W10 und bei anderen Schußwaffen weiterhin einen W8.

Bei einem späteren Aufstieg kannst du für einen weiteren Punkt die gesamte Fertigkeit auf den gewöhnlichen W10 steigern und für einen weiteren Fertigkeitspunkt erneut eine Spezialisierung wählen, etc.

Fertigkeitenübersicht

Du findest folgend die in Savage NOVA verwendeten Fertigkeiten und Vorschläge zur Talentspezialisierung.

Schablone:

Name, Attribut
Talentspezialisierung
Anmerkung

Athletik, GS

Schwimmen, Klettern, Werfen

Athletik fasst Schwimmen, Klettern und Werfen zusammen. Geschicklichkeits-Tricks kannst du mit Athletik substituieren.

Einschüchtern, WI

Verhören, subtiles Drohen, körperliche Überlegenheit demonstrieren

So wie in der Gerta beschrieben.

Hacken, VS

Vehikel Diebstahl, Datenmanipulation, Sicherheitssysteme

Hacken wird zum Überwinden moderner Sicherheitssysteme, knacken von Schlössern und Tresoren und der Manipulation von Daten, Zugriffsrechten, etc. verwendet.

Heimlichkeit, GS

Schleichen, Verstecken, Verkleiden

So wie in der GERTA beschrieben.

Kämpfen, GS

Waffenlos, Schwerter, Stichwaffen

So wie in der GERTA beschrieben.

Heilen, VS

Erste Hilfe, Brandwunden, Spezies: Terraner

So wie in der GERTA beschrieben.

Paranormik, WK

Astralfluss, Lebensfluss, Mentalfluss

Diese Fertigkeit erhältst du bei der Wahl des Arkanen Hintergrundes: Paranormik oder einer paranormisch befähigten Spezies. Mächte werden mit Paranormik gewürfelt.

Provozieren, VS

Verspotten, Herausfordern, Aufwiegeln

So wie in der GERTA beschrieben.

Nachforschen, VS

Bestimmtes Wissensgebiet, Illegales, Dechiffrieren
So wie in der GERTA beschrieben.

Schießen, GS

Impulsgewehre, Raketenwerfer, Bögen
So wie in der GERTA beschrieben.

Steuern, GS

Raumjäger, EMAP-Fahrzeuge, Straßenfahrzeuge, U-Boote
Entspricht der Fertigkeit Luftfahrt aus der GERTA.
Für größere Kaliber wie Kreuzer gilt der Einsatz von Wissensfertigkeiten.

Technik, VS

Handwerk, Waffen, Artifikanten
Technik fasst die Fertigkeiten Reparieren und Schlösser knacken in einer Fertigkeit zusammen.
Verwende für das Überwinden von High-Tech Fallen, Sicherheitssystemen und Türen die Fertigkeit Hacken.

Überleben, VS

Spurenlesen, Tarnen, Jagen
Fasst die in der GERTA beschriebenen Fertigkeiten "Überleben" und "Spurenlesen" zusammen.

Überreden, WK

Verführen, Verhandeln, Einschmeicheln
So wie in der GERTA beschrieben.

Umhören, VS

Unterwelt, Sonnensystem, eine Spezies
So wie in der GERTA beschrieben.

Wahrnehmung, VS

Geruch, Hinterhalte, Menschenkenntnis
So wie in der GERTA beschrieben.

Wissen, VS

So wie in der GERTA beschrieben. Es folgen ein paar Beispiele mit Spezialisierungsvorschlägen.

Navigation:

Frachter, Kreuzer, bestimmter Sektor

Chemie:

Wirkstoffe, Kosmochemie, Biochemie

Glücksspiel:

Kartenspiele, Wetten, Betrug

Kriegsführung:

Raumkampf, Bodenkampf, Belagerungen

Anmerkung zu den Wissensfertigkeiten:

Das Steuern eines größeren Raumschiffes ist Teamsache. Navigation, Kommunikation, Sensoren, Taktik etc. sind notwendige Wissensfertigkeiten, um dich und deine Crew sicher durchs All zu geleiten. Mehr dazu im Kapitel [Raumschiffe](#).

Talente

Viele Talente aus der GERTA (ab S. 31) eignen sich hervorragend für Savage NOVA. Einige funktionieren in einem Sci-Fi-Universum etwas anders und wenige passen nicht ganz ins Setting. Dieses Kapitel geht ausschließlich auf die Unterschiede ein und bietet dir speziell auf Savage NOVA zugeschnittene Talente. Bitte nutze zusätzlich alle deiner Gruppe und dir passend erscheinenden Talente aus Grundregelwerken, Settingbänden und Kompendien.

Nicht ganz zu Savage NOVA passen folgende Talente aus der GERTA und wurden daher gestrichen oder modifiziert:

Adept, Arkane Hintergründe, Arkane Resistenz, Auserwählter, Bastler, Dieb, Gelehrter, Heiliger Krieger, kräftig, Linguist, Mentalist, Meister, Musketier, Neue Macht, Reich, Reparaturgenie, Seelenopfer, Zauberer als auch sämtliche übernatürlichen und rassenbezogenen Talente.

Modifizierte und neue Talente

In diesem Abschnitt stellen wir dir die für Savage NOVA erstellten und modifizierten Talente vor.

Kräftig

Ergänzend zur GERTA:

Die Belastungsgrenze beträgt halbe Stärke mal aufgerundet 1,5. Siehe die Settingregel zur Traglast.

Einbrecher

Anfänger, Heimlichkeit W8+, Recherchieren W6+, Wissen: Computer W6+

Als Einbrecher bist du Spezialist für das Eindringen in Einrichtungen oder Vehikel, das Ausschalten von Sicherheitssystemen und das Auffinden kritischer Informationen.

Du erhältst einen Bonus von +2 auf Heimlichkeits-, Hacking-, und Rechercheproben in entsprechenden Situationen.

Wissenschaftler

Voraussetzungen: Anfänger, betreffende Wissensfertigkeiten W8+, Recherchieren W6+

Wähle zwei Wissensfertigkeiten mit einem Mindestwert von W8. Du erhältst einen +2 Bonus auf diese Fertigkeiten. Zudem hast du als Wissenschaftler gelernt zu recherchieren und erhältst einen Bonus von +2 auf diese Fertigkeit, wenn du Informationen recherchierst, die mit diesen Wissensgebieten zu tun haben.

Kann mehrfach genommen werden. Boni sind nicht kumulativ.

Reparaturgenie

Voraussetzungen: Anfänger, Verstand W8+, Technik W8+

Voraussetzung Arkaner Hintergrund: Verrückter Wissenschaftler entfällt.

Mutant

Voraussetzung; Anfänger, alle Spezies außer: Artifikant, Beta-Pictor, Cham, Halb-Novat, Tokmarde oder Veganoid

Die Natur oder ein auf Mutationen spezialisiertes Mediziner-Team haben nachgeholfen. Analog zum Erstellen von Rassen suchst du dir aus der GERTA (S. 15) oder dem Sci-Fi Compendium (S. 4) Rassenmerkmale (Vor- oder Nachteile), ergo Mutationen, aus.

Du startest mit einem Pool von zwei Mutations-Punkten und kannst wie bei der Charaktererstellung durch die Wahl negativer Rassenmerkmale maximal vier zusätzliche negative Punkte gutschreiben, um insgesamt maximal sechs Punkte in positive Rassenmerkmale investieren zu können.

Beispiel:

Dein Terraner ist ein Mutant und verfügt anfangs über zwei Mutationspunkte. Du wählst Vorteile im Wert von sechst Mutationspunkten und musst sie daher durch Nachteile im Wert von 4 Punkten ausgleichen:

Mutation	Punkte
----------	--------

Robustheit +1	+2
Größe +1	+2
Parade +1	+2
-2 Charisma	-1
Verstand nicht über w6 steigerbar	-3

Tipp:

Sprich mit deiner Gruppe ab, welche Rassenmerkmale in euren Augen gut zu eurer Interpretation des Savage NOVA-Universums passen und welche Vor- bzw. Nachteile nur zu Spielbeginn genommen werden sollten.

Kybernetiktoleranz

Voraussetzung: Anfänger, Konstitution W8, Willenskraft W8

Du verträgst Kybernetik besser als andere. Erhöhe deinen Toleranzwert um das Eineinhalbfache und runde das Ergebnis ab.

Das Spiel startest du mit frei wählbaren Implantaten bis zu einer Gesamtbelastung von 4 Punkten.

Erhöhte Kybernetiktoleranz

Voraussetzung: Kybernetiktoleranz

Dein Kybernetiktoleranzwert wird verdoppelt. Er errechnet sich aus dem Mittelwert von Willenskraft und Konstitution.

Zudem zählen durch Implantate erworbene Talente und der Wert des Heldenwürfels ab W8+ als mögliche Voraussetzung zum Führen von Waffen, bedienen von Geräten und dem Erwerb weiterer Talente. Fallen Implantate aus oder werden ausgetauscht, fallen ebenfalls darauf aufbauende Talente weg, bis die Voraussetzungen wieder erfüllt sind.

Durch die große Menge an verbauten Implantaten verdoppeln sich die Kosten für Attributssteigerungen bei Stufenaufstieg für dich.

Du startest das Spiel mit frei wählbaren Implantaten bis zu einer Gesamtbelastung von 8 Punkten.

Paranormische Talente

Arkaner Hintergrund: Paranormik

Voraussetzung: Anfänger, kein Handicap "Sensitiv"

Du erhältst zehn Machtpunkte, die Fertigkeit Paranormik und wählst eine der fünf paranormischen Schulen. Diese ermöglicht dir den Zugriff auf neun Mächte, aus denen du drei erlernst. Für einen Benni kannst du bis zum Ende der Szene eine ungelernete Macht aus einer bekannten Schule nutzen. Zudem gelten die Beschreibungen zum Arkanen Hintergrund: Psionik aus der GERTA S. 169.

Neue Schule

Voraussetzung: Arkaner Hintergrund: Paranormik
Die Mächte einer weiteren paranormischen Schule stehen dir zur Auswahl. Wähle eine Macht der neuen Schule, du lernst sie automatisch.

Neue Mächte

Voraussetzung: Arkaner Hintergrund: Paranormik
Mit der Wahl dieses Talents erlernst du zwei Mächte aus dir bekannten Schulen.

Arakane Resistenz

Voraussetzung: Willenskraft W8+

Dieses Talent bezeichnet ein als Psi-Schwelle bekanntes Phänomen des Savage NOVA Universums. Gegen schadensverursachende Mächte erhältst du zwei Punkte zusätzliche Panzerung und einen Bonus von +2 auf sämtliche vergleichende Proben, um Mächten zu widerstehen.

Stärkere Arkane Resistenz

Voraussetzung: Psi-Schwelle

Die Boni gegen Schaden und auf Widerstandsproben steigen auf +4.

Selbstbeherrschung

Voraussetzung: Veteran, Willenskraft W8+, Arkaner Hintergrund Paranormik oder sensitiv. Zeigt der Willenskraftwürfel des "Sensitiven" oder der Paranormikwürfel des Mächtewirkers eine 1 geschieht für gewöhnlich eine Katastrophe. Deine Selbstbeherrschung erlaubt dir deine nächste Aktion in vollster Konzentration zu verbringen um dieser zu entgehen. Wird diese Aktion zum Beispiel durch Schaden gestört, Lege eine Willenskraftprobe erschwert um -2 ab. Misslingt diese entfaltet das Unheil seinen Lauf.

Handicaps

Kybernetikresistent, leicht

Dein Kybernetik-Toleranzwert entspricht dem kleineren Wert aus Willenskraft oder Konstitution.

Kybernetikintoleranz, schwer

Kybernetische Implantate können bei dir nicht verbaut werden.

Sensitiv, leicht

Voraussetzung: keinen Arkanen Hintergrund gewählt, alle Spezies außer: Beta-Pictor oder Artifiktant.

Du bist paranormisch sensitiv, unausgebildet und eine Gefahr für dich und andere. Zeigt nach einer willenskraftbezogenen Probe dein Attributs- bzw. Fertigkeitswürfel eine 1, wird eine Macht unkontrolliert ausgelöst. Welche Macht genau und welches Ziel betroffen ist, bestimmt dramaturgisch der Spielleiter. Durch das Handicap "Sensitiv" ausgelöste Mächte verbrauchen keine Machtpunkte. Die Wirkungszeit beträgt eine Runde und ist augenblicklich.

Paranormik

(siehe NOVA-Basisbuch 2. Edition S. 407-419)

Hast du den Arkanan Hintergrund: "Paranormik" gewählt oder eine paranormische Spezies, greifst du auf die Mächte der "Hohen Ebene" zu.

Die Hohe Ebene ist der Raum, aus dem Paranormiker ihre Kraft beziehen. Du wendest dich einer ihrer fünf Schulen zu, die sich in ihren Idealen und Mächten unterschiedlich ausprägen. Für einen Bennie kannst du jede ungelernete Macht einer dir bekannten Schule bis zum Ende der Szene nutzen. Mit jedem neuen Rang wählst du zusätzlich ein weiteres paranormisches Talent.

Angepasste Mächte

Viele Mächte des NOVA-Universums sind Ausprägungen der in der GERTA ab S.176 beschriebenen Mächte. Einige wurden in ihrer Funktion dem NOVA-Setting angepasst. Paranormik folgt zwei wichtigen Prinzipien.

Prinzip I:

Du verbindest dich über die Hohe Ebene instinktiv mit deinem Ziel oder Zielort, lässt die Macht direkt am gewünschten Ort entstehen.

Nach GERTA breiten sich viele Mächte von dir als Wirkendem aus. Die Macht Niederwerfen breitet sich wie eine Welle von dir als Machtwirker aus und stößt in einem Kegel alle Gegner von dir weg.

In Savage NOVA kannst du dein Ziel in jede beliebige Richtung z.B. aus dem Gefahrenbereich oder vor deine Füße stoßen.

Prinzip II:

Mächte kosten mehr Machtpunkte je mehr Ziele betroffen sind.

Optional:

Du möchtest eine stark vereinfachte Herangehensweise die näher am Basiswerk angesiedelt ist? Bitteschön!

Mächte in denen Kegelschablonen vorkommen verfügen zusätzlich über die Option, statt der Kegelschablone die Macht mit einer kleinen Schablone und einer Reichweite von Verstand x3" wirken zu können.

einem bestimmten Streuungswinkel in eine Richtung aus. In Savage NOVA manifestiert sich die Macht direkt beim Opfer und du kannst somit auch Ziele mit derselben Macht treffen, die sowohl vor als auch hinter dir stehen. Das ist mit der Kegelschablone nicht möglich. Folgenden Abschnitt stellen wir dir die in Savage NOVA für deinen Paranormiker verfügbaren Mächte nach folgendem Muster vor:

Name

Schule (n)

Beschreibung/Ergänzung zur GERTA

Ablenken

Ablenken wirkt in Savage NOVA ausschließlich auf gegnerische Mächte.

Angst

Wie in GERTA beschrieben.

Blenden

Die Reichweite entspricht Verstand x3m.

Beistand

Wie in GERTA beschrieben.

Eigenschaften stärken oder schwächen

In Savage NOVA werden ausschließlich körperliche Eigenschaften gestärkt bzw. geschwächt.

Element manipulieren

Wie in GERTA beschrieben.

Erfassen (Dunkelsicht)

Kann nur auf sich selbst gewirkt werden und betrifft sämtliche die Sicht behindernden Umstände wie extrem helles Licht, Rauch, Blindheit, etc.

Erinnerungen verändern

Machtpunkte: 3

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Erinnerungen können niemals gelöscht sondern nur hinzugefügt bzw. verändert werden. Dies ist eine heikle Angelegenheit. Ist das Ziel bei Bewußtsein, dringst du gewaltsam in den Geist deines Opfers und legst dazu eine um -2 erschwerte vergleichende Paranormikprobe gegen die Willenskraft deines Opfers ab. Ist es bewusstlos entfällt der Malus. Mit einer weiteren vergleichenden Paranormikprobe pflanzt du die falsche Erinnerung in das Gedächtnis. Die Komplexität und Qualität der falschen Erinnerung entspricht einem selbstgewählten Malus der Probe (o für: Ich habe schon vier Synthfoodriegel gegessen" bis -4 "Du bist mein lang verschollener Bruder"). Gelingt die Probe nicht oder wird der Prozess gestört, wird die Verbindung abrupt getrennt, ihr beide seid angeschlagen und dein Gegenüber ist sich des Eindringens in seinen Geist bewusst.

Gelingt die Probe ist die Erinnerung implementiert, doch eventuell nicht von Dauer. Erinnerungen können lediglich verborgen, doch nicht vernichtet werden. Wird durch einen starken Reiz die ursprüngliche Erinnerung angestoßen, etwa wenn dich die Frau küsst, deren Erinnerungen verborgen wurden, und du ein halbes Leben mit ihr verbrachtest, legst du eine Verstandsprüfung erschwert um -2 (-4 bei einer Steigerung des Implementierungswurfes) ab und erinnerst dich bei Erfolg wieder an die alte Erinnerung. Du kannst dir jedoch ohne paranormisches Fachwissen beim besten Willen nicht erklären woher diese zweite, andere Erinnerung kommt.

Fesseln

Wie in GERTA beschrieben.

Flächenschlag

Die Reichweite entspricht Verstand x3m.

Fliegen

Wie in GERTA beschrieben

Gabe der Hohen Ebene

Machtpunkte: 1+
Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: augenblicklich

Bis zum Ende der Szene erhält dein Charakter Machtpunkte als "Leihgabe" der Hohen Ebene. Erschwere deine Paranormikprobe um einen beliebigen Wert, bei Erfolg erhält dein Charakter 2 plus das doppelte der Erschwernis an Machtpunkten in Abhängigkeit von seinem Rang. Maximal bis -2 als Anfänger, -3 als Fortgeschrittener, etc.

Am Ende der Szene bricht dein Charakter erschöpft zusammen und erhält automatisch eine Erschöpfungsstufe. Du verlierst sämtliche verbliebenen Machtpunkte und regenerierst keine Machtpunkte solange die Erschöpfungsstufe besteht.

Geschoss

Die Reichweite beträgt Verstand x3m. Mit den Augen nicht wahrnehmbare Mentale Energie manifestiert sich direkt am Zielort.

Heilen

Wie in GERTA beschrieben.

Licht/Verschleiern

Wie in GERTA beschrieben.

Machtauflösen (Machtraub)

Ergänzend zur GERTA: Die in der Zielperson gesammelten Machtpunkte verflüchtigen sich und fließen in die Hohen Ebene.

Marionette

Wie in GERTA beschrieben.

Machtpunkte übertragen

Machtpunkte: 1
Reichweite: Verstand
Wirkungsdauer: Augenblicklich

Dein Paranormiker überträgt einem willigen Ziel nach einem gelungenen Fertigkeitswurf einen Teil seiner Machtpunkte. Die Probe ist um die Anzahl der zu übertragenden Machtpunkte erschwert.

Niederwerfen

Reichweite: Verstand x 2m.

Ergänzend zur GERTA: Niederwerfen betrifft ein einziges Ziel. Für jede Steigerung erhält das Opfer entweder einen Malus von -2 auf seine Stärkeprobe oder dein Paranormiker bestimmt ein weiteres Ziel.

Paranormisches Entdecken (Arkane Entd.)

Wie in GERTA beschrieben.

Schadensfeld

Wie in GERTA beschrieben.

Schlaf

Wie in GERTA beschrieben.

Schock

Die Reichweite entspricht Verstand x3m.

Telekinese

Wie in GERTA beschrieben.

Telepathie

Machtpunkte: 3

Reichweite: Verstand

Wirkungsdauer: 3 (1/Runde)

Telepathie erlaubt deinem Paranormiker die Kommunikation mit einem Ziel nach erfolgreicher Fertigungsprobe. Ist es nicht einverstanden, lege eine vergleichende Probe gegen den Verstand des Opfers ab. erschwert sich die Probe um -2 und dein Paranormiker dringt gewaltvoll in den Geist des anderen und erhält entweder eine wahre Antwort auf eine Frage oder flutet den Geist des Opfers derart mit Bildern und Gedanken, dass dieser als angeschlagen gilt. In jedem Fall weiß das Ziel vom Eindringen.

Traummeditation

Machtpunkte: 0

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: Speziell

Ausprägung: Trance

Dein in der Traummeditation bewanderter Paranormiker versetzt sich nach erfolgreicher Fertigungsprobe in tiefe Trance und verbringt seine Schlafensperiode in dieser. Dabei verschmilzt sein Geist mit der Hohen Ebene und regeneriert die doppelte Anzahl Machtpunkte. Viele Paranormiker neigen zu Visionen in diesem Zustand.

Umleiten (Bannen)

Ergänzend zur GERTA: Der Umleitende Charakter bestimmt bei einer Steigerung ein neues Ziel für die umleitende Macht. Die Macht gilt nach wie vor als vom ursprünglichen Paranormiker gewirkt. Vergleichende Proben werden erneut gewürfelt. Bei einer zweifachen Steigerung kann die Macht auf die Quelle zurück geworfen werden.

Unsichtbar

Wie in GERTA beschrieben.

Verlangsamen

Wie in GERTA beschrieben.

Verwirren

Wie in GERTA beschrieben

Wandern

Du verlässt nach erfolgreicher Fertigungsprobe deine physische Hülle. Deine Sinne funktionieren wie üblich, doch kannst du mit der Umwelt nicht interagieren. Paranormische Effekte und andere Wanderer nimmst du wahr und kannst mit ihnen kommunizieren. Du bewegst dich mit deiner normalen Bewegungsweite fort. Nimmt dein Körper in deiner Abwesenheit Schaden, wirst du augenblicklich wieder in ihn hinein gesogen.

Weissagen

Wie in GERTA beschrieben.

Paranormische Schulen

Dein paranormisch begabter Charakter begreift die Mächte des NOVA-Universums aufgeteilt in fünf Schulen. Dieses Kapitel beschreibt die ihm zur Auswahl stehenden Schulen und deren verfügbare Mächte.

Die Schule des Astralflusses 9

[kleine Beschreibung]

Mächte: Ablenken, Gabe der Hohen Ebene, Erfassen, Machtauflösen, Machtpunkte übertragen, Paranormisches Entdecken, Umleiten, Traummeditation, Wandern

Die Schule des Energieflusses 9

[kleine Beschreibung]

Mächte: Ablenken, Blenden, Element manipulieren (Pyro- & Kryokinese), Flächenschlag, Geschoss, Licht/Verschleiern, Schadensfeld, Schock, Verlangsamen

Ausrüstung

In Savage NOVA verzichtest du auf das Abstreichen und Hinzuzählen von Geldbeträgen. Stattdessen repräsentiert ein Ressourcenwürfel dein im doppelten Wortsinne Vermögen, dir Informationen, deinen Lebensstil und/oder Güter leisten zu können. Hinter Waren stehen anstelle eines konkreten Preises zwei Informationen als Modifikator auf den Ressourcenwurf: Ihr Wert und die Verfügbarkeit.

Ressourcen-Würfel

Du startest das Spiel mit einem W6. Mit jedem neuen Rang steigt auch dein Ressourcenwürfel um einen Grad maximal bis W10. Talente und Handicaps können deinen Ressourcenwürfel modifizieren.

Das Leben deines Charakters ist durch Höhen und Tiefen geprägt, die sich auch in der Höhe des Ressourcenwertes niederschlagen und je nach Spielverlauf durch Gruppen- und Spielleiterentscheid verändert werden. Temporäre Modifikationen beispielsweise durch das Entwenden des Creditsticks lassen sich prima

Die Schule des Lebensflusses 8

[kleine Beschreibung]

Mächte: Beistand, Eigenschaften stärken/schwächen, Flächenschlag, Geschoss, Heilen, Machtauflösen, Schlaf, Verlangsamen

Die Schule des Materieflusses 9

[kleine Beschreibung]

Mächte: Ablenken, Element manipulieren, Flächenschlag, Fesseln, Fliegen, Geschoss, Niederwerfen, Telekinese, Verlangsamen

Die Schule der Mentalflusses 8

[kleine Beschreibung]

Mächte: Angst, Erinnerungen verändern, Marionette, Schlaf, Schock, Unsichtbar, Telepathie, Verwirren

durch einen Modifikator auf den Wurf ausdrücken. Andere Umstände, etwa das Erbe eines taesarischen Baronats verändern den Würfel selbst um mindestens einen Grad.

Ressourcenwurf

Möchtest du jemanden bestechen, eine Information oder Ware erwerben, würfelst du deinen Ressourcenwürfel (ohne Wildcard-Würfel und Explosion) gegen einen Zielwert von 4. Der Wurf wird durch Verfügbarkeit und Wert, als auch durch vorangegangene Proben und Spielweltumstände modifiziert.

Wert	Auswirkung
günstig	+2
angemessen	+0

teuer	-2
wertvoll	-4
unbezahlbar	-8

Verfügbarkeit	Auswirkung
übermäßig	+2
häufig	+0
sporadisch	-2
selten	-4
einmalig	-8

mindestens W6.

Möchtest du einen anderen finanziell unterstützen gelingt dies, indem du gegen die Einkaufs-Schwierigkeit deinen eigenen Ressourcenwürfel würfelt und für jede Steigerung einen +1 Bonus deinem Mitspieler spendierst. Es können beliebig viele Spieler zusammen legen.

Soziale Konflikte

Spielt deine Gruppe eine dramatische Situation nach den Regeln für Soziale Konflikte (GERTA S. 153) aus und die Situation lässt zu, dass dein Vermögen in irgendeiner Art und Weise als Argument eingesetzt werden kann, kannst du den Fertigkeitenwürfel deiner Fertigkeit durch deinen Ressourcenwürfel ersetzen.

Beispiel:

Dein Überredenwürfel beträgt W6 und dein Ressourcenwürfel W10 und du bist in Verhandlung um den Erwerb eines Raumschiffes.

Überreden-, Einschüchtern oder sonstige sich auf den Ressourcenwurf auswirkende Proben geben bei Erfolg einen Bonus von +1 und zusätzlich einen +1 Bonus für jede Steigerung. Ein Misserfolg wirkt sich eventuell mit einem Malus auf den Ressourcenwurf aus.

Verausgaben & Zusammenlegen

Du hast die Möglichkeit dich finanziell zu verausgaben: Du kannst einen Bonus in Höhe deines eigenen Ressourcenwürfels auf den Wurf addieren und dafür deinen Ressourcenwürfel permanent um einen Grad senken. Vorausgesetzt dein Ressourcenwürfel beträgt mindestens W6. So kannst du auch das Leihen größerer Summen abbilden. Der Bonus auf den Wurf steht sinnbildlich für die geliehene Summe und der verminderte Ressourcenwürfel für die Rückzahlungsraten. Dies gilt solange du Schulden abbezahlst.

Dann kannst du den W10 anstelle des W6 nutzen um zusammen mit dem Wildcard-Würfel das Ergebnis zu bestimmen. Dieser Wurf vermag auch zu explodieren.

Fernkampfwaffen

TL = Tech Level

Name	Schaden	Reichw.	Feuerrate	Traglast	Wert	Verf.
------	---------	---------	-----------	----------	------	-------

Impulspistole	2w6	15 30 60	1	1	-1	0
---------------	-----	----------	---	---	----	---

TL 3, kein Nahkampf, PB 2

Impulsgewehr	3w6	30 60 120	3	2	-1	-1
--------------	-----	-----------	---	---	----	----

TL 3, zweihändig, Schnellschussabzug, PB 2

Dreamor	2w8	30 60 120	1	2	-2	-8
---------	-----	-----------	---	---	----	----

TL1, zweihändig, PB 4, Vor: Str W8, Metonoidischer Glaube

Flammenwerfer	2w12	konisch	1	3	-2	-2
---------------	------	---------	---	---	----	----

TL 3, kann Ziele entflammen, Wirkt auf die am geringsten gerüstete Stelle.

Schallspeer	Siehe Anm.	10 20 40	1	1	-2	-4
-------------	------------	----------	---	---	----	----

TL 3, Niederwerfend, zweihändig, laut, Voraussetzung: Str W6

Der Schallspeer verursacht Schaden je nach Reichweite: 3w10+1 bis 10", 2w10 bis 20", 1w10-1 bis 40"

Nahkampfwaffen

Name	Schaden, Eigenschaften	TL	Traglast	Wert	Verfg.
Molekularmesser	Str + W4+2, PB 2, nicht werfbar	2	0	-1	-1
Molekularschwert	Str + W6+8, PB 4	2	1	-1	-1
Keldamor	Str + W10, zweihändig, PB 4, robust Voraussetzung: Str W8, Metonoidischer Glaube	1	2	-2	-8
Neuroschocker	Str + W4, Schockwaffe - Das Ziel legt bei Berührung mit dieser kurzen Stabwaffe eine Konstitutionsprobe ab und erleidet bei Misslingen eine Stufe Erschöpfung.	2	1	-2	-4

Rüstung

Name	Panzerung, Eigenschaften	TL	Traglast	Wert	Ver.
Schutzweste	Torso: +2	1	1	-1	0
Schutzhelm	Kopf: +2	1	1	-1	0
Spähanzug	Ganzkörper: +2, +4 Bonus auf Heimlichkeit vs Ortungsgesetze	3	3	-3	-6
Kampfanzug, leicht	Ganzkörper +6, versiegelt	2	4	-2	-4
Kampfanzug, schwer	Ganzkörper +10, versiegelt	2	5	-3	-4
Schild	Parade +1	1	1	-1	-3
Raumanzug	Versiegelt, enthält Luftversorgung für 6 Stunden, Haftstiefel und Handschuhe als auch Steuerdüsen	3	4	-3	-4

Technische Gerätschaften

Name	Eigenschaften	TL	Traglast	Wert	Ver.
------	---------------	----	----------	------	------

					g.
Scanner	Der Scanner erlaubt eine Wahrnehmungsprobe auf die Zusammensetzung von Lebewesen, Wellen und Stoffen.	2	0	-2	0
Datapad	Datapads sind die Smartphones des 27. Jahrhunderts. Sie verfügen über Hologrammtechnik.	2	1	-1	0
Minicomputer	Der Minicomputer ist der große Bruder des Datapads und eine mobile Arbeitsstation.	2	1	-2	1

Kybernetik

Überall dort wo künstliche Bauteile Funktion und Gewebe eines Organismus ersetzen, verbessern oder erst ermöglichen – sprechen die Bewohner des NOVA-Universums von Kybernetik.

Kybernetik erhöht den Grad deines Heldenwürfels (Wildcard-Würfels) und beeinflusst im Gegenzug deine Fertigkeiten- und Attributswürfel oftmals nicht. Antrainierte Fertigkeiten und durch Implantate gewonnen Verbesserungen haben somit einen unterscheidbaren Einfluss.

Beispiel:

Dein Soldat mit einem W8 auf Schießen und einem Fernkampf-Implantat mit einer Ein-Würfelgrad-Erhöhung würfelt bei einer Probe mit einem W8 (Fertigkeitenwürfel) und einem W8 (Heldenwürfel).

Kybernetiktoleranz

Alles hat seinen Preis – Kybernetik fordert mitunter einen hohen Tribut und stellt einige Anforderungen an den Organismus.

Deine **Kybernetiktoleranz** entspricht dem aufgerundeten Mittelwert aus Willenskraft und Konstitution.

Beispiel:

Die Attributswerte deines Charakters betragen Willenskraft W8 und Konstitution W6. Addiert man beide Werte und halbiert diese erhält man seine Kybernetiktoleranz. Diese beträgt 7.

Die **Kybernetikbelastung** aller deiner Implantate wird addiert und mit deiner **Kybernetiktoleranz** verrechnet. Einige Implantate erhöhen während der Nutzung die Gesamtbelastung und führen zu eventuellen temporären Überschreitungen der Toleranzgrenze. Ist die Toleranz temporär um einen Punkt überschritten, hat jede 1 auf dem Heldenwürfel auf einem mit Kybernetik in Verbindung stehenden Wurf eine Stufe Erschöpfung zur Folge. Ist die Toleranz um 2 überschritten, bei einer 1-2 auf dem Heldenwürfel etc. Ist die Toleranz dauerhaft

überschritten, hat dies eine dauerhafte Erschöpfungsstufe zur Folge, bei 2 Punkten Überschreitung zwei Erschöpfungsstufen. Ist die Toleranz um mehr als 2 Punkte überschritten, bist du außer Gefecht.

Beispiel:

Nach einem Unfall werden deinem Piloten sowohl seine Hand als auch sein Bein durch kybernetische Implantate mit Implantatbelastungswerten von 2 und 3 ersetzt. Der Mittelwert aus Willenskraft 4 und Konstitution 6 des Piloten beträgt 5 – die Summe der Implantatbelastung beträgt ebenfalls 5. Der Pilot verkraftet die neuen Implantate ohne Probleme.

Anmerkung:

Ausheilung, Gewöhnung, die Wartung und der Preis von Implantaten ist von derart vielen Parametern abhängig und möge von dir und deiner Gruppe nach eurem Dafürhalten ausgespielt werden. Der in der Kybernetiktafel veranschlagte Wert entspricht einem Einkaufspreis beim Hersteller und die Verfügbarkeit einer durchschnittlichen Verfügbarkeit im Universum. Als kleinen Anhaltspunkt: Der Aufenthalt in einem Implantationszentrum, die Operation und die Nachpflege sind im Preis inbegriffen. Zwielfichtige Gesellen vierteln den Preis, dafür wirst du nach dem Eingriff mit einer Handvoll Schmerzpillen dann auch allein gelassen.

(vgl. Kapitel Ausrüstung: [Ressourcen-Würfel](#))

Kybernetik-Implantate

Die Klammer hinter dem Namen gibt an, wie oft du das Implantat wählen kannst. B bedeutet beliebig oft.

Name	Belastung	Wert	Verf.
Wirkstoffdosierer: Adrenalin (1):	2	+2	+2
Deine Nebennieren wurden biotechnisch verbessert. Du erhältst +2 auf Erholungsproben.			
Aquatik-Paket (1):	2	+2	+3
Dir wurden künstliche Kiemen implantiert und Schwimmhäute verbinden deine Finger und Zehen. Du kannst unter Wasser atmen, erhältst automatisch die Athleticspezialisierung "Schwimmen" und deine Bewegungsweite entspricht deinem Athletikwürfel plus 1.			
Synthetische Hautpanzerung (B):	1	+2	+2
Dein Unterhautgewebe wurde künstlich verstärkt und verleiht dir +2 Panzerung.			
Attributsimplantat (B):	2	+2	+2
Der Heldenwürfel eines Attributes wird um ein Grad erhöht. Nur ein Implantat pro Attribut.			
Regenerative Naniten ¹):	2	+3	+2
Nanobots heilen automatisch eine deiner Wunden pro Tag und addieren einen +4 Bonus auf deine Konstitutionsprobe um nicht auszubluten sowie einen +2 Bonus um Giften, Krankheiten und Erschöpfung zu widerstehen.			
Kampftalent (B):	2	+2	+2
Wähle ein Kampftalent. ignoriere sämtliche Voraussetzungen mit Ausnahme anderer Talente. Das gewählte Talent dient seinerseits nicht als Voraussetzung für andere Talente. Talente mit dem selben Namen addieren ihre Boni nicht.			
Kommunikator (1):	1	+2	+1
Ein Kommunikator ist in deinem Körper integriert. Er dient dir nicht nur als Übersetzer sonder interagiert auch in einem Radius von 5 Kilometern mit anderen reichweitenbefähigten Kommunikationsgeräten.			
Neurolink (1):	1	+2	+1
Dir wurde ein universeller nervengesteuerter Standardport implantiert. Dieser erlaubt dir die Kommunikation mit einem mit Neuroport ausgestatteter Geräte direkt via Gedankenkraft. Dieser senkt im Umgang mit dem entsprechenden Gerät eventuell entstehende Mali um -2. Wird der Neurolink für mehr als ein Gerät simultan genutzt, erhöht er die Implantatbelastung während der Nutzungsdauer um +1 für jede weitere Verbindung. Dies führt unter Umständen zu einem			

zeitweisen Überschreiten der Kybernetiktoleranz. Die meisten größeren Geräte und Konsolen ab einem Techlevel von 3 verfügen über einen neuronalen Zugang.			
Gesichtswandler (1):	3	+3	+6
Entscheidende Teile deiner Muskulatur, Knochenstruktur und des Gewebes in Gesicht und Mund um deine Stimmbänder wurde ersetzt. Eine Gesichtstransformation dauert 5 Minuten. Lege dazu eine Verstandprobe ab. Jede Steigerung ermöglicht dir deinen Charismawert absichtlich um einen Punkt zu erhöhen oder zu vermindern. Du kannst Gesicht und Stimme einer anderen Person kopieren, falls dir entsprechendes Bild- und Audiomaterial zur Verfügung steht.			
Filtermembran (1):	1	+2	+2
Filter in Ohren, Nase, Rachen und den Lungen entfernen beinahe sämtliche durch Luft übertragene Giftstoffe und erhöhen die Sauerstoffaufnahme durch die Luft. Du erhältst einen +4 Bonus um den Effekten von durch Luft übertragene Giften und Krankheiten zu widerstehen und einen +4 Bonus auf atmosphärisch bedingte Erschöpfungsproben.			
Jet-Propulsoren (1):	2	+2	+3
Du erhältst +2 Bewegungsweite, erhöhst deinen Sprintwürfel um ein Grad und deine Sprungdistanz um 1". Das Implantat betrifft beide Beine.			
Muli (1):	2	+2	+2
Dein Belastungslimit entspricht deinem Stärkewert.			
Fertigkeiten-Programm (B):	1	+2	+2
Erhöhe den Grad eines Heldenwürfels einer deiner Fertigkeiten. Aus einem W6 wird ein W8. Als freie Aktion kannst du Fertigkeitenchips tauschen, spürst die Auswirkung jedoch erst in der darauf folgenden Runde. Chips addieren ihre Boni für die gleiche Fertigkeit nicht. Es zählt der höchste Bonus.			
Fertigkeitenspezialisierung (B):	1	+2	+2
Du verfügst über eine Fertigkeitenspezialisierung und erhältst einen +1 Bonus beim Ausüben einer spezialisierten Fertigkeit wie dem Umgang mit Impulspistolen oder Sprengstoffen. Der Bonus ist nicht kumulativ mit einer natürlichen Fertigkeitenspezialisierung.			
Taktisches Auge (1):	1	+2	+3
Kybernetische Augenimplantate erlauben dir innerhalb einer freien Aktion zwischen verschiedenen Sichtmodi zu wechseln: 50-Fachen Zoom, Wärmesicht und Restlichtverstärkung. Du erhältst +2 auf entsprechende sichtbasierte Wahrnehmungswürfe und ignorierst Lichtverhältnisse betreffende Mali.			
Waffenimplantat, Nahkampf (2):	1	+2	+2
Du kannst eine versteckte Nahkampfwaffe als freie Aktion aus einem			

deiner Unterarme hervorschnellen lassen. Die Standardausgabe des Implantats verbirgt ein Messer mit Str+W6 Schaden und kann durch andere Einhandwaffen passender Größe ersetzt werden. Der Waffenpreis ist exklusive.

Waffenimplantat, Fernkampf (2):

1

+2

+2

Du kannst eine versteckte Fernkampf-Waffe als freie Aktion aus einem deiner Unterarme hervorschnellen lassen. Die Standardausgabe des Implantats verbirgt eine kleine Impulspistole mit 2W6 Schaden und kann durch andere Einhandwaffen passender Größe ersetzt werden. Der Waffenpreis ist exklusive.

Editoren

Dieses Kapitel richtet sich an den Bastler in dir.

Editoren funktionieren wie du es aus dem Kapitel “Eigene Rassen Entwickeln” aus der GERTA S. 14 gewohnt bist. Du designst dein Werk mit Hilfe von Talenten und Handicaps.

COMING SOON

Waffen

Aus-/Rüstung

Raumschiffe

Changelog

Was wir während der Open Beta verändert haben:

Coming soon

Was wir innerhalb der Beta noch implementieren möchten:

- Editoren Kapitel mit Editoren für
 - Waffen
 - Ausrüstung
 - Raumschiffe
 - Kybernetik
- Sämtliche Spielelemente mit den Editoren bauen
- Raumschiffe Kapitel mit Beispielraumschiffen, Raumkampfmanöver für Nicht-Piloten
- Usability-Upgrades, wie alphabetisierte Auflistungen, Sprunglinks, verbessertes Layout, etc
- Kleiner Speziesflufftext
- Weitere Talente & Handicaps
- Überarbeitung der Paranormik
- Optionale Settingregel:
SC startet mit einem freien seine Position auf einem Raumschiff betreffenden Talent. (Bordschütze, Pilot, Nav-Offizier, etc.) Mit den Manövern im Raumkampf in Einklang bringen.
- Beispielcharaktere
- Charakterbögen