

SNaP – Science, Nature and Personality

Ich habe mich vom Pen and Podcast 4-Seiten Regelwerk Wettbewerb inspirieren lassen und ein SF-Setting mit Regeln versehen, das mir schon seit Jahren auf der Seele brannte.

Die Charaktere wissen zuerst nicht, wer sie wirklich sind...darüber entscheidet dann in vielen Schritten die gesamte Gruppe. Auf Basis dessen, wie der Char gespielt wird.

Am ehesten kann man Asimov, Avatar und StarCraft denken. Auch wenn es keines davon wirklich trifft.

Im ersten Kapitel werde ich zunächst erklären, welche Werte einen Charakter (SC oder NSC) bei SNaP beschreiben.

Dann werde ich auf die Spiel-Regeln eingehen.

Schließlich das Setting und verschiedene Möglichkeiten, es als Kampagne oder in Einzelsessions umzusetzen.

CHARAKTERE

Wer bin ich? – Zu Beginn starten die SCs als Menschen. Oder zumindest scheint es so. Im Verlauf einer Sitzung oder Kampagne kann sich herausstellen, dass einige SCs keine Menschen im herkömmlichen Sinn sind.

Sie befinden sich im Intro einer Kampagne in einem Sternenschiff, mit dem sie durch den Weltraum reisen. Es sind andere Möglichkeiten denkbar, aber konzentrieren wir uns zunächst auf diesen Fall. Im Kapitel Setting folgen noch einige Gedanken in andere Richtungen.

Während dieser langen Reise sind die SCs in Cryokammern eingefroren, werden in Stasis gehalten, oder in Ladestationen heruntergefahren. Diese Behandlung hat nachteilige Auswirkungen auf das Gedächtnis, so dass SCs sich beim Erwachen zunächst, oder sogar dauerhaft nicht an alles erinnern.

Sind alle Charaktere tiefgekühlte Menschen?

Vielleicht.

Oder sie wurden, als man sich dem Ziel näherte, aus befruchteten Eizellen (durch Gentechnik) gezüchtet, sind durch fortschrittliche Technik beschleunigt aufgewachsen. Innerhalb weniger Jahre. Das Gedächtnis durch Hypnose-Lernmaschinen konditioniert.

Oder während des Fluges haben sich fremde Lebensformen an Bord geschlichen. Ein Teil der Besatzung wurde dann mit fremden Genen gezüchtet. Nur äußerlich menschlich, tatsächlich aber Aliens. Xenowesen.

Vielleicht sind sie gar nicht biologisch, sondern Maschinen, Wunder der Nano-Technologie, die eine dünne biologische Schicht auf Metall und Kunststoff besitzen, oder eine Art biologischer Roboter sind.

Möglicherweise sitzt der steuernde Geist gar nicht im Körper, sondern steuert ihn fern. Der eigentliche Geist ist dann ein fremdes Wesen, ein Xeno, das nur als Geistwesen existiert, das durch den Gruppengeist einzelner Insekten entsteht, aus der biologischen Matrix eines Planeten heraus, eine künstliche Intelligenz (KI), oder ein Lebewesen in einer Avatar Kammer welches den Körper fernsteuert, der biologisch, mechanisch, elektronisch oder eine Mischung daraus sein kann. Man spricht von einem Gesteuerten.

Zudem kann eine Vermischung der genannten Faktoren auftreten. Auf den ersten Blick aber sind es alles Menschen.

Typisierung der Spezies

Überlieferter

Der klassische Mensch. Vielleicht ist er wirklich auf der Welt geboren worden, von der das Raumschiff gestartet ist. Ob das die Erde war?

Oder ausgebrütet und aufgewachsen aus originalen, unveränderten Zellen. Er könnte derjenige sein, der den Schlüssel zum Ursprung der Menschheit in sich trägt, ein Bindeglied zum Rätsel um die Herkunft der Charaktere.

Die Attribute von Überlieferten sind oft sehr gleichmäßig verteilt. In Einzelfällen gibt es aber sogar Komplettausfälle bei einem Attribut und einer Nischenbegabung in einem anderen.

Klon

Ein Klon ist einem Überlieferten sehr ähnlich. Aber seine Gene wurden optimiert. Klone sind gewöhnlichen Menschen oft in ein oder mehreren Bereichen überlegen.

Oft sind Attribute und Adjektive des Klons für einen bestimmten Bereich optimiert. Das kann Forschung, Wartung, Kampf oder Infiltration sein. Diese Optimierung führt in anderen Bereichen zu Schwächen, bedingt durch das beschleunigte Heranwachsen ohne echte Kindheit. Ohne Zeit, sich mit ihren Schwächen auseinander zu setzen.

Charakterlich sind Klone oft sehr angepasst.

Xenos

Unter Xenos werden biologische Wesen zusammengefasst, die nicht menschlichen Ursprungs sind. Das ist der weitest mögliche Bereich. Der Phantasie sind kaum Grenzen gesetzt. Gestaltwandler, die menschliche Form angenommen haben. Wesen, die äußerlich Menschen, innerlich etwas ganz anderes sind, Xenos die sich später verpuppen, eine ganz andere Gestalt annehmen. Winzige Aliens, die im Kopf sitzen und den Körper von dort steuern, Symbionten, Geist- oder Schwarmwesen, welche einen Körper kontrollieren.

Lassen Sie ihrer Phantasie freien Lauf.

Künstlicher

Ein künstliches Wesen. Mechanisch, elektronisch, hydraulisch, oder doch auf fremde Art biologisch? Es gibt viele Varianten. Bis hin zu Cyborgs, die Mischwesen aus Biologie und Technik sind. Gemein ist ihnen, dass sie nicht geboren, sondern zusammengebaut werden.

Der Geist eines Künstlichen kann aber ebenso verletzlich, künstlerisch, empfindsam oder poetisch sein, wie der eines Geborenen. Auf den ersten Blick sieht man keinen Unterschied. Reaktoren verarbeiten Nahrung im Inneren, alle üblichen Lebensfunktionen wie Atmung und Blutkreislauf werden nachgebildet

Es sind oft physisch sehr robuste, starke, teils schnelle Wesen, die zu übermenschlichen Taten in der Lage sind.

KI

Die KI befindet sich wahrscheinlich außerhalb des Körpers, was störanfällig sein kann. Oder eine Computereinheit, Träger der KI, befindet sich im Inneren des Körpers.

KIs legen selten ihren Fokus auf den Körper. Sie sind sehr kühle, aufmerksame und intelligente Denker.

Tier

Optional ist es möglich ein Tier zu spielen. Einfache Tiere haben einen Geist-Wert (Kopf) von Null, können aber durch Gentechnik, Xeno-Gene oder Elektronik zu Beginn oder im Verlauf des Spiels geistig aufgerüstet werden.

Die Palette an Tieren ist groß und nicht auf die Arten beschränkt, die sich auf der Erde finden. Tiere sollten als SCs erst im späteren Verlauf einer Kampagne eingebracht werden, wenn neue SCs bzw. Spieler hinzu kommen.

Es kann aber auch reizvoll sein, eine gesamte Gruppe mit Tierkörpern zu spielen, auch das ist mit den SNaP Regeln recht unproblematisch möglich.

Attribute (Atr.)

Die Charakterisierung in Spielwerten erfolgt hauptsächlich durch vier Attribute und ein Sonderattribut.

Die Attribute starten mit einem Wert von 0 bis 4. Bis 6 gibt der Wert an wie viele sechseckige Würfel (W6) verwendet werden, wenn eine Probe auf dieses Atr. erfolgt.

Weitere Steigerung erhöht den Würfeltyp um eine Stufe je zwei Steigerungen, es bleibt bei max. sechs Würfeln:

1-6: 1-6 W6, 7: 6W6, 8: 6W8, 10: 6W10, 12: 6W12

Kopf / Geist

Ist ein Maß für die Denkfähigkeit, die Kreativität, Aufmerksamkeit, Intelligenz. Die Stärke von übernatürlichen Kräften, etwa Psi- oder Para-Kräfte, mythische Kräfte, Magie hängen meist vom Atr. Kopf ab.

0 Kopf bedeutet geistig stark zurückgeblieben oder tierhaft. Wer ein Tier spielt kann unbedenklich mit 0 Kopf starten.

Herz

Ist ein Maß für das Wertesystem, die Intensität von Gefühlen, emotionale Intelligenz, soziale und sprachliche Fähigkeiten.

0 Herz bedeutet absolute Emotionslosigkeit, bzw. völliges Soziales Versagen und Unverständnis, was Menschliche Beziehungen ausmacht. 0 Herz legt den Verdacht Roboter oder KI nahe.

Tun

Ist ein Maß für Aktivität, Schnelligkeit, Geschick, Bewegung und vieles mehr.

0 Tun bedeutet, dass keine wesentlichen physischen Handlungen möglich sind. Etwa bei einem Querschnittsgelähmten, oder einer KI in einem Computer, die keine physischen Manipulatoren besitzt. Es wird stark davon abgeraten einen SC mit 0 Tun zu spielen.

Erdulden

Ist äußerst passiv und steht für emotionale, mentale, vor allem aber auch körperliche Stärke, Stabilität, Zähigkeit. Zielstrebig oder stur allen Widrigkeiten zum Trotz weiter zu machen.

0 Erdulden ist regeltechnisch verboten.

Level oder Techlevel (TL)

Der Techlevel ist ein Maß für das Niveau, also wie hoch technisiert oder zivilisiert die Gesellschaft ist, aus welcher der Charakter stammt. Bei Wesen aus fremden Kulturen können Magie, Psikräfte oder ähnliches die Stelle der Technik einnehmen. In dem Fall sollte es auf dem Charakterbogen bei TL extra vermerkt werden.

TL ist für Wesen meist nicht entscheidend. Er sollte zu Beginn für alle gleich sein. Alle Gegenstände deren TL gleich oder niedriger dem des Charakters ist können problemlos verwendet werden. Ist der TL eines Gegenstandes höher, so kann entweder eine erfolgreiche Probe nötig sein, um seine Funktion zu verstehen, oder er kann gar nicht bestimmungsgemäß verwendet werden.

Ebenso wie die anderen Atr. kann TL gesteigert werden.

Sehr maßgeblich ist der TL für Fahrzeuge, Raumschiffe, Gebäude. Auch sie werden durch einen Charakterbogen beschrieben. Der TL Wert gilt dann auch für sämtliche Ausstattung bzw. Ausrüstung. Ausnahmen möglich.

Die Einteilung in TL sieht etwa so aus:

0: --

1: Steinzeit

2: Antike

3: Mittelalter

4: Spätmittelalter, Primitive Feuerwaffen, Kanonen

5: Neuzeit, Einfache Feuerwaffen, Sprengstoff

6: Moderne, Schnellfeuerwaffen, Computer

7: Science Fiction (SF) Technologie I

8: SF II, Laser, Plasma- und Energiewaffen, -Schilder

9-...: Nach oben offene Skala

Adjektive (Adj.)

Entsprechen Fähigkeiten, Talente oder ähnlichem in anderen Spielsystemen. Bewusst sind sie hier als Adjektive formuliert, welche den Charakter oder seine Handlungen beschreiben.

Kommt ein Adjektiv bei einer Handlung sinnvoll zu tragen (Entscheidung des SL) dann dürfen nach dem ersten Würfeln eine beliebige Anzahl der Atr. Würfel entfernt und nochmals geworfen werden („Reroll“).

Adjektive lassen sich auch steigern in den Formen Sehr (2), Äußerst (3), Extrem (4) und Übermenschlich (5). Das spiegelt sich regeltechnisch in der angegebenen Anzahl von Rerolls (RR) wider, d.h. so oft darf mit allen oder einem Teil der Würfel nochmal gewürfelt werden.

Treffen mehrere Adj. zu, so gibt nur eines RRs (wenn gesteigert mehrere). Weitere Adj. geben je statisch +1 auf das Gesamtergebnis.

Das am Schluss liegende Ergebnis zählt. Ein Reroll kann nicht zurück genommen werden, auch wenn sich das Ergebnis dadurch verschlechtert.

Spezialfähigkeiten oder übernatürliche Fähigkeiten werden auch über Adj. abgebildet und entsprechend formuliert.

Charakter Erstellung

Hausregeln sind erwünscht. SNaP empfiehlt folgendes:

Ein Char hat zu Beginn 8 Punkte in den Attributen und den TL, der für alle gleich ist. Es dürfen max. 4 Punkte auf ein Atr. Verteilt werden. Übliche Verteilungen sind 2-2-2-2, 1-2-2-3, 1-1-3-3, 1-1-2-4. In seltenen Fällen ist ein Attribut auf Null: 0-1-3-4, 0-2-2-4, 0-2-3-3.

Jeder SC erhält eine feste Anzahl von Adjektiven, die auch im Charakterbogen einzutragen ist. Empfohlen werden 2, 4 oder 8 Adj. 4 sind am üblichsten.

Nur Adj., die positiv verwendbar sind können gewählt werden, keine negativen. Die Formulierung darf nicht zu allgemein sein. Kompetent, überlegen, gut, etc. sind unzulässig.

Die Größe ist für alle Menschen Null. Tierische oder sehr ausgefallene Charaktere können auch mit einem anderen Wert für Größe starten. Je +2 bedeuten doppelt so groß, -2 halb so groß. Das gilt auch für Fahrzeuge und Gebäude.

Zu beachten ist, daß der SC (und der Spieler) zu Beginn des Spiels nicht weiß, wer er ist. Das ist noch nicht festgelegt und wird erst im Verlauf des Spiels weiter erforscht.

Charakter Steigerung

Geschieht gemeinschaftlich in der Gruppe und hat zwei Teile. Am Ende einer Session, zwischendurch nach einer Szene oder einem Teilabschnitt, kann eine Steigerung erfolgen. Der SL entscheidet wann, bzw. wie oft das der Fall ist.

Dies kann durch die Story getrieben passieren oder als Belohnung für die Spieler.

Reihum schlägt jeder Spieler ein Adj. für sich vor, das dazu passt, wie der SC gespielt wurde, bzw. was er erlebt und gelernt hat. Nun können die anderen Spieler und der SL je einen Gegenvorschlag machen. Sind alle zu Wort gekommen, so wird abgestimmt. Der Spieler selbst und der SL können mit doppelter Stimme abstimmen, oder ganz verzichten. Alle

anderen müssen abstimmen. Bei Gleichstand wird gelost oder gewürfelt. Steigerung eines vorhandenen Adj. ist auch möglich.

Das neue Adjektiv wird eingetragen und ein Haken oder Kreuz unter Steigerung (XP) gemacht. Nach je vier Adj. kann der Spieler wählen ein Attribut zu steigern. Auch in diesem Fall werden Vorschläge gemacht und es wird abgestimmt, welches. Es können auch zunächst weitere Adj. gesteigert werden. Atr. kann später nachgeholt werden. Ein Atr. kann über vier steigen.

Nun wird für jeden SC ein *Verdacht* geäußert. Ist er besonders technisch/ pragmatisch (Robot), perfekt/ kaltblütig (KI), menschlich/ emotional (Überlieferter), unverständlich (Xeno) oder unauffällig und angepasst (Klon)? Gehört er zum Geheimdienst oder ist ein Serienmörder? Alle können Vermutungen äußern, über die dann abgestimmt wird. Der Spieler selbst hat beim Verdacht keine Stimme, der SL bis zu zwei Stimmen, die anderen Spieler je eine. Sonst wie oben.

Ist der Verdacht bestimmt, so wird ein Kästchen im entsprechenden Verdacht markiert. Bestätigt sich ein Verdacht (je vier Kästchen einer Kategorie), so gibt es ein freies Adjektiv, das zum Verdacht passt, für den Charakter. Z.B.:

Überlieferter: kreativ, charmant, emotional, stur, erwählt, schicksalsträchtig

Klon: einfühlsam, befehlskonform, kameradschaftlich, dunkelsehend, wärmesehend, krankheitsresistent, regenerierend

Xenos: urweltlich, undurchschaubar, überraschend, wild

Künstlicher: unzerstörbar, unbeirrbar, präzise, unermüdet

KI: perfekt, durchdacht, emotionslos, taktisch, aufmerksam

Geheimdienst: unauffällig, hinterhältig, intrigant, informiert.

Handlungen im Spiel die einen Verdacht bestätigen *erzwingen* ihn: sofort kommt ein Punkt Verdacht hinzu.

REGELN

Proben

Das Atr. gibt an wie viele W6 man wirft. Bei passendem Adj. gibt es einen Reroll (+1 RR pro Steigerung). Pro RR können alle oder ein Teil der Würfel erneut geworfen werden. Was am Ende liegt zählt. Überzählige passende Adj geben nur je +1

Je höher das Ergebnis ist, desto besser. Es zählt:

- **Einzelner**: Höchstes Ergebnis einzelner Würfel
- **Pasch/ Päsche**: Die Summe der Würfel, deren Augenzahl mindestens zwei mal vorkommt.
- **Reihe(n)**: Die Summe von Würfeln mit aufeinander folgenden Zahlen (manchmal auch Straße genannt)

Päsche und Reihen sind nicht kombinierbar!

Schwierigkeit: 4 Leicht, 8 Fordernd, 12 Schwer, 16 Extrem, 20 Übermenschlich, ...

Bei vergleichenden Proben zählt das höhere Ergebnis der Beteiligten. Bei Gleichstand verliert der Angreifer.

Ausrüstung

Ausrüstung kann einen Bonus für bestimmte Aktionen wie Angriffe oder dem Widerstehen von Angriffen bieten. Der Bonus hängt vom TL der Ausrüstung ab. Oft führt man Gegenstände eines niedrigeren TL mit sich. Auch ein industriell gefertigtes Seil ist einem aus der Antike kaum überlegen und hat damit TL 2.

Der effektive TL ist also vom Gegenstand abhängig, nicht vom TL der Charaktere. Allerdings selten höher.

Der eff. TL wird einfach statisch zum Ergebnis addiert.

Erhält eine Seite den TL Bonus, so erhält ihn auch die andere Seite.

Waffen

Groß, also Zweihandwaffen, Lanzen eff. TL+2

Fast Groß (Eineinhalbhänder) +1

Biß eines Tieres zählt als normale Waffe +0

Kleine Waffen (Kurzschwert, Langdolch) -1/-2

Winzige (Dolch, leichte Pistole, Krallen, Faust): eff. TL/2

Primitive Waffen: Keulen, Äxte oder Speere auch aus der Steinzeit haben trotzdem einen TL von 2 oder 3, nach Qualität.

Rüstungen (Beispiele)

Fell 1, Lederpanzer 2-3, Kettenhemd/ Schuppenpanzer 3-4, Platte 3+2=5, Kevlar 6 gegen Schuß, 1 sonst, Energieschild 8 gegen Laser/Plasma/Energie, 2 Sonst.

Den max. TL gegen alle Angriffe erreicht man meist nur durch eine Kombination von mehreren Rüstungen, Panzerungen, Schilden.

TL kann auch durch Xeno- oder Mystik-Level hoch sein, quasi „magische Ausrüstung“

Action Szenen und Kampf

Anzahl der Aktionen pro Phase bestimmen sich aus zwei Atr., je nachdem, was vorrangig getan wird. Meist K+T, seltener H+T oder K+H. Der Großteil der Aktionen muss die entsprechenden Attribute verwenden.

Reihenfolge der Charaktere bestimmt sich nach der Anzahl an verbleibenden Aktionen in dieser Phase. Bei Gleichstand einigen oder losen. Man muss nicht in jeder Phase handeln.

Erdulden kann man beliebig oft, aber nur je einmal für jede Aktion/ Angriff eines Gegners. Benötigt keine Aktion.

Angriff und Reaktionen

Auf eine Aktion (oder Angriff) kann aktiv reagiert werden. Das ist meist Tun, kann aber auch Kopf oder Herz sein:

- Ich weiche vorrausschauend, flink aus: Tun, 2 RR, +1.
- Ich zeige sehr redegewandt die Sinnlosigkeit von Gewalt auf: Herz, 2 RR
- Ich blocke geduldig mit dem Energie-Schild: Tun + RR, TL 8 des Schildes und TL des Angriffs zählen
- Den Angriff auf meinen Kameraden vereitle ich durch einen akrobatischen Sprungkick: Tun + RR (kein TL)
- Ich kontere den Angriff mit einer Riposte: Tun
- Beachte: TL der Waffe kommt nur zum Tragen, wenn der Gegner auch einen Gegenstand in der Reaktion verwendet. Gegen Ausweichen oder Sozial nicht.

Erdulden ist die letzte Möglichkeit bei einem Angriff und erfordert keine Aktion. Das kann auch passieren wenn die vorherige Reaktion scheiterte

- Ich erdulde den Angriff robust: Erdulden, 1 RR. Der eff. TL der Rüstung wird mit dem der Waffe verrechnet. Es bleibt ein statischer Bonus für den höheren TL

Große Wesen, Schiffe, Gebäude

Hier ist der Unterschied in der Größe entscheidend. Die Größenwerte werden voneinander abgezogen. Der Größere erhält diesen Wert als Bonus auf seinen TL bei Angriffen und Erdulden. Aktionen ohne TL wie Soziales oder Ausweichen sind davon nicht betroffen.

Negative Adjektive

Gelingt ein Angriff oder Gegenangriff, so erhält der unterlegene ein negatives Adjektiv, das relativ frei gewählt werden kann. Ist man um 4*verwendetes Atr. des Opfers höher, so ist das neg. Adj. gesteigert, evtl. mehrmals.

Option: Steigerung statt neuem Adj. wählbar und umgekehrt.

Dieses Adj. kann im Folgenden von allen Gegnern des Opfers ausgenutzt werden, um einen Reroll zu erzwingen, also sein Ergebnis zu verschlechtern.

Hat das Opfer auch passende positive Adj, so wird zunächst die Anzahl der RRs ausgeglichen. Nur bei gesteigerten Adj

kann ein RR auf einer Seite verbleiben. Danach gleichen sich statische Boni durch weitere Adj. aus.

Je nach Formulierung greift ein negatives Adj. aber nicht immer. Beispiele: Verwirrt, gelähmt, verlangsamt, blutend, aus dem Gleichgewicht, katatonisch, bewusstlos, verwundet, tot.

Je nachdem, ob ein Schiff, Krankenstation, eine Basis auf hohem technischem Niveau zur Verfügung stehen, bestimmt sich, wie lange die neg. Adj. bleiben. Das kann auch variieren, wenn man länger außerhalb der Basis unterwegs ist.

Ausgeschaltet

Erst das vierte neg. Adj. schaltet einen Gegner aus. Gesteigerte Adj. zählen hier nur als ein Adj. Die vorher verwendeten müssen also auch in der Formulierung harmloser sein. Statt auszuschalten kann das Vierte auch einen dauerhaften Schaden erzeugen wie verkrüppelt, traumatisiert, taub, etc. Ein solches würde dann über längere Zeit bleiben und kann von Gegnern ausgenutzt werden, zählt dann aber nicht gegen die Vier, die zum Ausschalten nötig sind.

SETTING

Kernstück des Settings ist das Aufeinandertreffen von primitiven und fortschrittlichen Kulturen und Umgebungen. Überlebenskampf und das Erforschen der Umgebung, sich selbst, seines Ursprungs und der Vergangenheit. Dies kann über mehrere Planeten, Monde oder Welten hinweg geschehen.

Es ist immer wichtig zu beschreiben, was man tut und dabei seine Adjektive zum Tragen zu bringen.

Statt Raumschiffen und Cryokammern können es natürlich auch Teleporter-Anlagen, Reisen durch Hyperräume oder mit Hilfe von Para-Fähigkeiten bzw. magischen Kräften sein.

Typische Szenarien

Die Charaktere werden typisch erst geweckt, wenn etwas schief geht, während vorher alles automatisch abläuft. Dadurch werden sie ins kalte Wasser geschmissen und wissen kaum, warum sie überhaupt hier sind. Oft gibt es eine höhere Instanz, die Bescheid weiß, ihr Wissen aber eher nicht teilt.

Auf dem Weg

Kann entweder Intro, Kampagnenaufakt oder Thema sein.

Die Besatzung muss sich mit technischen Störungen, Kursabweichungen, Defekten, Eindringlingen, Asteroidenfeldern, fehlenden Ressourcen und ähnlichem herumschlagen

Bruchlandung

Die SCs sind mit einem Landungsboot abgestürzt. Dieses ist nur noch sehr eingeschränkt funktionsfähig. Es geht jetzt darum zu überleben, die Umgebung zu erforschen und das Landungsboot zu reparieren oder eine andere Möglichkeit zu finden, zum Raumschiff zurückzukehren. Oder eine neue Zivilisation auf diesem Planeten aufzubauen.

Eroberung / Ausbeutung / Kolonisierung

Es gibt eine sichere Basis auf dem eigenen Schiff oder in einem Gebäude, Von dort aus versuchen sie einen Mond, Planeten, ein Sonnensystem oder noch mehr zu erobern, um Rohstoffe auszubeuten oder zu Terraformen und Kolonisieren.

Ein weites Feld von Möglichkeiten tut sich hier auf. Die Spieler können beeinflussen, was ihre Ziele sind, können dadurch aber in starken Konflikt mit der KI ihres Schiffes oder einem später erweckten Missionsleiter geraten.

Moralische Entscheidungen können in diesem Szenario leicht in den Fokus geraten.

Erzählerische Mittel

Flashbacks: Besonders zu Beginn einer neuen Episode oder zum Einführen neuer SCs oder Handlungsbögen, wie man es aus Fernseh-Serien kennt. Die Erinnerung kommt mit dem Flashback zurück. Nur neue SCs erhalten Steigerungen und Verdacht aus dem Flashback. Für andere beeinflusst es die nächste Szene. SCs die im Flashback sterben und danach einfach da sind führen schnell zu einem neuen *Verdacht!*

Zettel werden gemischt und pro Session verdeckt an die Spieler verteilt, z.B. „Warum erwachst Du mit Blut an den Händen?“ oder „Woher kommt Deine auffällige Narbe?“

Fahrzeuge und Gebäude

Werden wie Charaktere behandelt. Großer Unterschied ist die Größe, die enorm werden kann. Beispiele finden sich auf dem Charakterbogen, oder können selbst berechnet werden.

Typische Ausrüstung umfasst: Navi, Computer, KI, Waffensysteme, Überwachungskameras, Chemielabor, Kühlschrank, Cryokammern, Medizinstation, Messe, Getränkeautomaten, Nahrungssynthesierer, Waffenturm, Security-System, Cryptomodul, Navigationscomputer, Hypnose-Trainingseinheit, Holodeck, Hydropodischer Garten, Sonnen-/Bräunungsliegen, Schwimmbecken, Saunabereich, Whirlpool, etc. TL der Ausrüstung ist meist der gleiche wie der des Fahrzeugs oder Gebäudes.

Typische Adj. für Fahrzeuge und Gebäude: fliegend, medizinisch, operationsfähig, reparierend, sicher, schnell, manövrierfähig, stabil, verschlüsselt.

Beschädigte Fahrzeuge erhalten negative Adj.

Fahrzeuge, Schiffe, Basen zu reparieren und aufzurüsten kann der Kern von einzelnen Abenteuern und Missionen sein.

Mechs (Kampfläufer), Exoskelett, Fahrzeuge, Dronen: Für T, E, TL, Ausrüstung deren Werte. K, H wie Pilot. Bei anderen Fahrzeugen gilt selbiges. Ist ein Autopilot vorhanden, so kann dessen Wert auf K (und seine Adj.) verwendet werden, aber nicht in Kombination mit den Adjektiven des Piloten.

Zum in Betrieb nehmen eines Fahrzeugs ist eine Probe auf K oder T des Piloten notwendig. Es gibt einen statischen Bonus von +1 je zusätzlichem Erfolgsgrad beim Handling des Fahrzeugs auf folgende Proben. Nur besonders schwierige Situationen erfordern dann eine weitere, oft schwierigere Probe während des Einsatzes/ der Fahrt/ des Fluges.

Übernatürliche Kräfte

Werden als Adj. gehandhabt, können aber nicht ohne weiteres erworben werden. Es muss sich über die Geschichte ergeben. Eine Einweihung, fremde Drogen, Xeno-Lehrer, oder ähnliches sind nötig. Parakräfte wirken über Kopf. Das Adj. sollte sehr spezifisch sein, um den Power-Level nicht auszuhebeln und unterliegt den Regeln zu Steigerung.

Beispiele: telepathisch, telekinetisch, biofeeding, kraftverstärkend, nekromantierend, Feuer atmend, etc.

Alternativ kann es als erhöhter TL einfließen. TL entspricht Geist + (gesteigertes) Adjektiv, auch für diese „magischen“ Angriffe oder übernatürliche Panzerung.

Übernatürliche Ausrüstung

Mystische Kristalle, Psionische Waffen oder fremdartige Xeno-Artefakte können das Salz in der Suppe einer SNaP Kampagne sein. Da die Wirkung vom TL abhängt sollte der SL aufpassen, daß dieser nicht zu hoch gewählt wird, oder die Artefakte zum Ausgleich Nachteile mit sich bringen. Artefakte können positive und negative Adj. mit sich bringen.

Viel Spaß beim Spielen!

