

Inhalt

Einleitung	5	Den Würfelwurf justieren	35
Rollenspiele	5	Zusatzaktionen	36
Die Pilgerreise	5	Die Auslegung der Regeln: Redux	36
Das All ist eine Bühne	6	Kapitel 2: Charaktere	37
Die Truppe	6	Charaktererschaffung	39
Über die Regeln hinaus	6	Schritt 1: Versammlung der Truppe	39
Kapitel 1: Regeln	7	Schritt 2: Charakterkonzept	39
Das Spiel	9	Schritt 3: Wähle deine Spezies	40
Die Grundlagen	10	Schritt 4: Wähle deine Klasse (Erziehung)	40
Die Auslegung der Regeln	11	Schritt 5: Wähle deine Fraktion (Ausbildung)	40
Zeit	11	Schritt 6: Wähle deine Berufung (Früher Werde- gang)	40
Spielzeit	12	Schritt 7: Personalisierung & Ausrüstung	41
Initiative	13	Lebenspfad oder Individuelle Methode	41
Würfel	14	Charakterkonzept	43
Aktionen	14	Tabelle: Schnellstart-Charakterkonzepte	44
Hauptaktion	14	Spezies	46
Bewegungsaktion	14	Attribute	46
Nebenaktion	14	Größe	46
Reflexaktion	14	Mensch	46
Manöver	15	Ur-Obun	46
Längerfristige Aufgaben	15	Ur-Ukar	47
Eigenschaftswerte	16	Vorox	47
Fertigkeiten	16	Aristokrat	49
Attribute	16	Klasse: Erziehung	49
Eigenschaftspaare	17	Aristokraten-Klassenvorzüge	49
Erfolgswurf	17	Ausfüllen des Charakterbogens	50
Modifikatoren	17	Fraktion: Haus-Ausbildung	50
Kritischer Erfolg	20	al-Malik	50
Kritischer Misserfolg	20	Decados	50
Siegpunkte	20	Hawkwood	51
SP-Chips	20	Hazat	51
SP gewinnen	21	Li Halan	51
SP ausgeben	22	Aristokraten-Berufungen	52
Schübe	22	Kommandant	52
Wyrdpunkte	22	Ränkeschmied	53
Widerstand	23	Höfling	54
Widerstandswerte	24	Duellant	54
Selbstverteidigung: Widerstand verstärken	25	Enthusiast	55
Gesicherter Erfolg	26	Inkognito	56
Flächenangriffe	26	Ritterorden	57
Kurzüberblick: Sieg & Erfolg	26	Lord	57
Wirkung	27	Questritter	58
Ergebnis	27	Ronin	59
Schaden	27	Spion	59
Zustände	28	Sybarit	60
Physischer Kampf	30	Priester	61
Kampfmanöver	30	Klasse: Erziehung	61
Verteidigungsaktionen	30	Priester-Klassenvorzüge	61
Beeinflussung	31	Ausfüllen des Charakterbogens	62
Gedankenspiele	31	Fraktion: Sektenausbildung	62
Die drei gesellschaftlichen Sphären: Hof, Kathedra- le, Bürgerschaft	31	Schwertbrüder	62
Beeinflusser und Ziel	32	Eskatonischer Orden	62
Soziale Manöver	32	Sanctuarium Aeon	63
Geistiger Widerstand	33	Avesti-Tempel	63
Optionale Regeln	34	Ærd-Orthodoxie	63
Geringe Wirkung	35	Priester-Berufungen	63
Allerletzte Verteidigung	35	Schwertbruder	63
Erfolgswerte über 20	35	Chorist	64

Kleriker.....	65	Schritt 6: Wähle deine Berufung.....	100
Konfessor.....	65	Schritt 7: Personalisierung und Ausrüstung.....	100
Traumhirte.....	66	Charakterfortschritt.....	100
Pfarrer.....	67	Klassenstufe.....	100
Heiler.....	67	Geschwindigkeit der Charakterentwicklung.....	102
Imperialer Vasall.....	68	Wichtige Lebensveränderungen.....	102
Inquisitor.....	69	Deine Klasse ändern.....	102
Wanderprediger.....	70	Deine Fraktion ändern.....	102
Mönch.....	70	Kapitel 3: Eigenschaften.....	103
Okkultist.....	71	Bank.....	105
Schreiber.....	72	Kompetenzen.....	106
Spion.....	73	Kompetenzen erlangen.....	106
Templer.....	73	Eingeschränkte Kompetenzen.....	106
Händler.....	75	Kompetenzen nutzen.....	106
Klasse: Erziehung.....	75	Ergänzende Kompetenzen.....	106
Händler-Klassenvorzüge.....	75	Ausrüstungskompetenzen.....	107
Ausfüllen des Charakterbogens.....	75	Wissensgebiete.....	109
Fraktion: Gildenausbildung.....	75	Attribute.....	114
Sternfahrer.....	75	Körper.....	114
Ingenieure.....	76	Geist.....	115
Die Gewerkschaft.....	76	Seele.....	115
Das Kartell.....	76	Funktionen: Wirkmacht, Finesse, Zähigkeit.....	116
Schrottler.....	76	Vorzüge.....	116
Händler-Berufungen.....	77	Vorzug-Typen.....	116
Bankier.....	77	Voraussetzungen.....	117
Kopfgeldjäger.....	78	Vorzüge.....	117
Schlepper.....	78	Nachteile.....	164
Detektiv.....	79	Widerstand.....	167
Imperialer Vasall.....	80	Widerstand erhöhen.....	167
Anwalt.....	80	Wiederbelebung.....	168
Söldner.....	81	Fertigkeiten.....	168
Wissenschürfer.....	82	Widerstandswerte eintragen.....	168
Kundschafter.....	82	Eingeschränkte Fertigkeiten und Kompetenzen.....	169
Spion.....	83	Manöver.....	169
Sternenpilot.....	83	Recherche.....	170
Techerlöser.....	84	Alchimie.....	172
Dieb.....	85	Tierkunde.....	172
Kaufmann.....	85	Kunst.....	173
Magnat.....	86	Charme.....	175
Freisasse.....	87	Handwerk.....	177
Klasse: Erziehung.....	88	Verkleidung.....	177
Freisassen-Klassenvorzüge.....	88	Steuerung.....	178
Fraktion: Gesellschaftsausbildung.....	88	Verfolgungsjagden.....	180
Die Enteigneten.....	88	Empathie.....	181
F.A.R. (Front für Alienrechte).....	89	Handgemenge.....	182
Sankt-Paulus-Gesellschaft.....	89	Konzentration.....	183
Vagabunden.....	89	Beeindrucken.....	185
Vuldrok-Barbaren.....	90	Interface.....	186
Offene Berufungen.....	90	Einbruch.....	187
Dilettant.....	90	Gauerei.....	188
Künstler.....	91	Nahkampf.....	188
Entdecker.....	92	Beobachtung.....	190
Merkurianer.....	92	Instinktive Wahrnehmung.....	190
Pirat.....	93	Darbietung.....	191
Psioniker.....	94	Pilot.....	191
Gelehrter.....	95	Arznei.....	192
Theurge.....	95	Schießen.....	193
Personalisierung & Ausrüstung.....	96	Fingerfertigkeit.....	193
Individualisierte Charaktere.....	99	Heimlichkeit.....	194
Schritt 1: Versammlung der Truppe.....	99	Überleben.....	194
Schritt 2: Erstellen eines Charakterkonzepts.....	99	Techerlösung.....	195
Schritt 3: Wähle deine Spezies.....	99	Konstitution.....	197
Schritt 4: Wähle deine Klasse.....	99	Zustände.....	199
Schritt 5: Wähle deine Fraktion.....	99	Physische Zustände.....	199

Mentale Zustände.....	201	Landfahrzeuge	254
Soziale Zustände.....	202	Wasserfahrzeuge	254
Schub.....	203	Luftfahrzeuge	254
Techgnosis	203	Sternenschiffe	255
Überladen.....	204	Standardschiffsklassen	255
Zwänge.....	204	Erkundungsschiff.....	256
Ablegen	205	Kaperschiff.....	256
Vitalität.....	205	Begleitschiff.....	256
Vitalität ermitteln	205	Frachter.....	256
Schaden	205	Passagierschiff (Klein)	257
Bewusstlosigkeit.....	205	Militärschiffe	257
Tod und Sterben	206	Ein Schiff erwerben	257
Heilung.....	206	Stellare Entfernungen	258
Wiederbelebung	206	Reisezeiten	259
Ruhepause	206	Sensoren	259
Medizinische Hilfe	207	Energieschilde	260
Kampfspezialisierungen	208	Schiffsgravitation	260
Fechten	208	Kampf.....	260
Stile	208	Kapitel 5: Das Okkulte	261
Verstümmelungen.....	208	Ein Universum voller Geheimnisse	263
Schießkunst.....	210	Stigma	264
Kampfkünste	210	Verteidigung gegen das Okkulte	264
Schulen	210	Psi: Kräfte des Geistes	266
Kapitel 4: Technologie.....	213	Zirkel.....	266
Techstufe.....	215	Besondere Berufung: Derwisch	267
Die Versuchungen der Technologie.....	216	Regeln	269
Techzwänge.....	217	Sonderattribute: Psi/Dunkler Trieb	269
Geld.....	220	Psikräfte nutzen	269
Waffenkammer.....	222	Ladesteine	269
Ein Jahrtausend der geächteten Waffen-Tech....	223	Grundkräfte	269
Begriffe der Waffentabelle	223	Pfade	270
Schusswaffen	226	Unsichtbare Hand (Psychokinese)	270
Energiewaffen	230	Omen.....	273
Munition und Waffenzubehör	232	Psyche	274
Sprengstoffe.....	232	Sechster Sinn	277
Nahkampfwaffen.....	233	Soma (Körperbeherrschung)	281
Rüstung	234	Vis-Wirken (Energiebeherrschung).....	283
Energieschilde	236	Dunkler Trieb.....	285
Ausrüstung & Dienstleistungen	239	Kräfte des Dunklen Triebes.....	285
Kommunikationsmittel	239	Zuwachs des Dunklen Triebes.....	288
Energie (Fusionszelle).....	240	Zurückdrängen des Dunklen Triebes	289
Unterhaltung.....	240	Theurgie: Die Macht des Glaubens.....	291
Mode.....	241	Kosmologie	291
Lichtspender	242	Sonderattribute: Theurgie/Hochmut	292
Lebenshaltungskosten	242	Komponenten.....	292
Medizinische Ausrüstung.....	243	Ornat	293
Fesseln	245	Theurgie einsetzen.....	293
Sicherheit	245	Gaben	293
Angebotene Dienste	246	Das Anlegen mehrerer Rituale	293
Werkzeuge.....	246	Gruppenriten	294
Denkmaschinen	247	Ökumenische (Offene) Rituale	294
Nutzen/Codierung	247	Rituale der Schwertbrüder	298
Computersprachen	247	Rituale des Eskatonischen Ordens	300
Computernetzwerke.....	249	Rituale des Sanctuarium Aeon.....	303
Geräte	250	Rituale des Avesti-Tempels	306
Transportmittel.....	251	Rituale der Ærd-Orthodoxie.....	309
Geschwindigkeitsklasse	251	Hochmut.....	311
Kollisionen	251	Hochmutkräfte.....	311
Transportmittel mieten	251	Zuwachs von Hochmut.....	313
Fahrzeuge	252	Verringerung des Hochmuts.....	313
Reittiere	253	Wunder	314
Gespanne	253	Antinomie	314