



星野  
藍日

Savage 'Verse

宇宙  
野蠻



Eine Firefly-Conversion zur  
Savage Worlds Gentleman's Edition





## Savage 'Verse

Das 'Verse.....	4
Die Kernplaneten (The Core).....	4
Die Grenzwelten (The Border).....	4
Die Außenwelten (The Rim).....	5
Feds vs. Browncoats 1-0.....	5
Miranda und die Reaver.....	5

## Charaktere

Charakterkonzepte.....	6
Attribute.....	7
Handicaps.....	7
Fertigkeiten.....	8
Talente.....	9

## Ausrüstung

Währung.....	11
Schutzkleidung.....	11
Waffen.....	12
Werkzeuge.....	16
Spielzeuge.....	17
Versorgung und Transport.....	19

## Settingregeln

Reader.....	24
Readerkräfte.....	25
Das Cortex.....	26
Weltraumökonomie.....	27
Weltraumkampf.....	28

## Hintergrund (nur für Spielleiter)

<u>Die Planeten des 'Verse</u>	
The Core.....	29
The Border Planets.....	30
The Rim.....	32
<u>Die Gefahren des 'Verse</u>	
Allianzeinheiten.....	35
Gangster.....	39
Piraten.....	40
Provinzherrscher.....	41
Reaver.....	42
Rebellen.....	43

<u>Zusammenfassung</u> .....	44
<u>Stichwortverzeichnis</u> .....	



Dieses Produkt bezieht sich auf das *Savage-Worlds*-System, erhältlich beim Prometheus Games Verlag ([www.prometheusgames.de](http://www.prometheusgames.de)). *Savage Worlds* ist ein Copyright der Pinnacle Entertainment Group. Die deutschen Texte und Logos sind Copyright der Prometheus Games GbR. Verwendung unter Genehmigung. Prometheus Games übernimmt keine Verantwortung für die Qualität, Nutzbarkeit oder Angemessenheit dieses Produkts.

Dies Szenario verwendet als Basis ausschließlich die *Savage Worlds Gentleman's Edition* von Prometheus Games.

Referenzen zur *Savage Worlds Gentleman's Edition* werden im folgenden durch das Kürzel **SW:GE** gekennzeichnet.

Anmerkungen, Rückmeldungen, Fragen und Anregungen bitte an [savage.empedea@gmx.de](mailto:savage.empedea@gmx.de).

Version 0.2 geschrieben von Stefan Lilienthal.



## Das 'Verse

Irgendwann war sie einfach verbraucht, die Erde von einst, die Welt, die die menschliche Rasse hervorbrachte. Und nachdem die Menschen die Erde so lange ausgebeutet hatten, bis sie ihre Kinder nicht mehr versorgen konnte, war es Zeit für die Menschheit, flüchte zu werden.

Die Menschen flohen wie die Ratten vom sinkenden Schiff, um weit draußen im All eine neue Heimat zu suchen – und zu finden.

Über fünfhundert Jahre sind seitdem vergangen. Die Erde von Einst ist in den Nebeln der Geschichte versunken, einem Mythos gleich. Doch das Leben der Menschheit geht weiter, täglich wird mehr Lebensraum erschlossen, kontinuierlich werden mehr Planeten dem Terraforming unterworfen.

Das Leben im 'Verse ist hart. Die einen versuchen an Bord kleiner Raumschiffe die Weiten der Leere zu überbrücken, um allerlei gefragte Waren auch in die hintersten Winkel des Rim zu verfrachten.

Andere halten sich mit Mühe und Not über Wasser, während sie der wilden Natur der geformten Planeten im täglichen Kampf ums Überleben eine Scholle abzutrotzen versuchen, ein eigenes kleines Stückchen Land, auf dem es sich in Freiheit leben lässt.

Wieder andere sind gefangen in den Ritualen der Reichen und Schönen, bei denen ein Fehltritt des Protokolls bereits über Aufstieg und Fall entscheiden kann. Ihr Leben mag am einfachsten erscheinen, doch fallen sie am tiefsten. Auch sie können von wahrer Freiheit nur träumen.

Und dann sind da noch die, die sich aus dem Moloch heraus zu kämpfen, die den Bodensatz der Gesellschaft zu verlassen trachten. Verbrechen lohnt sich, wenn man den Kopf auf den Schultern und den Körper bleifrei zu halten versteht. Und wenn man clever genug ist, doch das sind nur die wenigsten.

## Die Kernplaneten

Am weitesten sind die Welten im sogenannten Core, auf den Kernplaneten entwickelt. Hier kann man leicht vergessen, welchem Exodus die Menschheit entflohen ist. Zumindest, wenn man sich in den richtigen Vierteln herum treibt.

Wer ein verhältnismäßig leichtes Leben führen möchte, lebt und arbeitet hier. Gute medizinische Versorgung, immer genug Nahrung und Sicherheit sind die Vorzüge, die man genießen kann, wenn man harte Arbeit und fortwährende Überwachung in Kauf zu nehmen bereit ist.

## Die Grenzwelten

Auf manchen der Border Planets könnte man fast vergessen, daß man sich nicht im Core befindet. Auf anderen könnte man meinen, man sei an den Rand des 'Verse verschlagen worden.

Eines haben die meisten Grenzwelten gemein: Abseits des Zentren trifft man auf Containersiedlungen, hohe Kriminalität, Versorgungsengpässe und Schmutz, die ständigen Wegbegleiter abseits der Hochglanzviertel.

Auch wenn der lange Arm der Allianz hier nicht so deutlich zu spüren ist, wie im Core,

steht die Kontrolle der Allianz über die Grenzwelten außer Frage. Unterstützt wird sie dabei auf vielen Grenzwelten von privaten Sicherheitsdiensten, angeheuert und bezahlt von den wohlhabenderen Mitgliedern der jeweiligen Gesellschaft.

## Die Außenwelten

Das Rim, wie die Grenzwelten normalerweise genannte werden, bietet so ziemlich alles, was man sich an unterschiedlichsten Lebensbedingungen und Entwicklungsstufen vorstellen kann. Von frisch geformten und öden Brocken, über eisige Weiten, staubtrockene Wüstenkugeln bis hin zu regelrechten Getreidewelten, löchrigen Minenplaneten und kleinen, grünen Inseln in der Unendlichkeit.

Auf manchen Welten kann man stellenweise geradezu Core-ähnliche Bedingungen vorfinden, sowohl was den Entwicklungsstand als auch den Wohlstand angeht, auf anderen Welten wiederum herrscht durchgehend das blanke Elend. Nicht einmal im Core klappt die Schere zwischen den Ultrareichen und den Habenichtsen so weit auseinander, wie auf so mancher Welt des Rim.

## Feds vs. Browncoats 1-0

Die Sieger schreiben die Geschichte und so ist es wenig verwunderlich, daß die Browncoats auf den meisten Planeten als Revoluzzer und gewalttätige Aufständische und Terroristen in Erinnerung sind.

Auf kaum einem Planeten des Core wird der Sache der Browncoats nennenswerter Respekt gezollt. Im Rim gibt es den ein oder anderen Schlupfwinkel, in dem alte Browncoats unterkriechen können, der Großteil der Bevölkerung in den Randbereichen steht dem alten Konflikt meist neutral bis desinteressiert gegenüber.

Es gibt drängendere Probleme im 'Verse. Und die Allianz hat alles dafür getan, daß der alte Konflikt wie eine kurze Episodel der Siedlungsgeschichte wirkt, ein Aufstand von

Wirrköpfen, der jeder Grundlage entbehrte und von Anfang an zum Scheitern verurteilt war. Die meisten ehemaligen Browncoats sehen das indes anders...

## Miranda und die Reaver

Lange galten die Reaver als Lagerfeuerspuk, als Sagengestalten, Gruselgeschichten für unartige Kinder. Und in so manchem Winkel des 'Verse ist man noch immer der Ansicht, die Geschichten über die Reaver seien Ammenmärchen.

Doch ein zunehmender Teil der Menschen muß anerkennen, daß die Reaver kein Spuk sind, keine Legende, sondern Realität. Nicht nur im Rim, auch im Core ist die Nachricht über Miranda, die Reaver und ihre Entstehung angekommen.

Zunächst folgte die große Stille. Wie ein Raubtier, das sich zum Sprung duckt, eisige Spannung erfasste die Menschen. Und dann... nichts.

Im Core geht das Leben weiter, als wäre nichts geschehen. Ein mißglücktes Experiment, nichts weiter. Weit weg, lange her, ohne Auswirkungen auf die Menschen im Core.

Im Rim sieht es nicht viel anders aus. Seit dem Krieg ist eine lange Zeit vergangen, in der die Feds ihre Strukturen festigen konnten. Sie haben aus dem Krieg gelernt, sind nicht überpräsent, aber doch zugegen, wenn das Volk irgendwo aufgestachelt wird.

Die Provinzfürsten der äußeren Planeten sind satt und zufrieden, die Allianz und ihre Siedlungspolitik bedeuten Wohlstand. Die einfachen Leute auf den ärmeren Planeten haben weder die Zeit noch die Ressourcen, einen neuen Aufstand anzuzetteln.

Das Reaverproblem besteht weiterhin. Trotz oder möglicherweise gerade wegen der horrenden Verluste sind sie aktiver den je. Nie waren Weltraumreisen im Rim gefährlicher als heute.



## Charakterkonzepte

### Abenteurer

Der Nervenkitzel, die Neugier, der Drang nach Heldentaten. Etwas treibt dich hinaus in die Weiten des 'Verse, das du nicht erklären kannst. Aber das willst du auch nicht, Erklärungen halten nur vom nächsten Abenteuer ab, das es zu erleben gilt!

### Agent

Du bist im Geheimen unterwegs. Niemand in Deiner Umgebung kennt Deine wahre Identität, denn Du führst ein Leben der verdeckten Aufträge und erlogenen Existenzen.

### Außenseiter

Du hast noch nie irgendwo dazu gehört. Warum also nicht in den Raum zwischen den Welten ausweichen, wo die Anzahl der Gruppen, zu denen Du nicht dazu gehörst, deutlich geringer ist?

### Companion

Du hast Dein Leben dem Codex der Companions gewidmet. Unabhängig davon, ob Deine Registration noch gültig ist oder nicht, Du lebst nach den Regeln der Companions und ihren Moralvorstellungen.

### Forscher

Ob Du nun einen Reiseführer schreiben oder die Geschichte der Menschheit erforschen willst, es zieht dich auf der Suche nach neuen Erkenntnissen hinaus in das 'Verse. Und für dieses Wissen gehst Du eine Menge Risiken ein, die sich selten mit dem gesunden Menschenverstand vereinbaren lassen.

### Freibeuter

Du nimmst, was Du kriegen kannst. Ob Du nun einen Frachter ausräumst oder jemandem seine Spargroschen abjagst, ist dir eigentlich egal, Hauptsache Du hast am Ende mehr als vorher.

### Glücksritter

Du lässt dich treiben, immer auf der Jagd nach dem Glück. Du machst dir nur ungern die Hände schmutzig, aber wenn es sein muß, bist Du auch bereit, für eine kurze Zeit hart zu arbeiten, um danach Dein leichtes Leben weiter führen zu können.

### Heimatloser

Du hast kein Zuhause mehr. Ob Du nun ein flüchtiger Verbrecher bist, oder Dein Heim von Reavern, Soldaten oder Banditen dem Erdboden gleich gemacht wurde, die Weiten des 'Verse sind jetzt Deine Heimat.

### Ingenieur

Du hast nur ein Interesse: Die Technik. Lieber nimmst Du die Entbehrungen des 'Verse auf dich und hältst dabei einen alten Kahn am Laufen, als dich in der Tretmühle des täglichen Lebens Deinen Mitmenschen zu stellen.

### Jäger

Nichts bereitet dir so viel Freude, wie die Trophäen, die Du jederzeit zu sammeln bereit bist. Ob es sich dabei um den Kopf eines exotisches Tieres oder einen fremden Goldzahn von der letzten Kneipenschlägerei handelt, ist für dich nicht wichtig, alles ein weiteres Stück Deiner umfangreichen Trophäensammlung.

## Missionar

Du hast eine Aufgabe von Gott zu erfüllen, Du musst sein Wort in das 'Verse tragen. Das erfordert manchmal seltsame Transportwege und noch häufiger noch seltsamere Reisegefährten, aber Du lässt dich davon nicht beirren, denn Du willst das Wort in die Herzen der Menschen tragen.

## Pilger

Irgendetwas treibt dich dazu, eine lange Reise, eine Pilgerfahrt zu machen. Ab Du Deine Seele von einer Sünde reinigen oder dir über Deine Existenz klarwerden willst, Dein Platz ist draußen im 'Verse, wo die Proportionen wieder klarer werden.

## Rächer

Jemand hat dir das einzige genommen, was dir je lieb und teuer war. Das kannst Du ihm nicht durchgehen lassen, also sammelst Du an Informationen und Ressourcen, was möglich ist, um ihm heimzuzahlen, was er dir angetan hat.

## Reader

Die Allianz hat ihre ganz eigenen Methoden, mit Readern umzugehen. Und diese Methoden sind schmerzhaft und aufreibend. Das willst Du nicht mit dir machen lassen, also treibt es dich ins 'Verse, wo der lange Arm der Allianz dich nicht erreichen kann.

## Rebell

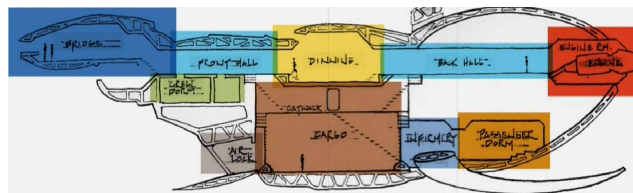
Die Allianz ist eine große, böse Schlange mit schwarzer Seele. Du kannst die Allianz nicht direkt bekämpfen, aber Du kannst Feuer legen, den Unmut schüren, die Leute aufstacheln. Das 'Verse ist groß und es gibt viele Ohren, die Deine Botschaft hören müssen!

## Schatzjäger

Glänzende Schmuckstücke, wertvolle Artefakte, Geld, Gold, Reichtum. Das ist es, was dich hinaus treibt, denn das 'Verse bietet mehr davon, als Du horten kannst.

## Schmuggler

Die einen haben die Waren, die anderen wollen die Waren. Und wenn diese Waren nicht unbedingt bestehenden Gesetzen entsprechen, sind die Margen am höchsten. Das Risiko ist hoch, aber der Verdienst rechtfertigt dieses kleine Problem ohne weiteres.



## Söldner

Deine Waffe gehört dem, der am besten bezahlt. Dich kümmert die Moral weniger, Dein Vorteil ist die entscheidende Instanz. Wehe dem, der dich nicht gut genug oder unpünktlich bezahlt, seine Feinde machen dir möglicherweise ein besseres Angebot...

## Attribute

Werden wie in der SW:GE gehandhabt, Geschick (*GES*), Konstitution (*KON*), Stärke (*STÄ*), Verstand (*VER*) und Willenskraft (*WIL*) starten auf *W4* und es stehen *5 Punkte* zur Verfügung, die man frei verteilen kann.

## Handicaps

Dein Charakter kann *ein schweres Handicap* und (*abweichend von der SW:GE*) bis zu *vier leichte* Handicaps wählen.

## Gestrichene Handicaps

Das Handicap *Zweifler* wird gestrichen.

## Neue Handicaps

### Allergie

*Leichtes Handicap*

Der Charakter reagiert auf eine gelegentlich auftretende Substanz allergisch und erhält -1 auf alle Würfelproben, wenn er dieser Substanz ausgesetzt ist.

### **Bluter**

*Schweres Handicap*

Schon kleinste Wunden bringen den Charakter in ernste gesundheitliche Bedrängnis, sofern kein Blutgerinnungsmittel verfügbar ist. Erleidet der Charakter eine Wunde, muß er bis zur Behandlung mit Blutgerinnern am Ende jeder Runde (beginnend mit der Runde, in der er die Wunde erleiden musste) einen KON-Wurf ablegen. Mißlingt dieser, erleidet er eine weitere Wunde, ist jedoch nicht *Angeschlagen*, sofern er dies nicht bereits vor dem KON-Wurf war.

### **Einprägsam**

*Leichtes Handicap*

Der Charakter hat auffällige Merkmale, die es anderen erleichtern, ihn wieder zu erkennen. Wenn jemand versucht, sich an den Charakter zu erinnern, ihn wieder zu erkennen oder treffend zu beschreiben, erhält er +2 auf seinen Wurf.

### **Gutgläubig**

*Leichtes Handicap*

Der Charakter glaubt an das Gute im Menschen und glaubt auch Lügen sehr leicht. Er erhält -2 gegen jedwede Überzeugungsversuche.

### **Kleptomane**

*Leichtes Handicap*

Der Charakter ist ein Dieb. Er stiehlt nicht nur, um zu überleben, sondern aus einer Art innerem Zwang heraus, er stiehlt auch nutzlose Gegenstände. Gegenüber Charakteren, die von seiner Kleptomane wissen, erhält er -2 auf sein Charisma, darüber hinaus können ihn seine Diebstähle unter Umständen auch in ernsthafte Schwierigkeiten bringen.

### **Kurze Zündschnur**

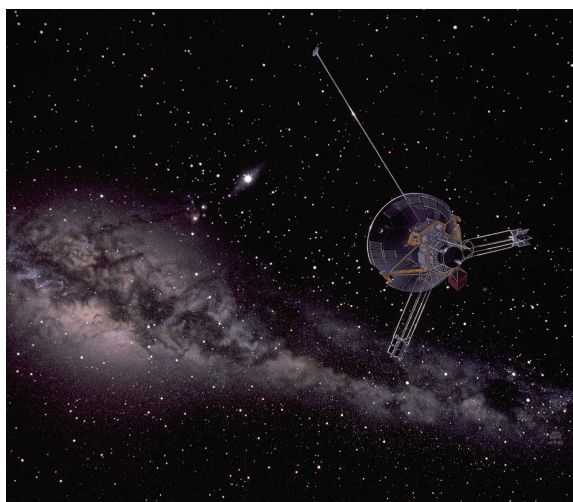
*Leichtes Handicap*

Der Charakter ist streitsüchtig und leicht zu unüberlegten Handlungen zu bewegen. Er erhält -2 gegen jedwede Provokation.

### **Reizmagen**

*Schweres Handicap*

Der Charakter erträgt den Anblick von Blut, Gedärmen, Hirnmasse und ähnlichen Überbleibseln gewalttätiger Handlungen schlecht. In Situationen, in denen er diesem Anblick innerhalb einer Kampfszene zum ersten Mal ausgesetzt ist, muß er einen Mumm-Wurf ablegen. Scheitert dieser, ist der Charakter *Angeschlagen*, bei einem Erfolg erhält er -2 auf alle Eigenschaftswürfe, solange er der Situation ausgesetzt ist. Erst bei einer Steigerung erleidet er keine weiteren Auswirkungen außer einer starken Übelkeit.



## Fertigkeiten

### **Gestrichene Fertigkeiten**

Die Fertigkeit *Seefahrt* wird gestrichen.

### **Geänderte Fertigkeiten**

Die Fertigkeiten *Klettern* und *Schwimmen* werden in der Fertigkeit *Athletik (STÄ)* zusammengefasst.

Die Fertigkeit *Fahren* umfasst alle Bodenfahrzeuge, Boote und Bodengleiter bis zu zehn Metern Maximalflughöhe.

Die Fertigkeit *Fluggeräte lenken* wird bei allen Atmosphärenfluggeräten und -gleitern von über zehn Metern Maximalflughöhe sowie allen Raumschiffen verwendet und umfasst auch die Navigation solcher Fluggeräte.

# Talente

## Gestrichene Talente

Das Hintergrundtalent *Arkane Resistenz* wird gestrichen.

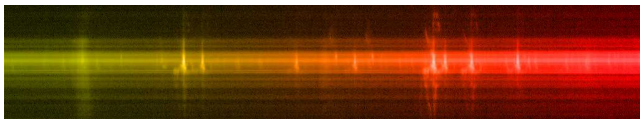
Die Expertentalente *Bastler*, *Heiliger/Unheiliger Krieger*, *Mentalist* und *Zauberer* werden gestrichen.

Die Kampftalente *Barbarenblut*, *Kontrolliertes Barbarenblut*, *Doppelschuß*, *Zielsicherer Doppelschuß*, *Panzerbrecher*, *Panzerknacker* und *Riesentöter* werden gestrichen.

Das soziale Talent *Beziehungen* wird gestrichen.

Die übernatürlichen Talente *Machtpunkte*, *Neue Macht*, *Schnelle Machtregeneration*, *Schnellere Machtregeneration* und *Seelenopfer* werden gestrichen.

Das übersinnliche Talent *Energieschub* wird gestrichen.



## Geänderte Talente

### *Ausmanövrieren*

Die Voraussetzung *Halbling* wird gestrichen. Dafür gilt als Voraussetzung das Handicap *Klein*.

### *Reparaturgenie*

Die Voraussetzungen für das Talent *Reparaturgenie* werden wie folgt geändert: *Arkane Hintergrund* (*Verrückte Wissenschaft*), *Verrückte Wissenschaft* W8+ und zwei andere wissenschaftliche Fertigkeiten W6+ werden gestrichen.

*Reparieren* wird auf W10+ angehoben, darüber hinaus benötigt der Charakter W8+ in *Wissen (Elektronik)*, *Wissen (Mechanik)* oder *Wissen (Technik)*.

# Neue Talente

## **Arkane Hintergrund: Reader**

### *Hintergrund-Talent*

*Voraussetzungen: Anfänger, WIL W8+, Wahrnehmung W8+*

Der Charakter ist einer der wenigen Auserwählten, die die Gabe des Reading ihr Eigen nennen. Näheres zum Reader und seinen Kräften findet sich im Regelteil.

## **Athlet**

### *Experten-Talent*

*Voraussetzungen: Anfänger, STÄ W8+, Athletik W10+*

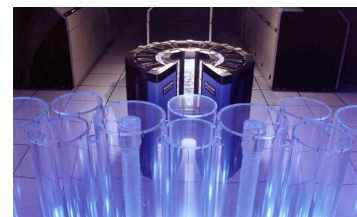
Der Charakter ist außerordentlich durchtrainiert. Seine Belastungsgrenze wird um 2 erhöht (d.h. aus STÄ x5 wird STÄ x7 bzw. aus STÄ x8 wird STÄ x10) und er erhält +1 auf alle STÄ-Proben und Schaden, der auf seiner Stärke basiert.

## **Cortexgeist**

### *Experten-Talent*

*Voraussetzungen: Anfänger, VER W10+, Wissen (Cortex) W10+*

Der Charakter versteht es hervorragend, seine Spuren im Cortex zu beseitigen. Jede Cortexsuche nach dem Charakter, die für ihn negative Ergebnisse zutage fördern könnte, wird mit einer Modifikation von -6 belegt.



## **Dienstmarke**

### *Soziales Talent*

*Voraussetzungen: Anfänger*

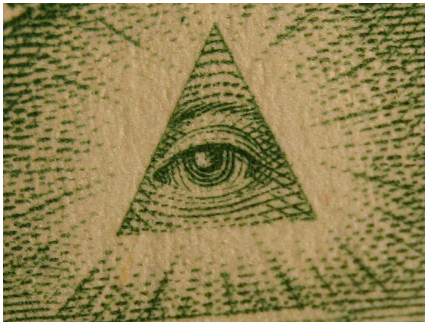
Der Charakter war oder ist Teil einer offiziellen Allianzbehörde. Er hat Anspruch auf (entgeltliche) medizinische Versorgung und Zugriff auf seinem Dienstbereich zugehörige Informationen, die trotzdem eine Probe auf Nachforschen erfordern.

### **Freunde in der Administration**

*Soziales Talent*

*Voraussetzungen: Anfänger*

Der Charakter kennt jede Menge mittlere Beamte der Allianzverwaltung, in Krankenhäusern, Behörden und vielleicht sogar im Umfeld des Parlaments. Mit einer erfolgreichen Überreden-Probe kann er diese zur Mithilfe bewegen.



### **Freunde in hoher Stellung**

*Soziales Talent*

*Voraussetzungen: Anfänger*

Der Charakter kennt die richtigen Leute an den richtigen Stellen der High Society oder der staatlichen Behörden. Mit einer erfolgreichen Überreden-Probe kann er diese zur Mithilfe bewegen.

### **Freunde an niederen Orten**

*Soziales Talent*

*Voraussetzungen: Anfänger*

Der Charakter ist ein Kind der Straße und kennt dort alles und jeden. Mit einer erfolgreichen Überreden-Probe kann er Freunde aus den Randbereichen der menschlichen Gesellschaft zur Mithilfe bewegen.

### **Mathegenie**

*Hintergrund-Talent*

*Voraussetzungen: Anfänger, VER W8+*

Der Charakter kann Zahlen jonglieren, wie andere sich die Schnürsenkel zubinden. Er erhält +2 auf alle Proben, die seine Rechenkünste erfordern. Dazu zählen auch Proben auf *Fluggeräte lenken*, wenn es um Navigationsdaten geht und sämtliche Aktionen im Cortex.

### **Registrierte Companion**

*Hintergrund-Talent*

*Voraussetzungen: Anfänger, Attraktiv, Wissen (Etikette) W8+, Überreden W8+*

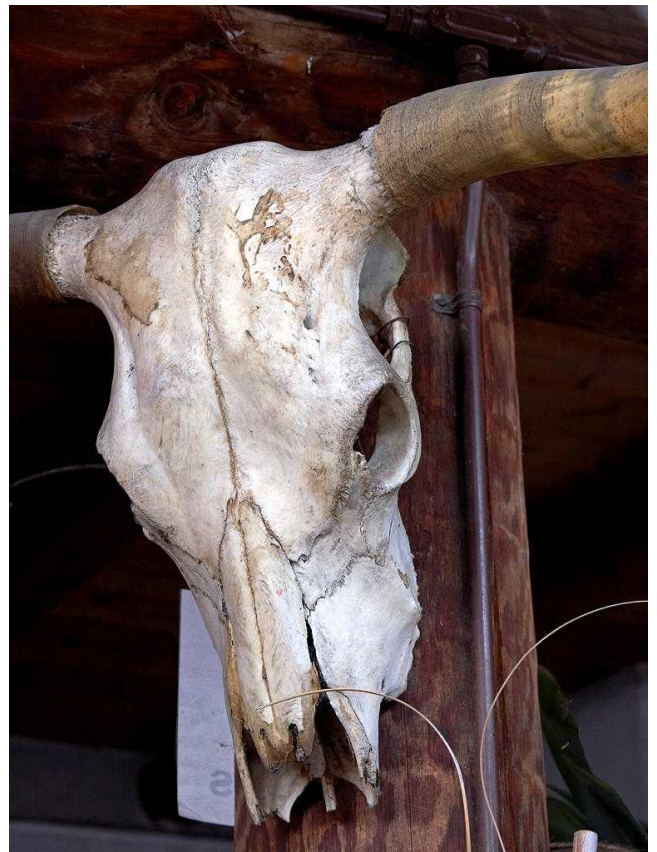
Der Charakter ist als Companion registriert und hat auch eine entsprechende Ausbildung genossen. Überall dort, wo Companions ihren angesehenen Status genießen, erhält der Charakter +2 auf CHA. Zusätzlich dazu erhält er +2 auf alle Proben, die dazu dienen, sich in einem neuen gesellschaftlichen Umfeld zu etablieren.

### **Sprachtalent**

*Hintergrund-Talent*

*Voraussetzungen: Anfänger, VER W8+*

Der Charakter beherrscht jede Sprache, wenn er vorher Gelegenheit hatte, einer mindestens 20-minütigen Unterhaltung in der jeweiligen Sprache zu lauschen. Er kennt die Grundlagen jeder menschlichen Sprachfamilie und beherrscht aus dem Stand in jeder menschlichen Sprachfamilie zumindest grundlegende Begriffe (Hunger, Durst, Verletzung, etc.).





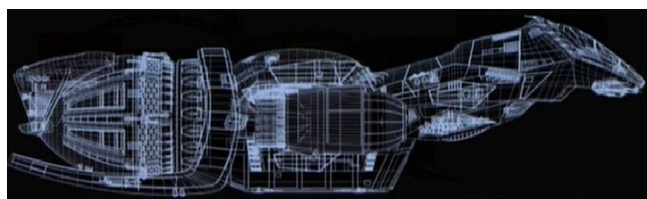
## Währung

Kaum etwas im 'Verse ist so uneinheitlich, wie die Währung. Offiziell wird mit Credits bezahlt, die sowohl (im Core) elektronisch transferiert werden können, als auch (im Rim und auf den Grenzwelten) in von der Allianz herausgegebenen Papierbanknoten verfügbar sind.

Im Core wird man meist mißtrauisch oder zumindest geringschätzig beäugt, wenn man mit Papiergeld zahlen will. In so manchem Winkel des Rim hält man hingegen besser Waren zum Tausch bereit, denn mit Credits wird man dort nicht einmal den sprichwörtlichen Blumentopf gewinnen.

Auch Münzen aus Edelmetallen (Platin, Gold, Palladium, Silber) sind in den entlegeneren Bereichen des 'Verse gern gesehene Zahlungsmittel, so daß man von folgender Umrechnungstabelle ausgehen kann:

Creds	Plats	Gold	Pals	Silvs
1	2,5	4	8	160



## Startkapital

Jedem Charakter stehen zu Beginn 2000 Credits zur Verfügung. Dieses Startkapital ist ausdrücklich für die persönliche Ausrüstung der Charaktere gedacht. Ob den Charakteren ein Schiff und teure Ausrüstung zur Verfügung stehen, sollte eher im Kampagnen- bzw. Abenteuerhintergrund geregelt sein.

## Schutzkleidung

### Lederkleidung

Leder ist ein verbreiteter Werkstoff im 'Verse und auf Grund seiner Robustheit besonders unter den harschen Bedingungen draußen im Rim beliebt. Lederwesten schützen den Torso, Lederjacken Torso und Arme, Ledermäntel sogar Torso, Arme und Beine.

Typ	Panzer	Gewicht	Preis
Lederweste	(+1)	5	50
Lederjacke	(+1)	8	120
Ledermantel	(+1)	15	200

### Schutzwesten

In den Tiefen des 'Verse und all seinen Gefahren reicht es manchmal nicht aus, schnell zu sein. Eine gute Schutzweste kann den Unterschied zwischen Sieg und einem Steckschuß in der Lunge ausmachen.

Schutzwesten schützen gut gegen Schläge, allerdings noch besser gegen Beschuß. Daher sind zwei verschiedene Panzerwerte angegeben, der zweite stellt die erhöhte Schutzwirkung gegen Projektile dar.

Splitterschutzwesten sind die einfachste Methode. Sie verteilen die kinetische Energie des Einschusses auf eine möglichst große Fläche. Leider sind Splitterschutzwesten verhältnismäßig schwer, obwohl sie lediglich den Torso schützen.

Kevlarwesten bieten etwa denselben Schutz wie Splitterschutzwesten, sind allerdings auf Grund des höherwertigen Materials leichter und robuster. Sie schützen ebenfalls den Torso.

## Waffen

### Nahkampfwaffen

Von den Nahkampfwaffen der SW:GE werden folgende verwendet:

Waffe	Preis
Dolch/Kampfmesser	40
Rapier	500
Katana/Säbel	5000
Handaxt	250
Kampfstab	50
Bullenpeitsche	150
Bajonett	100
Gummiknüppel	50
Kettensäge	600
Schlagring	20
Schnappmesser	100
Überlebensmesser	200

Man kann Kevlarwesten mit Platten verstärken, um eine deutlich höhere Schutzwirkung zu erzielen. Auch plattenverstärkte Kevlarwesten schützen lediglich den Torso.

Typ	Panzer	Gewicht	Preis
Splitterschutz	(+2/+4)	12	120
Kevlar	(+2/+4)	8	1000
Kevlar/Platten	(+4/+8)	12	5000



### Helm

Wenn man häufiger in gewaltsame Konflikte gerät, empfiehlt es sich, den Kopf zu schützen. Helme gibt es in vielen Formen, zumeist schützen sie das Gesicht immerhin notdürftig mit einem entsprechenden Visier. Sie bieten bei Kopfschüssen 50% Chance, den Kopf zu schützen.

Typ	Panzer	Gewicht	Preis
Helm	(+3)	5	200



### Fernkampfwaffen

Von den mittelalterlichen Fernkampfwaffen der SW:GE werden folgende verwendet:

Waffe	Preis
Wurfmesser/Wurfstern	40
Bogen	650
Armbrust	1500
Schleuder	25
Netz	100

### Infanterie-Kampfanzug

Einzig bewaffneten Kampfeinheiten der Allianz ist es gestattet, einen Infanterie-Kampfanzug zu tragen (oder auch nur zu besitzen). Dieser schützt den kompletten Körper inklusive Kopf.

Typ	Panzer	Gewicht	Preis
Kampfanzug	(+6)	20	15000*

\*Anschaffungspreis für das Allianzmitglied, Schwarzmarktpreise liegen deutlich höher.

Die unten aufgeführten Bezeichnungen für Fernkampfaffen sind durchaus teils abfällig bzw. als Slang zu verstehen, wer eine "coole" oder "authentischere" Bezeichnung möchte, kann z.B. seine Zimmerflak in "Desert Falcon Mark V" oder seine Erbsenpistole in "Beretta Light Fire 22" umbenennen.

### Derringer

Unter Derringer fallen alle Pistolen, die sich vor allem durch hohe Tarnbarkeit hervortun.

Derringer		
Reichweite	Schaden	Feuerrate
3/6/12	2W6+1	1
Gewicht	Schuß	Min.STÄ
2	2	-
Preis	Anmerkungen	
100	PB1	

### Handtaschenkanone

Unter Handtaschenkanone fallen alle Pistolen, die kleinere Kaliber verwenden.

Handtaschenkanone		
Reichweite	Schaden	Feuerrate
10/20/40	2W6	1
Gewicht	Schuß	Min.STÄ
2	15	-
Preis	Anmerkungen	
500	Halbautomatik	

### Erbsenpistole

Ebenfalls kleinkalibrig, aber diesmal in der zuverlässigeren Revolver-Variante.

Erbsenpistole		
Reichweite	Schaden	Feuerrate
10/20/40	2W6	1
Gewicht	Schuß	Min.STÄ
3	6	-
Preis	Anmerkungen	
250	PB1, Revolver	

### Colt

Auch wenn der berühmte amerikanische Schußwaffenhersteller ein Relikt der Erde von einst ist, so ist sein Name doch noch immer Synonym für die wegen ihrer Zuverlässigkeit geschätzten Revolver mittleren Kalibers.

Colt		
Reichweite	Schaden	Feuerrate
12/24/48	2W6+1	1
Gewicht	Schuß	Min.STÄ
5	6	-
Preis	Anmerkungen	
350	PB1, Revolver	

### Maschinenpistole

In den Weiten des 'Verse wird man eher selten auf diese doch recht teuren Feuerwaffen treffen. Zuverlässigkeit und geringer Preis schlagen hier draußen hohe Feuerraten.

Maschinenpistole		
Reichweite	Schaden	Feuerrate
10/20/40	2W6	3
Gewicht	Schuß	Min.STÄ
8	24	-
Preis	Anmerkungen	
1500	PB1, Automatik	

### Zimmerflak

Alle Revolver, die größere Kaliber verwenden, werden umgangssprachlich als Zimmerflaks bezeichnet. Groß, schwer, laut und schlecht zu verbergen.

Zimmerflak		
Reichweite	Schaden	Feuerrate
15/30/60	2W8+1	1
Gewicht	Schuß	Min.STÄ
8	6	W6
Preis	Anmerkungen	
500	PB2, Revolver	

## Shotgun

Die klassische doppelläufige Schrotflinte, die über Jahrhunderte nahezu unverändert wegen ihrer einfachen und somit preiswerten Bauweise geschätzt wird.

Doppelläufige Schrotflinte		
Reichweite	Schaden	Feuerrate
10/20/40	1-3W6	1-2
Gewicht	Schuß	Min.STÄ
11	2	W6
Preis	Anmerkungen	
250	siehe SW:GE Seite 75	



## Pumpgun

Etwas weniger günstig, dafür mit mehr Durchschlag und mehr Munition gesegnet. Wird üblicherweise mit soliden Geschossen statt Schrot geladen.

Pumpgun		
Reichweite	Schaden	Feuerrate
12/24/48	2W10	1
Gewicht	Schuß	Min.STÄ
10	9	-
Preis	Anmerkungen	
1000	-	

## Scattergun

Ein weiteres bereits seit den Tagen der Wild Frontier beliebtes Konzept: [Schrotflinte] plus [Säge] gleich [verheerende Wirkung] auf kurze Reichweite.

Statt der üblichen +2 auf den Schießenwurf mit Schrotflinten (SW:GE Seite 75) erhält die Scattergun auf kurze Reichweite +4 und auf lange Reichweite keinen Bonus.

Die Scattergun kann im Nahkampf wie eine Pistole benutzt werden (SW:GE Seite 118).



Scattergun		
Reichweite	Schaden	Feuerrate
5/10/20	1-3W6	1-2
Gewicht	Schuß	Min.STÄ
5	2	-
Preis	Anmerkungen	
250	s.o.	

## Gewehr

Vom einfachen Sportgewehr bis zum Winchesternachfolger, günstige Alternative für höhere Reichweiten.

Gewehr		
Reichweite	Schaden	Feuerrate
24/48/96	2W8	1
Gewicht	Schuß	Min.STÄ
10	11	W6
Preis	Anmerkungen	
1200	PB2, Halbautomatik	



## Stub

Ein ähnliches Prinzip wie die Scattergun, nur diesmal auf Grund besserer Tarnbarkeit gekürztes Gewehr. Gilt im Nahkampf allerdings nicht als Pistole.

Stub		
Reichweite	Schaden	Feuerrate
12/24/48	2W8	1
Gewicht	Schuß	Min.STÄ
8	9	W6
Preis	Anmerkungen	
1000	PB1, Halbautomatik	

## Sturmgewehr

Standardwaffe der Allianzinfanterie und auch außerhalb davon ebenso geschätzt wie illegal.

Sturmgewehr		
Reichweite	Schaden	Feuerrate
24/48/96	2W8+1	3
Gewicht	Schuß	Min.STÄ
10	30	W6
Preis	Anmerkungen	
1500	PB2, Halbautomatik	



Scharfschützengewehr

Saubere Elimination auf hohe Reichweite. Allerdings relativ empfindlich und wartungsintensiv.

Scharfschützengewehr		
Reichweite	Schaden	Feuerrate
50/100/200	2W10	1
Gewicht	Schuß	Min.STÄ
30	6	W6
Preis	Anmerkungen	
5000	PB4, Halbautomatik	

## Maschinengewehr

Hohe Feuerkraft mit ordentlichem Munitionsdurchsatz, allerdings üblicherweise nicht ohne Zwei- oder Dreibein nutzbar.

Maschinengewehr		
Reichweite	Schaden	Feuerrate
30/60/120	2W10	3
Gewicht	Schuß	Min.STÄ
50	200	W10
Preis	Anmerkungen	
10000	PB2, Schnellschuß-Abzug	



Stun Gun

Standardwaffe der Sicherheitskräfte im Core. Verursacht *Erschöpfung statt Wunden* und wird wie ein kurzes Gewehr gehandhabt.

Stun Gun		
Reichweite	Schaden	Feuerrate
8/16/32	2W6	1
Gewicht	Schuß	Min.STÄ
6	10	-
Preis	Anmerkungen	
2500	Erschöpfung statt Wunden	

Granatwerfer

Granaten sind eine feine Sache, wenn sie weit genug weg explodieren. Diese Waffe sorgt dafür.

Granatwerfer		
Reichweite	Schaden	Feuerrate
12/24/48	3W6	1
Gewicht	Schuß	Min.STÄ
8	4	-
Preis	Anmerkungen	
1800	Mittlere Schablone	

## Laserpistole

Laserwaffen sind der neueste Schrei auf dem Gebiet der Seitwaffen. Noch immer etwas unzuverlässig und natürlich noch immer höchst illegal.

Laserpistole		
Reichweite	Schaden	Feuerrate
8/16/32	2W8	1
Gewicht	Schuß	Min.STÄ
4	15	-
Preis	Anmerkungen	
15000	PB3	

## Munition

Die Preise für Pfeile gelten in gleichem Maße für Bolzen.

Typ	Gewicht	Preis	Anmerkng.
Pfeil	1/5	5	PB2
Sprengpfeil	1/2	10	Schaden+1
Kugel klein	3/50	1	bis MP
Kugel groß	6/50	1.5	über MP
Schrot	8/50	1	-
Stunround	10/50	5	-
Granate	1/2	200	-

## Werkzeuge

Unter Werkzeug fallen auch Schutzausrüstungen, die nicht kampftauglich sind. Niemand, der bei Verstand ist, würde sich im Vakuum ein Gefecht liefern, zu groß ist die Gefahr, daß der Raumanzug beschädigt wird.

*BaseTools* beinhalten alle grundlegenden Werkzeuge. *ElecTools* bieten spezialisierte Werkzeuge für elektronische Geräte, *MechaTools* für mechanische Vorrichtungen. *MediTools* enthalten grundlegendes medizinisches Besteck zur medizinischen Erstversorgung.

An Bord eines Schiffes sollte auch ein *MediComp* nicht fehlen, mit diesem ist es selbst Laien möglich, einfache Operationen durchzuführen (+2 auf Heilen-Proben).

*Dietrich-Sets* enthalten sowohl mechanische als auch elektronische Hilfsmittel, um Schlösser zu öffnen. Natürlich ist der Besitz ohne Lizenz illegal.

Typ	Gewicht	Preis	Anmerkng.
BaseTools	5	100	-
ElecTools	5	250	-
MechaTools	10	250	-
MediTools	5	200	-
MediComp	25	1500	-
Dietriche	5	500	illegal



*Panzerband* hat sich auch im 'Verse kaum verändert, beschichtetes und luftdichtes Gewebe, das auf so ziemlich jeder Oberfläche hält.

*BoomPads* sind mit einer Magnethalterung versehene Sprengladungen und entfalten ihre Wirkung auf kleinstem Raum, ideal um ein Schloß heraus zu sprengen, wenn man es nicht anderweitig öffnen kann.

*MendPads* bewirken eher das Gegenteil. Sie werden aufgeklebt und verschweißen sogar härteste Legierungen innerhalb weniger Sekunden, sobald sie durch Druck ausgelöst werden.

Waffen benötigen Pflege, *Waffensets* beinhalten alles, was man zum Reinigen einer Waffe benötigt.

*GunSuits* sind klobige Waffenhüllen, die sicherstellen, daß eine Waffe auch im Vakuum funktioniert - zumindest beim ersten Schuß.

*VacSuits*, auch als Raumanzüge bekannt, ermöglichen Arbeiten im Vakuum. Das Gewebe ist verstärkt, allerdings sollte man trotzdem vorsichtig sein, nicht an vorstehenden Metallspitzen oder ähnlichem hängen zu bleiben. Versorgung mit Atemluft ist im Normalfall für ca. zwei Stunden sichergestellt.

*High-G Suits* erlauben Arbeiten in hoher Schwerkraft. Sie verstärken die Gelenke und unterstützen die Muskeltätigkeit mit kleinen Servomotoren, man kann sich allerdings deutlich langsamer bewegen. Die Akkus halten vier Arbeitsstunden.

Typ	Gewicht	Preis	Anmerkg.
Panzerband	1/2	2	10 Meter
BoomPad	1/5	50	illegal
MendPad	1/5	35	-
Waffenset	1	25	10 Anwend.
GunSuit	4	20	-
VacSuit	20	1000	-
High-G Suit	50	5000	-

*CryoContainer* dienen dazu, lebendes Gewebe über einen längeren Zeitraum unversehrt zu halten. Mit entsprechenden Drogen betäubte Menschen können darin bis zu einer Woche in Stasis gehalten werden, ohne Folgeschäden befürchten zu müssen.

*Hautkleber* ist eine der neusten Errungenschaften der modernen Medizin. Mit ihm ist es möglich, auch größere Hautverletzungen binnen weniger Sekunden zu verschweißen (+2 auf Heilen-Proben bei offenen Wunden).

*DocTools* sind die Weiterführung der MediTools für geübte Anwender (+1 auf Heilen-Proben).

*First Aid Kits* erlauben die schnelle Erstversorgung bei kleineren Verletzungen. *ImmuPacks* bieten schnelle Hilfe gegen Gifte und Krankheitserreger (+1 auf Konstitutions-Proben gegen Krankheiten und Gifte).

*CutJelly* wird in einer Kartusche mit Griff geliefert und brennt sich binnen Sekunden auch durch härteste Materialien. Beliebt bei Bergungstrupps, legalen wie illegalen.

*DustMasks* bieten nicht nur Schutz vor Staub, in weniger gesättigten Atmosphären bieten sie darüber hinaus eine ausreichende Sauerstoffzufuhr für etwa zwei Stunden.

*ChemPlast* ist ein einfach zu handhabender Sprengstoff, der im Bergbau viel Verwendung findet. Er kann über elektrische Impulse oder eine Zündschnur zur Explosion gebracht werden (2W8 Schaden pro Pfund).

Typ	Gewicht	Preis	Anmerkg.
Cryo Cont	100	5000	-
Hautkleber	2	250	1 Anwend.
DocTools	5	750	-
First Aider	1	1	-
ImmuPack	1	1	-
CutJelly	2	5	5 Meter
DustMask	1/2	30	-
ChemPlast	1	20	illegal

*StealthSuits* gibt es in vielen Farben und Mustern, das Prinzip bleibt dasselbe: Konturen brechen und etwaige Beobachter täuschen, um sich unbemerkt zu bewegen (+1 Heimlichleits-Proben in passender Umgebung).



*ColdSuits* schützen nicht nur vor großer Kälte, sondern auch vor großer Hitze (+2 auf Widerstandsproben gegen Kälte oder Hitze). Allerdings kann man sich nicht eben gut in dieser Kleidung bewegen (-1 auf alle Geschicklichkeits-Proben).

Typ	Gewicht	Preis	Anmerkg.
StealthSuit	8	50	s.o.
ColdSuit	30	100	s.o.

Kleidung kann man in allen möglichen Formen, Farben, Qualitäten und Preislagen bekommen. Meist lässt sie sich jedoch in die Kategorien *Billig*, *Normal*, *Gut*, *Teuer* und *Elite* einordnen.

Typ	Gewicht	Preis	Anmerkng.
Billig	-	20	-
Normal	-	35	-
Gut	-	100	-
Teuer	-	500	-
Elite	-	5000+	-

CommLinks, die günstigste Alternative für Gespräche im offenen Feld, gibt es in drei Ausführungen. Das *BaseLink* ist nicht viel mehr als ein Funkgerät für's Revers, während *ArmyLink* und *SpaceLink* mit zugehörigem Headsets ausgeliefert werden. Zusätzlich kann man letztere beiden um einen *Cortexlink* erweitern, der einem nahezu unbegrenzte Reichweite verschafft.

Typ	Gewicht	Preis	Reichweite
BaseLink	1	25	5 km
ArmyLink	1	100	25 km
SpaceLink	1	250	200 km
Cortexlink	1/2	+250	Cortex

## Spielzeuge

Um auf das Cortex zugreifen zu können, benötigt man ein entsprechendes Gerät. Diese Geräte haben verschiedene Systemstufen, die die Kapazität des Gerätes widerspiegeln.

*WristBoxes* sind die kleinsten Geräte, die mit einem Riemen wie eine Armbanduhr am Handgelenk getragen werden. *Handhelds* ähneln eher einem Taschenrechner mit großem, vollfarbigem Bildschirm. *Sourceboxes* haben etwa die Größe eines Aktenkoffers, während *Terminals* schon zu groß sind, um sie einfach so mit sich herum zu tragen.

Die Reichweite von *WristBoxes* und *Handhelds* beträgt etwa 300 Meter, *Sourceboxes*

senden über etwa zwei Kilometer während *Terminals* wirklich nur in den entlegensten Winkeln des 'Verse versagen.

Typ	Gewicht	Preis	Stufe
WristBox	1/2	250	W4
Handheld	1/2	100	W4
HandBox	1/2	200	W6
Source I	2	100	W4
Source I+	4	150	W4 + W6
Source II	4	350	W6
Source II+	5	500	W6 + W6
Source III	5	1000	W8
Source III+	5	2000	W8 + W6
Term I	20	150	W4
Term I+	20	200	W4 + W6
Term II	25	200	W6
Term II+	25	400	W6 + W6
Term III	40	650	W8
Term III+	40	1500	W8 + W6
Term IV	60	2500	W10
Term IV+	60	6000	W10 + W6
Term V	100	10000	W12
Term V+	100	25000	W12 + W6

Auch Roboter finden trotz ihrer eher limitierten Fähigkeiten Verwendung, vor allem, wenn man das nötige Kleingeld besitzt.

*AgriBots* sind zumeist mit Kettenantrieb versehene Säh-, Dünge-, Bewässerungs- und Erntemaschinen, die stoisch ihr vorgegebenes Programm abarbeiten, egal was ihnen in den Weg gerät.

*DigBots* werden in Bergwerken eingesetzt, in denen keine billigen menschlichen Arbeitskräfte verfügbar sind. Sie verfügen über grundlegende Sicherheitsmechanismen, um Unfälle und Einstürze zu vermeiden.

*SecBots* werden vor allem in Hochsicherheitsanlagen verwendet und schießen auf alles, was sich in ihrem Sicherheitsbereich be-

wegt. Sie verfügen über eine Sicherheitschnittstelle zum Cortex.

*ServBots* sind technische Tablettträger und Nahrungsmittelzubereiter. In machen Gegenden als chic empfunden, sind sie unter den Reichen und Superreichen eher verpönt.

*LoveBots* sind in Zeiten ständiger Überwachung und Ächtung billiger Prostitution die Alternative für einsame Herzen, die nicht genug Geld für die Dienste einer Companion haben.

*ScoutBots* sind die Krone der Robotergesellschaft was die Eigenständigkeit angeht. Sie werden vornehmlich als Aufklärungsdrohnen eingesetzt und sind in der Lage, andere Bots zu reprogrammieren, wenn ihr Protokoll dies vorsieht. Natürlich sind ScoutBots sehr gut gegen Cortexangriffe gesichert.

Typ	Gewicht	Preis	Stufe
AgriBot	180	1500	W4
DigBot	200	2500	W6
SecBot	200	5000	W6 + W6
ServBot	200	1500	W6
LoveBot	100	2000	W6
ScoutBot	100	50000	W10 + W10

Störsender und Empfangsgeräte sind ebenfalls recht verbreitet im 'Verse, denn so mancher ist gern ungestört dabei, seine Feinde abzuhören.

Der *Scrambler* ist die einfachste Methode, sich gegen unerwünschte Zuhörer zu schützen. Er stört sämtliche technischen Übertragungsmöglichkeiten, sei es akustisch oder optisch.

Das *Fedband Radio* ermöglicht den Empfang aller Allianzfrequenzen. Natürlich sehen es die Feds nicht gern, wenn sie abgehört werden, daher ist das Gerät höchst illegal.

Das *Multiband Radio* hingegen ermöglicht es nicht nur den Feds, andere CommLinks abzuhören. Die Vielzahl möglicher Frequenzen

erschwert die Suche jedoch ungemein und offizielle Allianzfrequenzen können nicht empfangen werden.

Ein *Security Scanner* erlaubt vielfältige Aufspürmöglichkeiten: Waffen, Minen, Drogen, Sprengstoffe.

Auch das ein oder andere Sichtgerät ist nach wie vor in Gebrauch. Der gute alte *Feldstecher* ebenso wie passive *LowLight* Nachtsicht- und *WarmSight* Thermalsichtgeräte.

Wer es ganz rustikal mag, ist mit einem *EMPulsar* gut beraten, der nun wirklich jedes elektronische Gerät in bis zu 300 Metern Umkreis lahmlegt. Aber Vorsicht, Geräte in zu geringem Abstand neigen dazu, nie wieder anzuspringen.

Typ	Gewicht	Preis	Anmerkng.
Scrambler	2	100	-
Fedband	2	1500	illegal
Multiband	2	800	-
SecScanner	2	1500	-
Feldstecher	3	50	-
LowLight	1	100	-
WarmSight	1	100	-
EMPulsar	2	500	illegal

## Versorgung und Transport

Jeder Mensch muß essen. Das Was und Wie ist, was den Unterschied ausmacht.

Die billigste Art zu überleben, sind *Protein-Rationen*. Diese Einwegpacks mit eigener Einweg-Hitzequelle sind Dein bester Freund, wenn dir der Magen knurrt und Du irgendwo fernab der Zivilisation in Deinem Raumschiff oder irgend einem Busch auf einem Hinterwäldlerplaneten hockst.

Wem dröge Proteinpacks nicht gut genug sind, der leistet sich den Luxus von Essen in *Dosen*. Diese sind allerdings im Vergleich deutlich größer und schwerer.

Leichter sind hingegen *Rationsriegel*, die allerdings geschmacklich irgendwo zwischen Teerpappe und altem Socken liegen. Immerhin versorgen sie den Körper mit allen Mineralien und Vitaminen, die er so braucht.

Schöner ist da schon, eine der vielen *Suppenküchen* in den ärmeren Stadtteilen des Core oder der Border Planets aufzusuchen oder eine einfache Mahlzeit auf einer der Farmen im Rim zu sich zu nehmen.

Das ist natürlich nichts für den Mann oder die Frau von Welt, die lieber ein gepflegtes Restaurant aufsucht, um dort ein schmackhaftes *Dinner* zu sich zu nehmen.

Wer es wirklich *feudal* mag, muß dafür natürlich auch entsprechend tief in die Tasche greifen. Dafür bekommt er auch was für sein Geld, den Geschmack frischer Zutaten in angenehmer Atmosphäre.

Typ	Gewicht	Preis	Anmerkng.
Rationen	5	10	1 Woche
Dosen	5	2	1 Tag
Riegel	1/5	2	1 Tag
Suppe	1	3	1 Mahlzeit
Dinner	1	25	1 Mahlzeit
Feudal	1	150+	1 Mahlzeit

## Atmosphären-Transportmittel

### Pferd

Das Pferd hat eine wahre Renaissance erlebt, seit die Menschheit sich über das 'Verse ausgebreitet hat. Es dient vor allem als Reit- und Zugtier auf Welten, auf denen die Umweltbedingungen angemessen sind.

Typ	Preis	Anmerkng.
Pferd	200	SW:GE Seite 241ff.
Sattel	50	-
Karren	1000	SW:GE Seite 91
Kutsche	3500	SW:GE Seite 91
Futter	25	1 Woche/Pferd

### Mule

Wo Pferde den Umweltbedingungen nicht mehr trotzen können, schlägt die Stunde des Mule. Diese geländegängigen Fahrzeuge erfreuen sich hoher Beliebtheit und sind in Rad- und Kettenvariante erhältlich. Außerdem kann man mittels eines Anhängers die Tragkraft verdoppeln, allerdings sinken Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit dann auf die Hälfte.

Typ	Beschl./Max	Robustheit
Radmuli	8/24	10 (1)
Sitze	Traglast	Preis
1	500	700

Typ	Beschl./Max	Robustheit
Kettenmuli	5/20	12 (2)
Sitze	Traglast	Preis
2	1000	1350



### Hovermule

Es ist nicht überall opportun, normale Mules einzusetzen, manchmal erfordert das Gelände einfach, daß man sich einen Meter darüber befindet. Dafür gibt es die allseits beliebten Hovermules, die zwar einen höheren Preis und Wartungsaufwand erfordern, dafür aber mit ihrer Maximalflughöhe von drei Metern geländeunabhängiger sind.

Typ	Beschl./Max	Robustheit
Hovermule	20/40	8 (1)
Sitze	Traglast	Preis
4	700	2500

## Skiff

Das gepanzerte Skiff ist üblicherweise im Allianzmilitär als Plattform für schwere Waffen, sowie als Sanitäts- oder Aufklärungsfahrzeug verbreitet. Allerdings erfreut es sich auch bei privaten Sicherheitsdiensten und Reavern hoher Beliebtheit.

Die Grundversion des Skiff mit einer Maximalflughöhe von zehn Metern ist unbewaffnet und eher schwach gepanzert, es gibt jedoch zahlreiche Sondervarianten. Auch Reaver neigen dazu, ihre Skiffs mit diversen martialischen Einbauten aufzumotzen.

Das Solo-Skiff bietet einer Person Platz und ist auch offen erhältlich. Dadurch sinkt die Panzerung um 2, die Beschleunigung steigt jedoch auf 30.

Typ	Beschl./Max	Robustheit
Solo Skiff	25/50	10 (3)
Sitze	Traglast	Preis
1	500	5000

Cargo-Skiffs werden vor allem verwendet, um mittlere Lasten oder Verwundete schnell und sicher zu transportieren. Geschlossener Laderaum kostet 2000 Credits extra und senkt die Beschleunigung um 5.

Typ	Beschl./Max	Robustheit
Cargo Skiff	20/40	12 (5)
Sitze	Traglast	Preis
2	2500	8000

Courier-Skiffs bieten eine gute Balance aus Panzerung und Geschwindigkeit. Diese mit zwei leichten Lafetten ausgestattete Variante kann mit Maschinengewehren ausgerüstet werden und ist bei schnellen Einsatztruppen sehr beliebt.

Typ	Beschl./Max	Robustheit
Courier Skiff	25/60	12 (5)
Sitze	Traglast	Preis
6	1500	16500

Medi-Skiffs sind vor allem im Core und militärischen Krisengebieten verbreitet und dienen dem Krankentransport und der Erstversorgung. Sie sind standardmäßig unbewaffnet, aber mit MediComp und CryoContainer ausgestattet.

Typ	Beschl./Max	Robustheit
Medi Skiff	20/50	14 (5)
Sitze	Traglast	Preis
4	3500	24500

Troop-Skiffs sind zum Transport kleinerer Truppenverbände gedacht. Der Transport erfolgt im Stehen in speziell dafür konzipierten Stützkonstruktionen. Diese größte Skiff-Variante ist mit zwei leichten Lafetten und einer schweren ausgestattet, die je nach Einsatzerfordernis bestückt werden können.

Typ	Beschl./Max	Robustheit
Troop Skiff	15/40	18 (10)
Sitze	Traglast	Preis
2+40	10000	100000

Reaver-Skiffs kann man natürlich nirgendwo kaufen. Es handelt sich meist um von Reavern gekaperte Militär- oder Zivilskiffs, die entsprechend modifiziert wurden. Als Grundlage dient meist das Troop-Skiff, da es die größte Kapazität aufweist.

Da Reaver ihre Opfer gern lebend fangen, bestücken sie die schwere Lafette gern mit Fangeinrichtungen wie beispielsweise Harpunenkanonen oder EMP-Strahlern. Außerdem werden meist unter Umgehung der Reaktorsicherheit sowohl Beschleunigung als auch Höchstgeschwindigkeit erhöht.

Wie ein Reaver-Skiff von innen aussieht, ist nicht bekannt, denn bislang kam niemand lebend aus einem dieser beängstigenden Fluggeräte zurück.

Typ	Beschl./Max	Robustheit
Reaver Skiff	35/70	18 (10)
Sitze	Traglast	Preis
2+20	10000	-

## Raum-Transportmittel

### Kurzstrecken-Shuttle

Jedes halbwegs ernstzunehmende Raumfahrzeug hat eines oder mehrere dieser kleinen raumtauglichen Fluggeräte mit geringer Reichweite an Bord.

Sie dienen als Transporter, wenn das Mutterschiff nicht in die Atmosphäre eindringen kann oder möchte, als sichere Transportmethode innerhalb der Atmosphäre und gelegentlich auch als komfortable Rettungskapsel.

Die Steiggeschwindigkeit eines Kurzstrecken-Shuttle beträgt 50, Reisen sind auf Grund der begrenzten Reichweite bestenfalls bis zum jeweiligen Nachbarplaneten möglich.

Typ	Beschl./Max	Robustheit
Shuttle	100/700	14 (5)
Sitze	Traglast	Preis
4	10000	30000



Rettungskapsel

Eine zuverlässigere Methode, das sinkende Schiff zu verlassen, stellt die Rettungskapsel dar. Ihre Reichweite ist höher als die eines Shuttle, allerdings bietet sie lediglich für eine Woche Verpflegung und Sauerstoff.

Ist ein bewohnter Planet in Reichweite, steuert die Rettungskapsel diesen selbstständig an und versucht an einer geeigneten Stelle zu landen. Sollte sich kein bewohnter Planet in Reichweite befinden, bilden Rettungskapseln einen Schwarm, um auf Rettung zu warten.

Typ	Beschl./Max	Robustheit
Escape Pod	100/1000	6 (2)
Sitze	Traglast	Preis
1	200	5000

## Mayi Class Frachter

Der Mayi Class Transport bildet das Rückgrat modernerer Transportflotten. Die Crew muß mit beengten Verhältnissen auskommen, dafür ist die Frachtkapazität enorm.

Die Mayi besteht aus dem Flight Module, dem Engine Module und einem über 80 Meter langen, sechseckigen Mittelschacht, an den außen Container angedockt werden. So ist es möglich, über 150 Container zu transportieren. Das Flight Module bildet eine große Schildecke, die die Container schützt.

Nachteil des Designs ist der Wartungsschacht zwischen Flight Module und Engine Module, den man benutzen muß, um vom Cockpit zum Antrieb zu gelangen und umgekehrt. Durch ein atemluftsparendes Schleusensystem benötigt man fast 15 Minuten, bis man sich durch den Wartungsschacht gehandelt hat.

Die Reichweite der Mayi ist ausreichend, um vom Core aus auch noch den hintersten Hinterwäldlerplaneten des Rim direkt anzufliegen, allerdings ist es der Mayi nicht möglich, in die Atmosphäre eines Planeten einzutreten, da das Schiff dabei unweigerlich auseinander brechen würde.

Typ	Beschl./Max	Robustheit
Mayi Class	30/500	25 (15)
Sitze	Traglast	Preis
4	10000+Cont.	1,5M

### Trans Universe

Die alte Trans-U war einst eines der beliebtesten Transport- und Passagier-Raumschiffe des 'Verse, allerdings sind heute alle Exemplare der zivilen Raumfahrt ausgemustert. Wer also auf eine Trans-U trifft, hat mit ziemlicher Sicherheit ein Reaverproblem.

Typ	Beschl./Max	Robustheit
Trans-U	80/1000	40 (20)
Sitze	Traglast	Preis
4+75	80000	neu 2.5M

## Firefly Class Frachter

Einst war die Firefly der stolz der Raumfahrt, das Vehikel, auf dem das 'Verse besiedelt und versorgt wurde. Doch mittlerweile wird dieses Schmuckstück nicht mehr hergestellt, was ihrer Verbreitung und Beliebtheit wenig Abbruch tut.

Die Firefly gibt es in verschiedenen Varianten, je nach Einsatzgebiet. Allerdings ist bei kaum einer noch in Betrieb befindlichen Firefly der Originalzustand vorzufinden.

Die Steiggeschwindigkeit der Firefly beträgt 80, die Reichweite ist ausreichend, auch weitere Reisen im 'Verse ohne Zwischenstop hinter sich zu bringen.

Die Basis-Variante der Firefly beinhaltet zwei Doppel- und drei Einzelkabinen für die Crew, vier Doppelkabinen für Passagiere, einen Wohnbereich mit Kochzeile und einen Frachthangar.

Des Weiteren ist die Firefly mit zwei Kurzstrecken-Shuttles bestückt. Sie ist unbewaffnet, kann jedoch mit einer Waffenplattform auf der Oberseite der Messe ausgerüstet werden.

Der allergrößte Teil der tausenden Fireflies, die noch genutzt werden, entsprechen der Basis-Variante.

Typ	Beschl./Max	Robustheit
Firefly Basis	100/1000	20 (15)
Sitze	Traglast	Preis
7+8	10000	neu 200000

Die Bulk-Variante ist speziell für den Transport von Massen- und Schüttgut ausgerichtet. Hier fallen die Passagierkabinen einer höheren Frachtkapazität und den Schüttgutschleusen zum Opfer.

Die Bulk-Variante ist heutzutage auf Grund ihrer spezialisierten Nutzungsmöglichkeiten nicht mehr sehr häufig anzutreffen.

Typ	Beschl./Max	Robustheit
Firefly Bulk	80/1000	20 (15)
Sitze	Traglast	Preis
7	12000	neu 225000

Eine weitere noch heute recht verbreitete Variante stellt der Container Carrier (auch als Caddy bekannt) dar. Ihm bleiben zwei der vier Passagierkabinen erhalten, doch statt des Frachtraumes stehen hier Halterungen für bis zu 20 Container zur Verfügung.

Typ	Beschl./Max	Robustheit
Firefly Caddy	100/1000	20 (15)
Sitze	Traglast	Preis
7+4	2000+Cont.	neu 250000

Zu Zeiten des Unabhängigkeitskrieges wurden viele Basis-Firefly zu Blockadebrechern umgebaut, um die Flotte der Browncoats zu unterstützen. Diese wurden mit leistungsfähigeren Triebwerken und zwei festen Waffenplattformen an der Oberseite ausgestattet. Die Blockadebrecher werden von der Allianz geentert und aus dem Verkehr gezogen, wo es nur geht, daher sieht man sie so gut wie gar nicht mehr.

Typ	Beschl./Max	Robustheit
Firefly BBR	120/1200	30 (20)
Sitze	Traglast	Preis
7	10000	neu 350000

Bei der letzten Variante, die noch vereinzelt anzutreffen ist, handelt es sich um das Lazarettschiff. Von der Allianz ausgemusterte Krankentransporter wurden von den Browncoats gern genutzt, um Verwundete zu versorgen.

Statt des Frachtraumes stehen zwei Operationsräume mit MediComp und CryoContainer zur Verfügung, außerdem bietet das Schiff einen Nachsorgebereich, der 50 Patienten aufnehmen kann.

Da das Schiff nicht bewaffnet ist, wird es auch heute noch geduldet, wenn auch mit Mißtrauen.

Typ	Beschl./Max	Robustheit
Firefly Basis	100/1000	20 (15)
Sitze	Traglast	Preis
7+50	8000	neu 320000



## Reader

**Arkane Fertigkeit:** Reading (Verstand)  
**Anfängliche Kräfte:** 3

Manche Menschen sind begabt. Manche Menschen sind sehr begabt. Und eine Handvoll ist mit der Gabe des Reading gesegnet. Mit der richtigen Stimulanz ist der menschliche Geist in der Lage, herausragenden Leistungen zu vollbringen. Doch das ist eine Kleinigkeit gegen die Möglichkeiten, die sich dem wachen Geist eines Readers erschließen.

### Anwendung

Um eine Readerkraft anzuwenden, muß der Reader eine *Reading-Probe* ablegen, die durch den *Konzentrationsmodifikator (KM)* der jeweiligen Kraft modifiziert wird. Pro Kampfrunde, die sich der Reader im voraus auf die Anwendung der Kraft konzentriert (d.h. in der er keine anderen Aktionen ausführt), sinkt dieser Modifikator um 1.



### Rückschlag

Wenn ein Reader (unabhängig vom Wild Card Würfel) eine 1 mit seinem Reading-Würfel erzielt, bricht er für W6 Kampfrunden in wirren Visionen zusammen und ist *Angeschlagen*. Erst wenn die Visionen nachlassen, kann er wie gewohnt zu Beginn seiner Handlung mittels einer WIL-Probe versuchen sich zu sammeln, oder einen Bennie ausgeben um nicht mehr *Angeschlagen* zu sein. Durch den Wild Card Würfel ist es möglich, daß die Kraft trotzdem erfolgreich angewendet wird.

## Aufrechterhaltung

Kräfte haben eine bestimmte Dauer und müssen über diese Dauer aufrecht erhalten werden. Pro Kraft, die der Reader aufrecht erhalten muß, erhält er eine kumulative Modifikation von -1 auf alle Reading-Proben. Will der Reader eine Kraft vor Ablauf der Dauer abbrechen, muß er eine erfolgreiche WIL-Probe ablegen. Pro aufrecht erhaltener Kraft ist lediglich ein Versuch möglich, die Dauer abzubrechen. Der vorzeitige Abbruch einer Kraft gilt als Aktion und unterliegt dem Abzug für Mehrfachaktionen!

### Substanzverlust

Sobald eine Kraft nicht mehr aufrecht erhalten wird (d.h die Dauer abgebrochen wird oder endet), muß der Reader mit einer KON-Probe ermitteln, ob ihn der Einsatz der Kraft Substanz gekostet hat:

Ergebnis	Effekt
Krit.Fehlschlag	Für W4 Stunden bewußtlos, für W10 Tage unfähig Readerkräfte einzusetzen plus eine Wunde.
Fehlschlag	<i>Angeschlagen</i> plus eine Wunde.
Erfolg	<i>Angeschlagen</i> plus eine Erschöpfungsstufe.
Steigerung	Keine Auswirkungen.

### Neue Readerkräfte

Zu Beginn des Spieles kann sich der Reader drei Readerkräfte aussuchen, die dem Rang Anfänger (A) zugänglich sind. Mit jedem Rangaufstieg erhält er automatisch eine neue Readerkraft, die er sich ebenfalls aussuchen kann, sofern er die Rangbeschränkung erfüllt.

## Readerkräfte

<b>Abhärtung</b>			
Rang	KM	Reichw.	Dauer
A	-2	Selbst	1 Std/Rang

Indem er seinen Geist die Kontrolle über seinen Körper übernehmen lässt, ist es dem Reader möglich, auch extremen Umweltbedingungen zu trotzen. Er erhält auf alle Würfe, bei denen sein Widerstand gegen Umweltbedingungen wie große Kälte oder flirrende Hitze auf dem Prüfstand steht, einen Bonus von +2, bei einer Steigerung erhöht sich die Dauer auf 2 Stunden pro Rang und der Bonus beträgt +4.

<b>Ausweichen</b>			
Rang	KM	Reichw.	Dauer
A	-2	Selbst	1 Min / Rang

Der Reader wird geschmeidiger und weicht Angriffen besser aus. Nahkampfangriffe auf ihn erleiden einen Malus von -1, Fernkampfangriffe sogar einen Malus von -2. Bei einer Steigerung erhöht sich der Malus auf -2/-4.

<b>Besessenheit</b>			
Rang	KM	Reichw.	Dauer
H	-8	VER x 10	1 Min / Rang

Der Reader versucht, Besitz vom Körper eines anderen Menschen zu erlangen. Wird die Kraft erfolgreich angewendet, wird ein Geistiges Duell ausgetragen, wobei das Opfer WIL verwendet, der Reader sich jedoch aussuchen kann, ob er WIL oder Reading verwenden möchte.

Erzielt der Reader einen Erfolg, übernimmt er den Körper des Opfers, allerdings wird das Geistige Duell zu Beginn jeder Kampfunde erneut ausgetragen.

Erzielt der Reader eine Steigerung, so kann er den Körper ungestört über die gesamte Dauer der Kraft kontrollieren.

Siegt das Opfer, endet die Dauer der Kraft unverzüglich, d.h. der Reader muß den fälligen KON-Wurf sofort ausführen. Erzielt das Opfer gar eine Steigerung, wird der KON-Wurf mit -2 modifiziert.

Während der Besessenheit kann der Reader all seine Readerkräfte im Körper seines Opfers einsetzen. Etwaige Substanzverluste ge-

hen dann zu Lasten des Opfers. Der Körper des Readers ist während der Dauer der Besessenheit handlungsunfähig und ohne Bewußtsein.

<b>Entschlossenheit</b>			
Rang	KM	Reichw.	Dauer
A	-2	VER	1 Min / Rang

Begleitet von anspornenden Worten oder Gesten kann der Reader den Durchhaltewillen eines Verbündeten (oder den eigenen) stärken. Bei einem Erfolg erhält das Ziel +1 auf Robustheit und +2 auf alle KON-Würfe. Bei einer Steigerung erhält er sogar +2/+4.

Es gilt zu beachten, daß der KON-Bonus auf den anschließenden Wurf gegen etwaigen Substanzverlust nicht mehr angewendet wird.

<b>Fluch</b>			
Rang	KM	Reichw.	Dauer
F	-4	Berührung	1 Tag / Rang

Der Reader verflucht sein Opfer und flößt ihm Angst ein. Bei erfolgreicher Anwendung der Kraft wird ein Geistiges Duell zwischen Reader und Opfer ausgetragen, der Reader benutzt seine Reading-Fertigkeit, das Opfer WIL.

Erzielt der Reader einen Erfolg, wirkt der Fluch und das Opfer erhält sofort eine Erschöpfungsstufe, die ihm über die gesamte Fluchdauer erhalten bleibt. Erzielt der Reader sogar eine Steigerung, muß er den Fluch nicht aufrecht erhalten, allerdings trotzdem nach Ablauf der Dauer gegen den Substanzverlust würfeln.

<b>Marionette</b>			
Rang	KM	Reichw.	Dauer
V	-4	VER	1 Min / Rang

Der Reader redet auf das Opfer ein und zwingt es, die gegebenen Anweisungen zu befolgen. Das Opfer ist dabei völlig willenlos und wird jedes Kommando des Readers ausführen, solange es sich dabei nicht um offensichtlichen Selbstmord handelt.

Erzielt der Reader einen einfachen Erfolg, kann das Opfer zu Beginn jeder Kampfunde versuchen, sich mit einer erfolgreichen WIL-Probe zu befreien. Gelingt dem Reader gar

eine Steigerung, fällt diese Widerstandsmöglichkeit für das Opfer weg.

<b>Motivation</b>			
Rang	KM	Reichw.	Dauer
A	-2	VER	1 Min / Rang

Der Reader versteht es geschickt, das Ziel (oder sich selbst) durch aufmunternde oder anspornende Worte zu Höchstleistungen anzutreiben. Gelingt ihm ein Erfolg, kann er eine Eigenschaft des Zieles um einen Würfeltyp erhöhen. Sollte die erhöhte Eigenschaft bereits W12+ betragen, wird stattdessen der Wild Card Würfel bei Anwendung dieser Eigenschaft auf W8 erhöht.

<b>Schlummer</b>			
Rang	KM	Reichw.	Dauer
F	-2	Berührung	2 Std / Rang

Durch bloße Berührung bestimmter Nervenzentren kann der Reader sein Opfer in sanften Schlaf versetzen. Erzielt er einen Erfolg, so kann das Opfer aufgeweckt werden, ist jedoch W6 Kampfrunden orientierungslos und *Angeschlagen*. Bei einer Steigerung ist es nicht möglich, das Opfer vor Ablauf der Dauer zu wecken.

<b>Sprachen Verstehen</b>			
Rang	KM	Reichw.	Dauer
A	0	Selbst	1 Std / Rang

Bei erfolgreicher Anwendung dieser Kraft beherrscht der Reader sämtliche menschlichen Sprachen wie seine Muttersprache. Bei einer Steigerung kann er zudem jeden Dialekt jedweder menschlichen Sprache identifizieren und perfekt imitieren.

<b>Tierfreund</b>			
Rang	KM	Reichw.	Dauer
A	-4	VER x 100	10 Min / Rang

Der Reader kann mit dieser Kraft eine auf jedes Wesen mit maximal tierischer Intelligenz positiv wirkende Ausstrahlung entwickeln. Bei einem einfachen Erfolg wird kein Tier, das sich bei Anwendung der Kraft innerhalb der Reichweite befand, den Reader angreifen. Bei einer Steigerung werden die anwesenden Tiere sogar dazu neigen, den Reader zu verteidigen, solange sie sich selbst dabei

keiner direkt tödlichen Gefahr aussetzen.

<b>Visionäre Trance</b>			
Rang	KM	Reichw.	Dauer
F	-4	Selbst	1 Min / Rang

Bei erfolgreicher Anwendung dieser Kraft ist der Reader dazu in der Lage, sich auf die oberflächlichen Gedanken der Menschen zu konzentrieren, die sich in Reichweite seines VER befinden.

Er kann nun mit einem Wahrnehmungswurf versuchen, diese Gedanken zu lesen oder besser gesagt, ein Bild davon zu erhalten. Während des Leseversuches wirkt der Reader geistesabwesend und gilt als *Angeschlagen*, solange er sich auf fremde Gedanken konzentriert.

Bei einer Steigerung bei der Anwendung der Kraft erhält er während der gesamten Dauer +2 auf sämtliche Wahrnehmungsproben und ist lediglich geistesabwesend, aber nicht *Angeschlagen*.

## Das Cortex

Die für die Nutzung des Cortex verwendete Fertigkeit ist *Wissen (Cortex)*. Sie umfasst sowohl Verständnis der Funktionsweisen des Cortex als auch die Möglichkeit, Daten im Cortex zu suchen und zu manipulieren.

Das Cortex verbindet das gesamte bekannte 'Verse und dient als gigantisches Informationszentrum. Nachrichten können gelesen, Waves versendet und empfangen werden, man wird gleichermaßen über Börsenkurse wie neueste Fahndungsmeldungen in Kenntnis gesetzt.

Zugang zum Cortex ermöglichen verschiedene Geräte, die sich nicht nur durch ihr Design unterscheiden. Handgeräte sind schlank und elegant, besitzen aber eine sehr begrenzte Programmkapazität und Reichweite. Sourceboxes haben in etwa die Größe eines Aktenkoffers und können auch als Server für Handgeräte genutzt werden, während der übliche Zugriffsterminal mit voller Kapazität in seinen Ausmaßen eher einem großen Reisekoffer ähnelt.

Der Zugriff auf öffentliche Datenbanken ist jedem ohne große Probleme möglich. Will man hingegen Waves versenden, ohne geortet zu werden, auf gesicherte Datenbanken zugreifen oder sogar Daten ändern oder löschen, ist etwas mehr Aufwand erforderlich.

Jeder Server des Cortex hat eine Systemstufe zwischen W4 und W12. Darüber hinaus gibt es Standard- und Sicherheitssysteme - Sicherheitssysteme erhalten einen Wild Die, Standardsysteme nicht. Militärische Server oder Server wichtiger Einrichtungen können sogar bis zu W12 als Wild Die verwenden und +1 oder +2 auf Systemstufenproben erhalten, da sie deutlich besser gesichert sind.

Handgeräte können maximal Stufe W6 sein, während Sourceboxes eine Stufe bis W8 aufweisen können. Einzig Terminals bieten Stufen bis W12 an. Des weiteren können lediglich Sourceboxes und Terminals mit Sicherheitssystemen ausgerüstet werden. Diese Stufe gilt als Obergrenze der verwendeten Probe auf Wissen (Cortex).

Versucht man nun, unerlaubt auf einen Server zuzugreifen, wird eine vergleichende Probe ausgeführt. Der Server verwendet seine Systemstufe und (bei Sicherheitssystemen) den Wild Die. Der Eindringling verwendet seinen Fertigkeitwürfel in Wissen (Cortex), begrenzt durch die Systemstufe seines Zugangsgerätes.

Gelingt dem Eindringling ein Erfolg (d.h. ist sein Ergebnis höher, als das des Servers), hat er einen möglichen Zugangskanal gefunden. Er erhält +1 auf seine nächste Probe zum Einbruch in das System.

Gelingt dem Eindringling sogar eine Steigerung, ist er in das System eingedrungen und kann sich mit einer erfolgreichen Probe auf Wissen (Cortex) einen Admin-Account erstellen, der es ihm erlaubt, die Daten des Servers zu manipulieren oder sich anderen Servern des Cortex gegenüber als der geknackte Server auszugeben.

Ist dagegen das System erfolgreich, erhält der Eindringling für W6 Stunden -1 auf seine

Versuche, auf denselben Server zuzugreifen. Dieser Malus ist kumulativ, sollten weitere Versuche innerhalb der angegebenen Zeit scheitern.

Gelingt dem System eine Steigerung, wurde Alarm ausgelöst und das System versucht nun mittels einer Probe auf seine Systemstufe, den Eindringling zurück zu verfolgen. Gelingt diese, meldet das System den Standort des Eindringlings an den System-Admin.

Bei Sicherheitssystemen ist die Sache etwas komplizierter. Ein Sicherheitssystem verfügt über drei Firewall-Stufen, die erst einmal überwunden werden müssen. Pro Steigerung, die der Eindringling erzielt, verliert das System eine Firewall-Stufe, ist die Firewall umgangen (d.h. der Eindringling hat insgesamt vier Steigerungen erzielt), hat er Eindringling wie oben beschrieben Zugang erlangt.

Sicherheitssysteme benötigen lediglich einen Erfolg gegen den Eindringling, um Alarm auszulösen (s.o.) und zu versuchen, den Eindringling zurück zu verfolgen.

Bei Steigerungen beschädigen Sicherheitssysteme das Zugangsgerät des Eindringlings. Pro Steigerung erleidet das Gerät eine Schadenstufe, die einen kumulativen Malus von -1 auf alle Proben nach sich zieht, wenn man dieses Gerät weiter benutzt. Erleidet das Zugangsgerät gar mehr als drei Schadenstufen, ist es irreparabel zerstört und der Standort des Eindringlings wurde automatisch ermittelt.

Die Reparatur eines durch ein Sicherheitssystem beschädigten Gerätes erfordert einen grundsätzlichen Zeitaufwand von zwei Stunden pro Schadenstufe.

## Weltraumökonomie

Die Ökonomie des Weltraumes sollte eigentlich weder in der laufenden Kampagne noch in einzelnen Abenteuern eine übergeordnete Rolle spielen. Der Kampagnenhintergrund sollte festlegen, ob die Crew notorisch pleite ist, oder aus dem Vollen schöpfen kann.

## Weltraumkampf

Eine Kampagne rund um eine alte Firefly und ihre sich mehr schlecht als recht über Wasser haltende Crew (analog zur Geschichte der Serie und des Kinofilms) wird sicherlich nicht gerade durch Überfluß gekennzeichnet sein, hier kann der Spielleiter auch gelegentlich mal die Daumenschrauben ansetzen und die Spieler mit Versorgungs- oder Materialengpässen konfrontieren.

Einem Team aus durch das Allianzparlament finanzierten Operatives in geheimer Mission oder Forschern einer angesehenen Universität, die sich auf der Suche nach den Artefakten der Erde von einst befinden, werden solche monetären Probleme eher fremd sein, wenn sie auch durchaus phasenweise auftreten könnten.

Wenn man unbedingt will, kann man sich im Serenity-Regelwerk von Margaret Weis Productions ansehen, wie man den wirtschaftlichen Teil umsetzen kann. Im Rahmen des Savage 'Verse ist das jedoch nicht unbedingt nötig.

Die Zeiten der Raumschlachten zwischen Allianzraumern und den Schiffen der Browncoats sind vorbei. Abseits des Allianzmilitärs sind bewaffnete Schiffe höchst selten und in den allermeisten Fällen höchst illegal. Und trifft man auf Reaver, nimmt man eh besser die Beine in die Hand.

Daher beschränken sich die meisten Auseinandersetzungen im 'Verse darauf, daß der (unbewaffnete) Schwächere vor dem (bewaffneten) Stärkeren flieht. Die meisten Kämpfe im 'Verse ähneln eher einem im Zick-Zack davonhüpfenden Hasen, der dem Jäger mit der Schrotflinte auszuweichen versucht.

Sollte es doch einmal zu taktischen Raumkämpfen kommen, kann man problemlos auf die Fahrzeugregeln der SW:GE (Seite 180ff.) zurückgreifen. Hierbei kann man z.B. auch den Schlachtkreuzer als Allianz-Kreuzer verwenden.

