

SONDERREGELN

Inhalt	Seite
Virtuelle Kämpfe	1
Feuer	4
Kämpfe im Dunkeln	5
Scharfschützenkampf	6
Projektilschusswaffen und Kaliber	7
Zeitangaben für Tätigkeiten	8
Strom und Energie-Einheiten	10
Giganten	11
Para-Welt	12
Traumwelt	14
Druck und Gravitation	18
Training	20

1. Virtuelle Kämpfe

1.1. Einführung

Personen, die in Computersysteme eindringen, werden Hacker oder Cracker genannt. Das illegale Eindringen wird eigentlich als Cracken bezeichnet, wird umgangssprachlich aber häufig mit hacken wiedergegeben. Virtuelle Angriffe können mit Hilfe von Computern, wie Pulsatoren durchgeführt werden und gelangen über Kom-Wellen über das Hyper-Net oder auf gewisse Distanzen direkt in alle möglichen technischen Instrumente, ob das nun ein gegnerischer Pulsator ist, ein Firmencomputer, die Brücke eines Raumschiffs, ein Terminal, ein Phaser usw. Systeme werden dadurch ausspioniert, durch Viren unterwandert, lahm gelegt oder der Angreifer verwendet das System auf seine Weise. Virtuelle Angriffe sind strafbar und Netzwächter und Firewalls sollen virtuelle Angriffe verhindern und die Hacker ausfindig machen.

- Um einen virtuellen Angriff durchzuführen benötigt der Charakter in INF mind. den Wert 12.
 - Zum Hacken ist ein Hacker-Modul (bzw. eine Hacker-Software) erforderlich.
 - Humanoiden, die gedanklich in ein System eindringen können, z. B. Androiden oder Personen mit der Psinetik Neuralinkinese oder der Scitech-Fähigkeit Neuronalik, verwenden ihre WS.
 - Ein Hacker benötigt mit einem Computer dafür eine Handlung.
 - Ein Hacker, der gedanklich hacken kann, benötigt dafür eine Kognition.
 - Das System verteidigt sich mit einer Firewall, wofür das Talent WS genutzt wird.
- Die Reichweite eines Hacker-Moduls beträgt bei Direktübertragung bis zu 100 m.
 - Die Reichweite durch die Scitech-Fähigkeit Neuronalik beträgt bei Direktübertragung 100 m.
 - Die Reichweite durch die Psinetik Neuralinkinese beträgt 10 m Sichtweite.
 - Wird das Ziel von Wänden abgeschirmt, beträgt die Reichweite 10 m.
 - Wird das Ziel von massivem Mauerwerk oder Metallwänden abgeschirmt, ist ein durchdringen unmöglich.
 - Wird der Computer durch einen Störsender aktiv geschützt, kann man sich nicht ohne Kabelverbindung in das Netzwerk hineinbegeben, weil der Störsender fremde Kom-Wellen abschirmt.
 - Die Systeme können auch direkt per Drahtverbindung angeschlossen werden.
 - Der Systemzugriff kann auch über das Hypernet erfolgen, wenn die Systeme dort vernetzt sind. Dafür ist ein funktionierendes orbitales Hypernet-Satelliten-Netzwerk nötig.
 - Die Hacker-Module eines Raumschiffs können bis zu 10 Felder weit im Weltall virtuell angreifen (= 10 km). Solche Hacker-Module befinden sich auch in einigen Firmen- und Staatscomputern.



1.2. Der Virtuelle Kampf

Der Virtuelle Kampf orientiert sich am Personenkampf.

- 1) Der Hacker scannt die Geräte in der Umgebung oder erfasst direkt das entsprechende Gerät.
 - Störsender verhindern ein Scannen und somit auch ein freies Hacken.
 - 2) Der Hacker greift an
 - Für einen erfolgreichen Angriff muss der TW auf INF (oder WS) gelingen, sonst ist der Angriff misslungen. Ein neuer Versuch wäre in der nächsten Aktion möglich, jedoch dann – 2 WM. Bei einem Patzer kann dieses System von der Person in der nächsten ¼ Std. nicht mehr angegriffen werden.
 - 3) Das System verteidigt sich automatisch
 - Die Firewall wird aktiv und macht einen einfachen TW auf WS.
 - Sollte ein Androide angegriffen werden, handelt es sich auch um eine automatische Parade, mit einem TW auf WS.
 - Misslingt die Parade, hat der Hacker in seiner nächsten Aktion den freien Zugang zum System.
 - Gelingt die Parade, wurde der Angriff bemerkt. Das System kann daraufhin eine Warnung ertönen lassen, evtl. auch den Angreifer lokalisieren und evtl. sogar automatisch einen Gegenangriff durchführen.
 - 4) Das System unternimmt einen Gegenangriff
 - Einige Systeme mit einem WS-Wert von mind. 18 unternehmen automatisch einen Gegenangriff. Das System wird dann ans Ende der Kampfliste gesetzt und wenn es an der Reihe ist startet es seinen Angriff auf den bereits lokalisierten Angreifer. Wenn der Angriff erfolgreich war und die Parade misslungen ist, hat das System gewonnen und zerstört das feindliche Hacker-System.
 - War der Hacker ein Androide und wurde durch das betroffene System durch einen Gegenangriff erfolgreich bekämpft, ist das Hacker-Modul des Androiden zerstört, jedoch nicht der Androide selbst.
 - 5) Das System wurde erfolgreich gehackt
 - Der Hacker kann nun Daten abrufen, lesen, übertragen, ändern, er kann das System zwingen, seine Befehle auszuführen und er kann in das System ein Virus einspeisen, um dem System langfristig zu schaden. Wer einmal erfolgreich in das System eindringen konnte, kann auch Zugriffscodes lesen, um immer wieder kampfflos in das System einzudringen. Das geht so lange, bis der Zugriffscodes geändert wird.
 - Jede Ausführungen, die der Hacker im System vornimmt, benötigt eine Aktion.
 - Nach einer ¼ Std. greift das besetzte System erneut an, sofern die Firewall nicht deaktiviert wurde.
 - Wurde ein Androide erfolgreich gehackt, hat der Hacker die Kontrolle über den Androiden.
- Wenn ein Androide einen Hacker-Angriff durchführt, kostet es ihm gelungen oder misslungen – 1 WS.

Beispiele eines erfolgreichen Hackerangriffs: Eine elektronische Granate wird zur Explosion gebracht; die Übersetzungen eines Kom-Links werden manipuliert; der Kom-Link gibt einen Hochfrequenzton frei, wodurch der Hörer – 1 LE und einen Schock erleidet; eine elektronische Waffe wird funktionsunfähig gemacht oder löst absichtlich einen Schuss aus; Informationen werden aus einem Pulsator heraus gelesen; die Daten eines implantierten Registrierchips werden gelesen; das Interkom einer Tür öffnet oder verschließt diese; die Stromzufuhr eines Hauses wird unterbrochen; ein kybernetisches Bein wird funktionsunfähig; die Steuerung eines Sphärikers wird übernommen; ein Androide wird eine ¼ Std. lang unter Kontrolle genommen; ein Toaster wird aktiviert; von diesem System aus hackt man sich in das nächste System ...

1.3. Grenzen

- Virtuelle Spuren: Informatiker mit einem Wert von mind. 18 können bei einem späteren Datenabgleich erkennen, wenn in ein System ein Angriff vorgenommen wurde und woher er ungefähr kam.
- Militärabwehr: Staatliche Militärabwehrsysteme besitzen mehrere Computersysteme, mit denen sie ihre Verteidigung steuert, um bei einem Hackerangriff noch weitere Systeme nutzen zu können. Man kann sich also nicht in die Militärabwehr gesamt einhacken. Solche Computer besitzen meistens auch eine Firewall mit dem Wert 20.



1.4. Die Firewall-Systeme

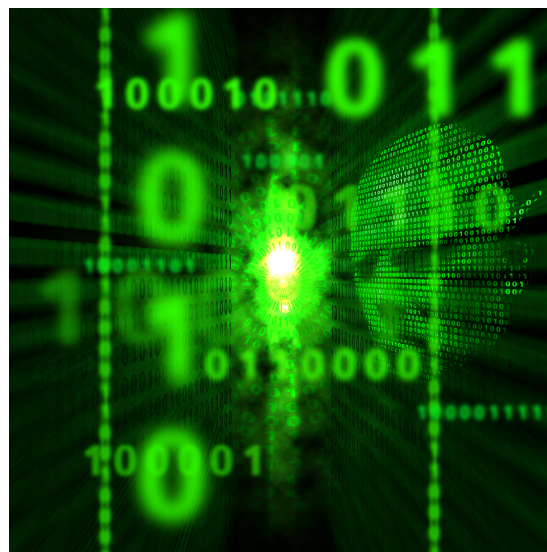
- WS-Wert 10
 - Die Firewall wehrt den Angreifer lediglich ab.
 - Beispiele: Haushaltsgeräte, Kom-Links, elektronische Waffen, Visualik, Kybernetiken, Kraftfelder
- WS-Wert 12
 - Die Firewall wehrt den Angreifer ab und löst einen Alarm aus.
 - Beispiele: Interkom-Geräte, Registrierchips, Pulsatoren, einfache Computer
- WS-Wert 15
 - Die Firewall wehrt den Angreifer ab, löst einen Alarm aus und lokalisiert den Angreifer.
 - Beispiele: Fahrzeuge, Flugzeuge, Sphäriker, Robale, Roboter, Firmencomputer, besondere Pulsatoren
- WS-Wert 18
 - Die Firewall wehrt den Angreifer ab, löst einen Alarm aus, lokalisiert den Angreifer und startet danach einen Gegenangriff.
 - Beispiele: Staatliche oder wirtschaftliche High-Tech-Computer, das Cockpit eines Raumschiffs
- WS-Wert 20
 - Die Firewall wehrt den Angreifer ab, löst einen Alarm aus, lokalisiert den Angreifer und startet danach einen Gegenangriff und kann das System mit einem Virus infiltrieren. Das Virus muss vorher jedoch hergestellt und auf die entsprechenden Bedürfnisse entworfen worden sein.
 - Beispiele: Militärische High-Tech-Computer, die Brücke eines Raumschiffs

1.5. Das Computervirus

Ein Computervirus ist ein selbst verbreitendes Programm, das in Systeme eingeschleust werden kann, um dort eine bestimmte Funktion auszuüben, von dem das betroffene System nichts bemerkt. Informatiker können Computerviren herstellen, aufspüren und eliminieren.

- Das Computervirus erhält den Wert, den auch der Informatiker besitzt, der es hergestellt hat.
- Der Informatiker kann dem Computervirus eine Aufgabe geben, die es dann in dem System erfüllt.

Beispiel: Durch einen bestimmten Auslöser, z. B. ein gesprochenes Wort oder eine besondere Uhrzeit, soll das Virus aktiv werden. Es könnte ab dem Zeitpunkt eine dauerhafte falsche Information übermitteln, Scann-Vorgänge anders darstellen, die Firewall deaktivieren, das System herunter fahren, von diesem System aus ein anderes System angreifen, eine Waffe deaktivieren. Was das Virus alles kann, ist der Erfindungsgabe des Spielers überlassen.



- Nach dem erfolgreichen Angriff auf ein System, kann das Virus dort platziert werden.
- Um ein Virus zu finden, muss man sich bewusst auf die Suche nach einem Virus machen. Dies kann auch das System selbst übernehmen, wenn es dazu beauftragt wurde.
- Um ein Virus zu finden benötigt man unterschiedlich lange Zeit, je nach Wert des Virus.
- Wurde das Virus gefunden, muss man es nach den üblichen Regeln angreifen und dadurch zerstören.

Die Zeit, um ein Virus aufzuspüren:

- Virus-Wert 12: W6 Min.
- Virus-Wert 15: W20 Min.
- Virus-Wert 18: W20 x eine ¼ Std.
- Virus-Wert 20: W20 Std.

Der Wurf wird vom SM getätigt;
der Spieler erfährt es erst nicht.

Die Zeit, um ein Virus herzustellen:

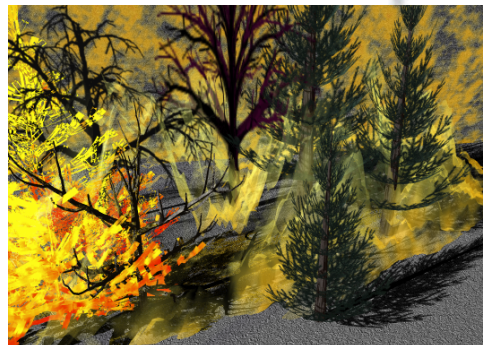
- Virus-Wert 12: W20 Min.
- Virus-Wert 15: W20 x eine ¼ Std.
- Virus-Wert 18: W20 Std.
- Virus-Wert 20: W100 Std.

Das Virus kann max. den Wert haben,
den auch der Informatiker besitzt.
Ein Spieler muss das während eines Abenteuers
machen.
Er kann seine Tätigkeit auch unterbrechen.

2. Feuer

2.1. Der Schaden durch Feuer

- Eine Flamme richtet 1 TP an.
- Ein Feuer richtet 5 TP an.
- Ein Flammenwerfer richtet im Zentrum von 3 x 3 Metern 15 TP an, im Streufeld von 5 x 5 Metern 10 TP und im Umkreis von 7 x 7 Metern 5 TP.
- Neben den Folgeschäden, die durch das Feuer angerichtet werden, muss der Charakter einen TW auf MUT machen. Misslingt der TW, erleidet er einen Schreck und rennt brennend davon.



2.2. Flammen

- Wenn eine Person eine Flamme abbekommt, brennt diese Flamme an der Körperpartie weiter.
- Mit dem Auftritt der Flamme erleidet der Betroffene 1 TP. Der Betroffene muss nun einen TW auf MUT machen, um keinen Schreck zu erleiden. Misslingt dieser TW, rennt der Betroffene schreiend weg. Die Flammen werden ihn weiter verzehren, sofern der Betroffene nicht in irgendein Gewässer springt oder gelöscht wird.
- Der Betroffene muss außerdem einen TW auf WS schaffen, sonst erleidet er einen Schock.
- Die Flamme kann einfach gelöscht werden, indem man dafür eine Aktion opfert und sie ausklopft, mit dem Talent MOT. Dabei handelt es sich um eine Handlung.
- Sollte die Flamme weiter brennen, breitet sie sich in der nächsten Aktion aus: Eine neue Flamme entsteht. Ein TW auf MUT ist nun nicht mehr nötig. Aber für jede Flamme muss in jeder Aktion ein TW auf WS gemacht werden, sonst erleidet man einen Schock.
- Außerdem verursacht jede weitere Flamme – 1 WM auf alle Talente.
- Eine Flamme frisst sich auch durch NRS und rüstende Bekleidung und dezimiert so den RS. Der NBS wirkt nicht gegen Flammen.
- Schwere Verbrennungen haben einen langen Krankenhausaufenthalt zur Folge.

2.3. Feuer breitet sich aus

Die Charaktere können sich in einem Raum oder in einem brennenden Wald befinden. Mit dem Würfel wird ermittelt, wo sich überall ein Feuerherd befindet. Nachdem alle Charaktere an der Reihe waren, wird für jeden Feuerherd ermittelt, wie es sich verhält. Der W10 bestimmt die Richtungen, wohin sich das Feuer ausbreiten könnte.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Der Feuerherd befindet sich auf dem Feld mit der Nummer 5.

- 1 – 4 = Das Feuer breitet sich in die entsprechenden Richtungen aus.
- 5 = Das Feuer breitet sich nicht aus.
- 6 – 9 = Das Feuer breitet sich in die entsprechenden Richtungen aus.
- 10 = Das Feuer erlischt.

- Sollte das Feuer auf ein Feld hin angreifen, wo sich ein Charakter befindet, kann dieser versuchen auszuweichen, indem er z. B. davon springt.

2.4. Durch Feuer springen oder rennen

- Wer durch einen Feuerherd hindurch springen oder rennen will, dem muss zuvor der TW auf MUT gelingen (einmalig). Anschließend muss ihm der TW auf Springen oder Rennen gelingen.
- Ein Feuerherd, der 3 Meter (Felder) weit brennt, kann nicht durchquert werden, ohne dass man verbrennt.

2.5. Weitere Gefahren

- Metalle und Türgriffe sind durch Feuer überhitzt und verursachen bei Berührung W6 TP und eine mittlere Wunde.
- Durch Feuer können in einem Haus Elemente einstürzen. Hier könnte ein TW auf GL gefordert sein. Ein herunterfallendes Element schadet mit 5 / 6 / 6+W6 TP, wie durch Hufschlag.
- Die größte Todesursache beim Feuer ist die Rauchvergiftung. In einem Haus muss dem Charakter je Aktion ein TW auf VIT gelingen. Misslingt der TW, sinkt VIT – 1. Der Charakter kann dadurch ohnmächtig werden.

3. Kämpfe im Dunkeln

Es wird zwischen dunkel und düster unterschieden. Im Düstern können die Kontrahenten noch erschwert sehen, aber im Dunkeln gibt es absolut kein Licht, außer jemand benutzt eine Lichtquelle.

3.1. Düstere Umgebung

- Im Düstern werden die entsprechenden Talentwürfe – 2 WM.
- Im Wasser ist eh schon alles verschwommen und – 2 WM (außer für Wasser-Humanoiden); wenn es im Wasser beim tieferen Tauchvorgang auch noch düster wird, erschwert sich der TW um weitere – 2 WM.

3.2. Dunkle Umgebung

Für das Spiel im Dunkeln verwendet der SM ein Raster. Die Spieler wissen absolut nicht, was um ihre Charaktere herum geschieht.

- Bewegungen und Handlungen werden im Dunkeln – 4 WM.
- Niemand kann in absoluter Dunkelheit sehen, außer ...
 - wenn Licht erzeugt wird, z. B. durch eine Fackel oder durch besondere Sinnesfähigkeiten.
- Wird die Dunkelheit teilweise künstlich erhellt, ist es nur noch düster.
 - Lichtquellen erleuchten nur ein gewisses Spektrum. Dahinter kann man wiederum nichts mehr sehen. Außerdem kann die Lichtquelle aus der Dunkelheit heraus deutlich erkannt werden.
- Wer sich fortbewegt, könnte gehört werden.
 - Schleicht jemand erfolgreich, kann er von anderen vermutlich nicht gehört werden.
- Ein möglicher TW auf SINN ist eine Kognition. Gelingt dieser TW, erhält die Person Hinweise darauf, aus welcher Richtung er ungefähr was gehört haben könnte (im 90°-Bereich).
 - Ist jemand bereits am Schleichen, muss man einen Gegen-TW auf SINN schaffen, um den Schleichenden wahrzunehmen.
 - Der SM erklärt dem Spieler die Situation beispielsweise so: „Du hörst etwas, ungefähr 2 – 5 Meter rechts von dir. Und gerade aus, etwas weiter weg von dir, scheint auch etwas zu sein.“
 - Der Charakter kann nicht unterscheiden, ob es sich um einen Gegner oder Verbündeten handelt. Räume, die einen Schall verursachen oder Tiere können den Charakter in die Irre führen.
- Wirft jemand etwas willkürlich in die Dunkelheit, kann das Geräusch den ungefähren Standort preisgeben.
- Eine Attacke ins Ungewisse kann durchgeführt werden. Der SM wertet das Ergebnis aus, aber die Auswirkungen können im Verborgenen bleiben.
- Attacken, die im Dunkeln eintreffen, können fast nie pariert werden.
- An Personen, die in SINN einen Wert von mind. 18 haben, kann man sich nicht lautlos anschleichen.

Der SM zieht seine Charaktere möglichst neutral. Sie suchen ebenso nach Geräuschen und verwenden dabei ihre SINN. Wenn sie sich an nichts orientieren können, lässt der SM sie nach dem Zufallsprinzip des W10 laufen. Entsprechend der Abbildung gibt der Würfel an, wohin der NSC ziehen wird. Die 5 ist der Standort. Wird die 5 gewürfelt, bleibt die Person dort stehen und macht evtl. eine andere Aktion, z. B. einen TW auf SINN. Bei 0 muss wiederholt werden.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

4. Scharfschützenkampf

Scharfschützen können Hunderte von Meter von ihren Zielen oder gegenseitig voneinander entfernt sein. Sie wirken aus dem Verborgenen, sind getarnt, versteckt und für herkömmliche Einheiten zu weit weg.

Um einen Scharfschützen ausfindig zu machen, reicht es nicht aus, einen einfachen TW auf SINN zu schaffen. Man benötigt entsprechendes Material und die Erfahrungen, um einen Scharfschützen ausfindig zu machen. Sofern man über geeignetes Material verfügt, kann die Suche oder die Jagd gegen einen Scharfschützen beginnen.

- Der SM erstellt eine grobe Karte, in der die Quadrate des Rasters jeweils 50 Meter Entfernung betragen.
- Der Scharfschütze und die Jäger oder die Scharfschützen werden in diesem Raster postiert.
 - Bislang weiß niemand, wo sich die Kontrahenten befinden.
- Die Kampfliste wird aufgebaut, die Kontrahenten sind entsprechend der Reihenfolge dran.
 - Wie viele Scharfschützen es sind, kann ebenso geheim bleiben.
- Um einen Scharfschützen zu suchen, muss man sich ein Quadrat aussuchen, das im Sichtfeld liegt und dieses beobachten. Gelingt der TW auf SINN, weiß der Sucher, ob und wenn Ja, wo sich der Scharfschütze befindet. In seiner nächsten Aktion könnte er seinen Schuss abgeben oder etwas anderes machen (z. B. vorrücken).
- Für die NSC-Einheiten (evtl. auch andere Scharfschützen) würfelt der SM aus, welches Quadrat ausgespäht wird.
- Beim Scharfschützenduell wird in „Groben Aktionen“ gespielt:
 - Eine Grobe Aktion kann sein: Ein Schuss abgeben (TW auf SINN und FK), 50 Meter weiter vorrücken (TW auf Schleichen und Tarnen), Ausspähen (TW auf SINN und WS).
- Ein Schuss wird von allen gehört. In einem Spektrum von 90 ° kann nun jeder Scharfschütze zuordnen, woher der Schuss kam. Bei lautlosen Schüssen ist das natürlich nicht der Fall.
- Findet ein Kampf gegen Scharfschützen im näheren Umfeld statt, kann ein normales Kampffeld genutzt werden. Der Suchende wählt dann eine 90°-Richtung aus, in die er alle Felder ausspähen kann (mit geeignetem Material).

5. Projektilschusswaffen und Kaliber

Die Phaser haben die projektilen Schusswaffen stark verdrängt. Sie sind gegenüber altmodischen Projektilschusswaffen wesentlich leiser, haben keinen Rückstoß, müssen kaum gewartet oder gar gereinigt werden, sind relativ günstig in der Herstellung und Anschaffung, hinterlassen keine Patronenhülsen, haben aufgrund eines Akkus eine hohe Schusskapazität und es finden kaum Ladehemmungen oder Querschläger statt. Dennoch kommen Projektilschusswaffen immer noch zum Einsatz, denn sie lassen sich im Gegensatz zum Phaser nicht hacken oder durch EMP zerstören. Militär- und Polizeieinheiten haben in ihrem Repertoire darum immer auch Projektilschusswaffen dabei. Und auch Jäger, Hobbyschützen und Hobbysammler nutzen immer noch gerne Gewehre, Pistolen und Revolver. Auch in den hiesigen Waffengeschäften finden sich gelegentlich noch Projektilschusswaffen, die über den Verkaufstresen gehen.

- Projektilschusswaffen haben verschiedene Projektilformate (Kaliber). Auch wenn sich durch die Jahre hindurch bestimmte Projektilschusswaffen durchgesetzt haben, lassen sich die Patronen nicht einfach in eine andere Waffe hinein laden. Das Kaliber muss zur Waffe passen.
- Die folgende Liste gibt darum die verschiedenen Schusswaffentypen und die typischen Kaliber wieder.
- Sollte man eine Waffe oder Munition finden, bestimmt der W100, um welches Kaliber es sich handelt.

W100	Kaliber	Geeignet für folgende Schusswaffen	Weiteres
01 - 20	9 x 19 mm	Pistole Maschinenpistole	Weltweit am stärksten verbreitete Munition. Standardmunition bei Polizei und Militär. Auch als Hohlspitzgeschoss und Unterschallmunition. Bei einem Fund entscheidet der W6: 1 - 4 = normale Patrone; 5 = Hohlspitzgeschoss; 6 = Unterschallmunition.
21 - 35	7,65 x 17 mm	Pistole Revolver	Weit verbreitetes Kaliber, vor allem bei Pistolen.
36 - 46	5,7 x 28 mm	Pistole Büchse Flinte Maschinenpistole	Gut geeignet für Schusswaffen auf nahe Distanzen. Auch als Hohlspitzgeschoss und Unterschallmunition. Auch für die im 3D-Drucker hergestellte Liberator-Pistole. Bei einem Fund entscheidet der W6: 1 - 4 = normale Patrone; 5 = Hohlspitzgeschoss; 6 = Unterschallmunition.
47 - 57	11,4 x 33 R	Revolver	Weit verbreitete Revolvermunition.
58 - 68	12/76	Flinte	Häufig genutzt für Jagdflinten, aber bei Polizei und Militär. In der 76 mm langen Hülse befinden sich 12 Kugeln.
69 - 76	11 x 33 R	Pistole Revolver	Vorrangig als Revolvermunition genutzt, aber auch bei bestimmten Pistolen einsetzbar.
77 - 84	20/76	Flinte	Häufig genutzt für Jagd- und Sportflinten. In der 76 mm langen Hülse befinden sich 20 Kugeln.
85 - 90	7,62 x 39 mm	Büchse Maschinenkarabiner	Weit verbreitete Kurzpatrone.
91 - 94	7,62 x 51 mm	Büchse Maschinenkarabiner Maschinengewehr	Militärstandardpatrone. Auch geeignet für Scharfschützengewehre, wie auch für leichte Maschinengewehre.
95 - 97	6,35 x 15 mm	Pistole	Auch geeignet für die Taschenpistole Liliput.
98 - 99	8,6 x 70 mm	Büchse	Für Scharfschützengewehre auf lange Distanzen und zur Großwildjagd.
100	12,7 x 99 mm	Büchse Maschinengewehr	Entwickelt für schwere Maschinengewehre, aber auch für spezielle Scharfschützengewehre geeignet.

6. Zeitangaben für Tätigkeiten

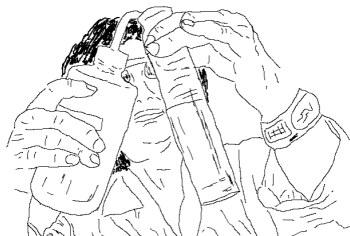
Manchmal steht man vor einer verschlossenen Raumschifftür, da möchte man das Interkom hacken, um die Tür zu öffnen. Aber wie lange dauert das? Die folgende Liste gibt einen Überblick über verschiedene Zeitverluste und über die TW, die dafür erforderlich sind.

- **Holztür aufbrechen:** Eine verschlossene Holztür soll aufgebrochen werden.
 - Erforderliche TW: NK oder auf die entsprechende Waffe.
 - Nötiges Material: Eigener Körpereinsatz (auframmen, Fußtritt ...) oder ein Stemmeisen
 - Nötiger Talentwert: 10, 12 oder 15, je nach Stärke der Tür.
 - Nötige Zeit: Sofort
- **Interkom hacken:** Ein Interkom soll gehackt werden, um z. B. eine metallische Raumschifftür zu öffnen oder um sie zu manipulieren. Es handelt sich um einen virtuellen Angriff auf ein System. Das Interkom wird sich mit einem Wert von 12 verteidigen.
 - Erforderliche TW: Informatik (oder WS bei Humanoiden, die durch Willenskraft hacken).
 - Nötiges Material: Hacker-Modul (oder PSI)
 - Nötiger Talentwert: mind. 12
 - Nötige Zeit: 1 Aktion zum Orten, 1 Aktion zum Hacken, 1 Aktion, um den Befehl zu vermitteln
- **Raumschifftür überbrücken:** Eine Raumschifftür ist verschlossen. Um sie zu öffnen soll der Schaltkreis des Interkoms elektronisch überbrückt werden. Die Kabel sollen so miteinander verbunden werden, dass sich die Tür öffnet.
 - Erforderliche TW: Mechanik (um die Abdeckung zu entfernen) und Elektrik
 - Nötiges Material: Multitool
 - Nötiger Talentwert: mind. 12
 - Nötige Zeit: W6 Min.
- **Raumschifftür durchbohren:** Eine Raumschifftür ist verschlossen. Mit einem Trollbohrer soll ein Loch hinein gebohrt werden. Ein Trollbohrer ist eine schwere Bohrmaschine, die ein 50 x 50 cm großes Loch bohren kann. Trollbohrer werden auf entsprechenden Rollwagen oder Gravitino-Schweber befördert oder können auch von einem Humanoiden mit einem ST-Wert von 18 oder von einem Oger mit dem ST-Wert 15 gehalten werden.
 - Erforderliche TW: Mechanik
 - Nötiges Material: Trollbohrer
 - Nötiger Talentwert: mind. 12
 - Nötige Zeit: 1 Min.
- **Raumschifftür durchbrennen:** Eine Raumschifftür ist verschlossen. Mit einem Laserschwert soll ein Loch hinein gebrannt werden. Das Laserschwert verursacht ein 5 x 5 cm großes Loch.
 - Erforderliche TW: K LW
 - Nötiges Material: Laserschwert
 - Nötiger Talentwert: /
 - Nötige Zeit: 1 Min.
- **Raumschiffwand durchbohren:** Eine Raumschiffwand im innern eines Raumschiffs soll mit Hilfe eines Trollbohrers durchbohrt werden. Ein Trollbohrer ist eine schwere Bohrmaschine, die ein 50 x 50 cm großes Loch bohren kann. Trollbohrer werden auf entsprechenden Rollwagen oder Gravitino-Schweber befördert oder können auch von einem Humanoiden mit einem ST-Wert von 18 oder von einem Oger mit dem ST-Wert 15 gehalten werden.
 - Erforderliche TW: Mechanik
 - Nötiges Material: Trollbohrer
 - Nötiger Talentwert: mind. 12
 - Nötige Zeit: 1 Min.
- **Raumschiffgehäuse durchbohren:** Eine äußere Raumschiffwand, auch ein Hangartor o. ä. soll mit Hilfe eines Trollbohrers oder Kaperbohrers durchbohrt werden. Ein Trollbohrer ist eine schwere Bohrmaschine, die ein 50 x 50 cm großes Loch bohren kann. Trollbohrer werden auf entsprechenden Rollwagen oder Gravitino-Schweber befördert oder können auch von einem Humanoiden mit einem ST-Wert von 18 oder von einem Oger mit dem ST-Wert 15 gehalten werden. Ein Kaperbohrer ist ein Raumschiffelement, das am Ende eines Schleusentunnels installiert sein kann und mit dem man sich von außen in ein Raumschiff hineinbohren kann, um dann mit dem Schleusentunnel das Raumschiff betreten zu können.
 - Erforderliche TW: Mechanik beim Trollbohrer / der Kaperbohrer wird von der Kommandozentrale aus bedient
 - Nötiges Material: Trollbohrer / Kaperbohrer
 - Nötiger Talentwert: mind. 12 beim Trollbohrer
 - Nötige Zeit: W6 Min. beim Trollbohrer / 1 Gefechtsaktion beim Kaperbohrer (= 5 Aktionen)

- **Bombe entschärfen:** Eine Bombe soll entschärft werden.
 - Erforderliche TW: Waffenkunde
 - Nötiges Material: Multitool, evtl. weiteres Werkzeug, z. B. auch einen SeSca um mögliche Strahlungen zu messen
 - Nötiger Talentwert: mind. 15
 - Nötige Zeit: 5 + W6 Min. bei einer einfachen Bombe; 10 + W6 Min. bei einer komplizierten Bombe / bei einem 18er-Wert oder einem meisterhaften TW W4 Min. weniger.

- **Biochemische Analyse:** Mit Hilfe eines Analyseboards oder in einem Labor soll eine bio-chemische Analyse durchgeführt werden, um z. B. einen Erreger zu analysieren. Die Analyse konzentriert sich stets auf eine bestimmte Art von Erreger. Hat die Analyse nichts ergeben, ließe sich eine neue Analyse auf eine andere Erregerform durchführen. Erregerformen sind Algen, Bakterien, Mykosen, Parasiten, Prionen, Viren, Gifte oder Strahlungen.
 - Erforderliche TW: Naturwissenschaften
 - Nötiges Material: Analyseboard oder Labor
 - Nötiger Talentwert: mind. 12
 - Nötige Zeit (für eine Analyse): 5 + W6 Min. / bei einem 18er-Wert oder einem meisterhaften TW W6 Min. weniger.

- **Biochemische Substanz herstellen:** In einem Labor wird eine bio-chemische Substanz hergestellt, z. B. ein Gegengift.
 - Erforderliche TW: Naturwissenschaften + Pharmazie
 - Nötiges Material: Labor
 - Nötiger Talentwert: mind. 15
 - Nötige Zeit: 3 Std. + W6 x ½ Std. / bei einem 18er-Wert oder einem meisterhaften TW W6 x ½ Std. weniger. (Bei schweren Substanzen kann der Vorgang auch länger dauern.)



- **Computervirus aufspüren:** Ein Computervirus in einem System ausfindig machen.
 - Erforderliche TW: Informatik
 - Nötiges Material: Computer, bzw. Pulsator und das entsprechende System, in dem das Virus gefunden werden soll.
 - Nötiger Talentwert: mind. 12
 - Nötige Zeit: Die Dauer der Suche ist vom Wert des Virus abhängig: Für ein Virus mit dem Wert 12 benötigt man W6 Min., für ein Virus mit dem Wert 15 benötigt man W20 Min., für ein Virus mit dem Wert 18 benötigt man W20 x ¼ Std. und für ein Virus mit dem Wert 20 benötigt man W20 Std.

- **Computervirus herstellen:** Ein Computervirus soll hergestellt werden.
 - Erforderliche TW: Informatik
 - Nötiges Material: Computer, bzw. Pulsator
 - Nötiger Talentwert: mind. 12; der Talentwert bestimmt auch den max. Wert des Virus
 - Nötige Zeit: Für ein Virus mit dem Wert 12 braucht man W20 Min., für ein Virus mit dem Wert 15 braucht man W20 x ¼ Std., für ein Virus mit dem Wert 18 braucht man W20 Std. und für ein Virus mit dem Wert 20 braucht man W100 Std.

7. Strom und Energie-Einheiten

Strom ist eine wertvolle Ressource, die sich in der Kosmischen Epoche jedoch leicht herstellen und speichern lässt und vielseitig einsetzbar ist. Sie wird in der Maßeinheit „Energie-Einheiten“ (= EE) dargestellt.

Zur Herstellung größerer Strommengen werden die folgenden Erzeuger genutzt:

- Ventuxtill-Segel = ein textiler Stoff, der stark bewegliche Luftteilchen in Energie und Wärme wandelt. Die aufgespannten Segel dienen vor allem dazu, eigene Häuser zu versorgen. Die Energie-Einnahmen sind jedoch gering und schwanken je nach Wetterlage.
- Biokraft = Biomasse wird durch Konversion in Energie umgewandelt. Das ist vor allem für landwirtschaftliche Unternehmen, aber auch für Siedlungen interessant. Biokraftanlagen bieten jedoch nur eine geringe Ausbeute an Strom. Auch in Raumschiffen können Biokraftanlagen installiert werden, was zudem den Vorteil hat, Fäkalien und Abfälle zu verwerten.
- Heliospannel = Durch Solartechnik wird Sternenlicht in Energie umgewandelt. Durch Solartechnik können Häuser über ihren erforderlichen Verbrauch hin gedeckt werden. Heliospannel können auch auf Raumschiffen installiert werden und unterstützen dort den Energiebedarf, jedoch nur in Reichweite von Sternen oder ähnlichen Gestirnen.
- Wasserkraftanlage = Durch Turbinen wandeln die kinetische Energie des Wasser in Elektrizität um. Dafür sind entsprechende Stauseen, Wasserfälle oder Fließgewässer nötig. Wasserkraft bietet eine relativ hohe Ausbeute durch die natürliche Ressource Wasser. Die Einnahmen sind jedoch variabel.
- Windkraftanlage = In großen Windrädern werden Turbinen durch Wind in Bewegung gesetzt, wodurch der Strom entsteht. Windkraft ist eine hohe natürliche Ressource, die jedoch variabel ist, je nach Windstärke. Kleine Windkraftanlagen können auch auf Grundstücken installiert werden und versorgen das Zuhause über den erforderlichen Verbrauch hinaus.
- Kernkraftanlage = Kernkraft bietet von allen Erzeugern die höchste Energieeinnahme. In Kernkraftanlagen wird die Energie durch Kernreaktionen gewonnen. Die meisten Anlagen sind Wasserstoffkraftwerke, die seit der Interstellaren Epoche gut geschützt sind. Das führte dazu, dass inzwischen auch Eigenheim-Gruppen oder größere Familienhäuser Mini-Kraftwerke installiert haben, mit denen sie eine große Menge an Energie erwirtschaften. Private Nutzung von Kernkraftwerken wird streng kontrolliert. Alle 5 Jahre findet eine Inspektion statt und alle 10 Jahre muss der Reaktormüll entsorgt werden, was 10.000 Cr. kostet. Auch Raumschiffe können mit diesen Kraftwerken versorgt werden, was durchaus lohnenswert ist.

Stromerzeuger produzieren unterschiedlich viel EE:

Versorger	Produktion
Ventuxtill-Segel (Heim)	Stiftet täglich W20 EE
Biokraftanlage (Heim / Raumsch.)	Stiftet täglich 10 EE
Heliospannel (Heim / Raumsch.) (20 m ²)	Stiftet täglich 20 EE
Wasserkraftanlage (Heim)	Stiftet täglich W10 x 10 EE
Windkraftanlage (Heim)	Stiftet täglich W20 x 10 EE
Sternensegel (Raumfahrt)	Stiftet täglich 50 EE
Kernkraftanlage (im Heim oder Raumschiff)	Die Heimkraftanlage stiftet täglich 500 EE. Bei den großen terrestrischen Anlagen wird in die Stromwerke gespeist.

- Der Strompreis beträgt ca. 1 Cr. je EE

Trotz inzwischen relativ einfacher Erzeugung, ist der Preis seit der Digitalen Epoche um ein 10faches gestiegen. Gründe dafür waren verschiedene Inflationen.

Strom, bzw. EE werden in Akkumulatoren gespeichert, von wo aus sie entsprechende Einrichtungen, Anlagen und Gerätschaften versorgen. Im Folgenden die Übersicht über Akkumulatoren:

Akku	Speicher (EE)	Größe (L-B-H)	Ladetechnik / Ladezeiten	Nutzung / Versorgung
Milli	0,001	1 mm ³	Energieport; 1 Min.	- Naniten; Betriebsdauer: 10 Tage
Zenti	0,01	3 x 3 x 3 mm	Energieport; 1 Min.	- Größere Nanobots; Intrige-Fliege; Betriebsd.: 10 Tage
Dezi	0,1	1 cm ³	Elektroport; 1 Std.	- Pulsator, Betriebsdauer: 10 Tage - Mikro-Phaser: 0,01 EE je Schuss; 10 Schuss - Mini-Phaser: 0,01 EE je Schuss; 10 Schuss
Uno	1	3 x 3 x 3 cm	Elektroport; 1 Std.	- Phaser: 0,01 EE je Schuss (10 TP); 100 Schuss - Taser: 0,1 EE je Schuss; 10 Schuss
Deka	10	10 x 10 x 10 cm	Elektroport 1 Std.	- Androide (1 – 2 Stück; er verliert stündlich 0,5 – 1 EE) - Roboter: Betriebsdauer 1 Tag. - Phasergewehr: 0,1 EE je Schuss (10 TP); 100 Schuss - Dauerphaser: 0,1 EE je Schuss; bis zu 100 Schuss - Phasergeschoss: 0,5 EE je Schuss (50 TP); 20 Schuss - Kraftfeld-Typ-A (20 RS): Je Aktivierung 1 EE

Akku	Speicher (EE)	Größe (L-B-H)	Ladetechnik / Ladezeiten	Nutzung / Versorgung
Hekto	100	30 x 30 x 30 cm	Elektroport 1 Std.	- Kleine Mobile: Betriebsdauer: 100 Std. (4 Tag) - Kraftfeld-Typ-B (200 RS): Je Aktivierung 10 EE - Energieglocke-A (200 RS): Je Min. – 1 EE.
Kilo	1.000	1 m ³	Elektroport 10 Std.	- Mittelgroße Mobile (Gleiter, Stabjäger): 4 Tage - Phaserbank: 10 EE je Schuss (100 TP); 100 Schuss - Photonenkanone: 50 EE je Schuss (500 TP); 20 Schuss - Energieglocke-B (2.000 RS): Je Min. – 1 EE.
Myria	10.000	3 x 3 x 3 m	Kraftwerk; unterschiedl.	- Haus ohne Stromnetz-Anbindung; verbr. tägl. 50 EE - Firma ohne Stromnetz-Anbindung; verbr. tägl. 500 EE - Raumschiff-Akku; verbr. tägl. je R-Klasse 100 EE - Energieglocke-C (2.000 RS): Je Min. – 1 EE
Chilia	100.000	10 x 10 x 10 m	Kraftwerk; unterschiedl.	- Siedlungs-Akku: reicht für 2.000 Haushalte oder für 200 Firmen
Mega	1.000.000	30 x 30 x 30 m	Kraftwerk; unterschiedl.	- Stadt-Akku: reicht für 20.000 Haushalte oder für 2.000 Firmen

8. Giganten

Als Giganten werden Kreaturen bezeichnet, die oftmals groß und mächtig sind und eine LE von mind. 20 haben.

- Große Kreaturen besitzen einen Powerschlag, der im Nahkampf + W6 TP mehr anrichtet. Beim Powerschlag ist darauf zu achten, dass ein Treffer laut Trefferliste in eine nächst höhere Kategorie rutschen kann, wenn die TP entsprechend hoch ausfallen.
- Giganten können einen NRS besitzen.
- Giganten besitzen eine NBS, die 10 % der aktuellen LE-Wert beträgt.
- Bei Giganten wird erst die NBS berücksichtigt und dann der NRS.
- Sollte der Gigant eine künstliche Rüstung besitzen, gilt zuerst der RS der künstlichen Rüstung.
- Bei der Ermittlung des Treffers, anhand der Trefferliste, fallen die Auswirkungen bei einem Giganten eine Kategorie geringer aus. Ein meisterhafter Treffer wird zu einem guten Treffer, ein guter Treffer wird zu einem normalen Treffer, ein normaler Treffer bleibt aber ein normaler Treffer.
- Giganten erhalten erst dann einen Schock, wenn die TP 20 % der aktuellen LE betragen. Das ist allerdings nicht bei empfindlichen Körperpartien der Fall, z. B. beim Auge. In so einem Fall erhält der Gigant einen Schock, wenn die TP 10 % der aktuellen LE beträgt. Diese Regel gilt auch dann, wenn die Trefferliste was anderes aussagt. Stromschläge oder Taserschüsse verursachen bei Giganten nur dann einen Schock, wenn sie die entsprechenden LE-Abzüge erreichen.
- Feuer frisst sich durch den NBS und den NRS durch, selbst wenn der Gigant noch keinen Schock erhält. Das ist jedoch nicht bei Panzerplatten oder beim Schuppenpanzer der Drachen der Fall.



Größenvergleich: Zwerg, Anthrop, Oger, Troll, Riese

9. Para-Welt

In diesem Abschnitt werden die Regeln erklärt, die sich rund um die Immaterielle Ebene, um Geister und Dämonen, um Exorzismus und ähnlichen Themen drehen.

9.1. Die Immanente Welt und die Immaterielle Ebene

- Die Immanente Welt ist die diesseitige materielle Welt, in der Pflanzen, Menschen und Tiere leben, in der Bauwerke und Gegenstände existieren und in der sich auch Para-Kreaturen manifestiert aufhalten können. Die Immanente Welt ist den Gesetzen der Wechselwirkungen und der Schwerkraft unterworfen.
- Die Immaterielle Ebene ist auch als Astralebene oder Geisterwelt bekannt. Sie ist eine feinstoffliche Welt und ein Spiegelbild der Immanenten Welt. Die Immanente Welt wirkt in sie hinein. Alles was sich in der Immanenten Welt befindet, ist auch in der Immateriellen Ebene vorhanden, jedoch nur noch feinstofflich. Man kann durch fast alles hindurchblicken. Die Immaterielle Ebene ist der Lebensraum von geisterhaften und dämonischen Para-Kreaturen. Die Immaterielle Welt ist vernebelt und farblich leicht düsterer als die Immanente Welt und die Farben der Gegenstände und Personen sind verblasst.
 - Bauwerke, Gegenstände und auch Bäume, die in der Immanenten Welt existieren, existieren auch in der Immateriellen Ebene. Man kann dort jedoch durch sie hindurch sehen, jedoch nicht hindurch gehen. Um durch sie hindurch zu greifen oder zu gehen, müsste man die Psinetik Diachryso nutzen. Wände und Gegenstände, die mit Kratyl bzw. Protectarea legiert sind, können nicht durchblickt werden und es kann auch nicht durch sie oder auf sie psinetisch gewirkt werden.
 - Pflanzen (außer Bäume), Tiere und Humanoiden der Immanenten Welt kann man in der Immateriellen Ebene sehen, sie stellen aber keine Hindernisse dar. Man kann dort durch sie hindurch sehen, greifen und hindurch gehen.
 - Dinge, die in der Immateriellen Ebene erschaffen wurden und auch Personen oder Kreaturen, die sich dort aufhalten, sind in der Immateriellen Ebene real. In der Immanenten Welt kann man sie jedoch nicht wahrnehmen.
 - In der Immateriellen Ebene altert man nicht, man braucht keinen Schlaf, keine Nahrung und kein Trinken. Aber bei Humanoiden, die sich dort aufhalten würden, heilen auch Wunden nicht und Werte regenerieren nicht.
 - Dämonen und Geister können unterschiedlich schnell in der Immateriellen Ebene Talentwerte regenerieren. Geister können nur in der Immateriellen Ebene regenerieren.
 - Psinetiker können mit den Psinetiken Nekromantie und Transzendenzreisen in die Immaterielle Ebene hineinwirken und auf Para-Kreaturen Einfluss nehmen (siehe nächster Abschnitt!)



9.2. Die Nekromantie

Wer die Nekromantie beherrscht und anwendet wird als Nekromant bezeichnet. Nekromantie gilt als Schwarze Magie und wird als negative Psinetik angesehen. In der Nekromantie wird zwischen verschiedenen Formen unterschieden.

- **Aurensicht:** Mit der aktivierten Aurensicht kann ein Psinetiker 1 Min. lang in einem Umfeld von 11 x 11 Metern psinetische Quellen wie psinetische Artefakte, Para-Kreaturen und Psinetiker erkennen. Er kann Para-Kreaturen in der Immateriellen Ebene schemenhaft erkennen oder wenn sie von einem Humanoiden Besitz ergriffen haben. Er erkennt dadurch aber auch das wahre monströse Aussehen einiger Para-Kreaturen, das einen Schreck verursachen kann. Auch der Geist eines Transzendenzreisenden kann durch die Aurensicht erkannt werden.
- **Bannung:** Durch die Bannung zwingt ein Psinetiker einen erkennbaren Geist oder Dämon oder auch eine gewirkte Psinetik dazu, in einen Tabong einzuziehen. Der Tabong ist ein Gefäß, das vor der Psinetik geöffnet werden muss und kurz nach der Psinetik verschlossen werden muss. Wird der Tabong dann wieder geöffnet oder zerstört, setzt er die Psinetik oder die Para-Kreatur dann frei. Geister oder Dämonen, die von einem Humanoiden oder Tier Besitz ergriffen haben, können nicht gebannt werden, so lange sie sich sicher in ihrem Wirtskörper befinden. Gegen die Bannung kann sich ein Geist oder Dämon mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen wehren. Besonders starke Dämonen zerstören den Tabong im Laufe von W100 Monaten von innen heraus und können sich so irgendwann befreien. Auch der Experimentiergeist eines Transzendenzreisenden gilt als Geist, der gebannt werden kann. Für den Psinetiker eines Experimentiergeistes besteht dadurch die Gefahr, dass sich Geist und Körper nicht wieder rechtzeitig vereinen können. Soll eine Psinetik gebannt werden, kann dies wie eine Attacke oder Parade durchgeführt werden. Die Psinetik kann aber auch einvernehmlich mit einem Psinetiker, der die Psinetik wirkt, in den Tabong eingefangen werden. Auf diese Weise lässt sich eine Psinetik „aufbewahren“. Die Bannung funktioniert in einem Umfeld von 11 x 11 Metern.
- **Beschwörung:** Mit der Beschwörung kann ein Psinetiker eine bestimmte oder unbestimmte Para-Kreatur herbei beschwören, die sich in einem Umfeld von 1 x 1 Km befindet. Die Para-Kreatur manifestiert sich dann in einem Umfeld von 11 x 11 Metern. Eine manifestierte Para-Kreatur kann einen Schreck auslösen. Gegen die Beschwörung wehrt sich eine Para-Kreatur automatisch mit einem Gegen-TW auf WS. Wenn die Beschwörung misslingt, weiß die Para-Kreatur von dem Versuch. Auch der Experimentiergeist eines Transzendenzreisenden gilt als Geist, der beschworen werden kann.
- **Exorzismus:** Mit dem Exorzismus kann ein Psinetiker eine Para-Kreatur austreiben, nämlich aus einem Lebewesen, von dem die Para-Kreatur Besitz ergriffen hatte. Ebenso kann eine manifestierte Para-Kreatur in die Immaterielle Ebene verbannt werden, wo sie dann W100 Min. lang verbleiben muss. Gegen den Exorzismus wehrt sich die Para-Kreatur automatisch mit einem Gegen-TW auf WS. Auch der Geist eines Transzendenzreisenden, der sich in der Immanenten Welt manifestiert hat oder von einem Lebewesen Besitz ergriffen hat, kann ausgetrieben werden. Der Exorzismus funktioniert in einem Umfeld von 11 x 11 Metern.
- **Nekromantie:** Der Psinetiker kann verschiedene Formen von Para-Kreaturen, so genannte Widrigkeiten selbst erschaffen. In den meisten Fällen muss er dafür Leichen mit Blut betränken und die Psinetik wirken. Die erschaffene Para-Kreatur kann einen Schreck verursachen, auch bei dem Nekromanten. Nach der Erschaffung muss dem Nekromanten mit einem TW auf CHAR schnell die Kontrolle gelingen, sonst kann er selbst auch das Ziel der Para-Kreatur werden. Der Psinetiker kann folgende Widrigkeiten erschaffen: Draugr, Geisterstimmen, Golem, Homunkulus, Tropaion, Skelettkrieger und Zombie.

9.3. Der Lichtblitz der Photokinese

Mit dem Lichtblitz aus der Psinetik Photokinese verursacht der Psinetiker, dass Para-Kreaturen augenblicklich die Immanente Welt verlassen und in die Immaterielle Ebene entschwinden müssen, wenn ihnen der automatische TW auf WS misslingt. Ansonsten können sie einen Schock erleiden, wenn ihnen auch hier der automatische TW auf WS misslingt. Der Lichtblitz verursacht aber auch auf Humanoiden einen Schock, wenn ihnen der automatische TW auf WS misslingt. Ebenso können sie eine leichte Verstrahlung erleiden, wenn ihnen der automatische TW auf VIT misslingt.

9.4. Besessenheit

Einige geisterhafte und alle dämonischen Para-Kreaturen können von Humanoiden (oder auch von Tieren) Besitz ergreifen. Dies ist eine Psinetik, die gelingen muss und mit der sie Lebewesen in einem Umfeld von 11 x 11 Metern angreifen können. Das mögliche Opfer wehrt sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. Wenn die Attacke gelingt, erleidet das Opfer sofort – 1 WS und die Para-Kreatur hat die Kontrolle über ihr Opfer. Die Geist oder Dämon befindet sich dann in dem Wirtskörper. Bei einem Geist versucht sich das Opfer je Std. mit einem automatischen TW auf WS aus der Besessenheit zu befreien, bei einem Dämon ist das nur alle 24 Std. möglich. Jeder misslungene Befreiungsversuch kostet dem Opfer wieder – 1 WS. Wenn die Para-Kreatur ihr Opfer verlassen muss oder möchte, verliert das Opfer schließlich – W4 WS und – 1 VIT. Wenn die Para-Kreatur ihren Wirtskörper verlassen muss, kann sie eine Parade nutzen, um sich in der immanenten Welt zu materialisieren oder von einem anderen Lebewesen Besitz zu ergreifen. Ansonsten muss sie in die Immaterielle Ebene entweichen, wo sie W100 Min. lang verbleiben muss. Der ehemalige Besessene erinnert sich nur noch bruchstückhaft an die Zeit der Besessenheit und leidet unter Flashbacks. Ein Besessener kann jederzeit von dem Geist oder Dämon kontrolliert werden. In der Zeit wird der Charakter völlig fremd gelenkt und erhält die Talente und Fähigkeiten der Para-Kreatur. Ein Dämon kann auch jederzeit gedankliche Zwiesgespräche mit seinem Wirtskörper führen. Durch die Schwächung der WS kann der Besessene irgendwann verrückt werden. Besessene können versucht werden, von liebenden Personen mit einem TW auf CHAR befreit zu werden. Der TW auf WS wird dann + 2 WM. Ansonsten hilft nur ein Exorzismus. Der Geist eines Transzendenzreisenden kann auch versuchen, von einem Lebewesen Besitz zu ergreifen.

9.5. Ektoplasma

Para-Phänomene hinterlassen häufig Ektoplasma. Das ist ein feinstofflicher Schmierstoff, der kaum erkennbar ist, aber unter UV-Licht gut sichtbar ist. Fremder Ektoplasma kann bei Psinetikern die Erkrankung Ektonomie verursachen. Auch durch und nach einer Besessenheit hat das Opfer Ektoplasma an sich. Ektoplasma verflüchtigt sich nach einer Stunde.

9.6. Transzendenzreisen

Ein Psinetiker mit dieser Fähigkeit kann mit seinem Geist seinen Körper verlassen und mit diesem zunächst in der Immateriellen Ebene umhergeistern. Er kann in die Immanente Welt hinein wirken und sich auch in der Immanenten Welt als feinstofflicher Geist manifestieren. Als Geist hat er, wie viele Geister, die Möglichkeiten, aus der Immateriellen Ebene heraus in die Immanente Welt hinein zu wirken, er kann auch von anderen Lebewesen Besitz ergreifen oder die Geisterattacke auszuführen. Er kann in der Immateriellen Ebene jedoch nicht seine Talentwerte regenerieren und er muss vor Ablauf von 24 Std. wieder mit seinem Körper verschmolzen sein, sonst geistert der Psinetiker-Geist in der Immateriellen Welt umher, bis er schließlich zu einem echten Geist wird.

10. Traumwelt

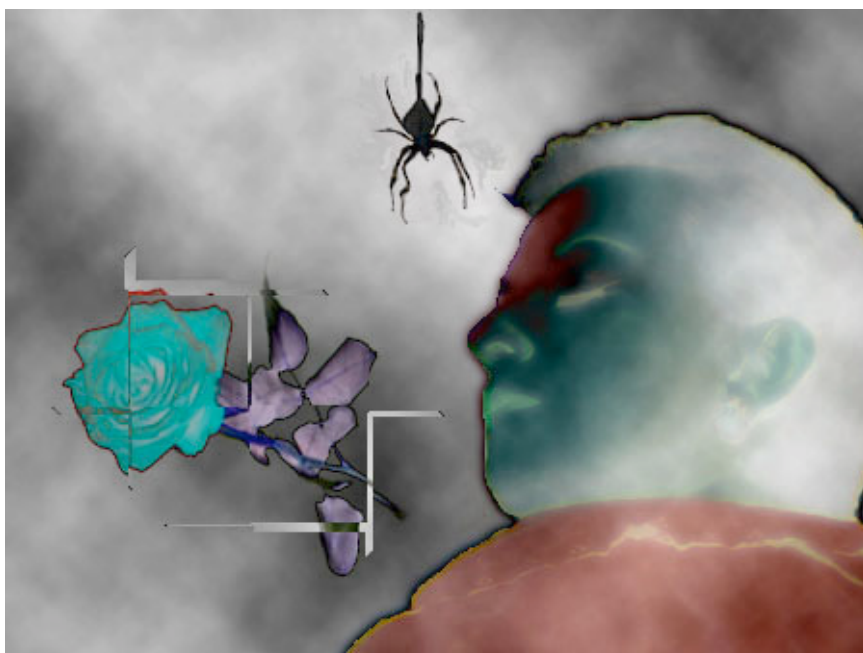
Humanoiden träumen während des Schlafens. Sie bewegen sich in ihrer erträumten Fantasiewelt, nehmen Gefühle wahr und verarbeiten auf diese Weise das Erlebte ihrer Realität. Es ist möglich, in den Traum einer Person einzudringen, mit Hilfe eines Gehirnlesers oder durch die Psinetik Telepathie – Somnakese.

- **Der Gehirnleser** ist ein Gerät, ein Helm mit vielen Sensoren, die am Kopf angesetzt und somit angeschlossen werden. Der Gehirnleser hat eine eigene analytische Datenbank, mit der neurale Gehirnaktivitäten erkannt und als verständliche Information ausgedrückt werden. Die gesammelten Informationen können von einem externen Display abgelesen und in andere Systeme übertragen werden.
 - Schlafende, Komapatienten oder auch gerade Verstorbene können mit dem Gehirnleser und anderen Personen mit Gehirnlesern direkt miteinander vernetzt werden. Es können neben dem Schlafenden 8 weitere Personen über Gehirnleser und einen Zentralcomputer miteinander vernetzt werden.
 - Der Gehirnleser funktioniert zum Eindringen in die Traumwelt nicht bei Androiden und bei allen Humanoiden nur in der humanoiden Gestalt (da es ja Humanoiden gibt, die sich in außerordentliche Formen verwandeln können).
- **Traumotheken:** Traumotheken sind Anbieter, die Gehirnleser einsetzen und Humanoiden dazu einladen, miteinander ihre Träume zu erleben. Es handelt sich um eine kommerzielle Freizeitform, die vor allem für erotische Erlebnisse genutzt wird. Traumotheken dürfen nur von Erwachsenen genutzt werden.
- **Stase-Kammern:** Die Nutzer begeben sich in Stasekammern und werden mit Somnosa narkotisiert. Mittels der Gehirnleser und einem Zentralcomputer werden die Personen dann miteinander vernetzt.

- **Zentralcomputer:** Ein Computer vernetzt die Gehirnleser miteinander und überwacht den Schlaf aller Beteiligten. Über einen Monitor werden wie in einem Zeitraffer bruchstückhafte Bilder gezeigt, die vom Somnisten ausgehen.
- Der **Somnist:** Dies ist die Person, die zuerst einschläft und an die alle anderen Beteiligten vernetzt werden. Alle Mitträumenden sind also Teil des Traums des Somnisten.
 - Die Komplexität seiner Traumwelt richtet sich nach seinem Wert in INST.
 - Bei INST bis 11 spielt sich der Traum nur in wenigen Räumen oder einer begrenzten Gegend ab.
 - Ab 12 spielt der Traum in einer komplexen Gegend, z. B. einem riesigen Gebäude oder einem Wald.
 - Ab 15 spielt der Traum in einem komplexen Areal, z. B. in einer Stadt oder einer weiten Landschaft.
 - Ab 18 spielt der Traum in einer komplexen Welt.
 - Um so höher der Wert des Somnisten in SKR ist, desto grausamer und gruseliger wird der Traum. Auch die PM des Somnisten spielen eine Rolle. Besondere Phobien und Vorlieben treten im Traum immer wieder auf.
- **Somnakinese** ist die psinetische Fähigkeit aus dem Bereich der Telepathie, mit der ein Psinetiker in den Traum einer Person eindringen kann.
 - Somnakinese funktioniert auf mehrere Meter Entfernung, ohne Sichtkontakt und max. eine ¼ Std. lang. Die Anzahl der nötigen PSI-Verluste orientiert sich an der Entfernung zum Somnisten, nämlich je 10 m – 1 PSI. Der Psinetiker muss ungefähr wissen, wo sich die betreffende Person aufhält, um in den Traum eindringen zu können.
 - Die Psinetik wird – 4 WM, wenn im Raum des Schlafenden ein geweihter Traumfänger aufgehängt wurde.
 - Die Psinetik funktioniert nicht, wenn der Somnist in einem Raum schläft, der durch Kratyl oder Protectarea geschützte Wände umgeben ist.
 - Es ist nicht möglich, in Traumwelten von Androiden einzudringen. Ebenso wenig kann man in die Traumwelt eines Humanoiden eindringen, der während des Schlafs eine nicht-humanoide Gestalt angenommen hat.
 - Die Traumwelt ist an die Sprache gebunden, die der Träumende gerade nutzt.
 - Der Psinetiker kann mit Hilfe der Psinetik Telepathie mehrere Personen mit in den Traum hinein nehmen. Hierfür nimmt er telepatisch zuerst mit jedem Mitreisenden Kontakt auf. Wenn ihm das gelungen ist, übt er die Somnakinese auf den Somnisten aus. Der Psinetiker und seine Mitreisenden fallen dann in eine Art trancehaften Schlafzustand. Zu beachten ist dabei, dass die Mitreisenden durch den telepathischen Eingriff nach dem Aufwachen einen TW auf WS schaffen müssen, sonst erleiden sie – 1 WS. Und umso mehr Leute der Psinetiker mitnehmen möchte, desto mehr kostet ihm das schließlich auch an PSI, wenn er die Leute zuvor alle per Telepathie erreichen will.
 - Alternativ können er Psinetiker und die Mitreisenden an Gehirnleser angeschlossen werden. Dabei werden sie leicht narkotisiert und sie werden alle gedanklich miteinander verbunden. Der Psinetiker muss dann nur noch per Psinetik in den Traum in des Somnisten eindringen. An einem Gehirnleser lassen sich max. 9 Personen anschließen. Mit einem Gehirnleser kann man auch ohne Psinetik in den Traum einer Person eindringen, wenn der Somnist nämlich selbst auch an einem der Gehirnleser verbunden ist. In dem Fall ist also gar kein Psinetiker nötig.
- **Die Traumwelt:** Humanoiden sind unterschiedlich fantasiereich und sie haben immer wieder neu verschieden viele Informationen im Traum zu verarbeiten. Die Traumwelten sind farblich stets ein wenig düster, das fällt dem Träumenden jedoch nicht auf. Für die Träumenden ist die Traumwelt detailliert und nachvollziehbar. Anders ist das für mögliche Zuschauer, die über die Monitore die Erlebnisse verfolgen. Für die Zuschauer sind es sehr dunkle, vage und konfuse Bilder, die im Zeitraffer aufeinander folgen. Die Welt, in der sich die Träumenden begegnen, ist die Traumwelt des Somnisten. Er nährt den Traum aufgrund seiner vergangenen Erlebnisse und fantasiereichen Assoziationen.
 - In der Traumwelt können die Träumenden sich und vielen anderen Personen, Kreaturen und Dingen begegnen. Je nachdem, wie sie zueinander stehen und was sie vor dem Schlaf vereinbart und gedanklich gewollt haben, treffen die Träumenden zu Beginn ihres Traums aufeinander oder sie müssen sich erst finden.
- **Die Zeit in der Traumwelt:** In der Traumwelt geschieht alles 10 x schneller als in der Realität. Während in der Realität eine ¼ Std. vergeht, haben die Träumenden bereits 2 ½ Std. erlebt.
 - Mit Gehirnlesern könnten die Träumenden länger in der Traumwelt bleiben, als mit der Psinetik, mit der man nur eine ¼ Std. im Traum bleiben kann. Wie lange die Personen gemeinsam mit Gehirnlesern träumen wollen, wird im Vorfeld vereinbart und so wird auch die medikamentöse Zufuhr bei Gehirnlesern dosiert.

- **Die Traumwelt beeinflussen:** Jeder Gast oder Eindringling weiß in diesem Traum, dass er ein Mitträumender ist und kann die Traumwelt beeinflussen. Der Somnist hingegen weiß das nicht, selbst wenn er sich das in der Realität zuvor bewusst war. Er könnte ein Opfer des Traumangriffs sein und weiß nicht, dass er träumt.
 - Geschehen sonderbare Veränderungen, könnte der Somnist merken, dass er träumt. Befreien kann er sich aus dem Traum zwar nicht so einfach, aber er kann seine Traumwelt selbst nutzen. Damit der Somnist erfährt, ob er träumt, muss er erst deutliche Hinweise dafür erhalten und er muss es glauben. Dafür muss ihm der TW auf WS gelingen. Er kann im Traum auch von anderen darauf hingewiesen werden, aber der TW auf WS muss gelingen. Ist ihm der TW gelungen, kann er seine Traumwelt beeinflussen. Er könnte den Traum aber auch versuchen zu beenden.
 - Ab einer WS von mind. 12 kann jeder Träumende gewünschte Gegenstände hervorbringen. Dies kostet ihm 1 VIT.
 - Ab WS 15 kann jeder Träumende kleine übernatürliche Veränderungen bewirken, z. B. eine Tür oder eine Wand einsetzen oder eine Kreatur herbeirufen (keine übergroßen Kreaturen; keine Zerstörungen herbeirufen). Dies kostet ihm 2 VIT.
 - Ab WS 18 kann jeder Träumende Naturgesetze außer Kraft setzen, z. B. Regen nach oben laufen lassen, selbst fliegen, durch Wände gehen, übergroße Kreaturen herbeirufen usw. (jedoch keine Zerstörungen herbeirufen). Dies kostet ihm 3 VIT.
 - Umso radikaler die hervorgerufenen Veränderungen sind, desto radikaler verändert sich auch die Traumwelt. Wünscht sich jemand beispielsweise eine Waffe herbei und er zieht sie überraschend aus der Jacke, führt das beispielsweise dazu, dass sich völlig unerwartet hinter einer Tür ein anderer Raum offenbart.
 - Außer dem Somnisten können die Träumenden keine Magie einsetzen und niemand kann im Traum Personen oder Kreaturen lenken, die ihnen im Traum begegnen. Das Verhalten von Personen und Kreaturen ist gar nicht beeinflussbar.
 - Der Somnist hat außerdem einen leichten Wissensvorsprung: Er ahnt, was sich hinter den Fassaden verbergen könnte und er weiß, wo er was finden kann und wen er fragen kann.
 - Wenn ein Träumender auf plötzlich auftretende Gefahren mit neuen übernatürlichen Änderungen entgegen wirken will, muss ihm der TW auf WS gelingen, der – 2 WM wird.
- **LE und VIT in der Traumwelt:**
 - LE und VIT: Die Träumenden starten im Traum mit ihren aktuellen LE- und VIT-Werten, die sie in ihren echten Welt zuletzt hatten.
 - LE-Abzüge im Traum: Durch Kämpfe oder anderen Formen von Verletzungen erleiden die Träumenden LE-Abzüge, die sie in der echten Welt zwar nicht erhalten, dennoch erleben sie die Schmerzen im Traum wie real. Sollte die LE auf 0 sinken, stirbt der Träumende auch in echt an einem tödlichen Krampf.
 - VIT-Abzüge im Traum: Durch Kämpfe, Schocks oder durch das Erzwingen von Veränderungen in der Traumwelt können die Träumenden VIT-Abzüge erleiden. Diese Abzüge erleiden sie nicht in der echten Welt, wohl aber im Traum. Sollte die VIT allerdings auf 0 sinken, fällt der Träumende auch in echt in ein Koma.
 - Regenerierung von LE und VIT im Traum: LE und VIT können im Traum nach den üblichen Regeln regenerieren. Allerdings ist es den Träumenden möglich, die Traumwelt zu manipulieren und somit auch die eigenen Wunden manipulativ zu behandeln, wofür aber der TW auf WS gelingen muss.
 - Wurde der Somnist im Traum getötet, bricht die Traumwelt wie eine Naturkatastrophe zusammen. Die übrigen Träumenden müssen sofort aufgeweckt werden, sonst sterben sie ebenfalls.
- **Das Erwachen aus der Traumwelt:** Da sich alle in der Traumwelt des Somnisten befinden, muss jeder für sich selbständig versuchen aus dem Traum zu erwachen.
 - Um den Traum zu verlassen, muss der TW auf WS gelingen. Wenn das misslingt, wird jeder neue Versuch – 2 WM.
 - Der Somnist kann auch auf natürliche Art erwachen, durch einen Wecker, weil er genügend geschlafen hat oder weil er geweckt wird. Wird der Somnist wach, bricht die Traumwelt zusammen.
 - Sofern der Somnist den Traumangriff durchschaut hat, kann er versuchen seinen Traum zu beenden.
- **Wenn die Traumwelt zusammenbricht:** Ist der Somnist im Traum real gestorben oder hat er den Traum verlassen, bricht die Traumwelt in sich zusammen. Die Traumwelt wird dann von Naturkatastrophen heimgesucht und alles bricht in sich zusammen.
 - Die Traumwelt ist in W100 Aktionen in Echtzeit zerstört. Die Dauer würfelt der SM geheim für sich aus. Eine Aktion in echt dauert 1 Sek. In der Traumwelt also 10 Sek.
 - Jeder Träumende muss dann möglichst schnell den Traum verlassen.
 - Misslingt das Aufwachen vor der Zerstörung der Traumwelt, ist man gestorben.

- **Das Wahrnehmen und Eingreifen von Außen:** Vernetzte Gehirnleser können und sollten an Monitore angeschlossen werden. Die Träume lassen sich somit überwachen. Der so genannte Beobachter sieht auf den Monitoren nur schnell aufeinanderfolgende und kaum verständnisvolle Bilder. Es ist ihm aber möglich, den virtuellen LE- und VIT-Status der Träumenden zu kontrollieren. Der Beobachter hat die besondere Aufgabe, die Träumenden rechtzeitig aus ihrem Traum zu retten, nämlich wenn ihr LE- oder VIT-Status zu tief gesunken ist oder wenn die Bilder auf den Monitoren das Zusammenbrechen des Traums wiedergeben.
 - Sollte die Traumwelt zusammenbrechen, weil der Somnist gestorben oder aufgewacht ist, wird der Beobachter auf allen Monitoren Sequenzen von katastrophalen Naturereignissen wahrnehmen. Der Beobachter hat dann die o. g. Zeit dafür zur Verfügung, um die Träumenden zu wecken. In der Regel dürfte aber eine Aktion für einen Knopfdruck ausreichen, um die Gehirnleser zu deaktivieren.
 - Die Gehirnleser geben ein Warnsignal ab, wenn die virtuelle LE oder VIT auf 3 gesunken ist. Spätestens dann sollte der Beobachter eingreifen.
 - Alternativ zum herausreißenden Wecken, kann jemand von außen auf den Träumenden ruhig einreden. Der Träumende erfährt dies im Traum als übernatürliche oder helfende Stimme.
- **Nach dem Traum:**
 - Wurde jemand durch äußere Einwirkung der Gehirnleser entfernt, also auch bei einem Aufwecken von außen, muss dem Geweckten der TW auf GL gelingen, sonst erleidet er – W6 VIT und – W6 WS.
 - Nach dem Aufwachen müssen alle Beteiligten einen TW auf INTEL machen. Misslingt der TW, können sie sich an nichts mehr erinnern.
- **Der Alp in der Traumwelt:** Der Alp ist eine Kreatur, die direkt in einen Traum eindringen kann. Der Alp beabsichtigt, sein Opfer im Traum zu jagen und zu töten.
 - Begegnet der Träumende erstmals einem Alp, muss ihm der TW auf MUT gelingen, sonst erleidet er einen Schreck.
 - Der Alp besitzt in WS den Wert 15. Er kann zwar keine Schusswaffen verwenden, aber er kann im Traum Türen hervorzaubern und verschließen usw. Der Alp kann jederzeit den Traum seines Opfers verlassen.
 - Wacht das Opfer aus dem Traum auf und kann sich nicht recht an den Traum erinnern, wird er lediglich das Gefühl haben, einem Alptraum ausgeliefert gewesen zu sein.



11. Druck und Gravitation (GRAV)

Schwerkraft, auch als Gravitation bezeichnet, beschreibt die Anziehung von Massen. Sie ist die Kraft, die auf einen Körper im Schwerfeld wirkt. Auf welchem Gestirn man auch gelebt hat, der Organismus hat sich an die dortige Schwerkraft gewöhnt. Der Planet Smaragd, der für viele Humanoiden der Ausgangspunkt ihrer Spezies ist, besitzt einen Druck von GRAV 1. GRAV steht für Gravitationskraft und bezeichnet den Druck, der auf den Humanoiden lastet.

11.1. Der Einfluss durch GRAV

- Für die meisten Humanoiden stellt GRAV 1 die ideale Bedingung dar.
- GRAV 1,1 hat einen Faktor, der sich um einen Wert her erschwert (+ 0,1 GRAV). Wer sich auf einem Gestirn mit GRAV 1,1 befindet, leidet unter dem Druck.
- Auch der zunehmende Druck unter Wasser wird in GRAV ausgedrückt.
- Wer sich dem Druck von je + 0,1 GRAV aussetzt, erleidet sofort und täglich jeweils
 - - 1 LE und - 1 VIT;
 - außerdem werden alle TW - 1 WM.
- Der Körper gewöhnt sich nach 10 Tagen an + 0,1 GRAV.
- Gegen den Druck auf anderen Planeten kann sich der Humanoid auch mit dem synthetischen Gravoxin spritzen (siehe unter Pharmazeutika!)
- Bei leichterer Schwerkraft erleidet der Humanoid keine Abzüge, aber wenn der Zustand mehrere Tage anhält und er danach in den normalen Schwerkraftzustand zurückkehrt, erleidet er die entsprechenden Abzüge durch erhöhte Schwerkraft. Nach 2 Monaten Schwerelosigkeit beginnt der Körper auch symptomatisch abzubauen.
- Auch der Schub durch hohe Raumschiffantriebe stellt eine Art Schwerkraft dar, die auf die Insassen wirkt und auch tödlich sein könnte. Raumschiffe besitzen darum eine Gravitino-Kammer, die eine künstliche Schwerkraft im Innern des Raumschiffes herstellt. Siehe dazu, „Regeln zur Raumfahrt“! Alternativ können Humanoiden auch hier Gravoxin nutzen.
- Der Trafone könnte sich durch Verwandlung dem Druck, bzw. der Anziehungskraft anpassen.

11.2. Einfluss auf Bewegungen

Durch verminderten oder erschwerten Druck kann der Charakter weiter oder weniger weiter springen oder Dinge weiter oder weniger weiter werfen.

- Um je + oder - 0,1 GRAV kann der Charakter
 - 1 m weiter oder weniger weiter springen

11.3. Schwerelosigkeit

- Schwerelosigkeit stellt GRAV 0 dar.
- Bei Schwerelosigkeit erhält der Charakter auf seine TW - 2 WM.

11.4. Druck unter Wasser

Unter Wasser gelten ebenfalls die Gesetze der Schwerkraft. Auf Wasser lastet der Druck des Wassers und der Druck der Luft über dem Wasser. Im Wasser herrschen darum viel stärkere Drücke auf einen Humanoiden.

GRAV 1,1: Ab 10 m Wassertiefe verändert sich der Druck + 0,1, also auf GRAV 1,1. Tieftauchen beginnt für an Land lebende Humanoiden ab 18 - 20 m.

GRAV 1,2: Ab 20 m Wassertiefe verändert sich der Druck + 0,2, also auf GRAV 1,2. Der Taucher benötigt hier eine Tauchausrüstung mit normaler Pressluft.

GRAV 1,3: Ab 30 m kann sollte ein anderes Gasmisch verwendet werden.

- Der Charakter muss einen TW auf VIT schaffen. Misslingt der TW, fällt der Charakter narkotisch in den Tiefenrausch und wird ohnmächtig.
- Ein sicheres Auftauchen aus 30 m muss 3 Min. dauern, sonst erleidet der Charakter - W6 LE.

...

GRAV 1,5: Ab 50 m ist die Grenze für Sporttaucher erreicht. Die herkömmliche Taucherausrüstung gilt hier nicht mehr als sicher.

Piscavische submarine Städte: Die Eingänge zu den Unterwasserstädten der Piscaven ragen sehr selten aus dem Meer heraus, sondern befinden sich oft in einer Tiefe von 50 Metern. Die Städte sind so ausgestattet, dass Gäste immer wieder in sauerstoffreiche Räume und Plätze kommen. Außerdem erhalten Gäste besondere Unterwasser-Raumanzüge und Druckschleusen und die Technik durch Gravitino-Kammern ermöglichen es ihnen, wie auch den Bewohnern selbst, zwischen den tiefen Wasserzonen zu wechseln. Die Städte dringen noch bis in eine Tiefe von 500 m. Piscaven und Mantoden halten 10 x so viel Druck aus wie landlebige Humanoiden. Sie können selbst noch in einer Tiefe von bis zu 200 m atmen, also bis zum Meeresbereich Mesopelagial, weil bis dorthin der Sauerstoffanteil noch vorhanden ist.

GRAV 1,6: Ab 60 m wird der Sauerstoffanteil in den Behältern toxisch, weil er unter dem Druck leidet. Hier muss nun mit anderen Atemgasgemischen und anderer Ausrüstung gearbeitet werden. Diese Tiefe sollte nur von professionellen Tauchern aufgesucht werden.

Weitere Tauchtiefen: Für Tiefen ab 200 m (+ 2 GRAV, also GRAV 3) werden Panzertauchanzüge verwendet, in denen der Taucher keinem Druck ausgesetzt ist. Der Anzug ist verkabelt. Der Taucher wird mit diesem starren Tauchanzug ins Wasser abgesenkt und wieder hinaufgezogen. Der Panzertauchanzug kann sich mit Propellern fortbewegen. Panzertauchanzüge schaffen eine Tiefe von bis zu 600 m.

Mit einer speziellen stählernen Tiefseekugel kann ein Humanoid sogar bis zu 1.500 m tief ins Wasser. U-Boote und Amphibiengleiter können 10 – 15 Km tief ins Meer.

11.5. Unterwasserzonen

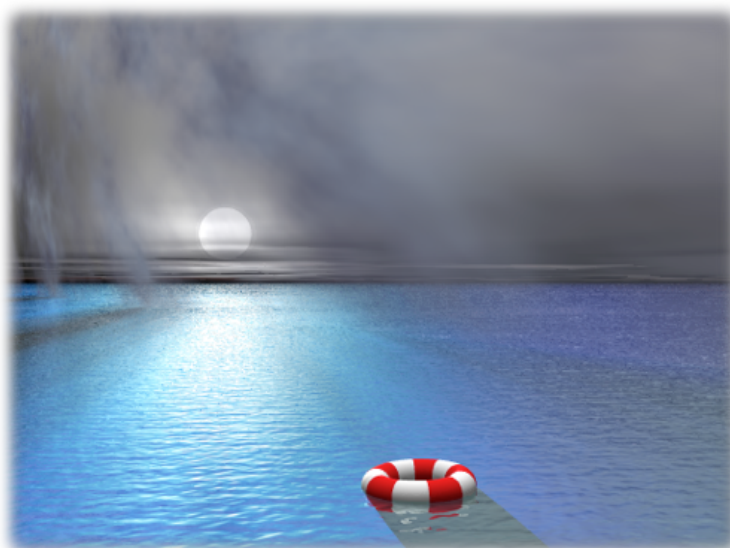
Epipelagial: Diese Zone reicht bis in eine Tiefe von 200 m. In dieser Zone besitzt die See oder das Meer eine reichhaltige Bioproduktivität und den höchsten Artenreichtum im Wasserökosystem. Hier existieren diverse Wasserpflanzen, Plankton, Fische, Meeressäuger, Krebse und Kopffüßer. Das Sternenlicht durchflutet diese Zone und ermöglicht den hier lebenden Pflanzen und besonderen Kleinstlebewesen die Photosynthese. Im Übergang in die nächste Zone sind es nur noch 10 °.

Mesopelagial: Diese Zone liegt zwischen 200 und 1.000 m Tiefe und trennt die helle und die dunkle Tiefenzone. In dieser Zone beginnt die eigentliche Tiefsee. Blaues Licht dringt noch in diese Tiefen hinein. Für Photosynthese reicht es allerdings nicht mehr aus und somit gibt es hier keine Pflanzen und nur noch wenig Plankton. Der Kaiserpinguin taucht noch bis 500 m tief. Robben schaffen es ungefähr 20 Min. lang bis zu 700 m tief zu tauchen. In dieser Zone sind es nur noch 5 °.

Batyhpelagial: Diese Zone beträgt 1 – 4 Km. Der Druck beträgt entsprechend 10 – 40 GRAV. In dieser Zone ist es absolut dunkel. Nur einige Fische und Bakterien erzeugen biolumineszierendes Licht. Hier leben noch Kalmare, Kraken, Seesterne, der Tiefsee-Anglerfisch und große Wale. Auch die Meeresschildkröte wandert in einer Tiefe von 1,5 Km mehrere Tausende von Kilometern zurück. Der Pottwal stellt unter den Säugetieren den Rekord, bei einer Tiefe von bis zu 3 Km. In dieser Zone sinkt die Temperatur von 5 auf 0 °.

Abyssopeagial: Diese Zone beträgt 4 – 6 Km. Der Druck beträgt entsprechend 40 – 60 GRAV. In dieser Zone ist die Temperatur schon nahe am Gefrierpunkt. Hier lebt u. a. noch der Tiefseekrebs.

Hadopelagial: Diese Zone beträgt 6 – 11 Km und stellt die tiefsten Punkte im Ozean dar. Auch hier ist die Temperatur nahe am Gefrierpunkt. Hier lebt u. a. noch der Borstenwurm.



12. Training

Der Charakter kann sich im Laufe der Abenteuer fortbilden oder trainieren und dadurch seine Talentwerte verbessern. Die Umsetzung muss im Rollenspiel zum Einsatz kommen, aber das Ergebnis wird Out-Play ermittelt. Der Spieler, der seinen Charakter trainieren bzw. fortbilden möchte, kündigt dies dem SM an und erklärt dabei, welches Talent er aufbessern möchte. Für das Training gelten folgende Regeln:

12.1. Grundregeln

- Es kann nur ein Talent verbessert werden.
- Das Training wird in 3 Abenteuern hintereinander durchgeführt. In jedem dieser 3 Abenteuer muss sich der Charakter die Zeit nehmen und trainieren. Der Spieler muss das Training spielerisch kurz darstellen. Vergisst er das Training oder setzt er seine Prioritäten anders, verliert er eine Trainingsphase.
- Durch das Training verstreicht Spielzeit. Während andere Charaktere bestimmte Dinge tun, muss sich der Charakter die Zeit nehmen und trainieren. Hierfür können Inplay ungefähr 1 – 2 Std. vergehen.
- Am Ende des Trainings entscheidet der TW, ob das Training erfolgreich oder ein Misserfolg war.
- Talente, die der Charakter nicht trainieren kann sind AUSS, GL, INST und LE.
- Training kann nicht durchgeführt werden, wenn der Charakter derzeit eine Therapie oder einen Entzug durchführt oder eine Psinetik oder einen Kampftrick erlernt. Ebenso kann der Charakter nur in einem Bereich trainieren und nur einmal im Abenteuer trainieren.
- Nach den 3 Abenteuern müssen 3 Abenteuer dazwischen liegen, bis man erneut trainieren kann.
- Wird das Training abgebrochen, verliert der Charakter einen Punkt in dem Talent.
- Durch einen Anleiter (Trainer, Berater, Coach, Meister) wird das Training positiv WM:
 - Der Anleiter muss in dem entsprechenden Talent mind. den Wert 15 haben.
 - Der Anleiter muss im Talent „Psychologie / Pädagogik“ mind. den Wert 12 haben, um anleiten zu können. Auf dieses Talent macht der Anleiter den TW.
 - Gelingt der TW gut, wird der TW des Schülers + 1 WM.
 - Gelingt der TW meisterhaft, wird der TW des Schülers + 2 WM.

12.2. Trainingsablauf

1. Während des Abenteuers führt der Charakter sein Training durch. Hier findet noch kein TW statt.
2. Nach der Trainingsphase wird das Ergebnis ermittelt, mit dem TW auf das entsprechende Talent.
3. Mögliche Talentverbesserungen, aber auch mögliche Komplikationen treten erst im nächsten Abenteuer durch die Bewertung auf.

12.3. WM auf den TW

- Besitzt der Charakter in dem Talent den Wert von mind. 12 wird der TW – 2 WM.
- Besitzt der Charakter in dem Talent den Wert von mind. 15 wird der TW – 4 WM.
- Besitzt der Charakter in dem Talent den Wert von mind. 18 wird der TW – 6 WM.
- Wird der Charakter durch einen Trainer trainiert, dessen TW auf Psychologie / Pädagogik gut gelingt, erhält der Charakter + 1 WM.
- Wird der Charakter durch einen Trainer trainiert, dessen TW auf Psychologie / Pädagogik meisterhaft gelingt, erhält der Charakter + 2 WM.
- Der Spieler muss außerdem auf mögliche weitere WM achten, z. B. durch VIT oder Rüstungen.

...



12.4. Training

TW-Ergebnis	Folgen
Normaler TW	Trainingsphase gelungen.
Guter TW	Trainingsphase gelungen; + 2 WM bei der nächsten Trainingsphase.
Meisterhafter TW	Trainingsphase gelungen; + 2 WM bei der nächsten Trainingsphase; + 1 im Talent durch die sofortige Aufwertung des Meisterwurfs.
Misslungener TW	Trainingsphase misslungen; - 2 WM bei der nächsten Trainingsphase.
Patzer	Training komplett misslungen; - 1 im Talent durch die sofortige Abwertung des Patzers; - 2 WM auf alle dazu passenden TW im nächsten Abenteuer (es kann sich dabei um eine Verstauchung oder um eine Erschöpfung handeln usw.) Ein neues Training ist erst in 3 Abenteuern wieder möglich.

12.5. Ergebnisse der Trainingsphasen

- Eine nicht durchgeführte Trainingsphase gilt als misslungen.
- Sind 2 Trainingsphasen gelungen = + 1 im entsprechenden Talent
- Wurden 3 Phasen durchgeführt, von denen mind. eine gelungen war = + 1 im entsprechenden Talent
- Sind alle 3 Trainingsphasen misslungen = - 1 im entsprechenden Talent
- Wurde das Training abgebrochen = - 1 im entsprechenden Talent