

## Zero-Gravity: Die Charaktere

### Die Charaktere

3

Einleitung

3

Charaktererschaffung

3

1.Schritt: Erstelle ein Konzept

3

2.Schritt: Wähle deine Herkunft!

3

3. Schritt: Eigenschaften und Pools

4

4.Schritt: Kernkompetenz und Fertigkeiten

4

5.Schritt: Aufwertungen

5

6.Schritt: Makel

5

7. Schritt: Name

5

8. Schritt: der Prolog

5

Konzept

5

Herkunft

6

Eigenschaften

6

Pools und Anstrengung

7

Fertigkeiten und Kompetenzen

8

Null G Training

9

Fertigkeitenliste

9

Aufwertungen

23

Gentechnische Optimierungen

23

Technische Erweiterungen

25

Makel

28

Charakterliche Makel:

29

Hintergrundmakel:

30

Name

31

Prolog

31

Erfahrungspunkte

32

Erfahrungspunkte erhalten

32

Erfahrungspunkte ausgeben

33

Robotik, KIs und Intellekte

34

Charaktererschaffung:

34

### Ausrüstung

35

Nahkampfwaffen

35

Klassen

35

Sonderformen

36

Fernkampfwaffen

36

Gewichtsklassen

36

Technische Kategorien

37

Bauliche Sonderformen

39

Waffentechnik

40

Schutzanzüge und Rüstungen

42

Verbrauchsgüter

44

## Zero-Gravity: Die Charaktere

Medizingüter

45

Outdoor- und Überlebenswerkzeuge

47

Gebrauchsgüter

49

Planetare (Wasser-)Fahr- und Flugzeuge

51

# Die Charaktere

*„Viel mehr als unsere Fähigkeiten sind es unsere Entscheidungen, die zeigen, wer wir wirklich sind.“  
Albus Dumbledore, 20. Jahrhundert*

## Einleitung

Zero-Gravity ist ein Science Fiction Tischrollenspiel (auch Pen&Paper genannt).

Ihr befindet euch im 30. Jahrhundert. Die Menschheit hat sich in der Galaxis ausgebreitet. Der besiedelte Raum hat einen Durchmesser von fast 1000 Lichtjahren und auf mehr als 300 Planeten leben Menschen. Erst kürzlich hat man Kontakt zu anderen intelligenten Spezies aufgenommen. Diese wissen scheinbar viel mehr über die Menschheit, als die Menschen über sie. Ihr seid in einer Welt in der viele mächtige Interessengruppen ihre Spielchen miteinander spielen. Planetare Regierungen, Konzerne und die allgegenwärtige HSO (Human Space Organisation) sind in einem ständigen Kampf um Macht und Kontrolle. Die menschlichen Gebiete sind umgeben von Nationen anderer intelligenter Spezies. Die mysteriösen Q'Uon, die freundlichen Ndiri, die aggressiven Helu, sie alle scheinen ein Interesse an den Menschen zu haben.

Ihr spielt eine Gruppe von Händlern, Söldnern, Wissenschaftlern, Spionen, Diplomaten, Dieben oder anderen Abenteurern, die mit ihrem Schiff durch den menschlich besiedelten Raum und die angrenzenden Gebiete fliegen. Ihr erlebt Abenteuer auf Raumstationen, auf Planeten und Asteroiden oder müsst euch in Raunkämpfen behaupten.

Wie bei jedem Rollenspiel benötigst du in Zero Gravity einen ausgearbeiteten für dich passenden Charakter.

Auf den folgenden Seiten findest du alle Regeln um einen Menschen aus dem HSO-Raum zu kreieren. Auch wird die leicht unterschiedliche

Herangehensweise zur Erschaffung von Robotern und Intellekten als Charakter dargelegt.

Am Ende des Buches findest du ausserdem eine lange Liste an Ausrüstungsgegenständen aus dem HSO-Raum, die als Ideengeber und Anhaltspunkte dienen und die du beliebig erweitern kannst.

Wenn dein Charakter erstellt und ausgerüstet ist, kannst du mit Hilfe des Buches "Die Regeln" deine ersten Schritte in der Welt von Zero Gravity unternehmen.

## Charaktererschaffung

Du entwickelst deinen Charakter in acht kurzen aber bedeutsamen Schritten.

1. Konzeption oder Skizze
2. Herkunft
3. Eigenschaften und Pools
4. Kernkompetenz und Fertigkeiten
5. Aufwertungen
6. Makel
7. Name
8. Prolog

---

### 1.Schritt: Erstelle ein Konzept

Dein Konzept sollten ein paar zentrale Sätze sein, auf die du immer wieder im Laufe des Spiels zurückgreifen kannst, wenn du dir nicht sicher bist, wie dein Charakter in einer bestimmten Situation reagieren würde. Denke über ein grobes Konstrukt nach, an dem du dich für die weiteren Schritte und dein späteres Spiel orientieren kannst.

---

### 2.Schritt: Wähle deine Herkunft!

Im Laufe von 900 Jahren haben Evolution und Gentechnik einiges mit den Menschen angestellt. Es gibt mehr als 300 besiedelte Planeten und über 5000 registrierte Raumstationen auf Asteroiden und frei im All. Auf Planeten musste das Problem der fremden Keime behoben werden und im All war Strahlung das Hauptproblem. Man kann heute fast schon davon sprechen, das sich die Menschheit in zwei verschiedene evolutionäre

## Zero-Gravity: Die Charaktere

Zweige teilt: auf Planeten geborene Terraner und Allgeborene. Siehe unten Kapitel „Herkunft“.

---

### 3. Schritt: Eigenschaften und Pools

#### Eigenschaften

In Zero-Gravity hat dein Charakter 6 Eigenschaften, 3 die seine körperliche und 3 die seine geistige Beschaffenheit darstellen sollen. Die körperlichen Eigenschaften sind *Reflexe*, *Kraft* und *Widerstand*. Die geistigen Eigenschaften sind *Sinne*, *Intelligenz* und *Mentale Stärke*.

Jede deiner Eigenschaften startet mit jeweils 4 Punkten. Verteile darauf insgesamt weitere 12 Punkte, wobei keine Eigenschaft einen Wert höher als 9 erhalten darf.

#### Pools und andere abgeleitete Werte

Pools sind grob umschrieben deine geistige und körperliche Gesundheit. Nicht nur Schaden durch äußere Einflüsse, sondern auch die bewusste Überbeanspruchung senken deine Pools.

Für den **Körper-Pool** addierst du die Werte *Reflexe*, *Kraft* und *Widerstand*. Etwaige Boni werden mit eingerechnet.

Für den **Geist-Pool** addierst du die Werte *Sinne*, *Intelligenz* und *Mentale Stärke*. Etwaige Boni werden mit eingerechnet.

Für **Anstrengung im Körper-Pool** nimm deinen Wert der Eigenschaft *Kraft* und teile ihn durch 2 (aufgerundet).

Für **Anstrengung im Geist-Pool** nimm den Wert der Eigenschaft *Mentale-Stärke* und teile ihn durch 2 (aufgerundet).

Neben Pools und Anstrengung gibt es zwei weitere von Eigenschaften abgeleitete Werte. Die **Passive Abwehr**, welche immer dann zum Einsatz kommt, wenn dein Charakter sich nicht bewusst verteidigen kann. Und **Erinnerung**, welche genutzt werden kann, wenn dein Spielleiter oder du

überprüfen wollen, ob dein Charakter spezifische Informationen oder Allgemeinwissen zufällig kennt.

**Passive Abwehr:** addiere die Eigenschaften *Reflexe* und *Widerstand* und teile das Ergebnis durch 2 (aufgerundet)

**Erinnerung :** addiere die Eigenschaften *Intelligenz* und *Sinne* und teile das Ergebnis durch 2 (aufgerundet)

---

### 4.Schritt: Kernkompetenz und Fertigkeiten

Neben Eigenschaften hat dein Charakter Fertigkeiten die er mehr oder weniger gut beherrscht. Fertigkeiten sind die Anwendungsmöglichkeiten die dein Charakter im Spiel hat. Neben dem Zahlwert einer Fertigkeit spielt es auch eine Rolle ob du eine Kompetenz in der Fertigkeit besitzt oder gar ein Ass in dem Bereich bist.

#### Kernkompetenz

Wähle eine Fertigkeit aus, die die Profession deines Charakters ist, sein Beruf oder ein herausragendes Hobby. Diese Fertigkeit zeichnet deinen Charakter nicht nur aus, sie wird auch die bevorzugte Herangehensweise für die Lösung seiner Probleme sein. Diese Fertigkeit darf also durchaus den grundlegenden Wesenszug deines Charakters widerspiegeln. Es ist die „Lieblingsbeschäftigung“ oder der „Beruf“ deines Charakters. Dein Charakter hat schon eine passende Kompetenz in dieser Fertigkeit erlangt.

Gehe wie folgt vor:

- Wähle eine Fertigkeit.
- Trage in der Spalte der Fertigkeiten Wert 10 ein.
- Trage im Feld der Kompetenzen eine zu dieser Fertigkeit gehörende Kompetenz (siehe dazu die Fertigkeitenbeschreibungen weiter unten) ein.

#### Fertigkeiten

Neben der Kernkompetenz, hat jeder Charakter weitere Fertigkeiten die er zumindest rudimentär beherrscht. Deine Auswahl dieser Fertigkeiten

## Zero-Gravity: Die Charaktere

zeichnet schon ein ziemlich gutes Bild deines späteren Charakters.

- Suche dir nun 8 andere Fertigkeiten aus. Nicht deine Kernkompetenz!
- Verteile auf die gewählten 8 Fertigkeiten frei 40 Punkte. Dabei darfst du keiner Fertigkeit mehr als 7 Punkte geben.
- Schreibe den Wert in die entsprechende Spalte hinter die Fertigkeit.

---

### 5. Schritt: Aufwertungen

Nun kann dein Charakter schon Einiges, aber darüber hinaus darfst du noch fünf ausschmückende Besonderheiten sogenannte **Aufwertungen** auswählen

Als eine (1) **Aufwertung** gilt jeweils folgendes:

- **Null G Training** erhalte Null G Training als eine Aufwertung
- eine **Kompetenz**: gib deiner Figur eine Kompetenz zu einer der Fertigkeiten, deren Wert mindestens 6 ist (siehe Kapitel Fertigkeiten und Kompetenzen)
- eine **Gentechnische Optimierung**: gib deiner Figur Gentechnische Optimierungen (siehe Kapitel Gentechnische Optimierungen)
- eine **Technische Erweiterung**: gib deiner Figur Technische Erweiterungen (siehe Kapitel Technische Erweiterungen)

Dabei darfst du nicht mehr Gentechnische Optimierungen oder Technische Erweiterungen auswählen als die Höhe deines Widerstands-Wert. Mehrfaches wählen eines Aufwertungstyps ist erlaubt. Das heißt, ein Charakter mit Widerstand 6 darf maximal 6 Gentechnische Optimierungen und/oder Technische Erweiterungen gleichzeitig im Laufe seines Lebens haben.

---

### 6. Schritt: Makel

Wähle einen oder mehrere Makel, die deinen Charakter weiter definieren, du kannst dabei sowohl **Charakterliche Makel** als auch

**Hintergrundmakel** wählen. In Absprache mit dem Spielleiter, kannst du weitere Makel erfinden.

Bedenke, dass deine Makel dem Charakter zwar weitere Tiefe verleihen, du aber nicht gezwungen bist sie in jeder Situation auszureizen. Es ist dem Spielleiter aber vorbehalten besonders ausgespielte Situationen deines Makels zu belohnen (siehe Erfahrungspunkte).

---

### 7. Schritt: Name

Gib deiner Figur zum krönenden Abschluss einen Namen. Da alle Ethnien, Nationen und Völker unserer Erde sich weit verteilt und stark vermischt haben, neue Zivilisationen entstanden und vergangen sind, kannst du hier so modern, kreativ und ausgelassen sein wie du möchtest. Wichtig ist nur, dass du den Namen direkt mit deinem Charakter identifizierst.

---

### 8. Schritt: der Prolog

Als Gruppe habt ihr jetzt die Möglichkeit, wenn es das Abenteuer und der Spielleiter erlauben, einen Prolog zu wählen, der alle, oder auch nur einen Teil der Charaktere betrifft. Dies stellt eine gemeinsame Vergangenheit dar oder ein Erlebnis oder eine Erinnerung die die Charaktere miteinander teilen und sie verbindet.

Zu guter Letzt noch ein Wort zu **Ausrüstung**: Ausrüstung ist nicht Teil der Charaktererschaffung. Sprich mit deinem Spielleiter ab, was dein Charakter für Ausrüstung besitzt. Dies ist Szenario abhängig, somit gibt es dafür keine standardisierende Regel. Im hinteren Teil dieses Buches sind aber eine Menge Ausrüstungsgegenstände beispielhaft aufgeführt.

## Konzept

Im ersten Schritt kannst du in Zero-Gravity aus einer schier unerschöpflichen Masse aus archetypischen und atypischen Berufen, Befähigungen und Berufungen wählen. Vom Astrophysiker bis zum Zerspanungsmechaniker, ob als Söldner, Schmuggler oder Sozialarbeiter;

## Zero-Gravity: Die Charaktere

Versuche ein paar W-Fragen zu beantworten, die dir Helfen eine Idee für deinen Charakter zu formen.

Woher kommst du, was willst du, wie erreichst du deine Ziele?

All das soll dir nicht nur helfen deinem Charakter Tiefe zu geben, es hilft dir auch in den nächsten Schritten deinen Charakter zu entwickeln.

### Herkunft

Schritt 2 der Charaktererschaffung spricht von Evolutionszweigen, zwei werden hier kurz erläutert, tatsächlich können mit Absprache des Spielleiters oder durch andere Regelwerte andere Herkunftfe oder gar Spezies hinzugefügt werden.

#### Die Terraner,

so werden alle Menschen bezeichnet, die auf Planeten mit zumindest vor Strahlung schützender Atmosphäre und Magnetfeld groß geworden sind. Sie haben sich äußerlich kaum verändert zu ihren Vorfahren. Die Mehrheit von ihnen ist heute ein Sammelsurium aus allen Ecken der alten Erde. Doch gibt es auch viele Planeten, die von bestimmten ethnischen, politischen, sozioökonomischen oder gar religiösen Gruppen kolonisiert wurden. Diese Populationen weisen häufig ein für ihren Planeten typisches Aussehen auf. Terraner sind ein Beispiel für die Anpassungsfähigkeit des Menschen. Auf Planeten gezeugte Kinder werden häufig genetisch an ihre Umwelt angepasst und haben nicht nur dadurch ein Immunsystem, das auf ihren Heimatplaneten zugeschnitten ist. Es mag regeltechnische Unterschiede (Sonderregeln) zwischen Terranern unterschiedlicher Planeten, System oder Nationen, auch außerhalb der HSO geben, die in der Beschreibung dieser aufgeführt sind, oder die du mit deinem Spielleiter besprechen kannst, in diesem Regelwerk gehen wir aber von einer einheitlichen Regelung als Basis aus. Diese hat keine Sonderregeln.

#### Die Allgeborenen,

die kosmische Strahlung und vor allem die Strahlung des jeweiligen Heimatsterns stellen für

die Besiedelung des Alls die größte Herausforderung dar. Auch wenn Stationen häufig über Schilde verfügen und somit großteils gegen Strahlung abgeschirmt sind, so ist der Schutz nicht lückenlos. In den vergangenen Jahrhunderten wurde deshalb eine gentechnische Anpassung vorgenommen, die das Überleben im All sichern soll.

Außerdem sind Allgeborene eine Umgebung mit niedriger Gravitation gewöhnt und haben schon als Kinder gelernt, sich in der Schwerelosigkeit zu bewegen.

Allerdings hat das Leben im All auch seinen Nachteile. Die dauerhaft geringere bis fehlende Schwerkraft führt zu einem weniger belastbaren Skelett, Bänder- und Gefäßsystem. Dies wird durch Gabe von Medikamenten ausgeglichen.

Außerdem führt es zu einem erhöhten Knorpelwachstum und auch Arm- und Bein Knochen weisen häufig ein stärkeres Wachstum auf. Das führt dazu, dass Allgeborene im Durchschnitt größer sind als Terraner und meist auch längere Nasen und Ohren aufweisen.

#### Sonderregel Allgeborene:

*Halten sich Allgeborene in einer Umgebung mit einer Gravitation von 1 oder mehr G auf, haben sie einen Malus von -1 auf ihre Erholungswürfe, jedoch immer mindestens eine 1.*

*Halten sich Allgeborene in einer Umgebung mit einer Gravitation von 1 oder mehr G auf, haben sie einen Malus von -1 auf alle körperlichen Handlungen, lass den Spielleiter entscheiden, wann diese Regel greift.*

*Allgeborene haben einen angeborenen Strahlenschutz von 1. Dieser angeborene Strahlenschutz ist kumulativ mit getragenen Schutzanzügen.*

*Allgeborene starten mit der 0\*G Kompetenz. Sie müssen diese nicht als Aufwertung kaufen.*

### Eigenschaften

In Schritt 3 der Charaktererschaffung wird von den 6 **Eigenschaften** gesprochen die einen Charakter körperlich (Reflexe, Kraft, Widerstand) und geistig (Sinne, Intelligenz, Mentale Stärke) definieren.

## Zero-Gravity: Die Charaktere

Einige Eigenschaften hängen direkt oder indirekt mit anderen Fähigkeiten zusammen. Reflexe ergeben die Initiative, Intelligenz und Sinne ergeben das Erinnerungsvermögen. Reflexe und Widerstand ergeben deine Passive Abwehr.

Da Eigenschaften das angeborene Vermögen des Charakters darstellen, sind sie nun schwer zu verbessern und du kannst für sie keine Kompetenzen erwerben!

Generell können die Eigenschaften von Menschen einen Wert von 15 nicht überschreiten. Höhere Ausnahmewerte können nur durch Manipulationen wie Genetik, Kybernetik oder Nanotechnologie erreicht werden.

Folgende Eigenschaften haben fast alle biologischen Lebensformen in Zero-Gravity gemein:

### **Reflexe**

Sie stellen dar, wie schnell ein Charakter körperlich reagiert. Dies spielt vor allem eine Rolle bei der Initiative, also wann dein Charakter innerhalb einer Kampfrunde agieren darf. Und bei der Passiven Abwehr.

### **Kraft**

Überall wo rohe Gewalt eine Rolle spielt, würfelt man auf seine Kraft. Beim Aufbrechen einer Tür, beim Anheben von Dingen, usw.. Kraft stellt die körperliche Stärke deines Charakters dar und ist für Anstrengungen beim Körper Pool notwendig.

### **Widerstand**

Widerstand stellt dar, wie robust der Körper eines Charakters ist. Das spielt bei Krankheiten und Vergiftungen eine Rolle. Und zeigt wie viele genetische Optimierungen oder technische Erweiterungen man besitzen kann. Ausserdem ist er Bestandteil der Passiven Abwehr.

### **Intelligenz**

Beim Erfassen komplexer Situationen und beim Erlernen von Neuem spielt vor allem Intelligenz eine große Rolle. In Kombination mit Sinne, ermittelt sich der Wert von Erinnern.

### **Mentale Stärke**

Mentale Stärke ist die Widerstandsfähigkeit des Geistes eines Charakters. Mentale Stärke ist für die Anstrengung des Geist Pools notwendig.

### **Sinne**

Sinne stellt dar, wie gut der Charakter in der Lage ist, seine Umwelt wahrzunehmen. Sehen, hören, riechen, schmecken, wann immer ein Charakter in der Lage ist durch seine Sinne etwas zu erfahren, wird hierauf gewürfelt. In Kombination mit Intelligenz ergibt Sinne die Erinnerung.

### **Erinnerung**

Erinnerung ergibt sich aus dem Mittelwert von Intelligenz und Sinne (aufgerundet). Erinnerung ist keine echte Eigenschaft, doch soll damit wiedergegeben werden, ob ein Charakter in einer bestimmten Szene aufgrund dessen was er sieht und hört, eine bestimmte Assoziation hat.

Es soll darstellen, dass ein Charakter aus seinen langjährigen Erfahrungen etwas ausgräbt, das ihm jetzt vielleicht weiterhilft.

Auch wenn du deine Figur entwickelt hat und sie mit Leben füllst, kannst du als Spieler nicht alles wissen, was dein Charakter wissen müsste. Du und dein Spielleiter können Erinnerung nutzen um solche Problematiken zu überwinden.

Erinnerung kann nicht gesteigert werden, sie steigt nur durch die Erhöhung von Sinne und Intelligenz.

### **Passive Abwehr**

Der Mittelwert aus Reflexe und Widerstand (aufgerundet) ergibt deine Passive Abwehr. Es simuliert die ungezielten Bewegungen, natürliches Blocken und unvorhergesehene Begebenheiten im Kampf, die Angriffe gegen dich fehl gehen lassen. Dementsprechend kommt sie immer dann zum Einsatz, wenn keine Aktive Verteidigung gegen einen Angriff möglich ist. Wie Erinnerung auch, kann die Passive Abwehr nicht gesteigert werden, sondern setzt sich ausschließlich aus Reflexe und Widerstand zusammen.

### **Pools und Anstrengung**

Die zwei Pools stellen dar, wieviel körperliches und geistiges Potential ein Charakter hat. Die Höhe des Pools kann sich dabei ständig ändern. Wenn deine

## Zero-Gravity: Die Charaktere

Figur körperlichen oder geistigen Schaden erleidet oder du dich anstrengst.

Ausgegebene Pool-Punkte können genau so regeneriert werden oder durch ärztliche Hilfe wiedererlangt werden, wie körperliche oder geistige Verletzungen. Es spielt keine Rolle wodurch sich ein Pool verbraucht.

Durch Anstrengung kannst du dich jederzeit entscheiden, Punkte aus einem deiner beiden Pools auszugeben, um eine Probe zu erleichtern.

Aber:

- Du darfst nie mehr als deinen Wert in Kraft durch zwei an Punkten für Anstrengung des Koerperpools pro Probe benutzen.
- Du darfst nie mehr als deinen Wert in Mentale Stärke durch zwei für Anstrengung des Geistpool pro Probe benutzen.
- Du kannst nur Punkte aus einem Pool verwenden, der der verwendeten Eigenschaft oder Fertigkeit zugeordnet ist.
- Deinen letzten Pool-Punkt kannst du niemals durch Anstrengung ausgeben. Du musst mindestens einen Punkt zurückbehalten.
- Ein Charakter kann durch Anstrengung auch versuchen, Proben zu Fertigkeiten die er auf 0 hat zu verbessern. Die Fertigkeit selbst bleibt dabei auf 0, mit allen regeltechnischen Konsequenzen.

Welchen Pool du für Anstrengung und Verletzungen verringerst ist Entscheidung des Spielleiters. Als Faustregel gilt, das Tätigkeiten die mehr als eine Kopfbewegung oder ein Fingertippen benötigen körperlicher Natur sind. Um dies zu unterstreichen ist bei jeder „Fertigkeit“ die Zuordnung zu einem Pool in einem Kürzel angegeben, K für Körper und G für Geist.

## Fertigkeiten und Kompetenzen

Wie in Schritt 4 beschrieben gibt es verschiedene Fertigkeiten, die allgemeine Handlungsabläufe darstellen. Anders als bei den Eigenschaften beherrscht man natürlich nicht alle Fertigkeiten, sondern gewichtet bei der Charaktererschaffung,

worauf die Figur spezialisiert ist und was sie können soll.

Zu jeder Fertigkeit sind einige Kompetenzen aufgeführt, aber du kannst dir mit dem Spielleiter auch welche ausdenken. Kompetenzen sind nicht nur tiefer gehende Spezialisierungen deiner Fertigkeit, sie bilden dich auch interdisziplinär weiter. Daher kommen manche Kompetenzen in mehreren Fertigkeiten vor. Bestehen keine besonderen Bedingungen können diese dann äquivalent eingesetzt werden.

Sprich mit deinem SL ab in wie weit noch mehr Verzahnungen existieren können. Tritt eine zur Kompetenz passende Situation ein, so darfst du die Probe mit 2W20 würfeln und den höheren Wert nehmen. Du kannst beliebig viele Kompetenzen zu einer Fertigkeit haben. Sollten bei einer Probe mehrere Kompetenzen Anwendung finden, darfst du für jede nach der ersten +1 auf deinen Wurf addieren.

Bist du ein absoluter Profi, in dem was du tust, dann kannst du in einer Fertigkeit zum Ass werden. Bist du ein Ass in einer Fertigkeit, darfst du zu jeder Probe, die du mit dieser Fertigkeit durchführst einen W6 würfeln und das Ergebnis hinzufügen. Unabhängig davon, ob du für diese Fertigkeit gerade eine Kompetenz einsetzt oder nicht.

Um eine Kompetenz erwerben zu dürfen, musst du die dazugehörige Fertigkeit mindestens auf Wert 6 erlernt haben. Der Kauf der Kompetenz kostet dich 5 Erfahrungspunkte. Ausnahme hiervon ist die Charaktererschaffung. Wenn du eine Kompetenz als Aufwertung bei der Charaktererschaffung nimmst, so ist die Bedingung lediglich, dass du in der dazugehörigen Fertigkeit mindestens den Wert 6 hast.

Um ein Ass in einer Fertigkeit zu werden, musst du die Fertigkeit bereits mindestens auf Wert 11 haben. Dann kannst du für 10 Erfahrungspunkte ein Ass in dieser Fertigkeit werden und darfst dann immer zu jeder Probe mit dieser Fertigkeit einen gewürfelten W6 hinzuaddieren.

## Zero-Gravity: Die Charaktere

Fertigkeiten können unter normalen Umständen keinen Wert höher als 20 erreichen.

---

### Null G Training

Die Kompetenz "Null G Training" ist eine Besonderheit. Sie erlaubt dir alle Fertigkeiten und Kompetenzen auch in Schwerelosigkeit voll zu nutzen. Hast du Null G Training nicht, so musst du alle Fertigkeiten für körperliche Aktionen bei Schwerelosigkeit behandeln, als hätten sie Wert 0. Du würfelst 2W20 und wählst den schlechteren Würfelwert. Bei der Charaktergenerierung kannst du diese Kompetenz als eine deiner 5 freien Aufwertungen wählen. Lernst du es im späteren Spiel, so kostet es 10 Erfahrungspunkte und du musst mit dem Spielleiter absprechen, ob du es nehmen darfst.

---

### Fertigkeitenliste

#### Administration

Du hast umfangreiches Wissen über Wirtschaft und Politik des von Menschen besiedelten Raumes. Du kennst die Strukturen und Organisationen der HSO (Human Space Organisation) die den größten Teil des Menschlichen Raumes kontrollieren. Du hast detailliertes Wissen über die Konzerne, das Militär und auch andere menschliche Vereinigungen.  
Kompetenzen:

- Logistik: Du kennst dich besonders mit der Planung, Steuerung, Optimierung und Durchführung von Güter- und Personenströmen aus. Das beinhaltet nicht nur den Materialfluss sondern die gesamte Wertschöpfungskette auch des Militärs oder für die Kolonialisierung.
- Medien & Kommunikation: Du verstehst nicht nur die Ästhetik und Technik von modernen und historischen Medien, auch wie diese zur wechselseitigen Kommunikation genutzt werden können.
- Ökonomie: Nicht nur mit Haushaltskassen oder planetarer Ressourcenbewertung, Mikro- und Makroökonomie, Bankenwesen oder Ressourcenplanung, kennst du dich aus, auch

die Arbeitsweise der Grosskonzerne, des CEUS und der ECD sind dir bekannt.

- Pädagogik: Du hast theoretisch wie praktisch die Bildung und Erziehung von Kindern und Erwachsenen zu deinem Steckenpferd gemacht. Dazu gehört auch Teambildung und Gruppendynamik.
- Politik: Du kennst dich nicht nur mit aktueller Innen- und Aussenpolitik der HSO und deines Heimatsystemes aus. Auch die theoretischen Ansätze zu Strukturen, Prozessen und Inhalten (Polity, Politics & Policy) sind dir bekannt.
- Recht: Du hast die Rechtsortnungen und Normen der Staatengebilde der HSO verinnerlicht und bist Rechtsberater oder sogar zugelassener Anwalt. Es fällt dir daher leicht auch fremde Rechtssysteme zu durchschauen.

#### Athletik

beschreibt wie sportlich ein Charakter ist. Alle körperlichen Tätigkeiten, wie schwimmen, klettern, springen, werfen, turnen usw. fallen unter Athletik. Sportarten werden durch Athletik abgedeckt. Außerdem kann der Athletik-Wert zum ausweichen von Nahkampfattacken und geworfenen Gegenständen verwendet werden. Dies macht natürlich nur Sinn, wenn dein Athletik-Wert höher ist als dein Nahkampfwert und/oder dein „Passive Abwehr“-Wert.

Kompetenzen:

- leichtfüßig, du bist kompetent darin, im Nahkampf und wenn etwas nach dir „geworfen“ wird, deinen Athletik-Wert als Abwehr verwenden, wenn du genug Platz zum ausweichen hast. Diese Kompetenz kann nicht verwendet werden, wenn du eine Rüstung mit einer Rüstungswert von mehr als 2 trägst.
- sprinten, du kannst in einer Runde „weite Entfernung“ bis 45 Meter (statt 30) zurücklegen, wenn du erfolgreich sprintest. Dazu hast du in Verfolgungsjagden einen Bonus von +1 in den ersten 2 Runden. Du kannst maximal 200 Meter mit sprinten zurücklegen, dann musst du anhalten und verschlafen. (diese Kompetenz kann nicht von Allgeborenen gewählt werden)
- werfen, du bist geübt darin Gegenstände gezielt zu werfen.

## Zero-Gravity: Die Charaktere

- Marathonläufer, du bist geübt darin, lange Strecken schnell zurück zu legen. Dir geht die Puste nicht so schnell aus wie anderen. Du hast in Verfolgungsjagden einen Bonus von +1 ab der 2. Runde. Du kannst bis zu 5 Kilometer rennend zurücklegen. (diese Kompetenz kann nicht von Allgeborenen gewählt werden)
- Springen, diese Kompetenz gilt für Hoch- und Weitsprung
- Dazwischenspringen, wenn du deine Handlung verzögerst (siehe „Initiative und Handlungsreihenfolge“), dann kannst du dich mit deiner Aktion vor eine andere Person werfen, um an dessen Stelle den Angriff mit deinem Athletik-Wert abzuwehren. Dies geht im Nahkampf, wie im Fernkampf. Du kannst in dieser Runde keine anderen Aktionen durchführen und maximal 5 Meter weit dazwischenspringen. Dadurch bringst du den Angreifer so durcheinander, dass er auf dich schießt statt auf sein ursprüngliches Opfer.  
**Achtung:** nach dieser Aktion stehst du zwischen den beiden Kämpfenden!

### Biologie

dies ist hauptsächlich eine Wissensfertigkeit mit einigen möglichen Spezialisierungen. Im 29. Jahrhundert, mit über 500 bewohnten Planeten hat sich das Feld der Biologie natürlich extrem erweitert. Von Biologen werden auch umfangreiche Experimente durchgeführt, vor allem um lebensfähige Züchtungen für andere Welten zu erhalten.

Kompetenzen:

- Bioelektrik, du bist auf Bioimplantate spezialisiert. Du bist besonders gut in der Lage Pool-Punkte zu reparieren, die durch Beschädigung von „Technischen Erweiterungen“ (siehe Kapitel) hervorgerufen wurden. Es gelten hierbei die Regeln zu Heilung (s. Dort) nur mit dieser Fertigkeit und Kompetenz anstelle von Medizin.
- Botanik: du hast Wissen über Nutzen und Anbau der Nutzpflanzen des menschlichen Raumes, Pflanzen der Erde und ihrer Abkömmlinge im Allgemeinen und die Flora deiner Heimat.
- Genetik: Du bist geschult darin das Genom eines Lebewesens zu analysieren und zu manipulieren.
- Mikrobiologie: Deine Spezialisierung auf Viren, Bakterien, Kleinsttiere und Pilze hilft dir die Wechselwirkung auf andere Organismen durch die gefährlichen und oft unbekannt Pathogene der vielen neuen Biome zu verstehen und zu beeinflussen.
- Verhaltensbiologie: Vom Verhalten von Haus- und Nutztieren bis hin zu halbbewußten Wildtieren, selbst biologische Verhaltensmuster von Menschen; Du kennst dich mit der bewussten und unbewussten Körpersprache von Lebewesen recht gut aus. Du kannst mit dieser Kompetenz erraten, was sie auszudrücken versuchen und dich auch bedingt mit Tieren verständigen. Dazu zählen auch Handzeichen.
- Terraforming: du kennst dich mit der biologischen und physischen Methodik, Einstellung, Wirk- und Bauweise von Terraforminganlagen aus.
- Zoologie: du hast Wissen über Nutzen und Zucht der Nutztiere des menschlichen Raumes, Tiere der Erde und ihrer Abkömmlinge im Allgemeinen und die Fauna deiner Heimat.
- Veterinärmedizin: Du hast dich auf die Behandlung und Heilung von Nutztieren des menschlichen Raumes, Tieren der Erde und ihrer Abkömmlinge im Allgemeinen und der Fauna deiner Heimat spezialisiert. Es gelten die Regeln zu Heilung (s. Dort).
- Humanbiologie: Anstelle einer technischen Kategorie der Biologie, hast du dich auf einen Organismus spezialisiert; den Mensch. Dadurch hast du Tiefe Einblicke in den menschlichen Körper und die Umwelteinflüsse die auf ihn wirken. Sei es aus evolutionären Gründen oder akuten Veränderungen.
- Laborant: du bist geübt in wissenschaftlichen Untersuchungen der praktischen Art. Verwendest du bei einer Probe bereits eine Kompetenz und du könntest aber auch „Laborant“ einsetzen, so erhältst du einen Bonus von +1 auf die Probe.

## Zero-Gravity: Die Charaktere

### Besondere Fertigkeit

Unter „Besondere Fertigkeiten“ verstehen wir in Zero-G etwas, das deinen Charakter zwar wunderschön abrundet, das aber nicht durch die anderen Fertigkeiten abgedeckt ist. Diese Fertigkeiten tragen zum Flair des Spiels viel bei, allerdings wird man in einem Zero-G Abenteuer eher selten darauf würfeln müssen. Solche Fertigkeiten gelten unabhängig von ihrem Wert immer gleich als Kompetenz. Das heißt, selbst wenn du diese Fertigkeit nur auf 1 genommen hast, darfst du für Proben darauf 2W20 würfeln und davon den Höheren Wert nehmen. Will man zum Ass darin werden gilt jedoch die normale Regelung. Im Folgenden sind Ideen die du mit deinem Spielleiter erweitern oder ausarbeiten kannst:

- Reiten (K), du bist geübt darin Pferde und ähnliche Tiere zu reiten, die dafür ausgebildet sind. Proben sind hier dann nötig wenn du mit einem Reittier schwierige Manöver machst, z.B. einen Abhang hinunter oder eine Verfolgungsjagd.
- Musik (K/G), du bist ein guter Musiker, kannst ein Instrument spielen und auch komponieren. Proben wären hier nötig, wenn du jemanden mit deiner Musik zu beeindrucken versuchst, o.Ä.
- Gesang (K/G), du bist ein begabter Sänger und kannst auch komponieren. Proben wären hier nötig, wenn du jemanden mit deinem Gesang zu beeindrucken versuchst, o.Ä.
- Tanz (K), schon jung hattest du eine Leidenschaft für Ausdrucksbewegung, ob Ballett, Paartanz oder moderne Tanzgymnastik, du hast eine Begabung für Bewegungskunst.
- Kunst (K/G), du bist ein begabter Maler. Proben wären hier nötig, wenn du jemanden mit deiner Malerei zu beeindrucken versuchst, o.Ä.
- Spieler (K/G), du bist ein begabter Spieler, zum Beispiel in Poker oder BlackJack...

### Chemie

Dies ist nicht nur eine Wissensfertigkeit, sondern bietet auch vielfache Möglichkeiten der Analyse und Produktion. Wenn du etwas von Chemie verstehst, so bist du in der Lage Substanzen zu

analysieren oder auch selber synthetische Dinge herzustellen.

Kompetenzen:

- Biochemie: Die Gefahren der Raumfahrt haben die Biochemie zu einem der wichtigsten Forschungsgebiete werden lassen. Das Wissen um Mangelernährung, Stoffwechselerkrankungen und Biotransformation sind auf Raumstationen und Jungkolonien lebensnotwendig.
- Werkstofftechnik: Du hast dich auf die Kenntnis, Beschaffenheit und Anwendung von Werkstoffen spezialisiert. Du kennst die physikalischen, chemischen und mechanischen Eigenschaften der meistgenutzten Elemente und kannst die von Anderen herleiten.
- Astrochemie im 21. Jahrhundert behandelte vornehmlich die Frage wie chemische Reaktionen die Entstehung des bekannten Universums beeinflusst. Dies gilt heute als Wissensgrundlage. Die moderne Astrochemie ist praktischer orientiert und du kannst daher anhand von stellaren und planetaren Gasen Treibstoff synthetisieren und die Wiederaufbereitung von Fusionsnebenprodukten durchführen.
- Forensik: Du hast dich auf die Analyse und Auswertung von Spuren zur Ermittlung von bewussten oder unbewussten Handlungen sowie deren Unterlassung spezialisiert.
- Pharmazie, du hast umfangreiches Wissen um Medikamente, deren Wirkung und Aufbau. Auch der Gebrauch und die Anwendung von Betäubungsmitteln ist dir geläufig. Außerdem bist du in der Lage Medikamente zu synthetisieren.
- Sprengstoffe, du bist Spezialist in Analyse und Herstellung von Sprengstoffen.
- Laborant: du bist geübt in wissenschaftlichen Untersuchungen der praktischen Art. Verwendest du bei einer Probe bereits eine Kompetenz und du könntest aber auch „Laborant“ einsetzen, so erhältst du einen Bonus von +1 auf die Probe.

### Computer

## Zero-Gravity: Die Charaktere

einen Computer zu bedienen ist in der Zero-G Welt natürlich Allgemeinwissen. Jeder kann in den „Planetaren Netzen“ nach Informationen surfen usw.. Aber man bleibt dabei immer an der Oberfläche.

Mit der Fertigkeit „Computer“ bist du in der Lage innerhalb eines Netzwerkes Verborgenes herauszufinden, du kannst Programme umschreiben, Sicherheitssysteme hacken, „KI's“ manipulieren und so weiter. Außerdem bist du in der Lage beschädigte Software zu reparieren oder umzuprogrammieren.

Natürlich geht sowas nicht aus der Luft. Du brauchst immer einen Zugang. Im 29. Jahrhundert ist das nur noch selten eine Eingabemittel wie eine Tastatur, sondern meist schaffst du dir Zugang über eine Computerschnittstelle (siehe Technische Erweiterungen).

- K.I. Programmierung: Du hast dich darauf spezialisiert Algorithmen, Programmabläufe und Tools für die Nutzung, Erweiterung und Umgehung von eingeschränkten K.I.s zu schreiben.
- Intellektlogik: Du kannst theoretisch wie praktisch die künstlichen neuronalen Netze von Intellekten beeinflussen. Ohne entsprechendes Großlabor und ein Team von Spezialisten ist die Neuprogrammierung eines Intellekt ausgeschlossen.
- Netz-Recherche, du bist geübt darin, Informationen aus den letzten und unter Umständen illegalen Winkeln des Netzes zu ziehen.
- Sicherheitssysteme: du bist sehr geübt darin Sicherheitssysteme zu umgehen oder zu durchbrechen, um in gesicherte Bereiche zu gelangen. Das beinhaltet elektrische Schlösser genauso wie Computersicherheit und Netzwerke. Du kannst diese aber genauso gut erstellen und sichern.
- Entschlüsselungsexperte: Du kannst analoge und digitale Chiffrierte Texte in Klartext zu wandeln und verbale und nonverbale Codes entschlüsseln.

### Diplomatie

dies ist die Kunst und Praxis des Verhandeln. Du setzt alles daran, die Zustimmung deiner

Gesprächspartner zu erlangen. Eine Diplomatie-Probe wird immer dann nötig, wenn du jemanden von etwas überzeugen, oder ihn zu etwas bringen willst, sei das eine Handlung oder auch ein verbales Zugeständnis. So etwas lässt sich auch durch Rollenspiel erledigen, aber nicht jeder Spieler kann so gut reden wie seine Figur. Darum macht man dann eine Diplomatie-Probe. Man wehrt sich mit „Einfühlungsvermögen“ oder, wenn nicht vorhanden mit der Eigenschaft „Intelligenz“  
Kompetenzen:

- Rhetorik: Du bist überaus reddegewandt, das hilft dir dabei Gegenüber zu überreden, zu überzeugen und zu Handlungen zu bewegen. Auch Falschaussagen kannst du dadurch leichter äußern und durchschauen.
- Politik: Du kennst dich nicht nur mit aktueller Innen- und Aussenpolitik der HSO und deines Heimatsystemes aus. Auch die theoretischen Ansätze zu Strukturen, Prozessen und Inhalten (Polity, Politics & Policy) sind dir bekannt.
- Recht: Du hast die Rechtsortnungen und Normen der Staatengebilde der HSO verinnerlicht und bist Rechtsberater oder sogar zugelassener Anwalt. Es faellt dir daher leicht auch fremde Rechtssysteme zu durchschauen.
- Soziologie: Du befasst dich mit dem sozialen Zusammenleben, sozialem Handeln sowie deren Werten und Normen. Dein Wissen um gesellschaftlichen Des-/Integration, Ungleichheit, Konflikten und sozialem Wandel erschließt dir die passenden Umgangsformen in Gesellschaft.
- Ökonomie: Nicht nur mit Haushaltskassen oder planetarer Ressourcenbewertung, Mikro- und Makroökonomie, Bankenwesen oder Ressourcenplanung, kennst du dich aus, auch die Arbeitsweise der Grosskonzerne, des CEUS und der ECD sind dir bekannt.
- Geschichte: Du hast eine tiefere Kenntnis der Geschichte des menschlichen Raumes, der Erde und deines Heimatsystemes.

### Drohnensteuerung

Man kann Drohnen ganz einfach mit einer VR-Brille (Virtual Reality) steuern. Das ist dann aber, als ob man einfach eine Fernsteuerung benutzt. Für alles

## Zero-Gravity: Die Charaktere

was die Drohne tut, ist man dann auf ihre eigene KI angewiesen und man ist langsam. Regeltechnisch heißt das, du kannst zwar der Drohne Anweisungen geben, was sie tun soll, aber sie verwendet immer die eigenen Werte. Hat man „Drohnensteuerung“ nicht als Fertigkeit, so kann man eine Drohne auch mit seinem Sinne-Wert und einer VR-Brille steuern.

Für den vollen Nutzen dieser Fertigkeit benötigst du immer ein NTM NeuroTranslationModule (siehe „Technische Erweiterungen“

Lockst du dich mit deinem NTM in eine Drohne ein, so ist das ein unbeschreibliches Erlebnis. Während dein menschlicher Körper regungslos im Sitz zurückbleibst, tauchst du komplett in die Maschine ein. Du wirst zur Maschine, du „fühlst“ die Kraft der Antriebsaggregate, du „siehst“ durch die Sensoren und du „spürst“ die Stärke der Bewaffnung! Wie genau du die Drohne steuerst, findest du im Kapitel „Drohnen“. DU kannst dich auch mit einem NTM immer entscheiden, eine Drohne nur fernzusteuern, dann bist du als Charakter nebenher handlungsfähig.

Außer dem steuern einer Drohne, kannst du mit dieser Fertigkeit deine Drohne auch warten und reparieren.

Kompetenzen:

- Überlegene Position: du bist sehr versiert darin die Initiative vor deinen Gegnern zu erlangen, verwende diese Kompetenz wenn du für deine Drohne die Initiative-Probe würfelst
- Aufklärungsdrohnen: du bist spezialisiert auf das Auslesen von Sensordaten, wenn du eine Aufklärungsdrohne steuerst
- Tarnkappe, du bist sehr gut darin deine Drohne vor Feinderkennung zu schützen, verwende diese Kompetenz, wenn du eine Probe auf Tarnung würfelst (nur Weltraum-Drohnen)
- Angriffsmanöver, du bist sehr gut darin, dich in Positionen zu manövrieren, die die Waffen deiner Drohne besser treffen lassen. Verwende diese Kompetenz, wenn du eine Drohnenwaffe abfeuerst.
- Ausweichmanöver, du bist geschickt darin, dich in Positionen zum Gegner zu manövrieren, dass deine Störsysteme größtmögliche Effizienz gegen gegnerisches Feuer haben. Wenn du eine

Probe auf „Störsysteme“ würfelst, verwendest du diese Kompetenz.

- Wartung, du bist kompetent darin, Maschinen am Laufen zu halten, dies gilt für Wartung und Instandhaltung. Maschinen und Geräte die durch einen Erzählerischen Effekt ausgefallen sind, können mit dieser Kompetenz wieder instand gesetzt werden.
- „Wie eine Blatt im Wind“, du bist kompetent darin, die Manövertriebwerke deiner Drohne bis an ihre Grenzen zu nutzen, wenn du statischen Objekten, wie Asteroiden in deiner Flugbahn ausweichst, oder auch wenn du „Andockmanöver“ durchführst. (nur Weltraum-Drohnen)
- Jagen, du bist kompetent darin, andere Objekte abzufangen oder ihnen zu entkommen, diese Kompetenz gilt bei Verfolgungsjagden und Abfangmanövern.
- Atmosphärische Drohnen, du kannst kleine atmosphärische Drohnen nutzen wie eine Verlängerung deiner Selbst.

### Psychologie

beschreibt, wie gut du darin bist, aus Mimik, Gestik und Tonfall und Ausdruck einer Person, deren Stimmung und Motivation zu erkennen und diese auch zu beeinflussen. Du verstehst deine Gegenueber und ihre Beweggründe.

Kompetenzen:

- Rhetorik: Du bist überaus redigewandt, das hilft dir dabei Gegenüber zu überreden, zu überzeugen und zu Handlungen zu bewegen. Auch Falschaussagen kannst du dadurch leichter äußern und durchschauen.
- Soziologie: Du befasst dich mit dem sozialen Zusammenleben, sozialem Handeln sowie deren Werten und Normen. Dein Wissen um gesellschaftlichen Des-/Integration, Ungleichheit, Konflikten und sozialem Wandel erschließt dir die passenden Umgangsformen in Gesellschaft.
- Empathie: dir fällt es leicht die Empfindungen, Emotionen, Gedanken, Motive und Persönlichkeitsmerkmale einer anderen Person zu erkennen, emotional, kognitiv und sozial zu verstehen und nachzuempfinden. Beobachtest

## Zero-Gravity: Die Charaktere

- du jemanden über einen bestimmten Zeitraum (SL Entscheidung), kannst du eine Probe gegen seine Eigenschaft „Reflexe“, würfeln und bei Erfolg, vor seiner Handlung eine eigene ausführen.
- Pädagogik: Du hast theoretisch wie praktisch die Bildung und Erziehung von Kindern und Erwachsenen zu deinem Steckenpferd gemacht. Dazu gehört auch Teambildung und Gruppendynamik.
  - Verhörtechnik: Du weißt genau wie man eine Vernehmung zu einer Person oder Sache durchführt. Das mag durch geschickte Fragen sein, durch Suggestion, durch Appellation, oder durch weniger legitime Mittel.

### Elektrotechnik

du hast Kenntnisse über den Aufbau und die Funktionsweise elektrischer Geräte. Du kannst sie planen, bauen und reparieren. Und natürlich auch demontieren, wenn es sich um ein elektronische Türschloß handelt. Anders als die Fertigkeit Computer, kennst du dich als Elektrotechniker mit der Hardware und ihren Komponenten aus. Während ein Hacker versucht, den Alarm über die Software zu umgehen, schraubst du das Wandpanel ab und schneidest den richtigen Draht durch.

Elektrotechnik wird dafür verwendet, beschädigte „Technische Erweiterungen“ zu reparieren.

Kompetenzen:

- Sicherheitssysteme: du bist sehr geübt darin Sicherheitssysteme zu umgehen oder zu durchbrechen, um in gesicherte Bereiche zu gelangen. Das beinhaltet elektrische Schlösser und Kameras genauso wie Computersicherheit und Netzwerke. Du kannst diese aber genauso gut erstellen und sichern.
- Sensorsysteme, hier sind Geräte wie Radar, Ladar, Tomografen und andere bildgebende Systeme gemeint.
- Navigationssysteme, sind dein Spezialgebiet.
- Lebenserhaltungssysteme, du bist spezialisiert auf verschiedenste Filtersysteme, Luftaufbereiter usw. Das verbessert auch den Einsatz von Reparaturbots.

- Kommunikationssysteme, du kennst dich mit den Kommunikationseinheiten aus, von normalem Funk bis zu Richtlaserfunk
- Bioelektrik, du bist auf Bioimplantate spezialisiert. Du bist besonders gut in der Lage Pool-Punkte zu reparieren, die durch Beschädigung von „Technischen Erweiterungen“ (siehe Kapitel) hervorgerufen wurden. Es gelten hierbei die Regeln zu Heilung (s. Dort) nur mit dieser Fertigkeit und Kompetenz anstelle von Medizin.
- Energiesysteme, nicht nur Fusionsreaktoren, sondern auch die Energieverteilung und Speicherung in großen Maschinen, wie Raumschiffen etc. , (z.B. der IRHEC)
- Antriebssysteme, neben klassischen elektrischen Antriebssystemen für private Fahrzeuge kennst du dich auch aus mit der Technologie der Masseantriebe von Raumschiffen
- Nanotechnik, du kennst dich gut mit der Funktionsweise von Naniten und Assemblern aus.

### Fahrzeugsteuerung

du kennst dich aus mit Fahrzeugen, die auf Planeten benutzt werden. Dies umfasst Fluggeräte, Landfahrzeuge und Fahrzeuge auf und unter Wasser. Dabei gilt, jeder darf grundsätzlich Landfahrzeuge und Wasserfahrzeuge benutzen. Jeder der die Fertigkeit „Raumschiffsteuerung“ hat, darf Fluggeräte benutzen. Muß jedoch gewürfelt werden, so gilt der Wert der Fertigkeit „Fahrzeugsteuerung“. Mit dieser Fertigkeit kannst du planetare Fahrzeuge steuern und auch warten und reparieren.

Kompetenzen:

- Fahrzeugspezialisierung (dies kann mehrfach gewählt werden) du bist kompetent bei der Steuerung und Wartung einer der folgenden Fahrzeugklassen: Radfahrzeuge, Kettenfahrzeuge, Läufer, zivile Flugzeuge, Kampfflugzeuge, Helikopter, Hovercrafts, Schiffe, Unterseeboote
- Geschützwaffen, du kannst besonders gut mit montierten Geschuetzwaffen umgehen.

## Zero-Gravity: Die Charaktere

- Sensorsysteme, du bist Spezialist im Auslesen von Sensordaten.
- Strategie & Taktik: Du hast dich auf die Herangehensweise und Anwendung von kämpferischen Operationen spezialisiert. Dies kann dir und deinen Mitstreitern sowohl im Gefecht als bei der Planung helfen. Sollte der SL es erlauben, kannst du vor Beginn einer Rundenphase auf Strategie & Taktik würfeln, sollte deine Probe erfolgreich sein (SL Entscheid) erhalten du und deine Mitstreiter für ihre jeweils erste Handlung einen Bonus von +1.
- Unterstützungsfeuer ist ein der taktische Beschuss einer gegnerischen Stellungen, wobei es weniger darauf ankommt, den Gegner direkt zu treffen, als ihn in seiner Deckung zu halten. Damit werden gegnerische Operationen unterbunden oder zumindest behindert, und eigene Aktionen wie Angriffe oder Rettung von Verwundeten werden ermöglicht. Du kannst maximal 5 Gegner am Handeln hindern. Würfle eine Probe gegen den höchsten ZN+ die Anzahl der Gegner. Gelingt die Probe nicht, so ist der Effekt gering, alle betroffenen Gegner schießen bei ihrer nächsten Aktion um -1 schlechter, wenn sie schießen wollen. Hast du Erfolg, so verlieren die Betroffenen ihre nächste Aktion, weil sie sich in Deckung begeben. Deine Waffe muss die Sonderregel Feuerstoß (maximal 2 Gegner) oder Dauerfeuer besitzen. Es wird nur der Basisschaden deiner Waffe auf alle Ziele gleichmäßig aufgeteilt, dies kann je nach Rüstung dazu führen, dass diese keine Verletzungen erhalten. (Kann nur in einem Fahr-, Wasser- oder Flugzeug eingesetzt werden).
- Wartung, du bist kompetent darin, Maschinen am Laufen zu halten, dies gilt für Wartung und Instandhaltung. Maschinen und Geräte die durch einen Erzählerischen Effekt ausgefallen sind, können mit dieser Kompetenz wieder instand gesetzt werden.

### **Fernkampf**

diese Fertigkeit beschreibt, wie gut du darin bist Waffen abzufeuern und sie zu warten, aber auch was für Taktiken es im Fernkampf gibt. Ist dein Theoretisches Wissen über Waffen oder Taktiken

gefragt, kannst du auch den Geist-Pool für Anstrengung nutzen, ansonsten ist dies eine körperliche Fertigkeit.

Kompetenzen:

- Waffenspezialisierung (dies kannst du mehrfach wählen) du bist kompetent beim Abfeuern und bei der Wartung einer der folgenden Waffengattungen: Wurfaffen (auch Granaten), Primitive Waffen (Bögen/Armbrüste), Pistolen, Maschinenpistolen, Schrotflinten/Flinten, Gewehre, Schnellfeuergewehre, Werfer,
- Geschützaffen, du kannst besonders gut mit montierten Geschützaffen umgehen.
- Scharfschütze, nur mit dieser Kompetenz ist man in der Lage Scharfschützengewehre überhaupt zu verwenden. Verwendet man eine Zieleinrichtung mit dieser Kompetenz auf einem Scharfschützengewehr, so hat man keine Mali auf die Fernkampf-Probe für schießen auf „halbe effektive Reichweite“ und „effektive Reichweite“.
- Angriffstaktiken Fernkampf, du bist geübt darin, dich in eine Position zu bringen, die dir eine bessere Treffergenauigkeit verleiht. Würfle vor der ersten Kampfrunde eine Probe gegen eine 15. Bist du erfolgreich, so hast du für die Dauer des Kampfes einen Bonus von +1 auf deine Trefferproben. Diese Kompetenz kann nicht genutzt werden, wenn man überrascht wurde.
- Verteidigungstaktiken Fernkampf, du bist geübt darin, dich in eine Position zu bringen, in der dir die Umgebung größtmöglichen Schutz bietet. Würfle vor der ersten Kampfrunde eine Probe gegen 15. Dies beschreibt, ob sich deine direkte Umgebung dazu eignet durch „Verteidigungstaktiken eine bessere Position und somit den folgenden Bonus erhält. Bist du erfolgreich, so hast du für die Dauer des Kampfes einen Bonus von +1 auf Abwehr inklusive „Passiver Abwehr“. Verzichtest du in einer Runde auf andere Aktionen außer Bewegung, so erhältst du einen Bonus von +2 auf Abwehr und „Passive Abwehr“. Diese Kompetenz kann nicht genutzt werden, wenn man überrascht wurde.
- Unterstützungsfeuer ist ein der taktische Beschuss einer gegnerischen Stellungen, wobei es weniger darauf ankommt, den Gegner direkt

## Zero-Gravity: Die Charaktere

zu treffen, als ihn in seiner Deckung zu halten. Damit werden gegnerische Operationen unterbunden oder zumindest behindert, und eigene Aktionen wie Angriffe oder Rettung von Verwundeten werden ermöglicht. Du kannst maximal 5 Gegner am handeln hindern. Würfle eine Probe gegen den höchsten ZN+ die Anzahl der Gegner. Gelingt die Probe nicht, so ist der Effekt gering, alle betroffenen Gegner schießen bei ihrer nächsten Aktion um -1 schlechter, wenn sie schießen wollen. Hast du Erfolg, so verlieren die Betroffenen ihre nächste Aktion, weil sie sich in Deckung begeben. Deine Waffe muss die Sonderregel Feuerstoß (maximal 2 Gegner) oder Dauerfeuer besitzen. Es wird nur der Basisschaden deiner Waffe auf alle Ziele gleichmäßig aufgeteilt, dies kann je nach Rüstung dazu führen, dass diese keine Verletzungen erhalten.

- Strategie & Taktik: Du hast dich auf die Herangehensweise und Anwendung von kämpferischen Operationen spezialisiert. Dies kann dir und deinen Mitstreitern sowohl im Gefecht als bei der Planung helfen. Sollte der SL es erlauben, kannst du vor Beginn einer Rundenphase auf Strategie & Taktik würfeln, sollte deine Probe erfolgreich sein (SL Entscheidung) erhalten du und deine Mitstreiter für ihre jeweils erste Handlung einen Bonus von +1.

### **Kriminalität**

beschreibt ein Sammelsurium illegaler Tätigkeiten, wie Betrug und Diebstahl. Dabei ist Gaunerei interdisziplinär und enthält einige Tätigkeiten, die eigentlich andere Fertigkeiten beschreiben oder sich aus ihnen Kompetenzen klauen. Man darf alles tun nur sich nicht erwischen lassen.

Kompetenzen:

- Politik: Du kennst dich nicht nur mit aktueller Innen- und Aussenpolitik der HSO und deines Heimatsystemes aus. Auch die theoretischen Ansätze zu Strukturen, Prozessen und Inhalten (Polity, Politics & Policy) sind dir bekannt.
- Recht: Du hast die Rechtsortnungen und Normen der Staatengebilde der HSO verinnerlicht und bist Rechtsberater oder sogar

zugelassener Anwalt. Es fällt dir daher leicht auch fremde Rechtssysteme zu durchschauen

- Medien & Kommunikation: Du verstehst nicht nur die Ästhetik und Technik von modernen und historischen Medien, auch wie diese zur wechselseitigen Kommunikation genutzt werden können.
- Manipulation, du hast dich auf Fingerfertigkeit, Prestidigitation und Taschenspielererei spezialisiert. Du kannst (gegen den Sinne Wert des Betroffenen) versuchen ihn zu bestehlen oder Zaubertrick vorzuführen, genauso kannst du aber auch mechanische Schlösser knacken.
- Sicherheitssysteme: du bist sehr geübt darin Sicherheitssysteme zu umgehen oder zu durchbrechen, um in gesicherte Bereiche zu gelangen. Das beinhaltet elektrische Schlösser und Kameras genauso wie Computersicherheit und Netzwerke. Du kannst diese aber genauso gut erstellen und sichern.
- Tarnen & Täuschen: dir fällt es leicht, dich nahezu unsichtbar zu machen. Nutze diese Kompetenz, wann immer du versuchst dich vor den Blicken anderer zu verbergen. Auch für den Fall dass du einen Hinterhalt (S. Regeln Hinterhalt) legen möchtest findet diese Kompetenz Anwendung.
- Polizeiverfahren, du hast ein umfangreiches Wissen um die Vorgehensweisen und Taktiken verschiedener Polizeibehörden und Sicherheitsunternehmen
- Netz-Recherche, du bist geübt darin, Informationen aus den letzten und unter Umständen illegalen Winkeln des Netzes zu ziehen.

### **Heimlichkeit**

beschreibt die Fähigkeiten die zur Infiltration und Spionage nötig sind, schleichen, tarnen und so weiter.

Kompetenzen:

- Politik: Du kennst dich nicht nur mit aktueller Innen- und Aussenpolitik der HSO und deines Heimatsystemes aus. Auch die theoretischen Ansätze zu Strukturen, Prozessen und Inhalten (Polity, Politics & Policy) sind dir bekannt.

## Zero-Gravity: Die Charaktere

- Recht: Du hast die Rechtsordnungen und Normen der Staatengebilde der HSO verinnerlicht und bist Rechtsberater oder sogar zugelassener Anwalt. Es fällt dir daher leicht auch fremde Rechtssysteme zu durchschauen.
- Soziologie: Du befasst dich mit dem sozialen Zusammenleben, sozialem Handeln sowie deren Werten und Normen. Dein Wissen um gesellschaftlichen Des-/Integration, Ungleichheit, Konflikten und sozialem Wandel erschließt dir die passenden Umgangsformen in Gesellschaft.
- Sicherheitssysteme: du bist sehr geübt darin Sicherheitssysteme zu umgehen oder zu durchbrechen, um in gesicherte Bereiche zu gelangen. Das beinhalten elektrische Schlösser und Kameras genauso wie Computersicherheit und Netzwerke. Du kannst diese aber genauso gut erstellen und sichern.
- Tarnen & Täuschen: dir fällt es leicht, dich nahezu unsichtbar zu machen. Nutze diese Kompetenz, wann immer du versuchst dich vor den Blicken anderer zu verbergen. Auch für den Fall dass du einen Hinterhalt (S. Regeln Hinterhalt) legen möchtest findet diese Kompetenz Anwendung.
- Aufmerksamkeit: Manchmal kann es überlebenswichtig sein, zu sehen, bevor man gesehen wird, etwas still zu observieren und zu überwachen. Wenn es darum geht, seine Umgebung wahrzunehmen oder zu beobachten, so darfst du deinen Heimlichkeitswert anstelle deiner Eigenschaft „Sinne“ verwenden.
- Verhaltensbiologie: Vom Verhalten von Haus- und Nutztieren bis hin zu halbbewußten Wildtieren, selbst biologische Verhaltensmuster von Menschen; Du kennst dich mit der bewussten und unbewussten Körpersprache von Lebewesen recht gut aus. Du kannst mit dieser Kompetenz erraten, was sie auszudrücken versuchen und dich auch bedingt mit Tieren verständigen. Dazu zählen auch Handzeichen.

### **Kriminalistik**

du hast eine polizeiliche Ausbildung. Bei dieser Fertigkeit gibt es natürlich gewisse

Überschneidungen zu „Heimlichkeit“ und „Gaunerei“. Das ist aber so gewollt, da es ein Ansatz aus unterschiedlichen Richtungen ist. Mit der Fertigkeit „Kriminalistik“ ist man in der Lage Spuren zu finden, zu sichern und auch zu analysieren.

Kompetenzen:

- Forensik: Du hast dich auf die Analyse und Auswertung von Spuren zur Ermittlung von bewussten oder unbewussten Handlungen sowie deren Unterlassung spezialisiert.
- Aufmerksamkeit: Manchmal kann es überlebenswichtig sein, zu sehen, bevor man gesehen wird, etwas still zu observieren und zu überwachen. Wenn es darum geht, seine Umgebung wahrzunehmen oder zu beobachten, so darfst du deinen Heimlichkeitswert anstelle deiner Eigenschaft „Sinne“ verwenden.
- Sicherheitssysteme: du bist sehr geübt darin Sicherheitssysteme zu umgehen oder zu durchbrechen, um in gesicherte Bereiche zu gelangen. Das beinhalten elektrische Schlösser und Kameras genauso wie Computersicherheit und Netzwerke. Du kannst diese aber genauso gut erstellen und sichern.
- Polizeiverfahren, du hast ein umfangreiches Wissen um die Vorgehensweisen und Taktiken verschiedener Polizeibehörden und Sicherheitsunternehmen
- Verhörtechniken: Du weißt genau wie man eine Vernehmung zu einer Person oder Sache durchführt. Das mag durch geschickte Fragen sein, durch Suggestion, durch Appellation, oder durch weniger legitime Mittel.
- Netz-Recherche, du bist geübt darin, Informationen aus den letzten und unter Umständen illegalen Winkeln des Netzes zu ziehen.
- Entschlüsselungsexperte: Du kannst analoge und digitale Chiffrierte Texte in Klartext zu wandeln und verbale und nonverbale Codes entschlüsseln.
- Tarnen & Täuschen: dir fällt es leicht, dich nahezu unsichtbar zu machen. Nutze diese Kompetenz, wann immer du versuchst dich vor den Blicken anderer zu verbergen. Auch für den Fall dass du einen Hinterhalt (S. Regeln

## Zero-Gravity: Die Charaktere

Hinterhalt) legen möchtest findet diese Kompetenz Anwendung.

### Linguistik

eine Fertigkeit, die du immer dann brauchst, wenn du dein Gegenüber nicht verstehst. Dazu gehören verschiedene Sprachen, Dialekte, aber auch Zeichen und Codes. Exo-Sprachen kannst du nur dann sprechen, wenn du die entsprechende Kompetenz hast, siehe unten.

Kompetenzen:

- Soziologie: Du befasst dich mit dem sozialen Zusammenleben, sozialem Handeln sowie deren Werten und Normen. Dein Wissen um gesellschaftlichen Des-/Integration, Ungleichheit, Konflikten und sozialem Wandel erschließt dir die passenden Umgangsformen in Gesellschaft.
- Standard-Dialekte, auch wenn innerhalb der deines Volkes eine einheitliche Amtssprache eingeführt wurde, so haben sich doch im Laufe der Zeit viele unterschiedliche planetare Dialekte ausgebildet. DU hast dich auf solche Dialekte spezialisiert und sprichst viele davon.
- Fremde Sprachen: Du hast dich auf Sprachtheorie und Sprachgeschichte spezialisiert, das gibt dir den großen Vorteil, dass du selbst alte, unbekannte und fremdartige Sprachen schnell erlernen und interpretieren kannst.
- Verhaltensbiologie: Vom Verhalten von Haus- und Nutztieren bis hin zu halbbewußten Wildtieren, selbst biologische Verhaltensmuster von Menschen; Du kennst dich mit der bewussten und unbewussten Körpersprache von Lebewesen recht gut aus. Du kannst mit dieser Kompetenz erahnen, was sie auszudrücken versuchen und dich auch bedingt mit Tieren verständigen. Dazu zählen auch Handzeichen.
- Entschlüsselungsexperte: Du kannst analoge und digitale Chiffrierte Texte in Klartext zu wandeln und verbale und nonverbale Codes entschlüsseln.

### Ingenieurswesen

im Gegensatz zur Elektrotechnik geht es beim Ingenieurswesen um Konstruktion und Reparatur von Großen Maschinen wie Schiffswaffensystemen, Gate-Antrieben, Drohnen, Bots, Schiffsrümpfen, Fahrzeuge usw. Du hast ein ausführliches theoretisches und praktisches Wissen um die Konstruktion großer Anlagen und Fahrzeuge, auch die Wartung solcher Anlagen und Fahrzeuge gehört dazu. Das heißt, ein Ingenieur kann elektronische Geräte einbauen, aber diese nicht selbst konstruieren.

Kompetenzen:

- Werkstofftechnik: Du hast dich auf die Kenntnis, Beschaffenheit und Anwendung von Werkstoffen spezialisiert. Du kennst die physikalischen, chemischen und mechanischen Eigenschaften der meistgenutzten Elemente und kannst die von Anderen herleiten.
- Antriebstechnik, du kennst dich aus mit klassischen Fahrzeugantrieben, Masseantrieben und Gate-Antrieben, du kannst sie reparieren, warten und bauen.
- Rumpfbau, du kennst dich besonders gut aus in Planung, Bau und Reparatur von Schiffsrümpfen und Einbauten, Rümpfen von (Wasser-)Fahr- & Flugzeugen, Bots und Drohnen.
- Waffenbau, du kennst dich aus mit Planung, Bau und Reparatur von Fahrzeugwaffen, wie Geschützen und Raketenwerfern
- Anlagenbau, du kennst dich aus mit Planung, Bau und Reparatur von großen Anlagen, wie Fertigungsanlagen, Raffinerien, aber auch Raumstationen und Raumdocks.
- Robotik, du bist ein versierter Bastler für multifunktionale, hocheigenständige Maschinen.
- Rüstungstechnik: Deine besonderen Kenntnisse liegen im Bereich des Baus von Körperpanzerung und Schutzausrüstung.
- Wartung, du bist kompetent darin, Maschinen am Laufen zu halten, dies gilt für Wartung und Instandhaltung. Maschinen und Geräte die durch einen Erzählerischen Effekt ausgefallen sind, können mit dieser Kompetenz wieder instand gesetzt werden.

### Medizin

## Zero-Gravity: Die Charaktere

dies umfasst natürlich ein weites Gebiet, von der Erstversorgung von Wunden, über komplexe Operationen, der Analyse von Mikroorganismen und Krankheiten, Diagnose oder Genetik und die jeweilige Forschung dazu.

Kompetenzen:

- Notfallmedizin, du bist in der Lage im Feld jemanden, dessen beide Pools auf 0 sind, mit einer 1.Hilfe-Ausrüstung nicht nur zu stabilisieren, sondern bei Erfolg auch einen „Erholungs-Wurf“ machen zu lassen.
- Chirurg, du bist geübt in Operationen und auch dem Einbau von Implantaten. Deine Patienten haben eine hohe Überlebensrate.
- Anästhesist, du bist Spezialist im dosieren von Betäubungsmitteln.
- Genetiker, dein Spezialgebiet ist das Genom des Menschen und die damit verbundenen Möglichkeiten
- Laborant: du bist geübt in wissenschaftlichen Untersuchungen der praktischen Art. Verwendest du bei einer Probe bereits eine Kompetenz und du könntest aber auch „Laborant“ einsetzen, so erhältst du einen Bonus von +1 auf die Probe.
- Pharmazie, du hast umfangreiches Wissen um Medikamente und deren Wirkung und Aufbau. Mit dieser Fertigkeit kannst du beispielsweise sehr gut Medizinern beim Heilen helfen. Außerdem bist du in der Lage auch Medikamente zu synthetisieren.
- Anamnese, du bist sehr gut darin, allein durch Befragung eine Diagnose zu stellen.
- Pathologie, du kennst dich mit Krankheiten und Erregern aller Art aus.
- Veterinärmedizin: Du hast dich auf die Behandlung und Heilung von Nutztieren des menschlichen Raumes, Tieren der Erde und ihrer Abkömmlinge im Allgemeinen und der Fauna deiner Heimat spezialisiert.

### Nahkampf

dies umfasst eine ganze Menge von Spezialisierungen, nicht nur die verschiedenen Waffen machen einen Unterschied, sondern auch die Möglichkeiten mit ihnen. Viele Kampfkünste haben sich historisch entwickelt und auch

weiterentwickelt. Natürlich spielen sie im 30. Jahrhundert nicht mehr so eine Rolle auf dem Schlachtfeld, das von Drohnen, Bots, Raketen und Feuergefechten auf lange Reichweite dominiert ist. Doch im Weltraum haben die Kampfkünste wieder an Bedeutung gewonnen. Zum einen sind die Entfernungen nicht mehr so groß, auf Schiffen oder Raumstationen mit ihren verwinkelten engen Gängen kann ein schneller Nahkampfangriff dem hochgerissenen Gewehr durchaus zuvor kommen. Außerdem werden schwere Waffen meist vermieden, da sie die Aussenhülle beschädigen können und ein Druckverlust ist immer sehr gefährlich. Spezielle Entereinheiten der HSPF verwenden daher neben leichten Kurz Waffen nur Nahkampf Waffen und Betäubungswaffen. In einigen Kulturen hat sich der waffenlose Kampf weiterentwickelt.

Kompetenzen:

- Waffenloser Angriff, du bist so geschickt mit Tritten und Schlägen, das du sehr gezielt die Schwachstellen gegnerischer Rüstung mit Händen und Füßen triffst. Ein erfolgreicher Angriff ignoriert einen Rüstungspunkt.
- Waffenloses Festhalten, du beherrscht Griffe, die es dir ermöglichen in den Schlag des Gegners zu greifen um ihn an weiteren Handlungen zu hindern. Ein erfolgreicher Angriff macht keinen Schaden sondern du ergreifst deinen Gegner und er verliert seine nächste Aktion (egal ob in dieser oder erst der nächsten Runde). Solange du ihn festhältst, kann der Gegner nichts machen. Er kann versuchen, sich aus deinem Griff zu lösen, sobald er wieder agieren darf. Dazu muss er eine vergleichende Stärke-Probe gewinnen. Tut er das, so reißt er sich los und kann ab seiner darauffolgenden Aktion wieder normal agieren.
- Waffenspezialisierung (dies kannst du mehrfach wählen) du bist kompetent im Nahkampf mit einer der folgenden Nahkampf Waffengattungen: kurze Waffen (Messer etc.), Einhandwaffen (Schwerter, Säbel, Äxte), Zweihandwaffen
- Parade-Riposte, du bist in der Lage, aus der Verteidigung heraus kleine Gegenattacken durchzuführen. Du brauchst eine Einhandwaffe oder Zweihandwaffe mit einer Klinge dafür. Um

## Zero-Gravity: Die Charaktere

Parade-Riposte anzuwenden, musst du es dem Spielleiter ankündigen. Dann darfst du in dieser Runde keine Angriffe ausführen. Du darfst aber für jeden mit dieser Kompetenz abgewehrten Angriff einen freien Gegenangriff durchführen.

- Strategie & Taktik: Du hast dich auf die Herangehensweise und Anwendung von kämpferischen Operationen spezialisiert. Dies kann dir und deinen Mitstreitern sowohl im Gefecht als bei der Planung helfen. Sollte der SL es erlauben, kannst du vor Beginn einer Rundenphase auf Strategie & Taktik würfeln, sollte deine Probe erfolgreich sein (SL Entscheid) erhalten du und deine Mitstreiter für ihre jeweils erste Handlung einen Bonus von +1

### Physik

wie bei den anderen Naturwissenschaften bezieht sich dieser Begriff nur auf die spielrelevanten Anteile für Null-G. Alles was durch physikalisches oder mathematisches Wissen lösen oder erlangen lässt, ist hiermit gemeint. Gerade Astronomie und ähnliche Bereiche spielen eine große Rolle.

Kompetenzen:

- Technische Physik, du bist sehr bewandert in dem theoretischen Überbau der Gate-und TOR-Technologie, sowie der angewandten Sensorphysik.
- Terraforming: du kennst dich mit der biologischen und physischen Methodik, Einstellung, Wirk- und Bauweise von Terraforminganlagen aus.
- Astrophysik, du kennst dich aus mit astronomischen Phänomenen und weißt viel über die Wechselwirkungen der Kräfte im Weltraum. Damit kannst du Sprungpunkte berechnen. Je besser du darin bist, desto gewagtere TOR-Austrittspunkte kannst du berechnen. Auch bist du in der Lage die besten Flugbahnen zu berechnen, um an einer Station anzukommen oder auch um jemanden abzufangen. (siehe Kapitel Navigation)
- Teilchen- und Quantenphysik, du weißt viel über Funktionen, Aufbau und Wechselwirkungen in kleinsten, noch kleineren und aller kleinsten Teilchen, Quanten, Hadronen, Bosonen und so weiter.

- Laborant: du bist geübt in wissenschaftlichen Untersuchungen der praktischen Art. Verwendest du bei einer Probe bereits eine Kompetenz und du könntest aber auch „Laborant“ einsetzen, so erhältst du einen Bonus von +1 auf die Probe.

### Planetologie

eine der neueren interdisziplinären Wissenschaften des 30. Jahrhunderts. Es gibt einen hohen Bedarf an Wissenschaftlern, die sich mit der Beschaffenheit von Exo-Planeten befassen. Auch wenn die meisten Planeten um die sich die Menschheit bemüht erdähnlich sind, so sind die Unterschiede doch oft gewaltig. Jeder Planet hat seine eigene Geologie, bedingt durch seine Entstehung, seine Sonne und so weiter. Neben Exo-Biologen und Exo-Chemikern, sind es vor allem die Planetologen, die bei der Suche nach neuen Welten gefragt sind. Wann immer es um Beschaffenheit, Struktur, Zusammensetzung und ähnliches eines fremden Planeten geht, ist diese Fertigkeit gefragt. Unter den Planetologen gibt es aber nicht nur die Theoretiker, sondern auch viele, die an vorderster Front neue Planeten erkunden.

Kompetenzen:

- Archäologe, die Menschheit ist bereits über 800 Jahren dort draußen. Dabei wurden zahllose Welten besiedelt und wieder verloren. Mit dieser Kompetenz hast du ein umfangreiches Wissen um die menschlichen Hinterlassenschaften im Weltraum. Sprich mit dem Spielleiter ob dir auch die zivilisatorischen Ueberreste von Alienvölkern bekannt sind. Du kannst aktiv Ausgrabungen durchführen.
- Terraforming: du kennst dich mit der biologischen und physischen Methodik, Einstellung, Wirk- und Bauweise von Terraforminganlagen aus.
- Botanik: du hast Wissen über Nutzen und Anbau der Nutzpflanzen des menschlichen Raumes, Pflanzen der Erde und ihrer Abkömmlinge im Allgemeinen und die Flora deiner Heimat.
- Zoologie: du hast Wissen über Nutzen und Zucht der Nutztiere des menschlichen Raumes, Tiere der Erde und ihrer Abkömmlinge im Allgemeinen und die Fauna deiner Heimat.

## Zero-Gravity: Die Charaktere

- Geographie, du kennst die Kartographie vieler bekannter Planeten und bist in der Lage eigene Karten anzufertigen. Ausserdem bist du in der Lage dich zu orientieren und den Weg zu finden.
- Paläontologe, du kennst dich aus mit Fossilien auf der Erde und auf anderen Welten und bist in der Lage solche Funde einzuschätzen und zu klassifizieren.
- Orientierung, du hast ein gutes dreidimensionales Verständnis deiner Umgebung und dir fällt es dadurch leicht, den richtigen Weg zu finden. Würfle eine Probe auf Orientierung, wenn unklar ist, in welche Richtung du musst, der SL gibt die Schwierigkeit vor.

### **Raumschiffsteuerung**

im 30. Jahrhundert kann jeder ein Raumschiff steuern, das über einen Intellekt verfügt. Wenn man die Berechtigung besitzt, sagt man einfach wohin man will und der Intellekt erledigt den Rest. Aber, Intellekte sind nie so effektiv wie eine Kommandocrew. Deshalb gibt es noch immer Piloten, die die Schiffe steuern, oft mit Hilfe des Intellekts (siehe Schiffsintellekte).

Raumschiffsteuerung umfasst aber auch das Steuern kleinerer Einheiten, wie Shuttles, planetare Fähren und Jäger. Diese Schiffe verfügen nur über KI's, die das Schiff nicht selber steuern, sondern dem Piloten nur Unterstützung geben indem sie viele Funktionen übernehmen, die den Piloten sonst in seinen Entscheidungen behindern würden. Diese Fertigkeit umfasst das Fliegen, Wartung und Reparatur verschiedener Raumschiffstypen.

Kompetenzen:

- mit der Sonne im Rücken, du bist sehr geübt darin, schneller als dein Gegner zu agieren. Verwende diese Kompetenz wenn du für dein Raumschiff die Initiative-Probe durchführst
- Raumschiffstyp-Spezialisierung, du hast dich auf die Steuerung eines bestimmten Raumschiffstyps spezialisiert. Du bist sehr gut darin diesen bestimmten Raumschiffstyp zu fliegen, schwierige Manöver auszuführen, anzudocken usw.. Du darfst diese Kompetenz mehrfach wählen, musst dir aber jedesmal einen anderen Typ aussuchen. Wähle aus: Landungsschiffe, Fähren, Jäger, Systemschiffe, Frachter, Scoutklasse, Linienschiffe, Liner, Megaschiffe
- Atmosphärenflug, du bist sehr gut darin auf Planeten zu landen und Raumschiffe in der Atmosphäre zu fliegen (natürlich solche, die dafür gedacht sind). Fliegst du bei solch einem Manöver einen Schiffstyp, für den du bereits eine Kompetenz hast, so erhältst du einen Bonus von +1.
- Angriffsmanöver (Positionsverbesserung), du bist sehr geübt darin, dein Schiff in eine möglichst gute Angriffsposition zu bringen. Mache eine Probe gegen die Manövrierfähigkeit eines bestimmten gegnerischen Schiffes. Bist du erfolgreich, so haben alle Fernkampfproben gegen dieses Schiff einen Bonus von +2, bis du wieder dran bist. Machst du dieses Manöver mit einem Schiffstyp, für den du bereits eine Kompetenz hast, so erhältst du einen Bonus von +1 auf die Probe.
- Defensivmanöver (Positionsverbesserung), du bist sehr geübt darin, dein Schiff in eine möglichst gute defensive Position zu bringen. Mache eine Probe gegen die Manövrierfähigkeit eines bestimmten gegnerischen Schiffes. Bist du erfolgreich, so erhalten alle Abwehrproben gegen dieses Schiff einen Bonus von +2. Machst du dieses Manöver mit einem Schiffstyp, für den du bereits eine Kompetenz hast, so erhältst du einen Bonus von +1 auf die Probe.
- Systemanpeilung (Positionsverbesserung), Der Pilot richtet das Schiff in einem zum Angriff auf ein lahmzulegendes System entsprechenden Angriffswinkel aus. Machst du dieses Manöver mit einem Schiffstyp, für den du bereits eine Kompetenz hast, so erhältst du einen Bonus von +1 auf die Probe.
- Astrophysik, du kennst dich aus mit astronomischen Phänomenen und weißt viel über die Wechselwirkungen der Kräfte im Weltraum. Damit kannst du Sprungpunkte berechnen. Je besser du darin bist, desto gewagtere TOR-Austrittspunkte kannst du berechnen. Auch bist du in der Lage die besten Flugbahnen zu berechnen, um an einer Station anzukommen oder auch um jemanden abzufangen. (siehe Kapitel Navigation)

## Zero-Gravity: Die Charaktere

- Abfangen, du bist kompetent darin die Triebwerksleistung deines Raumschiffes optimal auszunutzen, willst du andere Objekte einholen oder ihnen entkommen, zum Beispiel bei Abfangmanövern, so gilt diese Kompetenz.
- Wartung, du bist kompetent darin, Maschinen am Laufen zu halten, dies gilt für Wartung und Instandhaltung. Maschinen und Geräte die durch einen Erzählerischen Effekt ausgefallen sind, können mit dieser Kompetenz wieder instand gesetzt werden.
- Tarnung, du schaltest alles ab was Hitze abstrahlt und anderes emittiert und drehst das Schiff so, dass es möglichst wenig Querschnitt zeigt, es gegenerischen Sensoren möglichst schwer zu machen. Wenn du gegnerischen Sensoren entgehen willst kannst du diese Fertigkeit mit der „Silhouette“ des Schiffes als Bonus verwenden.

### Militärwissenschaft

Die Menschheit ist eine kriegerische Rasse. Seit Beginn der Geschichtsschreibung vor 7000 Jahren ist kein Jahrzehnt ohne Konflikt zwischen den menschlichen Völkern vergangen. Heute wie damals ist das Wissen um militärisches Vorgehen und Abläufe ein lebenswichtiger Vorteil.

Kompetenzen:

- Logistik: Du kennst dich besonders mit der Planung, Steuerung, Optimierung und Durchführung von Güter- und Personenströmen aus. Das beinhaltet nicht nur den Materialfluss sondern die gesamte Wertschöpfungskette auch des Militärs oder für die Kolonialisierung.
- Geographie, du kennst die Kartographie vieler bekannter Planeten und bist in der Lage eigene Karten anzufertigen. Ausserdem bist du in der Lage dich zu orientieren und den Weg zu finden.
- Recht: Du hast die Rechtsordnungen und Normen der Staatengebilde der HSO verinnerlicht und bist Rechtsberater oder sogar zugelassener Anwalt. Es fällt dir daher leicht auch fremde Rechtssysteme zu durchschauen.
- Soziologie: Du befasst dich mit dem sozialen Zusammenleben, sozialem Handeln sowie deren Werten und Normen. Dein Wissen um gesellschaftlichen Des-/Integration,

Ungleichheit, Konflikten und sozialem Wandel erschließt dir die passenden Umgangsformen in Gesellschaft.

- Geschichte: Du hast eine tiefere Kenntnis der Geschichte des menschlichen Raumes, der Erde und deines Heimatsystemes.
- Rüstungstechnik: Deine besonderen Kenntnisse liegen im Bereich des Baus von Körperpanzerung und Schutzausrüstung.
- Sprengstoffe, du bist Spezialist in Analyse und Herstellung von Sprengstoffen.
- Strategie & Taktik: Du hast dich auf die Herangehensweise und Anwendung von kämpferischen Operationen spezialisiert. Dies kann dir und deinen Mitstreitern sowohl im Gefecht als bei der Planung helfen. Sollte der SL es erlauben, kannst du vor Beginn einer Rundenphase auf Strategie & Taktik würfeln, sollte deine Probe erfolgreich sein (SL Entscheid) erhalten du und deine Mitstreiter für ihre jeweils erste Handlung einen Bonus von +1.
- Tarnen & Täuschen: dir fällt es leicht, dich nahezu unsichtbar zu machen. Nutze diese Kompetenz, wann immer du versuchst dich vor den Blicken anderer zu verbergen. Auch für den Fall dass du einen Hinterhalt (S. Regeln Hinterhalt) legen möchtest findet diese Kompetenz Anwendung.

### Schiffssysteme

du kennst dich mit den Systemen an Bord eines Raumschiffes aus. Du kannst sie verwenden, ihre Daten verstehen aber NICHT warten oder reparieren (dafür brauchst du „Elektrotechnik“). Mit Schiffssystemen sind alle Bordsysteme auf einem Schiff gemeint, die man benutzen kann. Von den Sensoren, bis zur Waffenkontrolle.

Kompetenzen:

- Astrophysik, du kennst dich aus mit astronomischen Phänomenen und weißt viel über die Wechselwirkungen der Kräfte im Weltraum. Damit kannst du Sprungpunkte berechnen. Je besser du darin bist, desto gewagtere TOR-Austrittspunkte kannst du berechnen. Auch bist du in der Lage die besten Flugbahnen zu berechnen, um an einer Station

## Zero-Gravity: Die Charaktere

- anzukommen oder auch um jemanden abzufangen. (siehe Kapitel Navigation)
- Sensorsysteme, du bist Spezialist im Auslesen von Sensordaten
  - Störsysteme, du bist Spezialist bei der Abwehr gegnerischen Beschusses
  - Kommunikationssysteme, du kennst dich mit den Kommunikationseinheiten aus, von normalem Funk bis zu Richtlaserfunk
  - Waffensysteme, du hast eine hohe Trefferquote mit den Schiffswaffen. Solange die Zielerfassung einwandfrei läuft ist alles in Ordnung.
  - Energiesysteme, du hast Erfahrung damit wann man von welchem System Energie umleitet und wie man aus dem Reaktor mehr herausholen kann. Laser und Schilde saugen Unmengen an Energie. Eine gelungene Probe (SL Entscheid) bist du erfolgreich, so darfst du in dieser Runde 1 Energiepunkt mehr verteilen, als der Reaktor eigentlich erlaubt. Das heißt, der Reaktor gibt diese Runde einen Energiepunkt mehr Leistung ab.
  - Tarnung, du schaltest alles ab was Hitze abstrahlt und anderes emittiert und drehst das Schiff so, dass es möglichst wenig Querschnitt zeigt, es gegenereischen Sensoren möglichst schwer zu machen. Wenn du gegnerischen Sensoren entgehen willst kannst du diese Fertigkeit mit der „Silhouette“ des Schiffes als Bonus verwenden.
  - Lebenserhaltungssysteme, du kannst die Lebenserhaltung eines Schiffes besonders gut beeinflussen, das verbessert auch den Einsatz von Reparaturbots.

## Aufwertungen

Die in Schritt 5 beschriebenen Aufwertungen enthalten als mögliche Auswahl Kompetenzen aus den Fertigkeiten der Ereignisliste. Darüber hinaus kannst du einzigartige Genetische Optimierungen und Technische Erweiterungen zur Ausstattung deines Charakter wählen. In Absprache mit deinem Spielleiter kannst du weitere erfinden oder aus anderen Regelwerken verwenden.

Das Maximum an Optimierungen und Erweiterungen die du wählen kannst entspricht deinem Widerstandswert. Manche Optimierungen und Erweiterungen schließen sich aus.

---

## Genetische Optimierungen

Genetische Optimierungen finden manchmal schon im Embryonalen Stadium statt, vor allem, wenn es um die Manipulation aller Körperzellen geht. Auch genetisch veränderte Spermien und Eizellen werden verwendet. Allerdings sind die meisten Manipulationen dieser Art im Gebiet der HSO verboten.

Häufig werden Patienten zur Behandlung von Krankheiten oder nach Unfällen aus eigenen Stammzellen gezüchtete Organe implantiert, die dann durchaus auch über Verbesserungen verfügen können.

Reicheren Mitbürgern der HSO steht es natürlich auch offen, sich verbesserte Organe zu besorgen. Ärmeren Schichten steht ein blühender Schwarzmarkt zur Verfügung, doch weiß man dann nicht immer, ob man ausreichend gute Qualität erhält. In diesem Bereich kommt es nicht selten zu Abstoßungsreaktionen, die zum Tod des Betroffenen führen können.

Genetische Optimierungen sind sehr teuer. Der Preis hängt stark davon ab, wo sich der Charakter gerade befindet und in welcher Form er Zugang dazu hat. Der genaue Preis bestimmt der Spielleiter.

Neben dem finanziellen Preis zahlt der Besitzer einer Genetischen Optimierung auch immer einen körperlichen Preis. Modifizierte Organe sind für den Körper immer eine höhere Belastung und benötigen mehr Energie. Hat ein Charakter eine „Genetische Optimierung“ so erholt er sich langsamer. Der Charakter hat einen Malus von 1 auf „Erholung“ (siehe Kapitel Erholung), jedoch immer mindestens eine 1.

## Zero-Gravity: Die Charaktere

Genetische Verbesserungen erhöhen nicht deine Pools. Sie sind ein Bonus auf entsprechende Würfelwürfe.

Es gibt sehr vielfältige genetische Verbesserungen, einige davon illegal:

- **Verbesserte Nebennieren:** der Adrenalinausstoß in Stresssituationen ist höher, der Charakter hat einen Bonus von 2 auf Reflexe.
- **Filter-Leber:** die Leber wurde genetisch so verbessert, dass Giftstoffe, wie Alkohol aber auch andere in die Blutbahn gelangte Gifte besser verarbeiten können. Der Charakter wird nur halb so schnell betrunken, wie andere, außerdem hat er einen Bonus von 5 gegen jede Art der Vergiftung. Allerdings wirken dadurch auch Medikamente schlechter. Poolpunkte die der Charakter durch Medikamente zurückerhält, werden um 1 reduziert. Das kann auch dazu führen, dass ein Medikament gar keinen Effekt hat.
- **Verbesserte Calciumspeicher:** die Skelettmuskulatur verfügt über größere Calciumspeicher, dadurch kann die Muskulatur mehr Energie freisetzen. Der Charakter hat einen Bonus von 2 auf die Eigenschaft Kraft.
- **Erhöhtes Lungenvolumen:** die Lunge wurde so manipuliert, das sie eine größere Oberfläche hat. Dadurch kann die Skelettmuskulatur länger mit ausreichend Sauerstoff versorgt werden. Der Charakter hat einen Bonus von 2 auf die Fertigkeit Athletik.
- **Kiemen:** der Charakter ist in der Lage Sauerstoff aus flüssigen Umgebungen zu filtern. Er kann in Wasser und anderen nicht toxischen Flüssigkeiten atmen, solange diese Sauerstoff enthalten.
- **dichtere Knochen:** die Knochendichte wurde erhöht. Dadurch ist sein Skelett stabiler, seine Knochen brechen nicht so schnell und er leidet dadurch weniger unter physischen Einwirkungen auf seinen Körper. Der Charakter hat einen Bonus von 2 auf seinen Körper-Pool
- **verbesserte Neurotransmitter:** das Übertragungsniveau der Nervenzellen wurde erhöht. Der Charakter hat einen Bonus von jeweils 1 auf die Eigenschaft Sinne und den Wert Erinnerung (Erinnerung könnte dadurch um 2 steigen, siehe Eigenschaften).
- **Pheromondrüsen:** durch eine Emotion auslösbare Drüsen verdunsten Pheromone, die von der Umgebung unbewusst wahrgenommen werden. Das können Sexualhormone sein aber auch Aggressionshormone. Der Charakter erhält einen Bonus von 2 entweder auf die Fertigkeit „Diplomatie“ oder auf „Einfühlungsvermögen“. Man kann sich auch beide Sorten implantieren lassen...
- **verbesserte Zellreparatur:** ursprünglich entwickelt um den Körper besser vor bestimmten Krebsarten zu schützen, wurde diese genetische Verbesserung schnell populär unter den wohlhabenderen Bewohnern von Raumstationen. Der Eingriff muß an der Eizelle erfolgen und somit kann diese Optimierung nicht nachträglich erfolgen. Sie kann nur bei Charaktergenerierung genommen werden. Zellschäden durch Strahlung werden weitaus besser regeneriert als bei normalen Menschen. Der Charakter hat eine natürliche Panzerung gegen Strahlung von 5. Diese ist kumulativ zu anderem Strahlenschutz sowohl von Rüstungen oder genetisch bedingt.
- **erhöhte Immunabwehr:** dies wurde entwickelt, damit Menschen auf fremden Planeten nicht so schnell erkranken. Der Charakter erhält einen Bonus von 5 gegen jede Art von Infektionen und Pathogenen. Allerdings verhindert diese erhöhte Immunabwehr, dass die entsprechende Person Technische Erweiterungen außerhalb von Computerschnittstellen bekommt, da die erhöhte Immunabwehr sofort zu einer Abstoßung führen würde. Sehr populär ist diese Genetische Optimierung bei Kolonisten, die Volksgruppen angehören, die ein hohes technisches Niveau ablehnen. Oder es hilft bei der Besiedelung von Planeten, die hohe statische Elektrizität in der Atmosphäre aufweisen. Auf solchen Planeten haben Technische Erweiterungen häufig Probleme.
- **Sepiaaugen:** Mit den typischen W-förmigen Augen wie sie der Menschheit von Sepien auf

## Zero-Gravity: Die Charaktere

der alten Erde bekannt waren, kann die Polarisation von Licht wahrgenommen werden. Das erhöht die Sicht in Dämmerlicht und verbessert die Kontrastwahrnehmung. Gleichzeitig ist das normale Farbsehen nicht möglich. Der Malus für Umwelteinflüsse (nicht Überraschungen) wird um 4 Punkte verringert, Aktivitäten die eine Farbwahrnehmung benötigen scheitern automatisch. Die xenobiologische Veränderungen bringt weiter ein gesellschaftliches Stigma mit sich. (Von der HSO militärisch genutzt nur in Ausnahmefällen für Zivilisten genehmigte Veränderung)

- **Chitin-Resilin Zellmembran:** Diese illegale Biogenetische Veränderung bewirkt dass die von Insekten und Pilzen bekannte Chitineinlagerung in den Zellmembranen der Haut auch beim Menschen erfolgt. Das dadurch entstehende, hoch elastische, rostbraune Biopolymere erhöht jede getragene Panzerung kumulativ um 1. Die veränderte Farbe der Haut und fehlenden Haare werden von den meisten Menschen abfällig betrachtet, schlimmer ist aber, dass Tätigkeiten die Fingerspitzengefühl benötigen, wie zum Beispiel, Schlösserknacken, oder Bombenentschärfung einen Malus von -2 haben.

---

## Technische Erweiterungen

Es hat schon früh begonnen, das sich die Menschheit mit mechanischen Prothesen weiterhilft. Aber erst die Errungenschaften des 21. Jahrhunderts und der Durchbruch in der Technologie der Verbindung von elektrischen Bahnen und Nervenzellen, ermöglichte vom Gehirn direkt gesteuerte künstliche Gliedmaße.

Einige „Technische Erweiterungen“ benötigen mehr als 1 Widerstandspunkt. Entweder weil sie so viel Körper ersetzen oder weil sie so viel Ressourcen vom Körper fordern, dass er nicht viel mehr Technik aufnehmen kann.

Auch Technische Erweiterungen haben ihre Nachteile:

Wird ein Charakter so stark verletzt, dass er mindestens 2 Punkte Schaden erhält, so besteht

eine gewisse Chance, dass eine seiner Technischen Erweiterungen beschädigt wurde. Für jedes solche Schadensereignis, würfelst du einen W20.

Bei einer 1 wurde eine Computerschnittstelle oder ein Memory Chip beschädigt und ist funktionslos, bis sie repariert wurde. Hast du mehrere solcher Erweiterungen, so ermittle eines zufällig.

Bei einer 2 wurde ein bionisches Sinnesorgan beschädigt und ist funktionslos, bis es repariert wurde. Hast du mehrere, so ermittle eines zufällig.

Bei einer 3 wurde der linke Arm, bei einer 4, der rechte Arm beschädigt und ist funktionslos, bis er repariert wurde.

Bei einer 5 und 6 ist das linke Bein betroffen, bei 7 und 8 das rechte Bein. Beine werden nach einem ersten Treffer steif, man kann sich aber noch hinkend weiterbewegen. Beim zweiten Treffer versagt die Hydraulik, das Bein knickt ein wenn man es belastet. Man kann sich nur noch kriechend fortbewegen.

### REPARATUR & BEHANDLUNG

Die Reparatur eines technischen Erweiterung dauert grob ein Stunde, ihre Schwierigkeit hängt in erster Linie davon ab, wie extrem die Erweiterung beschädigt ist. Aber auch wie stark der Behandelnde unter Stress steht (Beschuss etc.), was man für Ausrüstung zur Hand hat, usw.

Die Zielzahl für eine Reparatur entspricht der Summe aller momentan verlorenen Pool-Punkte beider Pools des Patienten.

Diese Zielzahl kann vom Spielleiter und durch Ausrüstung weiter modifiziert werden (siehe Kapitel Heilung in Die Regeln).

Du kannst eine einzelne Erweiterung maximal 4 mal alle 24 Stunden versuchen zu reparieren. Zwischen den ersten beiden Versuchen müssen mindestens 10 Minuten vergehen. Ab dem 2. Versuch muß immer mindestens 1 Stunde vergehen.

### - **Computerschnittstellen:**

Bioneuronale Computerschnittstellen sind heute fast allgegenwärtig. Die Verbindung die Mensch und Maschine eingehen um nahtlos miteinander zu

## Zero-Gravity: Die Charaktere

kommunizieren steckte im 21ten Jahrhundert noch in den Kinderschuhen. Heute steckt die Verbindungseinheit schon in Kindern.

Mit Computerschnittstellen ist es ja nach Ausführung möglich einfache Neuronale Daten mit einem Computer zu verarbeiten, oder mit entsprechender Ausstattung komplexe Prozesse abzugleichen. Die Transfergeschwindigkeiten und Verschlüsselungsalgorithmen sind dabei so hoch, dass diese intimste Verbindung zwischen Geist und Technik in fast allen Teilen des Lebens genutzt werden kann, darf oder sogar muss. Das bedeutet aber nicht, dass die Technologie unfehlbar ist.

Es werden zwei grosse Variante von Computerschnittstellen unterscheiden, die jeweils noch einmal mit Funkverstaerker oder als militärische Variante existieren.

Ausserdem hat sich eine Kunstform entwickelt, die Computerschnittstellen aller Varianten zur Zier als Koerpermodifikation herausarbeitet.

- **NNAP „NearField-Neuronal-Access-Point“**

Das NNAP ist der Standart unter den Computerschnittstellen, in vielen Krankenhäusern und Genlaboren werden die Neugeborenen direkt damit ausgestattet. Selbst in den wenigen Gemeinschaften die Technologie gegenüber teilweise ablehnend eingestellt sind, ist das Basis-NNAP manchmal noch anzutreffen.

Äußerlich sieht ein NNAP aus wie ein bis drei metallische stecknadelkopf grosse flache Knöpfe, die in den meisten Fällen an der Fessel eines Handgelenkes, an der Schläfe oder hinter dem Ohr angebracht wurden. Tatsächlich können NNAPs überall am Körper eingesetzt werden.

Über das NNAP können neuronale Daten an einen verknüpften Computer in Nahfeld Reichweite (30cm) übertragen werden. Gleichzeitig können verknüpfte Maschinen neuronale Feedbacks ausgeben.

Ein Maschienenfuehrer kann so zum Beispiel in seinem Fahrzeug ohne den Einsatz seiner Hände lenken, bekommt aber dennoch eine neuronale Rückmeldung über Strassenbeschaffenheit und Traktion.

Auch die im 21ten Jahrhundert aufkommende Hausautomation wurde erst durch das NNAP vollständig realisiert. Die häufigste Anwendung von NNAPs ist der Datenaustausch mit Persönlichen Handgelenkscomputern in Raumanzügen. Diese können dann detaillierte Informationen über den körperlichen Zustand, die Umwelt, und andere gekoppelte Geräte ausgeben, und als Kommunikationstool mit anderen Personen, Maschinen und Intellekten dienen.

- **NTM „Neuronal-Translation-Module“ (ein NTM erweitert das NNAP und kostet 1 Punkt mehr)**

Ein NTM ist die Erweiterung eines NNAP und hat alle dessen Eigenschaften (siehe NNAP). Jedoch ist ein NTM ein wesentlich umfangreicherer Zugang zu einer Maschine. NTM's werden vornehmlich von Drohnenoperateuren und Computerspezialisten benutzt. Der NTM ermöglicht nicht nur den Zugang zu seinem Gerät, sondern er erzeugt eine Simulation im Gehirn des Anwenders, so dass der Eindruck entsteht, er sei die Maschine. Wie auch beim NNAP muss der Anwender sich im Vorfeld mit der Gegenseite gekoppelt haben. Da ein NTM es erlaubt tiefer in eine Maschine vorzudringen, sei es ein Computernetzwerk oder eine Drohne, und sogar bestehende Verbindungen zu überschreiben, wird es von Hackern, Spezialeinsatzkraefften und Drohnenoperateuren gleichermassen als Standart eingesetzt.

Um zum Beispiel Drohnen oder Kampflaeufer ausserhalb des Nahfeldes zu steuern, muss die Verbindung über ein Relais, wie eine Raumstation, ein Schiff oder eine Sendeanlage erfolgen.

NTMs werden zum Verbindungsaufbau auch mit einem weiblichen Anschluss im Nacken und einem männlichen Anschluss mit Verbindungsstück im Unterarm verbaut.

## Zero-Gravity: Die Charaktere

- **Funkverstärker (ein Funkverstärker erweitert die Schnittstelle und kostet 1 Punkt mehr)**

Das NNAP und NTM können mit einem Funkverstärker ausgestattet werden.

Dabei wird die Reichweite eines NNAP auf circa 5 Meter erhöht. Die Reichweite eines NTM wird auf 500 Meter erhöht. Da eine solche Verbindung aber anfälliger ist, als Nahfeldverbindungen und meist stark verschlüsselt, kann hier eine eventuelle Probe um bis zu +5 erschwert werden.

- **Militärische Schnittstelle**

Um eine weitere Sicherheit und Zugangskontrolle zu ermöglichen haben die Sicherheitskräfte vieler Nationen und natürlich auch die HSO eine Computerschnittstelle entwickelt die mehr Sicherheit und Bandbreite bereitstellt. Die Militärische Schnittstelle ist ein erweitertes NNAP oder NTM.

Meist werden die Sonderfunktionen und Zugänge dieser Schnittstellen deaktiviert, sobald ein Soldat das Militär verlässt.

Ob dein Charakter eine solche Schnittstelle besitzt, ob sie noch aktiv ist, und welche Kosten du zu entrichten hast muss mit deinem SL geklärt werden.

- **Elektrotatoos, E-Toos, Electroos**

Alle Computerschnittstellen können auch mit leitender Tinte unter die Haut gespritzt werden. Diese Elektrotatoos kosten nicht zusätzlich. Manche dieser dekorativen Varianten können sogar durch den Besitzer in Aussehen und Form verändert werden. E-Toos können keine festen Steckverbindungen ersetzen.

- **Memory-Chips (Speicherplätze)**

Im Prinzip handelt es sich dabei um kleine Microcomputer. Sie werden meist hinter dem Ohr implantiert. Sie brauchen eine Computerschnittstelle als Verbindung zum Gehirn. Hat ein Mensch einen Memory-Chip, so kann er Dinge, die er sich merken will einfach hier „ablegen“ und später darauf zurückgreifen. Verfügt derjenige noch über Bionische Sinnesorgane, dann

kann er Gehörtes oder Gesehenes aufzeichnen und auch an ein bildgebendes System übermitteln. Viele Journalisten, aber auch andere Berufssparten verwenden solche Erweiterungen. Du erhältst einen +5 Bonus auf Erinnerungswürfe, falls dein SL überhaupt der Meinung ist, dass du auf Erinnerung würfeln musst.

- **Bionische Sinnesorgane**

Augen und Ohren sind hiermit gemeint. Je nach Qualität haben sie verschiedene Sichtbereiche, Vergrößerungen oder Frequenzbereiche. 2 Sinnesorgane zusammen verbrauchen den Platz einer Erweiterung. Egal in welcher Kombination.

Ein Bionisches Auge kann in Kombination mit einer Computerschnittstelle (z.B. einem Elektrotattoo) beispielsweise auch als Fernglas oder Nachtsichtgerät für eine Waffe dienen, (siehe Ausrüstung)

- **Bionische Gliedmaße**

Der Klassiker, bionische Arme und Beine. Erst waren es medizinische und militärische Prothesen, doch auf einigen Planeten war es zeitweise sogar Modetrend. „Bionische Gliedmaße“ haben durchaus Vorteile, da sie durch eigene Energieträger mehr Kraft aufbringen können. Allerdings sind sie auch schnell beschädigt da sie immer sehr exponiert sind. Ein weiterer Nachteil sind fehlende sensorische Eindrücke. Auch wenn die „Bionischen Arme und Beine über viele Sensoren verfügen und gerade die Hände ihrem Besitzer durchaus haptische Eindrücke übermitteln, so ersetzt das in keiner Weise den Tastsinn einer echten Hand.

Vorteile:

Bonus von +2 pro Arm für „Kraft“-Proben. Dieser Bonus ist kumulativ. Dadurch erhöht sich auch der Körper-Pool (um +1 pro Bionischem Arm oder Bein) .

Ein Bionischer Arm verursacht im Nahkampf Schaden 4.

Bonus von +1 pro Arm und +2 pro Bein auf „Athletik“-Proben. Dieser Bonus ist kumulativ.

## Zero-Gravity: Die Charaktere

Pro künstlichem Gliedmaß erhöht sich der Körperpool um 1.

### - Nano-Tech

Anders als andere „Technische Erweiterungen“ müssen Nano-Tech-Implantate nicht repariert werden. Die technischen Drüsen, die die Nanobots produzieren beziehen ihre Energie durch Wärmetausch aus dem Blutkreislauf. Deshalb unterliegen Personen mit Nano-Tech-Implantaten den selben Folgen wie bei „Gentechnische Optimierungen“. Das heißt, wer Nano-Tech-Implantate hat erholt sich auch um 1 langsamer!

- **Intelli-blood (Eingetragenes Warenzeichen der Firma Nanoprom)**

Dies ist ein Reparatursystem auf Nano-Basis. Eine an der Milz implantierte Nanodrüse produziert Nanobots, die im Blutkreislauf zirkulieren und ständig auf der Jagd nach Fremdkörpern sind. Sie hängen sich an Fremdkörper. Dies ergibt Verklumpungen, die dann vom körpereigenen Immunsystem beseitigt werden. Intelli-blood erlaubt erlaubt es fremde Planeten zu betreten, ohne sich vorher impfen zu müssen. Es verhindert zwar Erkrankungen nicht, doch steigert es die Immunabwehr enorm. Der Charakter hat einen Bonus von 5 gegen Erkrankungen und einen von 1 gegen Vergiftungen

- **Opti-breath (Eingetragenes Warenzeichen der Firma Nanoprom)**

direkt bei der Verzweigung des Hauptbronchos der Lunge wird eine Nanodrüse implantiert. Sie exprimiert Nanobots, die sich als Film über die Oberfläche der Lungenbläschen legen. Sie lassen nur Sauerstoff durch und schützen das Lungengewebe vor Kontakt mit toxischen Substanzen. Außerdem speichern sie Sauerstoff und helfen bei der Lösung gebundenen Sauerstoffs, was Atmung in begrenztem Maße auch in anderen Atmosphärischer Umgebung zulässt.

Ein Charakter mit Opti-breath kann für ca. 5 Minuten die Luft anhalten, ohne, dass ihm der Sauerstoff ausgeht. Außerdem kann er in den meisten gasförmigen Atmosphären atmen, solange genug Sauerstoff dabei ist. Er hat einen Bonus von 5 gegen den Effekt von Gasen aller Art.

## Makel

Makel sind wie in Schritt 6 beschrieben als rollenspielerische Hilfe gedacht. Wählt man einen oder mehrere Makel so gibt man seiner Figur Ankerpunkte, die dem Spieler als auch dem Spielleiter die Möglichkeit geben, die Handlungen einer Figur vorrauszusagen. Das erleichtert das Spiel für den Spieler und das Anspielen für den Spielleiter.

Beispiel: eine „genusssüchtige“ Figur wird sich in einer Küche oder Kombüse von ihrem eigentlichen Vorhaben leicht ablenken lassen, wenn sie die dampfenden Töpfe sieht und an Tischen voller Lebensmittel vorbei muss. Ebenso wenig wird sie einer Bar voller Flaschen widerstehen können... und so weiter.

Für den Spieler, seine Mitspieler, als auch den Spielleiter macht es das Spiel interessanter und einfacher.

Suche dir zusammen mit dem Spielleiter einen oder mehrere Makel aus, die zu der Figur passen, die du dir ausgedacht hast. Es gibt „charakterliche Makel“ und „Hintergrundmakel“. Du kannst dir natürlich auch eigene Makel ausdenken, solltest dies aber mit deinem Spielleiter absprechen, damit sie nicht nur zur Figur, sondern auch zum Setting und dem geplanten Abenteuer passen.

Selbstverständlich ist es auch im Laufe eines Spiels möglich, weitere Makel seiner Figur hinzuzufügen. Dazu braucht es aber die Gelegenheit und die eigenen Handlungen müssen dies ermöglichen.

Bedenke: ausgespielte Makel können zu einem „EP durch schwierige Situationen“ führen, siehe Kapitel „Erfahrungspunkte“.

### Charakterliche Makel:

dies sind Wesenszüge und Eigenarten, die man nicht so einfach ablegen kann und die dich als Person definieren.

**Albern** - du kannst dir dumme Sprüche und Scherze in den unmöglichsten Situationen selten verkneifen

**Ambitioniert** - du strebst nach Macht und Einfluss, koste es was es wolle

**Ängstlich** - bevor es hart auf hart kommt, ist Flucht in deinen Augen die bessere Option

**Arrogant** - du siehst auf andere herab und verachtest sie

**Engstirnig** - du tendierst dazu ein kleinlicher und engstirniger Regelpedant zu sein.

**Borniert** - du änderst deine Meinung nicht, komme was da wolle

**Dreist** - du bist oft unverschämt, frech und anmaßend

**Fanatich** - du verteidigst deine Überzeugung, egal wie unangebracht, jeder Zeit und überall

**Genusssüchtig** - du schaltest ab, lässt die Pflicht fahren und genießt den Augenblick

**Gemein** - du verhältst dich oft verächtlich, ehrlos und unfair gegenüber anderen

**Gierig** - genug ist nie genug, weshalb du so viel Reichtum wie möglich anhäufen willst

**Gutgläubig** - jeder verdient dein Vertrauen, auch Leute, die zwielichtig aussehen

**Heldentüchtig** - dir fehlt die berechtigte Sorge, wenn man großen Gefahren gegenübersteht

**Hitzköpfig** - du hast eine kurze Lunte und ein loderndes Temperament

**Loyal** - du willst und wirst deine Gefährten niemals alleine zurück lassen

**Misstrauisch** - du kannst nie glauben, was andere behaupten

**Nachtragend** - dein Elefantenhirn vergisst niemals, was andere dir dauernd antun

**Neidisch** - du hast das Verlangen nach dem Besitz anderer

**Neugierig** - egal, wie gefährlich, du musst den Dingen auf den Grund gehen

**Ohnmächtig** - wann immer du über 3g beschleunigt wirst, gehen bei dir die Lichter aus und du wirst bewusstlos

**Pechvogel** - dir passieren ständig kleine Missgeschicke und du triffst zielsicher in jeden Fettnapf

**Plump** - dir geht ständig die Puste aus

**Raumkrank** - wann immer du nach längerer Pause wieder in Schwerelosigkeit bist, ist dir für eine gewisse Zeit schlecht

**Rechthaberisch** - du hast Recht in Wort und Tat, auch wenn andere an dir zweifeln

**Schizophren** - unvermittelt bist du manchmal jemand völlig anderes

**Schwärmerisch** - du bist verliebt, schon wieder, wie immer...

**Schwer von Begriff** - wovon reden die anderen schon wieder? Du musst was verpasst haben

**Schwindelig** - du neigst zu Übelkeit im Weltraum, wenn Gravitation durch Drehung und Fliehkraft erzeugt wird

**Selbstüberschätzend** - es gibt nichts, was du nicht kannst, zumindest deiner Meinung nach

**Skeptisch** - du zweifelst an Allem, dass dir nicht zur Gänze verständlich dargelegt wurde

**Stolz** - du lehnt jede fremde Hilfe ab

**Spontan** - du neigst zu plötzlichen und unüberlegten Entschlüssen

**PTBS** - du hast etwas unsagbares Erlebt. Nun neigst nun zu Schlafstörungen, Reizbarkeit und erhöhter Schreckhaftigkeit. Deine wiederkehrenden Ängste äußern sich in emotionaler Taubheit und sozialem Rückzug, die in Bindungsstörungen münden können.

**Tugendhaft** - du wirst niemals etwas unrechtes tun

**Unaufmerksam** - deine Gedanken sind gerade ganz wo anders

**Unentschlossen** - wenn jede Sekunde zählt, brauchst du fünf Minuten für die Entscheidung

**Voreingenommen** - du bildest dir deine Meinung aus halb garen Fakten und ersten Eindrücken

**Vorsichtig** - du willst immer erst alle Eventualitäten durchdenken, ehe du handelst

**Wollüstig** - wer lässt sich nicht gerne verführen?

**Zurückhaltend** - du glaubst eigentlich immer, dass es jemand Anderes noch besser kann als du

### Hintergrundmakiel:

dies ist das „Gepäck“, das ein Charakter aus seiner persönlichen Vergangenheit mitbringt. Es ist etwas, das den Charakter belastet und damit definiert.

**Alles für die Familie** - einer deiner Verwandten wurde entführt oder ist einfach verschwunden. Du hast dein Leben der Suche nach ihm oder ihr gewidmet

**Amnesie** - du kannst dich nicht erinnern wer du bist und/oder was du getan hast, bevor du zur Gruppe kamst.

**Angst vor der Schlacht** - du hast die Schrecken der Schlacht gesehen und überlebt. Du wirst den Anblick, die Geräusche und Gerüche nicht mehr los.

**Assassine** - du hast früher als Killer für eine legale oder illegale Organisation gearbeitet und bist ausgestiegen, ...wirklich?

**Auf der Flucht** - du bist aus einem Gefängnis ausgebrochen, vor einer Verpflichtung geflohen, oder ähnliches. Jemand ist hinter dir her und je nach Grund wirst du stärker oder weniger stark gesucht.

**Auf der Jagd** - du bist auf der Suche nach jemandem oder etwas

**Auf zu den Sternen** - du hattest eine behütete Jugend in der Abgeschlossenheit deiner Familie. Doch dein Blick wanderte immer schon zu den Sternen und irgendwann hast du der Faszination nachgegeben. Seit dem willst die Galaxis bereisen und alles erkunden

**Blutrache** - jemand hat eine dir sehr nahe stehende Person getötet und du willst Rache

**Blutschwur** - du hast einen Eid abgelegt und wirst dein selbst auferlegtes Ziel erreichen oder bei dem Versuch sterben

**Böser Doppelgänger** - alle glauben, dass du etwas getan hast. Tatsächlich muss da aber eine eklatante Verwechslung vorliegen, denn du bist dir keiner Schuld bewusst. Das behauptest du zumindest!

**Bucklige Verwandtschaft** - du hast dich mit jemandem aus deiner Verwandtschaft überworfen

**Der Zivilisation voraus** - du bist Wissenschaftler und hast etwas neues entdeckt. Allerdings meinst

du, die Menschheit sei noch nicht reif dafür. Doch weißt du von Gruppen, die alles dafür tun würden, um deine Entdeckung in die Finger zu bekommen, auch töten

**Enteignet** - jemand hat deine Existenz vernichtet, aber du willst dein altes Leben zurück und wirst alles dafür tun

**Freiheitskämpfer** - du hast den versuch der Abspaltung deines Planeten von der HSO tatkräftig unterstützt, doch es ging schief und du musstest untertauchen

**Gläubiger** - ein Schuldner hat sich mit deinem Geld davon gemacht, jetzt ist Zahltag

**Hinterwald-Planetler** - du wurdest fern der zivilisatorischen Zentren der HSO geboren, auf einem Planeten einfachster sozialer und ökonomischer Strukturen. So sehr du dich bemühst, du wirst immer als roh und ignorant angesehen.

**Im Exil** - es ist dir unter Androhung einer langjährigen Gefängnisstrafe untersagt, deinen Heimatplaneten je wieder zu betreten. Wer bist du oder was hast du getan?

**Jäger des Augenblickes** - du hast etwas unbeschreibliches gesehen oder erlebt und trachtest danach diesen Moment zu wiederholen

**Mein Schatz** - du hast in einer Alien-Ruine ein Artefakt gefunden, weißt aber nicht ob oder wie es funktioniert. Aber du bist dir sehr sicher, dass sehr viele dir deinen Schatz abnehmen möchten

**Nemesis** - etwas schreckliches ist in deiner Vergangenheit geschehen, für das du dich verantwortlich fühlst. Du bist dir sicher, irgendwann wird dich die gerechte Strafe ereilen.

**Netzterrorist** - du wirst wegen verschiedener Hackerangriffe in mehreren Systemnetzen gesucht und bist als Netzterrorist eingestuft

**Paranoia** - du leidest an einer verzerrten Wahrnehmung und glaubst deine Umgebung ist dir gegenüber feindselig. Dein ängstliches oder aggressives misstrauen reicht bis hin zur Überzeugung von einer Verschwörung gegen dich

**Phobie** - ein bestimmtes Schlüsselerlebnis in deiner Vergangenheit erzeugt in dir Angstzustände, Platzangst, Höhenangst, Angst vor großen Plätzen, Angst vor Spinnen, Flugangst usw. ...

## Zero-Gravity: Die Charaktere

**Schuldner** - du schuldest jemandem viel Geld und er/sie will es bald zurück, mit Zinsen

**Spion** - du bist beim HSI oder dem Geheimdienst eines Konzerns oder einer Organisation. Die Gruppe ist deine Tarnung

**Süchtiger** - du leidest unter einer Sucht, sei das nun ein Rauschmittel, eine Droge oder Poker ...

**Totgeglaubt** - du hast deinen Tod vorgetäuscht, weder Familie, noch Freunde dürfen wissen, dass du noch lebst.

**Unehrenhaft Entlassen** - du hast in einer planetaren oder sogar interstellaren Organisation gearbeitet und wurdest ob selbst verschuldet oder aus politischen Gründen gefeuert. Das kann zu Spannungen zwischen dir und den Mitgliedern dieser Organisation führen.

**Unter Aliens gelebt** - du hast einige Zeit in einer Alien Zivilisation gelebt und kannst ihre Sprache. Du hast dich mit ihnen so sehr identifiziert, dass du Schwierigkeiten hast, wieder unter Menschen zu sein

**Verarmt** - du warst auf einer Raumstation gestrandet, ohne Geld und ohne Job. Du besitzt gar nichts, auch nicht auf deiner Heimatwelt

**Verlorene Liebe** - du warst unsterblich verliebt, doch ein Konkurrent oder widrige Umstände haben dich veranlasst ihn/sie zu verlassen, du willst vergessen, doch eigentlich willst du zurück zum ihm/ihr

**Verpflichtung** - du bist eine moralische Verpflichtung gegenüber einer Person oder einer Organisation eingegangen und verfolgst dieses Ziel nach wie vor

**Verräter** - in einem schwachen Moment hast du jemanden verraten. jetzt versuchst du es geheim zu halten, aber die angst vor Erpressung und Offenbarung lässt dich nicht los.

**Verschleierte Identität** - du oder deine Familie war oder ist sehr bekannt oder berühmt (Sportler, Politiker, Konzernpersönlichkeit o.Ä.) du möchtest aber aus persönlichen Gründen nicht erkannt werden

**Versprochen** - auf deinem Heimatplaneten ist es noch oder wieder Tradition, dass Ehen arrangiert werden und man geht davon aus, dass du deine Pflicht erfüllst, bald

**Waisenkind** - du wurdest als Kind von deiner Familie getrennt und wirst nicht eher ruhn, als bis du die Hintergründe dazu herausgefunden hast

**Whistleblower** - du hast wichtige Informationen unbefugt an Dritte weitergegeben und musstest untertauchen. Sie wollen dich aber sicher noch immer in ihre Finger kriegen.

**Zeuge** - du bist oder warst Kronzeuge in einem wichtigen Gerichtsverfahren. Nur eine Person weiß, welchen Namen du im Moment trägst oder wo du dich aufhältst.

## Name

Schritt 7 ist selbst erklärend. Du hast einen Charakter erschaffen der Ecken und Kanten, Vorzüge und Besonderheiten hat, jetzt wähle einen Namen der dich anspricht und mit dem du gerne angesprochen wirst.

## Prolog

Wenn ihr als Gruppe das wollt, könnt ihr als Schritt 8 einen Prolog für euch gemeinsam wählen.

Der Prolog ist aber auch eine Möglichkeit des Spielleiters, für die Gruppe einen gemeinsamen Hintergrund einzuführen, der erklärt, wie sich die Charaktere kennenlernten und zur Gruppe wurden.

Zumindest ein Großteil der Gruppe kann sich gemeinsam einen Prolog aussuchen! Doch können einzelne Charaktere problemlos erst nach dieser Vorgeschichte zur Gruppe stoßen, dies kann sogar weitere Reize enthalten.

Die Vorgeschichte der Gruppe soll den Charakteren Motivation zum gemeinschaftlichen Handeln geben und erlaubt dem Spielleiter eine bessere Planung, vor allem bei selbst erfundenen Abenteuern.

Mögliche Prologe lassen sich zum Beispiel aus Film und Fernsehen herleiten und können mit dem Spielleiter zusammen erfunden werden.

### Beispiele:

#### Flucht von Kolonie X:

## Zero-Gravity: Die Charaktere

Kolonie X hat getan was sie konnte um zu überleben, aber eine Katastrophe hat von den 250 Pionieren nur euch mit dem kleinen Notraumschiff entkommen lassen. (Möglicherweise musste ein Charakter sogar um seinen Platz an Bord kämpfen und hat dafür andere Kolonisten zurückgelassen, oder sogar getötet?)

### **Konzernnahe BlackOps Trupp:**

Ihr seid ein Team von Spezialisten, dass von einem Konzern für eine spezifische Mission zusammengebracht und ausgerüstet wurde. Sollten Sie oder jemand aus Ihrer Spezialeinheit gefangengenommen oder getötet werden, wird der Konzern jegliche Kenntnis dieser Operation abstreiten.

### **Die Aufständischen von Jefferson:**

Nachdem die Planetare Garde den Planet Jefferson verlassen hatte, schwang sich ein skuppeloser Konzern auf, den Planeten zu unterdrücken. Je weiter seine Macht von Aufständischen in Frage gestellt wurde, desto mehr Unterstützung einer Großorganisation bekam er. Ihr habt euch gegen den Konzern und die Organisation gestellt, und verloren. Mit Mühe seid Ihr auf einem kleinen Raumschiff seinen Häschern bisher entkommen. Solange sein Interesse an euch begrenzt ist zumindest.

### **Der Alpha-Trupp:**

Vor einigen Jahren wurden einige Personen einer militärischen Spezialeinheit wegen eines Verbrechens verurteilt, das sie nicht begangen hatten. Sie brachen aus dem Gefängnis aus und tauchten unter. Seitdem werden sie vom HSI gejagt. Aber jetzt helfen sie Anderen, die in Not sind. Sie wollen nicht so ganz ernst genommen werden, aber ihre Gegner müssen sie ernst nehmen. Also wenn Sie mal ein Problem haben und nicht mehr weiter wissen, suchen Sie doch den Alpha-Trupp!

### **Die Zukunft der Menschheit:**

Vom MISPROHSO ausgebildet und ausgestattet, seid ihr viele Lichtjahre von der Erde entfernt unterwegs ist, um fremde Welten zu entdecken,

unbekannte Lebensformen und neue Zivilisationen. Ihr fliegt zu Systemen, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat.

### **Die Überlebenden der York:**

Als der Frachter York, aus bisher nicht geklärten Umständen zerstört wurde wart ihr in dem modifizierten Scoutschiff der York unterwegs. Als ihr zurück kamt war die York nur noch ein treibendes Trümmerfeld. Obwohl ihr geschworen habt herauszufinden was sich zugetragen hat, ging euer Überleben im eisigen Weltraum damals vor. Eines Tages aber, sagt ihr euch, werdet ihr verstehen und sühnen, was euren Freunden auf der York zugestoßen ist.

### **Verirrt in der Galaxie:**

Als Verband einer Koloniegruppe hat eure kleine Familie sich aufgemacht einen neuen Planeten zu besiedeln. Doch das Sprungtor hatte eine Fehlfunktion. Jetzt seid ihr allein, tausende Lichtjahre von menschlichem Raum und ihr sucht einen Weg nach Hause.

### **Jäger der verlorenen Artefakte:**

In Kooperation mit archäologischen Instituten mehrerer Planeten seid ihr in uralte Ruinen vergessener Spezies auf den unterschiedlichen Planeten eingedrungen und habt dort verschiedenste Artefakte für die Wissenschaft und für Geld gesichert. Dabei habt ihr euch nicht nur Freunde gemacht.

## Erfahrungspunkte

---

### Erfahrungspunkte erhalten

Der Spielleiter sollte für jeden Spieltermin jedem Spieler zwischen 1 und 5 Erfahrungspunkte vergeben. Abhängig davon, wie aktiv die Spieler waren oder wie anspruchsvoll das Szenario des Spieltermins war, sollte der Spielleiter mehr oder weniger Punkte vergeben.

Am Ende des Spieltermins wählen die Spieler unter sich den Spieler, der diesmal am meisten zum

## Zero-Gravity: Die Charaktere

Erfolg des Abends beigetragen hat. Dieser Spieler erhält einen extra EP. Außerdem wählen die Spieler die "beste Szene des Abends". Alle an dieser Szene beteiligten Spieler erhalten ebenfalls einen weiteren EP.

### EP durch schwierigere Situationen

Außerdem ist der Spielleiter angehalten, wann immer er will, eine Situation für die Spieler zu verkomplizieren. Dazu verschlimmert er erzählerisch die Situation in der die Spieler stecken. Dazu eignen sich besonders der „Erzählerische Effekt einer gewürfelten 1“ oder der „Makel“ eines oder mehrerer Spieler.

Dann gibt er dem Spieler, den es am meisten betrifft 2 EP, wovon dieser einen EP an einen Mitspieler weitergibt.

Dies ist vor allem immer dann angebracht, wenn der Spielfluss ins stocken gerät oder einige Spieler abgelenkt sind usw..

---

## Erfahrungspunkte ausgeben

Hierfür gibt es zwei Möglichkeiten.

1. du kannst dir für 1EP einen Wiederholungswurf erkaufen.

Das bedeutet, wenn man bei einer Probe unbedingt Erfolg haben will, so darf man für 1 EP nochmal würfeln. Allerdings ist man an das zweite Ergebnis gebunden, selbst wenn es schlechter sein sollte als der erste Würfelwurf! Man kann sich nur ein mal pro Würfelwurf einen Wiederholungswurf erkaufen. Du kannst für einen EP auch immer einen Wiederholungswurf für ein Gruppenmitglied erkaufen, wenn dieses damit einverstanden ist. Denke daran, jeder Würfelwurf darf nur einmal wiederholt werden.

2. du kannst deinen Charakter verbessern. Du kannst mit EP's eine deiner Eigenschaften und/oder Fertigkeiten erhöhen. Du kannst diese immer nur schrittweise um eins erhöhen. Niemals darf ein Wert direkt, von beispielsweise von 6 auf 8, erhöht werden.

- steigere einen Eigenschaften-Wert. Du kannst einen Eigenschaften-Wert um eins erhöhen. Dies kostet dich die doppelte Summe des neuen Wertes in EP. Jede Erhöhung um eins kostet erneut  
Beispiel: du willst deine Eigenschaft „Kraft“ von Wert 6 auf Wert 7 erhöhen. Dies kostet dich 14 EP (7+7).

Beachte: dadurch erhöht sich einer deiner Pools und in diesem Fall (Kraft) auch eventuell der „Anstrengen Wert“ des KörperPools.

- steigere einen Fertigkeiten-Wert. Du kannst einen Fertigkeiten-Wert um eins erhöhen. Dies kostet dich die Höhe des neuen Wertes in EP. Du musst jede Steigerung um eins einzeln erwerben.  
Beispiel: du willst deine Fertigkeit „Heimlichkeit“ von Wert 6 auf Wert 7 erhöhen. Dies kostet dich 7 EP.

- erwerbe eine Kompetenz. Dazu musst du die zur Kompetenz gehörende Fertigkeit mindestens auf Wert 6 beherrschen. Tust du das, so kannst du zu dieser Fertigkeit für 5 EP eine Kompetenz erwerben. (Siehe Kapitel Kompetenzen)

- werde zum Ass. Um ein Ass in einer Fertigkeit zu werden, musst du die Fertigkeit bereits mindestens auf Wert 11 haben. Dann kannst du für 10 Erfahrungspunkte ein Ass in dieser Fertigkeit werden und darfst dann immer zu jeder Probe mit dieser Fertigkeit einen gewürfelten W6 hinzuaddieren. Bist du ein Ass in einer Fertigkeit, so bezieht sich der zusätzlich gewürfelte W6 auch auf alle Kompetenzen dieser Fertigkeit, falls du diese einsetzen kannst und kannst also somit immer einen W6 zusätzlich würfeln.

- du durchläufst ein Null G Training für 10 Erfahrungspunkte. Hast du dieses Training absolviert, so darfst du für alle körperlichen Handlungen deinen normalen Wert deiner fertigkeit benutzen. Hast du Null G Training nicht, so musst du für körperliche Tätigkeiten bei Schwerelosigkeit deinen fertigkeitwert betrachten, als hätte er Wert null (0).

## Robotik, KIs und Intellekte

Schon im frühen 21.ten Jahrhundert war die Robotik auf der Erde weit fortgeschritten. Die Entwicklung von Künstlichen Intelligenzen stieß aber schon Ende des selben Zentennium an seine Grenzen. Stattdessen wurde die Miniaturisierung mit der aufkommenden Nanotechnologie zu neuen Höhen entwickelt. Als viel später, aus dem Nichts, die Entwicklung erster Intellekte entstand, stellte die Menschheit schnell fest, das die alte Idee von Humanoiden, sich selbst bewussten Robotern überflüssig geworden war. Stattdessen wurden Botschwärme, Nanodrohnen und komplett autonome Maschinen von hochentwickelten KIs oder gar Intellekten gesteuert.

Eine teure Entwicklung zu dem klassischen Bild von Robotern und Androiden mit multifunktionalem Aufgabenbereich wird als antiquiert und wenig sinnvoll erachtet. Nichts desto trotz ist es möglich auch eine in Raumfahrtmasstäben kleine Maschine, egal welcher Form, mit einer spezialisierten KI oder gar einem Intellekt zu verheiraten.

Es ist daher nach den folgenden Regeln möglich, dass sein Spieler einen solchen Charakter spielt. Charaktererschaffung und Regeln dieser Charaktere weichen teilweise deutlich von den bisher Bekannten ab. Außerdem kann es eine psychologische Herausforderung darstellen oder das Setting für den Spielleiter stören. Sprich darum bitte mit deinem Spielleiter ab, ob er die Verwendung von Robotern als Charakter erlaubt.

### Charaktererschaffung:

Ein Chasis eines Roboters hat nur einen "Körperpool" genannt **Strukturpool** abhängig von den verbauten Rumpfteilen. Dies setzt sich aus folgender Formel zusammen:

$$\text{Größe} \times \text{Hauptmaterial} \times \text{Bauweise} = \text{Strukturpunkte}$$

Die Chasis kann überlastet werden um Proben die körperlicher Art sind zu erleichtern:

### Anstrengung ((Motorik+Hydraulik)/4)

Diese Art der künstlichen Lebensformen haben keinen Geistpool und können daher weder Geistschaden erlangen, noch ihre Rechenleistung durch Anstrengung erhöhen.

Der Wert seines Hauptmaterials entspricht der Panzerung.

Der Wert seiner Größe entspricht den leichten Waffen die er führen kann, wobei 2 leichte eine Mittlere und 2 Mittlere eine schwere Waffe ergeben.

Größe	
Sehr Klein (bis 50cm)	1
Klein (50cm bis 150cm)	2
Mittel (150cm bis 250cm)	3
Groß (250cm bis 350cm)	4
Riesig (über 350 cm)	5

Hauptmaterial	
Biopolymere	2
Synthetische Polymere	3
Metalle	4
Verbundmaterialien	5

Bauweise	
Fragil (Nanotech, Sensotronik)	1
Anfällig (hochpräzession Robotik)	2
Durchschnittlich (Haushalts & Wartungstechnik)	3
Robust (schwerarbeit & pionier Robotik)	4
Gehärtet (militärische & schwerstarbeit Robotik)	5

Außerdem verfügt er über folgende Hersteller bedingte **Eigenschaften**. Es gibt keine abgeleiteten Werte.

- Sensorik (entspricht Intelligenz und Sinne)

## Zero-Gravity: Die Charaktere

- Motorik (weitestgehend äquivalent zu Athletik, Reflexen und Passiver Abwehr gegen physische Angriffe)
- Hydraulik (entspricht Kraft und Widerstand)
- InfoSec (entspricht Mentaler Stärke und der Abwehr gegen Digitale Angriffe)
- Speicher (entspricht Erinnerung)

Diese starten werkseitig mit 3 Punkten und können beim Bau mit 18 Punkten erweitert werden.

Roboter mit festverbauten KIs können (entsprechend den Möglichkeiten ihres "Körpers") mit bis zu 6 Fertigkeiten programmiert werden (weder Athletik noch Psychologie), so genannten **Subroutinen**. Insgesamt können 50 Punkte auf diese Fertigkeiten verteilt werden, wobei 10 der Maximalwert ist. Außerdem können Kompetenzen zu jeweils 5 Punkten auf Subroutinen mit einem Wert ab 6 einprogrammiert werden. Es ist auch möglich den Rumpf mit Steurdüsen und Magnetisierung zu versehen um alle Funktionen in der Schwerelosigkeit nutzen zu können. Diese Aufwertung kostet 5 Punkte.

KIs können niemals ein Ass werden und keine Erfahrung sammeln.

Theoretisch sind auch Intellekte in einem "Roboter" zu verbauen. Die hohen Kosten, der geringe Nutzen und die großen Einschränkungen der Leistung des jeweiligen Intellekts machen dies aber so unwirtschaftlich, dass es derzeit keine bekannten "Androiden" gibt.

Pool und Eigenschaften bleiben wie bei Ihren programmierten Geschwistern gleich. Auch Intellekte können nur bis zu 6 **Subroutinen** (inkl. Psychologie, aber nicht Athletik) gleichzeitig im Kernspeicher führen. Aber ein Intellekt kann mehr als 6 Subroutinen erlernen. Er benötigt für die Aktivierung eines anderen Satzes von Subroutinen mindestens 24 Stunden Ruhezeit. Intellekte können 75 Punkte in Fertigkeiten und Kompetenzen (5Punkte) investieren. Auch bei ihnen ist es für 5 Punkte möglich den Rumpf mit Steurdüsen und einer Magnetisierung zu versehen um alle Funktionen in der

Schwerelosigkeit nutzen zu können. Keine Fertigkeit darf bei der Erstellung den Wert 10 überschreiten.

Intellekte erhalten Erfahrungspunkte (nach SL Entscheid) und können mit diesen ihre Eigenschaften weiter erhöhen und Subroutinen über Wert 10 steigern sowie Kompetenzen erlernen aber nicht zum Ass werden.

Im Fall eines Intellektes muss noch ein Makel vermerkt werden. K.I.s haben in dem Sinne keinen Makel.

Außerdem kann eine Roboterchassis 3 mal Reperatur-Nanobots nutzen um 1W6 Strukturpunkte zu reparieren. Danach muss er manuell von Außen gewartet werden. Dies nimmt Stunden in Anspruch.

## Ausrüstung

*„Was es alles gibt, das ich nicht brauche.“  
Aristoteles, 3. Jahrhundert v.Chr.*

## Nahkampfwaffen

Auch nach fast 15000 Jahren nutzt die Menschheit noch Nahkampfwaffen um Lebewesen aller Art umzubringen.

---

## Klassen

Nahkampfwaffen teilen sich in folgende Klassen auf: Fäuste, Kurz Waffen, Einhandwaffen und Zweihandwaffen.

Fäuste verursachen 2 Schaden.

Kurz Waffen verursachen 4 Schaden, geben einen Bonus auf die Angriffsprobe von +1 und man hat eine Hand frei.

Einhandwaffen verursachen 6 Schaden und man hat eine Hand frei.

Zweihandwaffen verursachen 8 Schaden allerdings hat man keine Hand frei. Auch das tragen von zwei Einhandwaffen bzw. zwei Kurzwaffen fällt hierunter.

## Zero-Gravity: Die Charaktere

Nahkampfwaffen verursachen wenn nicht explizit anders beschrieben, körperlichen (K) Schaden.

Sollte deine Kraft während des Nahkampfangriffs 7 oder höher sein, verursachst du +1 Schaden.

---

### Sonderformen

Es gibt ein paar Sonderformen an Nahkampfwaffen, so zum Beispiel, Hochfrequente Schwingungswaffen, sogenannte **Vibroklingen**; oder Hochenergetische Betäubungswaffen, genannt **Stunsticks**.

**Sonderregel Unobtainium Taser:** Eine seltene und schier unbezahlbare Waffe, der Unobtainium Taser baut zwischen zwei Magnetfeldspulen einen kontrollierten Kleinfeldzerfall auf. Die dadurch entstehende Strahlung führt zu einer neuronalen Schmerzüberlastung. Diese ignoriert Panzerung und muss den Strahlenschutz durchdringen. Es verursacht Geistschaden. Wegen der begrenzten Zerfallsrate und weil sonst kein adäquater Schutz für den Nutzer besteht, gibt es den Taser nur als Kurz- und Einhandwaffe.

**Sonderregel Aliendolch:** Der Aliendolch ist eine Kurzwaffe die beim Benutzer ein unangenehmes Kribbeln verursacht wenn die grün schimmernde Energieklinge aus dem Heft hervorbricht. Sie ignoriert Panzerung und Strahlenschutz gleichermaßen, verursacht aber unvorhersehbaren Schaden. Wirf einen W6 um Schaden zu verursachen. Du kannst deinen Körperpool anstrengen um für jeden Punkt einen Schaden mehr zu verursachen. Derzeit sind keine schwereren Varianten bekannt.

**Sonderregel Vibroklinge:** Durch die hochfrequente Schwingung auf molekularer Ebene schneiden Vibroklingen durch leichte Panzerung wie durch Butter. Sie ignorieren 1 Punkt Rüstung (3P => 2P), ungepanzerte Ziele erhalten normalen Schaden. Die in diesem Waffentyp verbauten Ultraschallemitter, Energiezellen und Schwingungsdämpfer, ermöglichen es nicht Kurz Waffen diesen Typs herzustellen.

**Sonderregel Stunsticks:** Stunsticks entladen einen Teil ihrer gespeicherten Energie beim Aufprall auf ein Ziel und senkt dessen Initiative und Zielzahl um 2 Punkte. Handelt es sich bei dem Getroffenen um eine künstliche Lebensform oder ein elektrisches Gerät und erhält dieses abzüglich seiner Rüstung mindestens einen Punkt Schaden, so fährt dieses bis zum Ende der Runde runter und kann nicht handeln, seine Zielzahl gilt als 0 (null). Einhändige Stunsticks verursachen dabei nur 3 Schaden, Zweihändige 5. Die verbauten Energiezellen und Kondensatoren ermöglichen es nicht Kurz Waffen diesen Typs herzustellen.

## Fernkampfwaffen

Die technische Weiterentwicklung, und konstanten Gefahren denen sich die Menschheit selbst aussetzt haben auch in der Waffentechnologie zu vielen Neuerungen geführt. So sind kleine Laserpistolen fast in jedem Haushalt und Schiff anzutreffen und die Miniaturisierung hat sogar Leichtgasgewehre hervorgebracht, doch auch im Zeitalter der Raumfahrt sind Feuerwaffen mit Triebmitteln nach wie vor an vielen Stellen vorhanden.

---

### Gewichtsklassen

Fast alle Fernkampfwaffen (außer Granaten) gibt es in 3 Gewichtsklassen, leicht, mittel und schwer. Diese Unterteilung bezieht sich nur teilweise auf das Gewicht der Waffe, viel ausschlaggebender ist die Handhabung.

- Leichte Waffen sind meist Kurz Waffen und haben die Größe von Pistolen oder Karabinern und können als Faustwaffe mit einer Hand geführt werden. Leichte Waffen geben eine Bonus von +1 beim Trefferwurf und verursachen 4 Schaden.
- Mittleren Waffen sind größere Faust Waffen und durchschlagendere Kurz Waffen. Auch zivil genutzte Lang Waffen für Sport und Jagt fallen oft in diese Kategorie. Mit ein wenig Übung lässt sich mit mittleren Waffen ordentlicher Schaden

## Zero-Gravity: Die Charaktere

verursachen (6). Mittlere Waffen können einhändig und zweihändig geführt werden, führst du sie einhändig hat jeder Trefferwurf einen Malus von -1.

- **Schwere Waffen** sind fast ausschließlich militärisch genutzte Langwaffen. Die wenigen Kurzwaffen mit einer solchen Durchschlagskraft sind Sonderanfertigungen und Prototypen. Ob Megakonzerne oder die HSO, nur Profis werden mit solchen Waffen ausgestattet. Denn der Schaden der von so einer Waffe ausgehen kann (8), ist in ungeübten Händen für Freund und Feind gleichermaßen gefährlich. Schwere Waffen müssen zweihändig geführt werden.
- **Geschütze**: Geschütze sind alle fest verbauten Waffen, die Bestandteile eines Waffensystems sind. Im atmosphärischen Einsatz, an Panzern, in befestigten Stellungen oder als Artillerie, aber auch im Raumkampf wird das Geschütz nochmals in leicht, mittel und schwer eingeteilt, der Schaden aber verzehnfacht. In Gefechten die nur in dieser Skala geführt werden, ist diese Berechnung hinfällig.

*jede Runde bis zu einem maximalen Bonus von +5. Dabei steigt das Risiko einer Fehlfunktion ebenfalls jede Runde um +1, so dass nach fünf Runden schon eine 6 auf dem W20 einen Erzählerischen Effekt hervorruft. Als Strahl feuern, kann unter Umständen Deckung zerstören.*

**Wuchtgeschosse**, Gauß- Rail- und Leichtgaswaffen beschleunigen ein Projektil aus Verbundmetall auf mehrere km/s. Die sehr hohe Mündungsgeschwindigkeit gibt dem Geschoss eine unvergleichliche Durchschlagskraft, weswegen dieser Waffentypus gerne gegen gepanzerte Ziele eingesetzt wird. Aufgrund der kleinen Projektile muss selbst bei längeren Gefechten nur selten nachgeladen werden  
Sonderregel: Wuchtgeschosse: Schüsse dieser Waffenkategorie ignorieren 1 Punkt Rüstung (P3 => P2), Ungepanzerte Ziele erhalten normalen Schaden.

**Feuerwaffen**, ein Zylinder, eine Treibladung und ein Metallstück, konzeptionell haben sich Feuerwaffen seit dem Alten China nicht weiterentwickelt. Diese robusten und pflegeleichten Waffen mögen veraltet wirken, aber da sie genügsam und vielseitig sind, werden sie auch heute noch genutzt und hergestellt. Da Patronen viel Platz benötigen, müssen Feuerwaffen regelmäßig nachgeladen werden (die Magazingröße hängt von der Waffe ab und sollte mit dem SL besprochen werden). Der große Vorteil von Feuerwaffen ist, dass man Patronen unterschiedlicher Wirkung mit der gleichen Waffe verschießen kann.

*Sonderregel: Feuerwaffen: Während einer Nachladeaktion können beliebig viele, unterschiedliche Patronentypen ins Magazin eingesetzt werden. Es gibt drei weitestgehend überall vorhandene Varianten an Munition, wobei Sonderanfertigungen und Prototypen denkbar sind.*

- **ESP**: Elektrostatische Patronen stören kurzzeitig elektrische Impulse auf begrenztem Raum, sei es von Maschinen, Suits oder Nervenbahnen. Verursachen abhängig von der Schwere der Waffe 2 (leicht)/ 3(mittel)/ 4(schwer) Schadenspunkte und senken die Zielzahl und

---

## Technische Kategorien

Die Persönlichen Waffensysteme seien es Faustwaffen oder Gewehre können in mehrere Kategorien eingeteilt werden.

**Energiewaffen**, Moderne Lasergewehre, Partikelstrahler und Plasmawerfer haben einen Leistungsstarken Zielcomputer eingebaut, der die Bündelungsausrichtung im Nanobereich anpassen und aufrechterhalten kann. Dadurch können auch ungeübte Schützen eine hohe Trefferquote erzielen. Energiewaffen sind billig herzustellen und haben dank der Miniaturisierung des IRHEC, ein nahezu unbegrenztes Magazin . Energiewaffen neigen dazu bei hoher Kadenz oder langem Strahlfeuer zu überhitzen.

*Sonderregel: Energiewaffe: Energiewaffen haben keinen Feuerstoß- oder Dauerfeuermodus, können aber im Strahl abgefeuert werden. Wenn der Schütze das Ziel nicht wechselt und auf seinen Stellungswechsel verzichtet erhält er einen Bonus von +1 auf seinen Fernkampfwert, kumulativ für*

## Zero-Gravity: Die Charaktere

Initiative des Getroffenen um 2 Punkte. Weitere Treffer senken dies nicht weiter. Verursacht der Treffer zumindest einen Punkt Schaden am Getroffenen, so kann derjenige bis zum Ende seiner nächsten Runde nicht handeln und seine Zielzahl gilt als 0 (null)

- Tracer: Leuchtschurmunition hat zwar deutlich weniger Mannstoppwirkung, als herkömmliche Patronen, hat sich aber in der Dunkelheit des Weltraums und den unwirklichen Verhältnissen mancher Planeten als äußerst hilfreich bewiesen. Verursachen abhängig von der Schwere der Waffe 3(leicht)/ 4(mittel)/ 5(schwer) Schadenspunkte und heben alle optischen Einschränkungen durch Umwelteinflüsse (Dunkelheit, Rauch, usw.) für dieses Ziel für alle Charaktere für die Dauer des Kampfes auf.
- Standardmunition: Die seit circa 1000 Jahren bekannten Hülsenpatronen verursachen den im Waffenprofil genannten Schaden.

**Microwellen- und Strahlungswaffen**, Eine erst durch die Weiterentwicklungen des miniaturisierten IRHEC möglich gewordene Waffengattung, deren Ziel es ist, das Gegenüber ohne körperliche Schäden außer Gefecht zu setzen. Microwellen- und Strahlungswaffen unterbrechen durch intensive Schmerzimpulse, das neuronale Zusammenspiel von lebenden Organismen und können so einen geistigen Kollaps herbeiführen. Die Kontroverse um die mögliche Anwendung als Folterwerkzeug führt innerhalb der Regierungsorgane der HSO seit Jahrzehnten zu Streit. Die Standardbewaffnung für Mitarbeiter des HSI. *Sonderregel: Microwellen- und Strahlungswaffen: Dieser Waffentyp verursacht Schaden am Geistpool, er wird nicht durch Panzerung sondern durch Strahlenschutz verringert.*

**Alientechwaffen**: Alientechwaffen sind weder erforscht noch verstanden, allerdings scheinen sie auf einer bis dato pseudowissenschaftlichen Ebene zu funktionieren. Tatsächlich klagen selbst manche Nutzer über Schmerzen. Es gibt keinen bekannten Schutz gegen sie, auch verursachen sie keinen konstanten Schaden. *Sonderregel: Leichte*

*Alientechpistole: Wirf einen W6 um den Schaden zu bestimmen, du kannst deinen Körperpool anstrengen um für jeden Poolpunkt einen Schaden mehr zu machen.*

*Schweres Alientechgewehr: Wirf 2W6 um den Schaden zu bestimmen, du kannst deinen Körperpool anstrengen um für jeden Poolpunkt einen Schaden mehr zu machen.*

**Explosionswaffen**, Granaten, Sprengsätze oder ferngezündete Bomben, zielen alle darauf ab ihren Effekt innerhalb eines Bereiches um sie herum auszuüben. Großer Nachteil ist die beschränkte Reichweite (circa 50m effektiv), benötigt man doch eine spezielle Waffe oder Ausrüstung um mittlere oder lange Reichweiten zu erzielen. Auch mit speziellen Werfern verschossene Boden-Boden oder Boden-Luft Raketen gehören zu den Explosivwaffen.

Es gibt drei weitestgehend überall vorhandene Standardvarianten für Explosivwaffen, wobei Sonderanfertigungen und Prototypen denkbar sind.

- Thermische Granaten, haben eine sehr hohe Hitze- und Strahlenabgabe. Ihr enormer Schaden (8) wird nur von Strahlenschutz (z.B. einer Rüstung) abgefangen, was sie vor Allem in planetarer Umgebung und für den Erhalt von Infrastruktur interessant macht.
- Fragmentationsgranaten, verteilen innerhalb ihres Explosionsradius Verbundmetallsplinter, die erheblichen Schaden (7) in ihrer Umgebung verursachen. Während eine Panzerung vor dem Schaden schützt, können Rüstung und Deckung die von den Splintern durchlöchert wird auch dauerhaften Schaden nehmen (erzählerischer Effekt).
- EMP-Granaten, Umgangssprachlich auch Blindgranaten genannt, sind rein technisch gesehen, keine Explosivwaffen, da sie künstlich einen elektromagnetischen blitzartigen Impuls abgeben, der eine Unterbrechung der elektrischen Ströme bewirkt. Diese Störungen betreffen nicht nur elektrisch unterstützte Helme und Rüstungen, er betrifft auch Nerven. Dadurch entstehen auch Schäden am neuralen und elektrischen System (6 Punkte Schaden).

## Zero-Gravity: Die Charaktere

Ein Treffer senkt die Zielzahl und Initiative der Getroffenen um 2 Punkte. Weitere Treffer senken dies nicht weiter. Verursacht der Treffer zumindest einen Punkt Schaden am Getroffenen, so kann derjenige bis zum Ende seiner nächsten Runde nicht handeln und seine Zielzahl gilt als 0 (null).

- Rauchgranaten, werden von privaten Sicherheitskräften, Spezialtruppen und militärischen Einheiten eingesetzt um den Operationsbereich zu verschleiern ohne großen Schaden anzurichten (2). In der Initiativerunde in der eine Rauchgranate geworfen wurde entsteht ein Umwelteffekt der einen Malus auf alle Proben die Sicht erfordern von -5 verursacht. In der darauffolgenden Runde -10. Der SL entscheidet, abhängig von Räumlichkeit und Belüftung, wie lange der Effekt anhält, bevor er wieder für eine Runde schwächer wird (-5) und dann komplett endet. Der kalte Rauch schränkt weder Hitzesignaturen noch Tracermunition ein. Gegen Gegner im Wirkungsbereich einer Rauchgranate kann ein Assassinationsversuch unternommen werden, wenn man sie sieht.

---

### Bauliche Sonderformen

Jeder Waffenhersteller und jedes Modell hat zur Verkaufsförderung, als Alleinstellungsmerkmal oder zu Einsatzzwecken bauliche Sonderformen. Manche Waffen können sogar im Nachhinein dahingehend modifiziert werden (s. dazu Kapitel Waffentechnik).

*Sonderregel: Kurzwaffe: Kurzwaffen erlauben es eine Hand frei zu haben um damit seine Umwelt zu beeinflussen. Sei es um Luken zu öffnen, Computerterminals zu nutzen, oder einen Handscanner oder taktischen Schild zu tragen. Kurzwaffen haben eine effektive Reichweite von 80 Metern. Das tragen von zwei Kurzwaffen erlaubt die Nutzung von Feuerstoß- oder Dauerfeuermodus (bei ausreichender Munition), außerdem erhöht sich der Schaden um 2 Punkte, man hat dann aber keine Hand mehr frei. Kurzwaffen können nie Schwere Waffen sein.*

*Sonderregel: Flinte: Flinten sind Langwaffen die höhere Mannstoppwirkung gegen kürzere Reichweiten, eine sehr begrenzte Kadenz und kleines Magazin eintauschen. Während sie einen Bonus von +2 auf den Schaden bekommen ist ihre effektive Reichweite nur 80 Meter wie bei einer Kurzwaffe. Es gibt keine Flinten auf Basis einer Energiewaffe sehr wohl aber Varianten mit einem Feuerstoßmodus. Flinten können keine Leichten Waffen sein.*

*Sonderregel: Vollautomatische Langwaffe: Vollautomatische Langwaffen haben eine effektive Reichweite von 500 Metern. Viele können im Feuerstoß- oder Dauerfeuermodus betrieben werden. Vollautomatische Langwaffen müssen Schwere Waffen sein.*

*Sonderregel: Scharfschützengewehre: Scharfschützengewehre sind Schwere Langwaffen mit einer effektiven Reichweite von circa 1500 Metern. Dies ermöglicht (nach SL Entscheid) unter Umständen einen Meuchelversuch zu unternehmen ohne Anzuschleichen. Ihre besondere Handhabung erfordert zwingend, dass man für ihre Benutzung die Kompetenz "Scharfschütze" besitzt. Manche können im Feuerstoßmodus betrieben (kein Dauerfeuer) werden.*

*Sonderregel: Feuerstoß: Die Waffe schießt 2 Schuss in schneller Folge. Würfle 2mal mit einem Malus von -2.*

*Sonderregel: Dauerfeuer: Die Waffe schießt solange der Abzug gezogen wird bzw. bis das Magazin leer ist. Im Dauerfeuer ist die Gefahr eines Waffenausfalles deutlich erhöht. Ein neaktiver Erzählerischer Effekt tritt schon bei einer 5 und darunter auf dem zählenden W20 ein. Würfle mit einem Malus von -5, ein Treffer verursacht 5 Schaden mehr und trifft Personen in 1 Meter Entfernung um das Ziel mit jeweils einmal normalem Schaden. Dauerfeuer kann unter Umständen (erzählerischer Effekt) Deckung zerstören.*

## Zero-Gravity: Die Charaktere

*Sonderregel: Werfer: Die Benutzung von Werfern zur Reichweitenerhöhung von Explosivwaffen ist eine sehr ungenaue Kunst die viel Fingerspitzengefühl benötigt, solange man keine selbstlenkende Munition einsetzt. Die Effektive Reichweite bei Boden-Boden Munition beträgt circa 200 Meter und liegt damit gute 150 Meter über einer von Hand geworfenen Granate. Werfer verwenden stets das Schadensprofil der verwendeten Granate. Auch Werfer zum Abschuss von Boden-Boden und Boden-Luft Granaten mit Rückstoßantrieb fallen in diese Kategorie. Werfer müssen zweihändig geführt werden.*

## Waffentechnik

### Zieleinrichtung

Eine Zieleinrichtung kann genutzt werden um gezielte Schüsse gegen Ziele auf mittlere und lange Distanz genauer zu setzen. Moderne Zielfernrohre und Laserzielgeräte können über selbstausrichtende Magnetclips an nahezu allen mittleren und schweren Waffen angebracht werden.

*Sonderregel: Zieleinrichtung: Fernkampfproben mit einer Waffe mit Zieleinrichtung haben einen um 5 geringeren Malus für Entfernung, also keinen Abzug bis halber effektiver Reichweite und -5 bis zur effektiven Reichweite.*

### Stativ

Waffenstative, ob Vorderschaftauflage oder Dreibein können genutzt werden um die Trefferchancen zu erhöhen, allerdings opfert der Schütze dafür seine Beweglichkeit. Nur mittlere und schwere Waffen können mit Stativen ausgerüstet werden.

*Sonderregel: Stativ: Wenn der Schütze auf seinen Stellungswechsel verzichtet, erhält er einen Bonus von +2 auf Fernkampf-Proben mit dieser Waffe*

### Schaft und Kolben

Manche Kurzwaffen erlauben es einen extra angesetzten Schaft und Kolben an ihrem Ende anzubringen. Dieser erlaubt die Waffe zweihändig zu führen, was sie gefährlicher wenn auch unhandlicher macht..

*Sonderregel: Schaft und Kolben: Leichte und Mittlere Kurzwaffen die mit Schaft und Kolben ausgerüstet werden, können danach zweihändig geführt werden. Werden sie so geführt, verursachen sie schon bei einer 17 und 18 auf dem Trefferwürfel +1 Schaden. Der Trefferwurfbonus für leichte Waffen entfällt durch Schaft und Kolben. Langwaffen sind von vornherein mit einem Schaft und Kolben versehen, diese können nicht von der Sonderregel "Schaft und Kolben" profitieren, es ist in ihren Profilen schon verrechnet.*

### Schall- und Lichtdämpfer

Die auf den Lauf aufgebrachte Vorrichtung dämpft den Schall und die Lichtstärke beim verlassen der Mündung. Das ermöglicht auch nach einer Schussabgabe noch unentdeckt zu bleiben. Dabei verringert sich aber die Mannstoppwirkung der Waffe.

*Sonderregel: Dämpfer: Nach jeder Schussabgabe aus dem Hinterhalt, kann eine Probe auf Heimlichkeit abgelegt werden um unentdeckt zu bleiben. Allerdings verursachen Waffen mit Dämpfer -1 Schaden.*

### Waffenpflegeset

Auch die modernste Waffe kann Probleme machen. Um Unfällen vorzubeugen oder eine bereits problematische Waffe wieder gebrauchsfähig zu machen wird ein Waffenpflegeset benötigt. Auch für entspannende oder rituelle Reinigungen der Waffe wird ein Pflegeset benötigt. *Eine Waffe die eine Fehlfunktion hatte kann nur mit einem Waffenpflegeset wieder einsatzbereit gemacht werden.*

### Erweiterter Ladungskondensator

Manche Energiewaffen und erlauben es einen erweiterten Ladungskondensator zwischen den Energiespeicher und der Einspeisung der Waffe einzubauen. Dies ermöglicht, bei nur geringer Verzögerung eine deutlich Energiereichere Umwandlung des Lasermediums. Dies wiederum erzeugt eine deutlich erhöhte Mannstoppwirkung. Manche Nutzer geben aber eine höhere Ausfallrate der Energiespeicher an.

## Zero-Gravity: Die Charaktere

*Sonderregel: Erweiterter Ladungskondensator: Anstelle zu Feuern, kann die Waffe eine Aktion lang geladen werden. Der nächste Schuss erzeugt dann doppelten Schaden und verbraucht 2 Ladungen. Ein Misserfolg beim Trefferwurf mit erzählerischem Effekt führt aber zur kompletten Entladung (und ggf. Beschädigung) des Magazins.*

### **Selbstlader**

Schwere Feuerwaffen können mit einem Selbstlader versehen werden. Das schwere und unhandliche Zusatzmodul verringert zwar die Zielsicherheit der Waffe, erlaubt aber einen rapiden Magazinwechsel. Vorallem bei Scharfschützengewehren und Waffen mit sehr hoher Kadenz erfreuen sie sich großer Beliebtheit, da Treffsicherheit entweder trotzdem gegeben ist, oder wenig Rolle spielt.

*Sonderregel: Selbstlader: Schwere Feuerwaffen die mit einem Selbstlader ausgestattet sind, erhalten einen Malus von -2 auf den Trefferwurf. Dafür gilt das erste Nachladen als Freie Handlung. Sollte mehr als einmal im Kampf nachgeladen werden, gilt jedes zweite Nachladen als Aktion und jedes darauf folgende als Freie Handlung.*

### **Unterlauferweiterung**

Schwere Waffen erlauben es unter ihren Lauf eine Erweiterung anzubringen. Im Normalfall werden dort entweder ein Unterlaufbajonett, ein Unterlaufwerfer oder eine Unterlaufflinte verbaut. Während dies eine vielseitigere Nutzung der Hauptwaffe erlaubt, wird diese auch deutlich unhandlicher und schwerer.

*Sonderregel Unterlaufbajonett: Alle Trefferwürfe der Waffe erhalten einen Malus von -2. Dafür verursacht die Waffe im Nahkampf volle 8 Basisschaden.*

*Sonderregel Unterlaufwerfer: Alle Trefferwürfe der Waffe erhalten einen Malus von -2. Dafür können mitgeführte Granaten bis zu 200 Meter weit geworfen werden. Der Unterlaufwerfer muss unmittelbar vor dem Schuss als Aktion geladen werden.*

*Sonderregel Unterlaufflinte: Alle Trefferwürfe der Waffe erhalten einen Malus von -2. Dafür kann die Sonderregel "Flinte" für 5 Schuss angewendet werden, danach muss nachgeladen werden.*

### **Fesseln**

Viele Sicherheitsdienste, koloniale Polizisten und Militärs nutzen Handschellen um Personengewahrsam herzustellen. Auch Fuß- und Halsfesseln finden in unterschiedlichen Situationen gebrauch. Tatsächlich unterscheiden sich Fesseln je nach Qualität und Gebrauch sehr, so gibt es einfache Kabelbinderhandschellen, Elektroschockhalsbänder und schwere Fußketten wie man sie vom Sklavenhandel aus Erdgeschichtsbüchern schon kennt auch heute noch. Fast jedes Raumschiff ist mit einem einfachen Paar mechanischer Handschellen ausgestattet, selbst oder gerade wenn das Schiff über keine Brig verfügt.

### **Atmosphärische Drohnen**

Fast in jeder Situation, können die kleinen schwebenden Helfer seit Jahrhunderten eingesetzt werden, zur Aufklärung, Kleinsttransporte oder für Kampfeinsätze. Dabei ist das wichtigste für die Steuerung der hoch sensiblen und hoch spezialisierten Technikwunder der Drohnenoperator.

*Sonderregel Aufklärungsdrohne:*

Aufklärungsdrohnen haben hoch sensible Sensoranlagen, die nicht nur optische sondern auch Infrarot-, und Audiosignale empfangen und an ihren Operator weiterleiten. Auch olfaktorische Reize können von manchen Geräten für die Bestimmung von chemischen Verbindungen genutzt werden. Die meisten sind dabei nicht grösser als ein Kolibri.

*Sonderregel Transportdrohne:* Transportdrohnen können fast 200 Newton Kraft zum Transport aufbringen und dienen damit häufig als flexible und schnelle Versorgungseinheiten. Die Drohnen selbst sind circa 0,5 qbm gross.

*Sonderregel Kampfdrohne:* Kampfdrohnen sind mit einer mittleren vollautomatischen Fernkampf-Waffe, entweder einer Energiewaffe oder einem Wuchtgeschoss ausgestattet. Rudimentäre optische Sensoren und Lichtgeber helfen bei der Zielauswahl, vergleichbar mit Helm und Taschenlampe eines Menschen. Die Drohen sind circa 0,5 qbm gross.

*Sonderregel Unbemanntes Luftfahrzeug (UAV):* Unbemannte Luftfahrzeuge meinen in diesem Zusammenhang Drohnen die in Spannweite und Laenge mit Kleinflugzeugen vergleichbar sind und auch Interkontinental eingesetzt werden koennen. Ihre Steuerung benoetigt daher zwingend einen gestuetzten Uplink. Fuer sie gelten die Regeln fuer Land- und Luftfahrzeuge.

### **Schilde**

Tatsächlich finden beschusshemmende und taktische Schilde immer noch Anwendung, wenn auch fast ausschließlich nur bei Einsatztruppen, Stürmungen oder Straßenschlachten. Dennoch hat sich diese archaisch wirkende Schutz-Waffe bewährt und wurde stets weiterentwickelt. Daher kommen heute in der Regel zwei Formen und zwei Arten von Schild vor.

*Sonderregel Rundschild: Rundschilde erhöhen jede Art der Abwehr um +2, der Träger hat einen Malus von -2 auf Athletik*

*Sonderregel Turmschild: Turmschilde jede Art der Abwehr um +5, der Träger hat einen Malus von -5 auf Athletik und kann keinen Stellungswechsel als Freie Aktion durchführen.*

*Sonderregel Einsatzschild: Einsatzschilder sind durchsichtig und leicht. Es ist möglich sie einhändig zu führen.*

*Sonderregel Beschusshemmender Schild: Diese Schilde sind extra verstärkt. Da sie die Sicht einschränken, hat man einen Malus von -2 auf Wahrnehmung. Der Schild gewährt +2 Punkte Rüstung, befindet er sich zwischen einer Schadensquelle und einem Schadensziel.*

## **Schutzanzüge und Rüstungen**

Um sich vor Kälte, Strahlung und Schaden zu schützen hat die Menschheit spezialisierte Kleidung für die Raumfahrt entwickelt. Diese unterteilt sich in auf Stationen und in Raumschiffen getragene Schutzanzüge und Rüstungen für Weltraumspaziergänge und gefährliche Einsätze. Jede Kleidung hat dabei einen Strahlenschutz- und einen Panzerungswert, zieht man nun einen Raumanzug über einen Schiffsanzug werden diese nicht addiert, da eine Waffe die die stärkere Hülle des Raumanzuges durchdringt, durch die Stoffe der Schiffskleidung schneidet wie durch warme Butter; es findet stattdessen nur der jeweils höhere Wert Anwendung.

Um Schwere und Superschwere Raumanzüge benutzen zu können, muss man eine militärische Computerschnittstelle besitzen, da die interne Energieversorgung und Servos nur neuronal angesteuert werden können. Tätigkeiten die Fingerspitzengefühl benötigen, wie zum Beispiel, Schlösser knacken, oder Bombenentschärfung sind in diesen sehr schwer und haben Malus von -2.

Nanofaser Unterkleidung: Die Reichen und Mächtigen haben schon früh in der Raumfahrt festgestellt, das sie lieber in Businesssuit und Designerhemd das All bereisen als in engen und dreckigen und verschwitzten Schiffsoveralls, darum wurde eine Nanofaser Unterkleidung entwickelt, die sämtliche Eigenschaften der standard Schiffsanzüge vereint bei leider gerade mal 1 Minute Atemluft, aber unter ganz normaler Alltagskleidung getragen werden kann. Allerdings sind die Materialien zur Herstellung selten und teuer und die Herstellung monopolisiert, was zu exorbitanten Preisen führt. (Strahlenschutz 1 / Panzerung 0)

Schiffsanzug: Der standard Schiffsanzug ist eine Art Overall, der sich bei einem plötzlichen Druckabfall in der Kabine um Hand und Fußgelenke, sowie dem Halsausschnitt versteift.

## Zero-Gravity: Die Charaktere

Aus dem Halsteil des Anzugs kann man sich dann ein Mundstück herausziehen, das Atemluft für 2-3 Minuten gewährt. Außerdem ist der Anzug nach dem Versteifen thermo-isoliert, was einem mitsamt der Atemluft genug Zeit verschaffen sollte, in einen richtigen Raumanzug zu schlüpfen. Nach den allgemeinen Richtlinien für die Raumfahrt von der HSO ist das Tragen eines Schiffsanzuges an Bord eines Raumschiffes Pflicht. Die Anzüge sind nicht für Außeneinsätze geeignet. (Strahlenschutz 2 / Panzerung 1)

Strahlenschutzanzug: Schiffsmechaniker sind häufig größeren Gefahren ausgesetzt als normale Besatzungsmitglieder, weswegen deren Schiffsanzüge besonders gegen Strahlung schützt. (Strahlenschutz 3 / Panzerung 0)

Garnisonsanzug: Schutzpersonal an Bord von Raumstationen und Schiffen trägt nicht rund um die Uhr schwere Kampfanzüge, weswegen verstärkte Schiffsuniformen (oft in Tarnfarben) entwickelt wurden, diese werden auch von den Soldaten der HSPF unter dem Dienstanzug (der Uniform) getragen. (Strahlenschutz 1 / Panzerung 2)

Im Gegensatz zu den leichten und wenig störenden Schiffsanzügen muss man im Raumeinsatz, auf unwirklichen Planeten und dekomprimierten Raumstationen einen schweren Raumanzug tragen, das gleiche Prinzip kommt in gewaltsamen Auseinandersetzungen mit Kampfanzügen zum tragen. Schwere und superschwere Raumanzüge benötigen eine militärische Computerschnittstelle um genutzt werden zu können. Alle Raum- und Kampfanzüge haben gemein, dass sie mit Magnetstiefeln ausgestattet sind, die in Schwerelosigkeit wenn sie sinnvoll eingesetzt werden können, dem Träger erlauben, selbst wenn er die Kompetenz „Null-G Training“ nicht besitzt, 1W20 auf körperliche Proben zu würfeln und seinen Wert in der Fertigkeit zu addieren. Allerdings werden die Initiative, Heimlichkeit und die Passive Abwehr um 2 verringert.

(Hat man den Wert 0 in einer Fertigkeit bleibt es bei 2W20 und dem schlechteren Ergebnis.)

Die Helme der allermeisten Raum- und Kampfanzüge sind mit Lampen und Kommunikationseinheiten ausgestattet. Die Lampen haben den unter Ausrüstung beschriebenen Regelmechanismus. Kommunikation läuft in einem begrenzten Frequenzumfang nur im Nahfeld, oder, verschlüsselt, über das mit dem Anzug verknüpfte Kommunikationsrelais, z.B. einen Intellekt oder eine Kommunikationszentrale.

Standard Raumanzug: In fast jeder Luftschleuse und Notfallkapsel hängen ein paar dieser generischen Anzüge, die zumindest rudimentären Schutz vor physischen Gefahren bietet. (Strahlenschutz 2 / Panzerung 2)

Konzernanzüge: Konzerne haben seit jeher wenig Interesse an der Ressource Mensch, in der modernen Raumfahrt sind entbehrliche und schnell reproduzierbare Arbeiter aber logistisch nur sehr langwierig und kostenaufwendig zu verschieben. Um die kostbaren Assets der Konzerne zu schützen, haben sie zwei spezialisierte Raumanzugarten für die unumgänglichen Begleitpersonen entwickelt ohne gegen die leidlichen Richtlinien der HSO zu verstoßen. Die Verteidigervariante hat eine erhöhte Panzerung (Strahlenschutz 2 / Panzerung 3) die Forschervariante erhöhten Strahlenschutz (Strahlenschutz 3 / Panzerung 2)

Leichter Kampfanzug: Der leichte Kampfanzug wird in der HSPF für Aufklärungseinheiten und Offiziere eingesetzt sowie von Expeditionstruppen bei Neubesiedelungen, es ist aber vor allem die Kampfausrüstung der meisten privaten Sicherheitsdienste und Konzernpolizei. (Strahlenschutz 3 / Panzerung 3)

Schwerer Raumanzug: Schwere Raumanzüge sind meist für spezielle Aufgaben gefertigte, hydraulisch unterstützte Anzüge für Rumpfreparaturen, Bergungsarbeiten und atmosphärischer Schwerstarbeit. **Daher erhöht er die Kraft seines**

## Zero-Gravity: Die Charaktere

**Trägers um +1.** (Setzt Eine militärische Computerschnittstelle voraus). (Strahlenschutz 4 / Panzerung 3)

Schwerer Kampfanzug: Diese heute fast ausschließlich militärisch, ob von der HSO oder den Konzernen, genutzten Kampfanzüge bilden das obere Ende der frei erhältlichen Kampfanzüge. Fast nur Profis, tragen solche Rüstungen. **Erhöht die Kraft und den Widerstand des Trägers jeweils um +1.** (Setzt eine militärische Computerschnittstelle voraus). (Strahlenschutz 3 / Panzerung 4)

FUSS: Die Flexible Utility and Superiority Suits und jede Weiterentwicklung dieser, sind seit dem Krieg verboten, in Museen und privaten Sammlungen findet man aber immer noch ein paar der alten Mark9 Anzüge. Die Basisvariante des FUSS ist ein neuronal angeschlossener Vollkörper unterstützender, mechanischer Anzug, dessen Panzerung seines gleichen sucht. **Dennoch senkt der FUSS die Reflexe seines Trägers um -1 und erhöht Kraft und Widerstand jeweils um +1.** (Setzt eine militärische Computerschnittstelle voraus). (Strahlenschutz 3 / Panzerung 6)  
Tatsächlich war die Stärke des FUSS aber seine modulare Erweiterbarkeit. Die bekanntesten Varianten waren:

- Juggernaut: Die Nahkampfvariante des FUSS, der Juggernaut, unterstützt den Träger, mit einem zusätzlichen rückwärtigen Schubdüse (Stellungswechsel bis 15 Meter), wodurch er schneller die einhändig geführte aber sehr schwere, aus dem Unterarm ausfahrbare Klinge in den Nahkampf bringen kann (7 Schaden).
- Dreadnought: Die bewegliche, schwere Waffenplattform des FUSS. Über die neuronale Vernetzung kann eine Rückenkanone ausgefahren und Beinplatten versteift werden. Je nach Variante sind schwere Raketen, Mörser oder Umlaufmaschinengewehre im Dreadnought verbaut.
- Angel: Die Angelsuit hat ihren Namen daher, dass sich aus der Rückenpanzerung Engelsflügel gleich ein Hybridstahlgeflecht spreizt. Dieses Geflecht legt sich in einem 3m

Durchmesser großen Halbkreis schützend vor den Anzugträger und Kameraden, so bietet es Deckung vor mehreren Schüssen.

- Dragon: Die Ausstattungsvariante für Spezialisten, Sappeure und Technische Unterstützung hat einen fest verbauten Plasmabrenner, der wahlweise als Schneidbrenner oder konisch wirkender Flammenwerfer eingesetzt werden kann. Das Plasma ist dabei so heiß, dass die strukturelle Integrität selbst von Stahl, und damit Deckung angegriffen wird. Er hat einen verstärkten Strahlenschutz (6) bei verringerter Panzerung (3)
- Phönix: Die Raumangriff Variante des FUSS verfügt über zwei über den Schultern angebrachte Sätze an Steurdüsen, diese sehen aus wie angelegte Schwingen an einem breiten Rumpf, der das Antriebsmittel enthält. Meist wurde der Phönix mit einem schweren Gausgewehr an der Schusshand verbaut hergestellt. Um besser vor Raumstrahlung zu schützen wurde seine Panzerung entsprechend angepasst (S5/P4) Makabere Berühmtheit erhielt der Phönix als festgestellt wurde, dass Brandmunition die die Panzerung durchdrang, das Antriebsmittel für die Steurdüsen in atmosphärischer Umgebung, eine infernogleiche Explosion auslöste.

## Verbrauchsgüter

### Genusswaren:

Guter Alkohol, Tabakwaren, aber auch Süßwaren, exotische Nahrungsmittel und manche Gewürze sind nicht überall erhältlich und meist teuer zu erstehen. Je nach Konzern und kolonialer Richtlinie, können Transport, Handel und/oder Konsum unter Strafe stehen.

### Verpflegungspaket:

Einmannpackungen (EPa) oder Meals-Ready-to-Eat (MRE, Meals Rejected by the Enemy), sind verpackte, vorgefertigte Tagesrationen unterschiedlicher Gerichte. Dazu ein paar Hygienetücher, Streichhölzer und Wasseraufbereitungstabletten und einen Einmalerhitzer. Mit knappen 3.500kcal reicht die

Verpflegung selbst bei andauernder körperlicher Belastung aus, kann aber im Notfall weiter rationiert werden.

### **Nährstoffriegel und Proteinpaste:**

Alle Raumschiffe, Shuttles, Landungsschiffe Raumstationen sind mit den geschmacklosen, unförmigen und unansehnlichen Nährstoffriegeln und Proteintuben versehen. Damit kann man selbst bei einer Havarie Monate überleben, solange man auf seine Geschmacksnerven verzichtet, und genug Wasser hat.

### **Wasserkapseln:**

Die mit Wasser gefüllten Algicinsäurebälle sind ein Segen für die frühe Raumfahrt gewesen und auch heute noch in weitem Gebrauch. Die dünne aber hochelastische Membran hält mehrere Kilonewton stumpf wirkender Kraft aus wird aber durch Punktierung (beißen) rissig und setzt das Wasser frei, auch ist sie 100% verdaulich, nahezu unverderblich und hat ein vernachlässigbares spezifisches Gewicht. 50 der Tischtennisball großen Kugeln entsprechen 2,5 Liter Wasser und sind damit eine Tagesration.

### **Nahrungsmittel, abgepackt:**

Ob Früchte im Glas, Trockennudeln oder Dosenfleisch, abgepackte Lebensmittel sind die Hauptnahrung der meisten Raumfahrer. Während die in einer kleinen Küche zubereiteten Speisen oft eher mittelmäßige Qualität haben, können erfahrene Köche (Gastronauten) teilweise wahre Gedichte aus den einfachen und günstigen Zutaten zaubern.

### **Nahrungsmittel, frisch:**

Wegen des hohen logistischen Aufwandes, der notwendigen Kühlkette und den Anforderungen an Raum und Energie, finden sich frische Nahrungsmittel nur selten auf Raumschiffen. Meistens kann man frische Nahrungsmittel nur auf Planeten finden, selten auf großen Raumstationen mit Gewächshäusern. Die wenigsten Raumfahrer haben das Glück regelmäßig Frischwaren zu essen.

## Medizingüter

### **Erste-Hilfe-Set:**

Erste-Hilfe-Kästen hängen an fast jedem Gemeinschafts- und Arbeitsraum eines Raumschiffes. Man findet sie in öffentlichen Gebäuden, Landfahrzeugen und Wohnungen. Tatsächlich helfen sie aber nur in den seltensten Umständen. Während Schürfwunden und Kratzer kaum der Behandlung, geschweige den Materialien wert sind, ist der tatsächliche Notfall damit kaum zu behalten.

Leistet jemand ohne die Fertigkeit „Medizin“ „Erste Hilfe“ und hat ein solches Set zur Verfügung, so darf er selbst mit Wert null (0) mit einem W20 würfeln und diesen Wert verwenden.

### **Anti-Strahlungs Medikamente:**

Der größte Feind der Menschheit in den weiten des Raumes ist Strahlung. Auch wenn moderne Schiffs- und Raumanzüge vor Strahlung schützen, gibt es immer wieder Situationen in denen es angebracht ist seinen Körper weiter zu entlasten. Die auf Nanotechnologie basierende Strahlenmedikamente führen für ein paar Stunden zu Schwindel und Übelkeit (-1 auf alle Würfe) aber das ist immerhin besser als an der Strahlenkrankheit zu sterben.

### **Medizinisches Notfall Set:**

Meist ein Koffer, der Materialien und Medikamente zur Diagnose und Therapie von medizinischen Notfällen, wie zum Beispiel akuten Erkrankungen, Verletzungen oder Vergiftungen, enthält. Auf nahezu jedem Raumschiff wird ein Notfall Set mitgeführt. Ein MNS gibt einen Bonus von +1 auf Medizinwürfe.

### **Schmerz- & Beruhigungsmittel:**

Von leichten (und überall erhältlichen) Kopfschmerztabletten bis zu operativ eingesetzten Anästhetika findet sich in den Krankenstationen auf Raumschiffen alles, es richtig einzusetzen und einzukaufen obliegt aber meist Fachpersonal. Es gibt auch teilweise illegale Substanzen, die als Schmerz- und Beruhigungsmedikation eingesetzt werden können, oder als Partydroge.

## Zero-Gravity: Die Charaktere

### **ATUA:**

Weit verbreitete Droge, die oral konsumiert wird. Ein Gemisch aus Kakteensaft, mit chemischen Zusätzen, das extrem süchtig machend ist. Es wirkt auf den Konsumenten analgetisch und euphorisierend. Die Rauschzustände, hohe Abhängigkeit und das verringerte Schlafbedürfnis machen ATUA sehr gefährlich, weswegen es medizinisch keine Anwendung findet. Fast im gesamten durch Menschen besiedelten Raum ist die Einfuhr und das in Umlauf bringen von ATUA verboten. Dennoch ist es eine der weit verbreitetsten Drogen.

### **Stimulanzen:**

Oft wird in der Raumfahrt, dem Militär, der Forschung und der Kolonisation mehr von jedem einzelnen Menschen verlangt, als er zu leisten im Stande ist. Für diese Fälle hat sich vor Urzeiten die Nutzung von Stimulanzen entwickelt. Auch heute noch sind diese spezifischen Drogencocktails weit verbreitet, genutzt und gefährlich. *Sonderregel: StimPack: Ein StimPack gibt nach Injektion dem betreffenden sofort 3 Punkte in den Körperpool und 3 Punkte in den Geistpool (auch über sein Maximum hinaus) und zwar für 1 Stunde. Zusätzlich werden die Eigenschaft „Reflexe“ um +1 und der Wert „Passive Abwehr“ um +1 für eine Stunde erhöht. Danach entsteht ein Entzug von je 4 Punkten aus jedem der beiden Pools. Der Betreffende leidet dann unter den eventuellen Auswirkungen, falls einer oder gar beide Pools auf Null geraten. Durch Entzug können allerdings keine Beschädigungen von „Technischen Erweiterungen“ entstehen. Wer um dem Entzug entgegen zu wirken weitere Stimulanzen nimmt riskiert eine Abhängigkeit (in Absprache mit dem SL), die ihn zwingt jedes mal wenn einer seiner Pools das erste Mal sinkt mindestens eine Dosis einzunehmen.*

### **Blastomere Organe:**

Während es möglich ist Eigenorgane zu züchten ist dies sehr kostspielig und so werden heute künstliche Organe aus Nanoblastomere für die breite Masse hergestellt. Nachteil dieser generischen Organe ist das Abstoßungsrisiko und eine lebenslange Medikamentenabhängigkeit. Das

sollte aber das deutlich kleinere Übel gegenüber einer fehlenden Lunge oder zerfetzten Nieren sein.

### **Kälteschlafkammer:**

Kälteschlafkammern sind exorbitant teuer, schwer zu unterhalten und nur halb so nützlich wie man glauben mag. Tatsächlich ist es nicht möglich in einer Kälteschlafkammer Jahre zu überleben oder bemannte interstellare Reisen auszuführen. Allerdings ist es möglich für ein paar Tage einen Schwerverletzten bis zur Ankunft in einem Krankenhaus oder einen Infektiösen unter Quarantäne zu stellen. Kryostasekammern finden sich fast ausschließlich auf Großschiffen.

### **Quallengen-Injektion:**

Eine aus Quallen gewonnene Geninjektion, die darauf ausgerichtet ist das Erinnerungsvermögen deutlich zu erhöhen. Die recht giftigen Stoffe wirken sehr schnell und selbst unterdrückte Erinnerungen werden teilweise ausgelöst. Allerdings leiden die Patienten merklich unter der körperlichen und psychischen Belastung. *Sonderregel: Sowohl Körper- als auch Geistpool verlieren jeweils 2 Punkte. Dafür erhöht sich die Erinnerung für eine Erinnerungsaktion um 5 Punkte.*

### **Impfungen, Immunisierungen & Antibiotika:**

Die fragilen Ökosysteme der Raumschiffe, Raumstationen und Kolonien machen eine umfangreiche Impfung notwendig. Viel wichtiger ist aber, dass die Entdeckung neuer Lebensräume auch neue Krankheiten hervorgebracht hat, weswegen eine breite Menge an Medikamenten zur Verfügung steht. Gemäß Murphys Gesetz fehlt aber fast immer der spezifische Wirkstoff in dringlichen Situationen.

### **Medizinischer (Hand-)Computer und Datenbank:**

Der medizinische Fortschritt und die Fachspezialisierungen heute sind so breit, dass Niemand vollumfänglich ausgebildet sein kann. Aus diesem Grund sind Medizinische Diagnosecomputer und Datenbanken bei allen fortschrittlichen medizinischen Einrichtungen und auf medizinischen Datenpads vorhanden, die den

## Zero-Gravity: Die Charaktere

behandelnden Arzt unterstützen. Die Medizinische Diagnose Einheit (MDE) ist ein Spezialisierter Medizinischer Computer mit Sensoren, der auf alle Medizinwürfe einen Bonus von +1 gewährt.

### **Medizinisches Versorgungsmaterial:**

Von der Mullbinde bis zum Skalpell, vom Erste Hilfe Kasten bis zum Krankenhaus nach jedem Einsatz und jeder längeren Reise muss Versorgungsmaterial überprüft und aufgefüllt werden. Dafür bieten Raumstationen und planetare Unternehmer allgemein übliche Waren an. Meist sind die Preise für diese Grundmittel moderat und alles notwendige auf Vorrat vorhanden. Wenn es aber bei diesen so wichtigen und oft genutzten Gegenständen zu Engpässen kommt, sind die Preise exorbitant.

### **Modularer Operationsbereich:**

Eine Einwegdrohne deren Inhalt ein steriles, voll ausgestattetes Lazarett enthält. Großkampfschiffe starten diese MedPod genannten Drohnen in Katastrophengebiete, in Brückenköpfe zur Unterstützung der Ärzte am Boden und zu neu gegründeten Kolonien. Die modulare Bauweise ermöglicht es mehrere diese Drohnen nebeneinander zu setzen um einen vollwertigen Medizinbetrieb auf Krankenhausbauweise zu gewährleisten.

## Outdoor- und Überlebenswerkzeuge

### **Taschenlampe:**

Während Raumanzüge und Helme meist fest verbaute Taschenlampen aufweisen und deswegen eine gewisse Selbstverständlichkeit haben, ist bei einer Havarie oder einem planetaren Einsatz jede Lichtquelle überlebenswichtig. *Helm- und Anzuglampen senken die Auswirkung von Umwelteffekten wie Dunkelheit oder Rauch für ihren Träger um 2. Da der Träger aber auch besser auszumachen ist, senkt es die Umwelteffekte von Angreifern im Fernkampf ebenfalls um 2.*

### **Notfallsender:**

Raumschiffe haben von Reaktor und Intellekt unabhängig arbeitende Notfallsender, die bei Havarie automatisch den aktuellen Standort und Notfallnachricht senden. Zusätzliche manuell zu betätigende Sender sind oft in Rettungskapseln und Landungsbooten verbaut, es gibt aber auch kleinere Anlagen, die nur system- oder sogar Interkontinentalreichweite erreichen.

### **Ferngläser:**

Weder in beengten Raumschiffen noch in der Weite des Raumes sind Ferngläser von großem Nutzen, auf Planeten aber, zur Aufklärung, zur Überwachung, zur Landschaftsbesichtigung oder für unlautere Zwecke finden sie breite Verwendung.

### **Lebenserhaltungs Nachfüllpacks:**

Manche Unterkünfte und Anzüge haben ein eingebautes Lebenserhaltungssystem. Doch im All bei unvorstellbaren Weiten dauert es manchmal Jahre bis man gerettet werden kann. Um auch in lebensunwirklicher Atmosphäre lange zu überleben gibt es Nachfüllpacks die die Aufbereitung von Sauerstoff und Wasser.

### **Heizzellen:**

In einem Raumanzug sind Sauerstoff- und Wassermangel die größten Feinde, trägt man diesen nicht kommt noch Kälte dazu. Die moderne Technik schafft hier mit circa Fußball großen Heizzellen Abhilfe. Fast jeder koloniale Haushalt hat so ein Gerät und in den meisten Notfalllandekapseln findet sich so eine Heizung.

### **Schadstoffmaske:**

Ohne Raumanzug benötigt man auf manchen Planeten, oder bei gewissen Tätigkeiten eine Schutzmaske die Augen und Lunge vor Schadstoffen schützt. Schadstoffmasken sind bei spezialisierten Händlern breit verfügbar.

### **Taschen und Rucksäcke:**

Von unscheinbaren Gürteltaschen bis zu großen Seesäcken dienen Taschen vornehmlich dazu, mehrere kleinere Gegenstände gleichzeitig zu transportieren. Im Gegensatz zu Koffern und

## Zero-Gravity: Die Charaktere

Truhen sind sie leichter am Körper zu transportieren.

### **Kette, Verbundstahl, 10m**

Vor Allem in der Mechanik und Werkstätten aber auch in vielen anderen Bereichen, wenn auch seltener werden hochfeste, leichte Verbundstahlketten genutzt um meist Gegenstände gegen starken Zug zu sichern.

### **Energiezelle:**

Ohne Stromerzeuger ist Vieles im 30Jahrhundert nutzlos, dank hervorragender Speichertechnik befinden sich brustkorbgroße Energiezellen auf fast allen Raumschiffen und Landungsbooten. Diese liefern genug Energie um ein paar Tage bis Wochen die wichtigsten Geräte am laufen zu halten.

### **Feuerlöscher:**

Fast an jeder Luke, jeder Schleuse, jeder Tür findet sich in der Raumfahrt ein Feuerlöscher, redundant zu einem auf maximale Löschkraft ausgelegten Argonlöschsystem. Auch Landfahrzeuge und vielen Wohneinheiten haben Feuerlöscher, doch meist fehlt der alltäglich gesehene Gegenstand, sobald man ihn braucht.

### **Kletterwerkzeug:**

Auf den ersten Blick ist Kletterwerkzeug in der Schwerelosigkeit sinnlos, bedenkt man aber dass nicht alles ZeroG ist, sondern selbst mittlere Monde Gravitation und Berge haben, oder man im Flug eine Außenreparatur vornehmen muss, erschließt sich die Sinnhaftigkeit von Seilwinden, Karabinerhaken und Umlaufingen.

### **Seil, Verbundstoff, 30m**

Wenige Werkzeuge sind so alt und umfänglich nützlich wie das Seil. Moderne Seile sind ultraleicht, hoch reißfest und hitzebeständig. Einfachere Seile sind fast überall günstig erhältlich, doch selbst die Verbundstoffmaterialvarianten finden sich bei jedem gut sortierten Werksbedarf.

### **Feldklappspaten:**

Das Universalwerkzeug der Pioniere und Kolonisten. Klein, robust und nützlich. Der Hochfeste Stahl ermöglicht das Seitenblatt zu zähnen, und damit eine eingeschränkte Sägefunktion herzustellen. Wird im Notfall auch im Nahkampf genutzt.

### **Knicklichter:**

Schon seit jeher hat der Mensch eine inhärente Angst vor der Dunkelheit. Und in der lichtlosen Weite des Alls, mehr denn je. Um in Notsituationen auch ohne Energie Licht zu haben werden Knicklichter, wie die Kerzen auf der alten Erde, heute häufig mitgeführt. Da sie oft farbig sind, werden sie auch gerne zur Dekoration genutzt.

### **Schlafsack:**

Schlafsäcke sind seit jeher der Ersatz für persönliches Bettzeug in unpersönlichen Situationen, sie schützen vor Kälte und äußeren Einflüssen. Auch auf Raumschiffen werden sie noch oft genutzt, da Richtungswechsel und G-Kräfte einem so wenigstens nicht die Decke wegziehen können.

### **Notunterkünfte:**

Bei Havarien auf astronomischen Körpern ist das Raumschiff oftmals nicht mehr als Unterkunft nutzbar. Aus diesem Grund gibt es Notunterkünfte verschiedenster Machart, von einfachen Zelten und Halbzelten, bis zu modularen Duroplastpanelen mit elektronischer Lebenserhaltung. Fachgerechter Aufbau vorausgesetzt stehen diese dünnen Wände zwischen Leben und eisigem Tod.

### **Katastrophen Rettungs- und Landungskapsel:**

Viele Raumschiffe und orbitale Stationen haben absprengbare Sektionen oder Kapseln, die im Notfall Passagiere und Mannschaft in sichere Gebiete für eine mögliche Rettung bringen sollen, soweit möglich. Die Kapseln sind darum sehr robust gebaut, enthalten eine Menge Notfallmaterialien und rudimentäre Lebenserhaltungssysteme. Tatsächlich können mehrere Kapseln zusammen auch als Unterkunft genutzt werden. Auf Großschiffen finden sich oft

## Zero-Gravity: Die Charaktere

viele sehr große (bis zu 50 Personen) dieser landungsfähigen Kapseln.

### **Brennpaste:**

Eine langsam brennende, rauchlose Paste in Blechdosen. Vornehmlich wird sie zum Kochen genutzt um Energiereserven für Notfallsignale, Waffen und Lebenserhaltung zu sparen, tatsächlich fallen dem Gewitzten Schiffbrüchigen noch andere Anwendungsgebiete für das zähe, leicht entzündliche Gel ein.

### **Wasserreinigungskristalle:**

In den meisten Fällen reicht es Wasser abzukochen um trinkbares Frischwasser zu erhalten, ein chemischer Reinigungsprozess mit Schwebstoff bindenden Aktivkohlepolyam49iden in kristalliner Form bietet aber eine weit schnellere und einfache Möglichkeit. Allerdings sind diese Kristalle recht teuer und nur auf Kolonieschiffen standardmäßig an Bord.

## **Gebrauchsgüter**

### **Aufnahme- und Abspielgeräte:**

Ob Audio, Video oder Hologrid, im Knopfformat oder als Großgerät, Aufnehmen und Abspielen von Daten und Inhalten spielen auch heute noch eine Große Rolle, obwohl die meisten intellektverknüpften Anzughelme eingebaute Aufnahme- und Abspielfunktionen haben.

### **Nachschieß-Set:**

Für den Fall, dass man seine Quartiertür zuzieht und den Schlüssel auf dem Tisch vergisst, oder wenn ein medizinischer Notfall das Öffnen einer Badtüre voraussetzt ist ein Nachschieß-Set immer gut bei der Hand zu haben. Es mag Menschen geben, die sich auch andere Einsatzmöglichkeiten vorstellen können...

### **Kommunikationsmittel:**

Die meiste Kommunikation wird über große, intellektgesteuerte Sende- und Empfangsanlagen, auf Planeten auch über Satellitenrelais geführt. Dennoch gibt es für Kurzstreckenkommunikation und innerplanetaren Austausch eine Vielzahl an

Geräten. Besonders hervorgehoben gehören die verschlüsselten Kurzwellefrequenzen die mit kleinen Handgeräten angesteuert werden können und die knopfgroßen Einwegsender der HSI.

### **Hand (-gelenks) Computer und Scanner:**

Typischerweise trägt fast ausnahmslos jede Person heute einen kleinen Computer an sich. Im einfachsten Fall dient es der Kommunikation, überwacht eigene Körperfunktionen und bietet Raum für kleine Programme, es gibt aber auch hochentwickelte Sensoreinheiten mit Netzwerkschnittstellen und Intellekt-Bus, die meist Programme für spezifische Teilgebiete festinstalliert haben. (Die MDE ist so ein spezialisierter Handgelenkscomputer.)

### **Identifikationskarte:**

Jeder Konzern, jede Behörde und jede Kolonie stellen ihren Bürgern Ausweise im ID-1 Format aus. Auf den Magnetstreifen und Chips sind je nach Aussteller unterschiedliche Informationen über den Träger gespeichert. Der monopolistische Hersteller der Ausweise "IdentityCards" bietet auch die Möglichkeit Credits und Zugangskontrollen auf den RFID Chips zu speichern. Einer typischer Dienstaussweis der HSPF speichert Rang, Name, Dienstnummer, Batallion, Geburtsdatum, Genetische Marker, Blutgruppe und Zugriffsrechte. Die Karte selbst zeigt Holoportrait, Name und Körpermerkmale. Laut "IdentityCards" sind die Karten nicht kopier- oder fälschbar, entgegen anders lautender Gerüchte.

### **Schloss:**

Schlösser unterteilen sich in zwei Kategorien. Mechanische Schlösser, deren Sperre durch ein mechanisches System (z.B. Schlüssel oder Drehmechanismen) geöffnet wird, mögen altmodisch erscheinen, sind aber auch bei Energiemangel nutzbar und vor allem kostengünstig. Elektrische und Mechantronische Schlösser verriegeln meist mechanisch oder magnetisch, öffnen aber durch elektrische Freigaben in Form von Funk, Zahleneingabe oder Datenkarten (IdentityCards), die Vielfalt dieser Schließsysteme bietet für jeden Zweck ein

## Zero-Gravity: Die Charaktere

passendes Produkt, solange man bereit ist einen gewissen Betrag dafür zu zahlen. Der weitgehende Standard im zivilen Bereich sind mechatronische RFID-Schlösser mit interner Batterie und einer redundanten mechanischen Notfallentriegelung.

### **Werkzeugkasten:**

Ein Werkzeugkasten findet sich fast in jedem Haushalt und jeder Werkstatt, meist aber sind eher generische Werkzeuge wie Hammer, große Schraubenzieher und ein wüstes Sammelsurium an Kleinteilen, wie Unterlegscheiben oder Schrauben darin. Im Unterschied dazu hat jeder Handwerker sein spezialisiertes Set an besonderem Werkzeug, Bits, Aufsetzen und Arbeitsmaterial. Ein Mechaniker (Schraubendreher, Schmierfett, Gewindeschneider und Zangen) wird mit dem Werkzeugkasten eines Elektrikers (Isolierband, Abisolierzange, Lüsterklemmen und Spannungsprüfer) wenig anzufangen wissen.

### **Spielzeug:**

Von Bällen über Gesellschaftsspiele bis hin zu komplexen Rollenspielen, Menschen möchten Unterhalten werden, gerade auf langen Reisen im unendlichen Schwarz des Alls. Auch wird gerne um Credits und Wertgegenstände gespielt oder gewettet.

### **Flurfördergerät:**

Schwere Gegenstände werden seit Erfindung des Rades mit Hilfsmitteln transportiert, und so ist es auch im Zeitalter der Raumbesiedlung. Mit kleinen Rollbrettern, Schubkarren, Hubwägen oder Gabelstaplern, je nach Größe, Sperrigkeit und Gewicht kann man Alles mit dem richtigen Gerät bewegen. Wobei vor Allem große Raumstationen und planetare Industrieraumhäfen auch meist spezialisierte Händler für Flurförderfahrzeuge haben. Außerdem findet sich fast in jedem Maschinenraum ein Haufen voll mit unbrauchbarem Müll wie Altöl und Altmittel.

### **Multifunktionswerkzeug:**

Mehrzweckwerkzeuge und Taschenmesser sind bei vielen Militärs, Sicherheitsdiensten und Exekutivorganen ein beliebter

Ausrüstungsgegenstand. In unterschiedlichen Varianten sind sie vielseitig einsetzbar und oft gefühlte Lebensretter. Fragt man aber einen Handwerker, wird dieser immer ein spezialisiertes Werkzeugset vorziehen, selbst wenn man dann mehr tragen muss.

### **Plasmaschneider:**

Ein Allzweckbrenner, dessen Verbrennungsmasse nicht nur im Vakuum funktioniert, seine stufenlosen Einstellungen lassen die Möglichkeit eine Dose Ravioli zu erwärmen, sie mit dem Schiffsrumpf zu verschweißen oder sie bis auf molekulare Ebene herunter zu brennen. Es gibt kleine, handliche Einheiten mit kurzer Einsatzzeit und große schwere oft in Mechanikanzüge verbaute Schneidbrenner.

### **Computer:**

Die meisten Computer auf Schiffen sind intellektverbundene Netzwerkterminals und auf vielen Stationen und Kernwelten sieht es ähnlich aus. Es gibt aber auch noch unabhängige Systeme, sei es aus technischen Gründen auf hinterwäldlerischen Kolonien, oder aus ideologischen Gründen auf den PersonalTerminals eines HSI Mitarbeiters.

### **Datenträger und Datenbanken:**

Von kleinen unscheinbaren RFID Chips bis hin zu großen Solid-State Flugschreibern, von E-Book Liebesromanen bis hin zu komplexen Datenbanken der Mineralverbindungen in Sedimentgestein der südlichsten Landmasse von ProximaB werden fast sämtliche Informationen digital oder, im Falle von Intellekten, neural gespeichert. Abhängig von Datenmenge und Zugriffsfrequenz gibt es hier unterschiedliche Varianten an Speicherformen.

### **Hydrokultur Behälter:**

Schon in der Frühzeit der Erde versuchten die Menschen Pflanzen unabhängig von Wetter, Jahreszeit und Klima anzubauen, vor Allem zur Gewährleistung der Ernährung. Die Weiterentwicklung der Technologie ermöglicht heute Hydrokulturen die auch im All und in Kolonien in frühem Terraforming Stadium genutzt werden können. Ein paar der teuersten und

## Zero-Gravity: Die Charaktere

schönsten Rosen werden in der Schwerelosigkeit gezüchtet, viele Kolonien versorgen sich mit Lebenswichtigen Nahrungsmitteln und manche Besatzungen hat so zumindest ein kleines Stück grüne Heimat bei sich.

### Havarieausrüstung:

Gewölbte Stahlverbundmatten, schnelltrocknender Spezialschaum, flexibles Nanomesh und hochfestes Panzerband, solange diese Komponenten an Bord eines Schiffes oder einer Raumstation sind, kann man jedes Leck stopfen. Dazu kommen Reparaturdrohnen, die mit Nanotechnologie und Microschweißungen den Hauptteil der Reparaturen stemmen, so dass die Crew nur im absoluten Notfall, die meist in Hanger und Not- und Lagerräumen verstaute Havarieausrüstung benötigt. Sonderregel Havarieausrüstung: Wenn ein Charakter vor Ort mit der Havarieausrüstung versucht einen Rumpfschaden zu reparieren, entsteht keine Modifikation auf die Reparatur durch bisher entstandenen Rumpfschaden. Es bleibt also bei einer Probe gegen 15.

### Funkstörsender:

Nach Statut der HSO illegale, aber sehr ausgereifte und oft angetroffene und teure Störsender sind das Rückgrat der Schmuggler, Konzernfixer und HSI-Agenten. Es gibt Varianten so groß wie ein Handteller, der gerade einmal Aufnahmen und Übertragungen aus kleinen Räumen verhindert und schiffsreaktorbetriebene Antennenarrays deren Leistung Zielgerichtet auf andere Schiffe und ganze Planeten gerichtet werden kann. Nicht zu verwechseln mit den WaffenStörsystemen, die fast jedes Schiff besitzt.

### Magnetstiefel:

Alle Raum- und Kampfanzüge haben gemein, dass sie mit Magnetstiefeln ausgestattet sind, die in Schwerelosigkeit wenn sie sinnvoll eingesetzt werden können, dem Träger erlauben, selbst wenn er die Kompetenz „Null-G Training“ nicht besitzt, maximal 1W20 auf körperliche Proben zu würfeln und seinen Wert in der Fertigkeit zu addieren. Allerdings wird die Initiative, Heimlichkeit und die Passive Abwehr um 2

verringert. (Hat man den Wert 0 in einer Fertigkeit bleibt es bei 2W20 und dem schlechteren Ergebnis.) Ab und zu gibt es Situationen, in denen Magnetstiefel ohne einen schweren Anzug sinnvoll genutzt werden können. Daher gibt es einige wenige Hersteller für reine Magnetstiefel.

## Planetare (Wasser-)Fahr- und Flugzeuge

Analog zu den Regeln der Robotik wird (Wasser-)Fahr- und Flugzeugen anhand ihrer Chasis ein **Strukturpool** ausgerechnet.

### Größe x Hauptmaterial x Bauweise = Strukturpunkte

Der Wert seines Hauptmaterials entspricht der Panzerung.

Größe	
Sehr Klein (einspurig/unbemannt)	1
Klein (Einsitzer)	2
Mittel (Zweisitzer)	3
Groß (Fünfsitzer)	4
Riesig (Großraum)	5
Hauptmaterial	
Polymere	3
Metalle	4
Verbundmaterialien	5
Bauweise	
Zweiachsig / Strahltriebwerk	2
Vielachsig / Rotortriebwerk	3
Kettenlaufwerk / Drehflügler / Windantrieb	4

Geschwindigkeiten: (Wasser-)Fahr- und Flugzeuge werden in vier Geschwindigkeitsstufen eingeteilt. Dabei ist die Höchchststufe für (Wasser-) &

## Zero-Gravity: Die Charaktere

Landfahrzeuge Stufe 4 und für Luftfahrzeuge Stufe

5.

- Stufe 1 bis 80kmh
- Stufe 2 bis 125 kmh
- Stufe 3 bis 250 kmh
- Stufe 4 bis 500 kmh
- Stufe 5 bis 1500 kmh

Modifikationen:

- Abzug von der Geschwindigkeitsstufe (zutreffende addieren)
  - Groß -1
  - Riesig -1
  - Verbundmaterial -1
  - Vielachser / Rotor -1
  - Kettenlaufwerk / Drehflügler -1
- Abzug von der Steuerungsprobe (zutreffende addieren)
  - Groß -1
  - Riesig -1
  - Verbundmaterialien -1
  - Vielachser / Rotortriebwerk -1
  - Kettenlaufwerk / Drehflügler / Windantrieb -1
  - Geschwindigkeit Stufe 4 -1
  - Geschwindigkeit Stufe 5 -1

Der Wert der Fahrzeuggröße entspricht den schweren Waffen die er führen kann, wobei eine Schwere 2 Mittlere und eine Mittlere 2 Leichte Waffen ergeben. Fahrzeuge verursachen immer Geschützscha-