



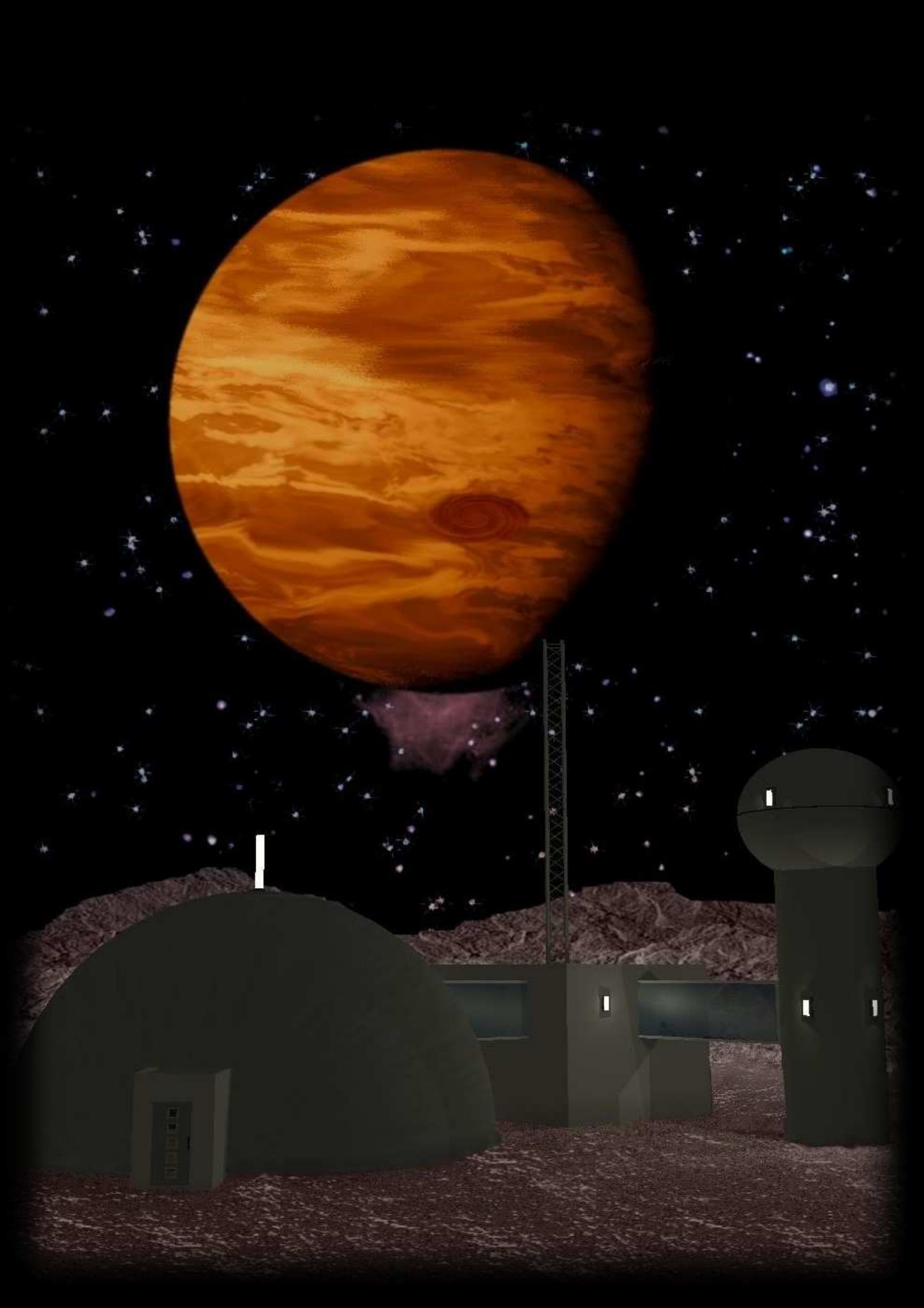
Exile



Rätsel einer vergangenen Zukunft

Science-Fiction-Rollenspiel





Tabellen

Charaktererschaffung

1.	Charakterkonzept überlegen: Name, Spezies, Beruf, Alter, Wohnsitz etc. Erste Notizen zum Hintergrund machen
2.	Werte der Grundeigenschaften ermitteln: Würfelmethode: W5+1, W5+3, W5+5 würfeln, Ergebnisse notieren. Jeden Wert von 10 abziehen, Ergebnisse notieren. Die beiden niedrigsten der sechs notierten Zahlen durch Addition zu einem Wert zusammenfassen. Die fünf Zahlen den Eigenschaften zuordnen. Punkteverteilungsmethode: Den Grundeigenschaften die Werte 2, 3, 4, 5 und 6 zuordnen. Weitere 10 Punkte frei auf diese Basiswerte verteilen, dabei keine Eigenschaft um mehr als vier Punkte anheben. Bei Descendant-Charakteren Mindestwerte beachten und Boni addieren.
3.	500 Fertigungspunkte verteilen: Fertigkeiten, die erhöht werden sollen, ankreuzen und zu deren Grundchancen eine beliebige Anzahl an Punkten aus dem Pool addieren. Eventuell Punkte für Spezialfähigkeiten übrig lassen. Dabei auch die Mindestwerte für Descendants beachten.
4.	Spezialfähigkeiten notieren und die übrigen Fertigungspunkte darauf verteilen.
5.	Eine Schwäche überlegen, z. B. eine Phobie, ein Feind oder ein dunkles Geheimnis.
6.	Wundschwelle berechnen: $(\text{Fitness} \times 2 + 10)$, geteilt durch 3.
7.	Utensilien notieren, die der Charakter immer bei sich trägt, z. B. Taschenmesser, Lupe etc.
8.	Wenn der Charakter Waffen bei sich trägt, Werte eintragen.
9.	Sonstigen Besitz notieren, z. B. Fahrzeuge und Immobilien.
10.	Namen der wichtigsten Bezugspersonen notieren: Familie, Freunde, Feinde, Kollegen etc.
11.	Die restlichen Angaben zum Hintergrund vervollständigen. Dies kann auch noch im Verlauf des Spiels geschehen.

Wundschwellen von Spielfiguren

Fitness	1	2	3	4	5	6	7
Wundschwelle	4	5	5	6	7	7	8

Fitness	8	9	10	11	12	13	14
Wundschwelle	9	9	10	11	11	12	13

Schadensarten

Ertrinken oder Ersticken: Schaden pro Runde: 1W5 plus Schaden der Vorrunde. Wer vorher Luft holen konnte, erleidet erst nach <i>[Fitness-Wert]</i> Runden Schaden. Auf diese Art erhaltene Wunden heilen in Stunden statt in Tagen.
Dekompression/Vakuum: Schaden pro Runde: 2W5 plus Schaden der Vorrunde.
Feuer: wie Dekompression/Vakuum.
Explosion: Je nach Stärke 2W10 bis 6W10 minus Anzahl der Meter Entfernung vom Zentrum (bei 5 m Entfernung von einer mittelschweren Detonation also 4W10 - 5)
Schnell wirkendes Gift (oder Säure): Pro Runde 1W10 + Stärke des Giftes (normalerweise 1 bis 10). Jede Runde sinkt die Stärke um 1; ab Stärke 0 keine weiteren Schadenswürfe.
Langsam wirkendes Gift: Pro Minute 1W10 + Stärke des Giftes. Jede Minute sinkt die Stärke um 1; ab Stärke 0 keine weiteren Schadenswürfe.
Sehr langsam wirkendes Gift: Pro Stunde 1W10 + Stärke des Giftes. Jede Stunde sinkt die Stärke um 1; ab Stärke 0 keine weiteren Schadenswürfe.
Infektionskrankheit: Pro Tag 1W10 + Schwere der Krankheit (normalerweise 1 bis 10). Nach zwei Tagen ohne Wunden, spätestens nach zwei Wochen ist die Krankheit überstanden. Um sich gar nicht erst anzustecken, muss ein Wurf mit W10+Fitness mindestens gleich der Infektiosität der Krankheit sein (je nach Krankheit 11 bis 20).
Sturz: pro volle zwei Meter Sturz 1W10 Punkte Schaden, multipliziert mit der örtlichen Gravitation (Erde = 1 G). Bei 0,5 G wird der Gesamtschaden also halbiert, bei 2 G verdoppelt.

Initiative im Kampf

Wer die Überraschung auf seiner Seite hat
▼
Wer eine Schusswaffe im Anschlag hat
▼
Wer situationsbedingt im Vorteil ist
▼
Wer den höheren Wert in Wahrnehmung hat
▼
Wer den höheren Wert in Fitness hat
▼
Wer den höheren Wert in Geschicklichkeit hat

Berechnung des Schadensbonus

Schusswaffen		Nahkampfwaffen	
kleines Kaliber	+8	leicht	+4
mittleres Kaliber	+10	mittel	+6
großes Kaliber	+12	schwer (2 Hände)	+8
Modifikatoren		+Krafteinsatz/20 (abr.)	
Gewehr	+2	Modifikatoren	
*Schrotwaffe	+2	scharf/spitz	+2
*panzerbrechend	+1	*Energiewaffe	+2
*Explosiv-Muni	+2	*Vibroklunge	+2
*Strahlenwaffe	+2	*Monofilament	+2
Schockpistole	# +1	Schockgewehr	# +4
* Nur eine dieser Optionen ist wählbar.			
# Der Schaden verursacht keine Wunden. Ist er höher als die Wundschwelle, ist das Opfer bewusstlos, sonst ist es nur für eine Runde benommen.			
Der Schutzwert von Schutzkleidung wird gegen panzerbrechende Munition halbiert.			

Basisreichweiten von Schusswaffen

Kleine oder mittlere Pistole	10 m
Größere Pistole	20 m
Schockpistole	5 m
Jagdgewehr	90 m
Scharfschützengewehr	150 m
Sturmgewehr	100 m
Pistolensalve	15 m
Gewehrsalve	60 m
Schrotflinte	15 m
Strahlengewehr	120 m
Schockgewehr	30 m
Armbrust	50 m
Langbogen	100 m
Wurfgranate (Fertigk. Athletik)	Fitness x 2 m
Wurfmesser (Fertigk. Athletik)	Fitness x 1 m

Schutzkleidung

Bedeckte Körperfläche

Weste:	50%	Overall/Anzug:	90%
Jacke:	60%	Helm:	5-10%

Schadensverminderung

Schwere Alltagskleidung (z. B. Leder)	4
Raumanzug	10
Leichte Schutzkleidung (flexibel)	20
Schwere Schutzkleidung (starr)	30

Abzüge für Gezielte Angriffe

Kopf: -30	Bein: -10
Arm: -20	Hand: -30

Umrechnung der Geschwindigkeit

m/s	km/h	m/s	km/h
1	3,6	15	54,0
2	7,2	20	72,0
3	10,8	25	90,0
4	14,4	30	108,0
5	18,0	35	126,0
6	21,6	40	144,0
7	25,2	45	162,0
8	28,8	50	180,0
9	32,4	55	198,0
10	36,0	60	216,0

Die Höchstgeschwindigkeit eines sprintenden Menschen in m/s ist gleich seinem Wert in Athletik/10 oder Wundschwelle -2, je nachdem, was höher ist.

Fahrzeugdaten für Verfolgungsjagden

Fahrzeug	Manöver	Relative Geschwindigkeit ¹
Fahrrad	+20	2
Moped	+20	3
Motorrad	+10	6
PKW	±0	6
Mini-Bus	-10	6
LKW/Bus	-20	5
Hoverbike	+20	8
Hovercar	+10	7
Hoverbus	±0	6
Jetpack ²	+20	9
Helikopter ³	+10	10
Drohne ⁴	+20	12

¹ Läufer haben eine Geschwindigkeit von 1. Dies bedeutet, dass ein PKW in derselben Zeit sechsmal so weit wie ein Fußgänger, dreimal so weit wie ein Fahrradfahrer und doppelt so weit wie ein Moped kommt, aber nur $\frac{3}{4}$ so weit wie ein Hoverbike. Dies gilt natürlich nur für freie Strecken ohne Hindernisse.

² Die relevante Fertigkeit ist Athletik

³ Die relevante Fertigkeit ist Pilot (Helikopter)

⁴ Die relevante Fertigkeit ist Pilot (Drohne). Eine Drohne ist unbemannt und wird ferngesteuert.

Beispiele für Kosten

Waren	Preis	Legal? ¹
Straßenkleidung	trivial	Ja
Funktionskleidung	billig	Ja
Designerkleidung	moderat	Ja
Schutzkleidung	moderat	Ja
Druckanzug	moderat	Ja
Kleintransporter ²	moderat	Ja
Größerer Transporter ²	teuer	Ja
Jetpack	billig	Ja
Privatshuttle	teuer	Ja
Privatraumschiff	exorbitant	Ja
Leichte Handfeuerwaffe	billig	Ja
Schwere Handfeuerwaffe ³	moderat	Nein
Gewöhnliche Nahkampfwaffe	trivial	Ja
Hightech-Nahkampfwaffe	moderat	Ja
Campingausrüstung	billig	Ja
Überlebensausrüstung	moderat	Ja
Überwachungsdrohne	moderat	Ja
Spionagedrohnen (Set) ³	moderat	Nein
Kampfdrohne ³	teuer	Nein
Haushaltsroboter	billig	Ja
Überwachungsausrüstung	moderat	Ja
Spionageausrüstung ³	teuer	Nein
Tarnoutfit ⁴	moderat	Ja
Anti-Spionage-Set	moderat	Ja
Legale Droge	billig	Ja
Illegale Droge	moderat	nein
Androidenkörper	moderat	Ja
Geklonter Körper	teuer	Ja
Cyberauge (Standard)	billig	ja
Cyberauge (erweitert)	moderat	ja
Gehörimplantat	billig	Ja
Audiovisuelles Interface	trivial	Ja
Multisensorisches Interface	billig	Ja
Implantierte Spezialfähigkeit (Startwert 2W10%)	teuer	Ja

Dienstleistungen	Preis	Legal? ¹
Suborbitale Reisen	trivial	Ja
Orbitalflug	billig	Ja
Interlunarer Linienflug	moderat	Ja
Interplanetarer Linienflug	teuer	Ja
Interlunarer Charterflug	teuer	Ja
Interplanetarer Charterflug	exorbitant	Ja
Kosmetische Chirurgie	billig	Ja
Plastische Chirurgie	moderat	Ja
Genetische Modifikation (2W10% in neuer Spezialfähigkeit)	teuer	Ja
Neurales Backup	billig	Ja
Gehirnrekonstruktion	moderat	Ja
Organrekonstruktion	billig	Ja
Kryostase-Monatsmiete	billig	Ja
Online-Avatar-Account	trivial	Ja
Private virtuelle Residenz	trivial	Ja
Private virtuelle Welt	moderat	Ja
Tagesmiete Androidenkörper	billig	Ja
Tarnidentität	teuer	nein
Privatermittlungen	teuer	Ja
Bodyguard	teuer	Ja
Escort	teuer	Ja
Dschinn	trivial	Ja
Hacking	moderat	Nein

¹ Wenn Produkte oder Dienstleistungen illegal sind, sind die Angaben Schwarzmarktpreise.

² Transportmittel beinhalten hier alle Boden-, Luft- und Hoverfahrzeuge, sowohl für Personen-, als auch für Lasttransporte.

³ Diese Produkte dürfen nur von staatlich autorisierten Personen benutzt werden und sind für Zivilpersonen verboten.

⁴ Wahlweise als Wildnistarnung oder als Identitätsschutz vor Überwachungstechnik verfügbar.

Trivial: Entweder umsonst oder gegen einen kleinen, symbolischen Betrag erhältlich.

Billig: Angebote, die sich auch Personen mit niedrigem Einkommen ohne weiteres leisten könnten.

Moderat: Angebote, die sich Personen mit mittlerem Einkommen ohne weiteres leisten können. Personen mit niedrigem Einkommen müssen dafür in der Regel mehrere Monate sparen oder abbezahlen.

Teuer: Angebote, die sich nur Personen mit hohem Einkommen problemlos leisten können. Personen mit mittlerem Einkommen müssen dafür oft Jahre sparen oder abbezahlen, wohingegen diese Angebote für Personen mit niedrigem Einkommen praktisch unerschwinglich sind.

Exorbitant: Angebote, die sich nur Personen mit sehr hohem Einkommen oder größere Organisationen leisten können. Weniger reiche Kunden können sich allerdings zur Finanzierung mit Partnern zusammentun.

Typische Descendant-Namen

AUGUREN		SENTINELS		TALLMEN		YELFAN	
Männer		Vornamen		Männer		Männer	
1.	Cunay	1.	Col	1.	Duson	1.	Bedef
2.	Ilat	2.	Eo	2.	Iolur	2.	Daruh
3.	Jaricul	3.	Gon	3.	Kelto	3.	Gedim
4.	Junarak	4.	Jul	4.	Mohuso	4.	Hamif
5.	Miloschil	5.	Ker	5.	Malido	5.	Kagan
6.	Nelay	6.	Nol	6.	Pakon	6.	Nenek
7.	Roday	7.	Nun	7.	Tubulo	7.	Nunai
8.	Tokan	8.	Quel	8.	Vunaro	8.	Queneb
9.	Zilak	9.	Quir	9.	Yosuro	9.	Sucab
10.	Zodul	10.	Rak	10.	Zaso	10.	Yabal
Frauen				Frauen		Frauen	
1.	Anaris	11.	Ro	1.	Fimura	1.	Aißelen
2.	Dirite	12.	Sil	2.	Jilebeh	2.	Aisis
3.	Layehis	13.	Sor	3.	Lehri	3.	Ikeben
4.	Lifis	14.	Vel	4.	Mahosa	4.	Lirergis
5.	Mefatis	15.	Tun	5.	Musesa	5.	Raien
6.	Nubeji	16.	Xum	6.	Nara	6.	Raliren
7.	Palobe	17.	Yel	7.	Quola	7.	Sokane
8.	Tanude	18.	Yir	8.	Rasa	8.	Sinuren
9.	Vanet	19.	Yus	9.	Vaie	9.	Surines
10.	Vilide	20.	Zul	10.	Xedi	10.	Vaiamis
Eunuchen		Nachnamen		Nachnamen (M)		Nachnamen	
1.	Aenat	1.	An Cir	1.	Beforon	1.	Dinexar
2.	Benel	2.	An Fol	2.	Damutom	2.	Duxonos
3.	Kelel	3.	An Kab	3.	Hefos	3.	Eanul
4.	Nalir	4.	An Lel	4.	Nison	4.	Hirunol
5.	Ronebar	5.	An Quun	5.	Qajion	5.	Jomedod
6.	Uiril	6.	An Ta	6.	Ranon	6.	Jugafoh
7.	Xaler	7.	An Wen	7.	Tuhenam	7.	Lemanuh
8.	Xaril	8.	An Xam	8.	Uilon	8.	Ligonum
9.	Zenir	9.	An Zin	9.	Yenom	9.	Luronam
10.	Zuciras	10.	Na Lel	10.	Zakum	10.	Masaxed
Nachnamen				Nachnamen (F)			
1.	Balunan	11.	Na Mes	1.	Befaran	11.	Noesar
2.	Jiferon	12.	Na Que	2.	Damutam	12.	Nurafin
3.	Jirakom	13.	Na Rim	3.	Hefias	13.	Quanul
4.	Mabayin	14.	Na Rul	4.	Nisian	14.	Raios
5.	Nikalem	15.	Na Ta	5.	Qajian	15.	Shunosuh
6.	Numuhem	16.	Na Tug	6.	Ranian	16.	Tegakun
7.	Pamolun	17.	Na Xar	7.	Tuhenai	17.	Vaienom
8.	Sanisin	18.	Na Xo	8.	Uilean	18.	Xisonas
9.	Veridin	19.	Na Xud	9.	Yeneam	19.	Yexatos
10.	Yaxin	20.	Na Zom	10.	Zakam	20.	Zolufan