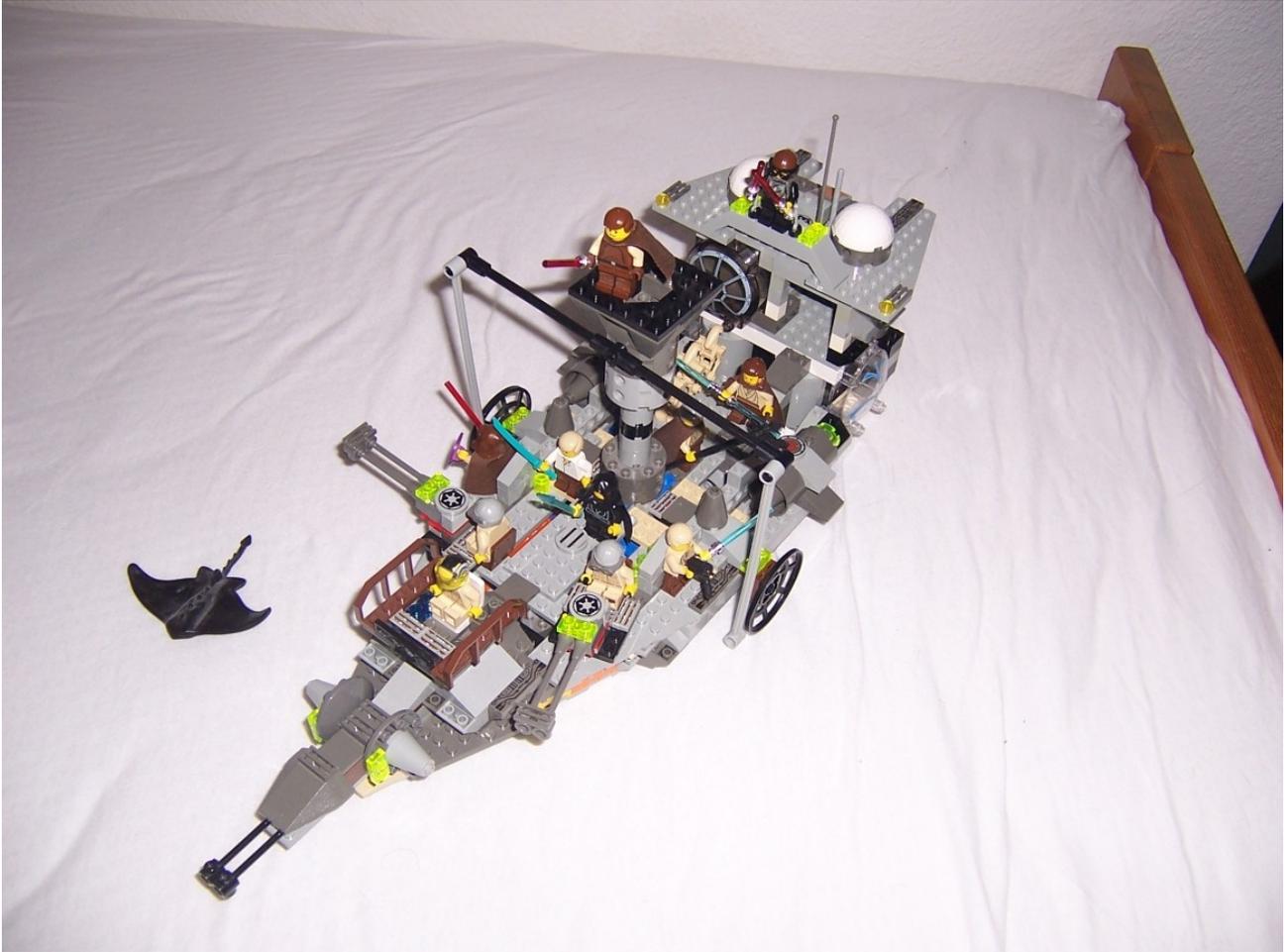


Pirates of the Correlian



Index

Watndat

Regelteil Charaktere

Charaktererstellung

Attribute

Rassen

generische Klassen

Fertigkeiten

Fähigkeiten

Vor- und Nachteile

Ausrüstung

Regelteil Schiffe

Schiffsbau

Werften und Tavernen

Kampf zum All

Hintergrund

Bögen

Charakterbogen

Schiffsbogen

Vorbemerkung

Dieses Werk stellt eine Erweiterung zum d20SRD bzw. dem Pathfinder SRD dar. Es wird empfohlen, die Pathfinder-Regeln zu benutzen soweit sie anwendbar sind.

Unter Garantie werden hier ein paar dutzend Copyrights gebrochen wie es bei Fanzeugs so üblich ist.

Watndat

Piraten sind cool. Raumschiffe und Lichtschwerter auch.

Da bietet es sich doch an, eine schwere Vermischung vorzunehmen.

Pirates of the Correlian ist dementsprechend ein wilder Mix aus einem Setting, das auf dem üblichen Piratensetting der Pop-Kultur basiert (wie Monkey Island oder eben Pirates of the Caribbean) mit Piraten, die primär nach Schätzen suchen und Rum trinken und sich mit Voodoo-Hexen rumplagen, imitiert aber die Technik von Weltraum-Fantasy wie Star Wars ohne all zu sehr auf Logik zu achten.

Als Resultat hat man eine Art Segelschiff aus Stahl mit Laserkanonen, das mit offenem Deck durch das Sternenmeer gleitet – das Vakuum des Weltraums wird dementsprechend einfach ignoriert.

Aus Star Wars werden u.A. die Waffen importiert – Blasterpistolen, Turbolasergeschütze, Lichtschwerter und Vibrolanzen, für die wesentlichen außerirdischen Rassen greife ich auf verschiedene Quellen zurück für ein paar exotischere Kreaturen wie Wookiees und Klingonen, im Allgemeinen wird empfohlen, menschenartige Rassen zu spielen. Da sich viele solche Rassen nur marginal in Sachen Spielregeln von Menschen unterscheiden, wird empfohlen, sie nur leicht mit Merits und FGesetz von Menschen zu unterscheiden.

Dieses Dokument bietet nur Regeln und Hintergründe an, jedoch keine Abenteuer, aus einem ganz einfachen Grund: Abenteuer können ganz leicht auf dieses Setting konvertiert werden. D&D, Pathfinder, DSA und 7th Sea besitzen mehr als genug Abenteuer auf hoher See, für Abenteuer an Land (also auf Planeten) können Abenteuer aus einer Venedig-artigen Umgebung konvertiert werden oder auch Abenteuer aus einer Wild West-Umgebung (hier empfehlen sich Deadlands-Abenteuer).

In PoC gilt vor allem die „Rule of Cool“: Spielspaß trumps Logik und Regeln

Charaktererstellung

Erstelle die Attribute gemäß dem unten stehenden Kaufsystem. Wähle eine Klasse und Spezies.

Bestimme folgende weitere Werte:

Lebenspunkte: nach Klassen und Spezies, zusätzlich Körperattribut

Fertigkeiten: nach Klassen, zusätzlich Bonusfertigkeiten nach Geistattribut und Sozialattribut (die Bonusfertigkeiten müssen dem entsprechenden Attribut zugeordnet sein)

Fähigkeiten: nach Klassen

Rettungswürfe: nach Klassen plus 10, Bonushärte nach Körper, Bonusreflex nach Geschick oder Wahrnehmung (das Höhere), Bonuswillen nach Geist oder Sozial (das Höhere)

Initiative nach Geschick oder Wahrnehmung (das Höhere)

Basisangriff nach Klassen, Manöverangriff nach Körper und Basisangriff, Manöververteidigung nach Körper plus Geschick plus 10

Jeder Charakter besitzt die Sprache Basic (kann sie aber eventuell nicht sprechen, siehe Rassen)

Attribute

Die d20-typische Kombo STR, DEX, CON, INT, WIS, CHA wird im Wesentlichen beibehalten, jedoch modifiziert und reduziert – die folgende Liste kann durch die alte Kombo ersetzt werden. Da kein Würfeln stattfindet, werden die Attributswerte direkt in Modifikatorenwerte umgewandelt (STR 16 wäre hier z.B. also STR +3)

- Körper: Stärke, Ausdauer, leichter Schadensbonus und Lebenspunkte
- Geschick: Trefferchance im Nahkampf, Beweglichkeit
- Wahrnehmung: Intuition, Trefferchance im Fernkampf
- Geist: akademische Intelligenz, Wissen
- Sozial: Charisma, Ausstrahlung, Sozialfertigkeit

Ein neuer Charakter hat 10 Punkte, mit denen er sich nach folgender Tabelle seine Attribute zusammenstellen kann:

Wert	- 2	- 1	0	+ 1	+ 2	+ 3	+ 4
Kosten	- 2	- 1	0	1	2	4	6

Spezies

Die folgenden Spezies sind alles andere als vollständig und es wird nahegelegt, selbst welche zu bauen. Sehr menschenartige Spezies (sagen wir Bajoraner) sollten spielmechanisch als Menschen zählen.

Mensch

beliebiges Attribut + 1
eine zusätzliche Fertigkeit
eine zusätzliche minore Fähigkeit
ein beliebiger Rettungswurf + 1
zwei beliebige Bonussprachen

Klingone

Körper und Geschick + 1
Bonusfähigkeit Faustkampf
Verträgt eine große Menge Alkohol
Bonussprache Tlingan

Wookiee

Körper + 1 und Geschick + 1
+1 Lebenspunkt
Kletterproben gelingen automatisch
Benötigt speziell gefertigte Rüstungen
Kann nur Shyriiwook sprechen, andere Sprachen jedoch verstehen
Kann sich aufgrund seiner Statur nicht als typischen Humanoiden verkleiden
besitzt zu Kampf brauchbare Krallen, diese einzusetzen gilt jedoch als äußerst unehrenhaft
Bonussprache Shyriiwook

Gammorreaner (/Weltraumork)

Körper +2, Geschick +1
Geist und Charisma - 1
+1 Lebenspunkt
Bonussprache Gammorresisch

Vulkanier

Körper +1, Geist oder Wahrnehmung +1, Sozial -1
-1 Lebenspunkt
Willen +1
Kann Fähigkeiten der Kategorie Gedankenverschmelzung nehmen
Bonussprache Vulkanisch

Betazoide

Kann Fähigkeiten der Kategorie lesende Telepathie wählen
Bonusfähigkeit Emotionen lesen
beliebige Bonussprache

Halbbetazoide

beliebiges Attribut + 1
Kann die Fähigkeit Emotionen lesen wählen
beliebige Bonussprache

generischer Katzenmensch

(Cathar, Mrrshan)
Geschick und Wahrnehmung + 1
besitzt zum Kampf taugliche Krallen
sieht in schlechten Lichtverhältnissen recht gut
beliebige Bonussprache

Androide

Geschick, Wahrnehmung oder Geist +1, Körper + 1, Sozial -1
beliebige Bonussprache
Bonussprache Beep
Kann nur speziell gefertigte Rüstungen tragen, die in mehrstündiger Arbeit angebaut werden müssen
Immun gegen Gifte, Gase, Bioparasiten und Krankheiten
Schadensreduktion 5 gegen Schall und Kälte
Verwundbar durch Ionenwaffen (siehe Kapitel über Waffen) und Technoparasiten
Wird nicht geheilt sondern repariert

Astromech

Wahrnehmung und Geist +1, Sozial - 1
Kann mathematische Rechnungen in sehr kurzer Zeit durchführen
Hat ein eidetisches Gedächtnis
Kann nur Beep sprechen, andere Sprachen jedoch verstehen
Kann sich aufgrund seiner Statur nicht als typischen Humanoiden verkleiden
Bonussprache Beep
Kann nur speziell gefertigte Rüstungen tragen, die in mehrstündiger Arbeit angebaut werden müssen
Immun gegen Gifte, Gase, Bioparasiten und Krankheiten
Schadensreduktion 5 gegen Schall und Kälte
Verwundbar durch Ionenwaffen (siehe Kapitel über Waffen) und Technoparasiten
Wird nicht geheilt sondern repariert

Ferengi

Körper -1, Sozial + 1
Charisma - 2
Immun gegen übernatürliche Gedankenbeeinflussung
Kann sich aufgrund seiner Statur nicht als typischen Humanoiden verkleiden
Bonussprache Ferengisch

Twilek

beliebiges Attribut + 1
Hat ein eidetisches Gedächtnis
Bonussprache Twileki

Hutte

Körper + 1, Geschick - 1, Parade - 1
+1 Lebenspunkt
Härte und Willen + 1
Kann nicht springen und ist mit seiner Größe auffällig und sperrig
Kann sich aufgrund seiner Statur nicht als typischen Humanoiden verkleiden
Wird von den meisten Giften, Krankheiten und Parasiten nicht betroffen,
Immun gegen übernatürliche Gedankenbeeinflussung
Kann in Ruhelage mehrere Stunden die Luft anhalten
Nimmt Ultraviolett wahr
Abgetrennte Körperteile und Organe wachsen nach
Hermaphrodit
Bonussprache Huttesisch

Givin

Geist +1, Härte + 1
+1 auf Technik: Struktur und Schiff Navigieren
Kann äußerst schnell rechnen
Resistent gegen Temperaturen
Kann in Ruhezustand einen Tag ohne Luft auskommen
beliebige Bonussprache

Darlok

Geist - 1
Besitzt eine Gestaltwandlungsfähigkeit mit dem er so gut wie alle Gestalten von zivilisierten Spezies nachahmen kann (selbst relativ kleine Wesen wie Ferengi oder große wie Hutten, wobei diese beiden dann auch praktisch die Grenzen definieren), der Charakter muss vorher die Anatomie der Spezies genaustens

studieren, um bestimmte Individuen nachzuahmen, muss er erst eine Fähigkeit erwerben (nach Vorgabe des Meisters), der Charakter besitzt keinerlei Fähigkeiten die mit der Gestalt verbunden sind (erwirbt also nicht z.B. natürliche Rüstung oder Flugfähigkeit)
zwei beliebige Bonussprachen

Rodianer

beliebiges Attribut + 1
Nimmt Infrarot wahr (/Nachtsicht)
beliebige Bonussprache

Trandoshaner

Körper und Geschick +1,
Geist und Sozial -1
Sämtliche regenerative Effekte auf Trandoshaner wirken 50% schneller, abgetrennte Körperteile und Organe wachsen nach, viele natürliche Gifte und Krankheiten befallen Trandoshaner nicht, ebenso sind sie recht resistent gegen radioaktive Strahlung (jedoch nicht gegen direkte Effekte von Waffen)
Die Stimme eines Trandoshaners ist leicht zu erkennen, eine Verkleidung als anderer Humanoid wird dadurch eventuell erschwert
Bonussprache Trandoshan und Twi'leki

Gungan

alle Attribute - 1
kann unter Wasser atmen
+5 für Auf Die Nerven Gehen
unfähig, normal zu sprechen

mechanisch menschengleiche Spezies:

Star Trek: Andorianer, Bajoraner

Star Wars: Mandalorianer, Echani, Hapaner, Chiss, Devaronianer, Duros, Bothans, Tusken

Perry Rhodan: Akonen, Arkoniden

Klassen

Eine Klasse in Pirates of the Correlian hat neben den d20-üblichen Stufen zusätzlich eine 0te Stufe. Diese enthält, was ein Charakter bekommt, wenn er die Klasse bei der Charaktergenerierung wählt (genauer gesagt, er bekommt die nullte und erste Stufe) und stellt praktisch eine formale Ausbildung dar, während eine normale Stufe nur Erfahrungswerte repräsentiert. Spieler sind dazu angehalten, mehrere Klassen zu wählen und die 0te Stufe sorgt dafür, dass dies nicht in Powergaming ausartet, den Charakter aber dennoch vielseitig macht.

Auf der nullten Stufe erhält ein Charakter auch den Großteil seiner Lebenspunkte und Fertigkeiten. In Absprache mit dem Meister kann die nullte Stufe verändert werden bzw. die nullte Stufe einer Klasse mit der ersten Stufe einer anderen Klasse kombiniert werden.

Bonuswerte können Bruchteile sein, für die Spielwerte wird dann abgerundet aber Boni aus verschiedenen Klassen addieren die Bruchteile auf.

Verwendete Abkürzungen: BA: Basisangriff, LP: Lebenspunkte, min: minore Fähigkeit, maj: majore Fähigkeit, KF: Kampffähigkeit

Weltraumpirat

Stufe 0: 3 freie Fertigkeiten, 3 Fertigkeiten aus [Schiff Steuern, Schiff Navigieren, Schiffssensorik, Technik: Antriebe, Technik: Computer, Techni: Struktur, Technik: Kanonen], 2 Sprachen, 12 Lebenspunkte, 2 minore Fähigkeiten, 2 majore Fähigkeiten, 300 Credits

<u>Stufe</u>	<u>BAbonus</u>	<u>LPbonus</u>	<u>Härtebonus</u>	<u>Reflexbonus</u>	<u>Willensbonus</u>	<u>Bonusfähigkeiten</u>
1	1	1	1 1/2	1 1/2	0 2/3	Wachsam, 1 min, 1 maj
2	1 3/4	2	2	2	1	Tollkühn, 1 min, Sprache
3	2 1/2	3	2 1/2	2 1/2	1 1/3	Goldnase, 1 min, 1 maj
4	3 1/4	4	3	3	1 2/3	Gefürchtet, 1 min, Sprache
5	4	5	3 1/2	3 1/2	2	Versteck, 1 min, 1 maj

Wachsam: halbe Stufe Weltraumpirat +1 auf Gassenwissen und Motiv Erkennen, kumuliert mit anderen Fähigkeiten

Tollkühn: +5 auf Fertigkeitenproben für tollkühne (wahnsinnig gefährliche) Aktionen

Goldnase: +3 auf Entdecken zum Finden von wertvollen, gut versteckten Gegenständen, die Probe erfolgt automatisch (also ohne konkrete Ansage des Spielers) wenn ein solcher Gegenstand in der Nähe ist

Gefürchtet: +2 auf Einschüchtern und Zähmen, kumuliert mit anderen Fähigkeiten

Versteck: +5 auf Fingerspiel um einen kleinen Gegenstand am Körper zu verbergen, selbst wenn sämtliche Kleidungsstücke und Implantate entfernt werden darf geprobt werden

Offizier

Stufe 0: 3 freie Fertigkeiten, 3 Fertigkeiten aus [Charisma, Medizin, Gesetz, Taktik, Schiff Steuern, Schiff Navigieren, Schiffssensorik], Sprache, 12 Lebenspunkte, 2 minore Fähigkeiten, 2 majore Fähigkeiten, 300 Credits

<u>Stufe</u>	<u>BAbonus</u>	<u>LPbonus</u>	<u>Härtebonus</u>	<u>Reflexbonus</u>	<u>Willensbonus</u>	<u>Bonusfähigkeiten</u>
1	1	1	1 1/2	0 2/3	1 1/2	Steuermann, 1 min, 1 maj
2	1 3/4	2	2	1	2	Anführer, 1 min, Sprache
3	2 1/2	3	2 1/2	1 1/3	2 1/2	Disziplin, 1 min, 1 maj
4	3 1/4	4	3	1 2/3	3	Kanonier, 1 min
5	4	5	3 1/2	2	3 1/2	Steuermann, 1 min, 1 maj

Steuermann: halbe Stufe Offizier +1 auf eine Fertigkeit aus [Schiff Steuern, Schiff Navigieren, Schiffssensorik], kumuliert mit anderen Fähigkeiten aber nicht mit sich selbst

Anführer: +2 Sozial für die Berechnung der Werte von Gefolgsmännern

Disziplin: ignoriert einen Punkt Wundabzug

Kanonier: +2 Angriff mit Geschützen

Gizmo

Stufe 0: 4 freie Fertigkeiten, 4 Fertigkeiten aus [Schiff Steuern, Schiff Navigieren, Schiffssensorik, alle Technikfertigkeiten], 10 Lebenspunkte, 1 minore Fähigkeiten, 1 majore Fähigkeiten, Droidenpool +2, 200 Credits plus Droiden durch Droidenpool

<u>Stufe</u>	<u>BAbonus</u>	<u>LPbonus</u>	<u>Härtebonus</u>	<u>Reflexbonus</u>	<u>Willensbonus</u>	<u>Bonusfähigkeiten</u>
1	0 3/4	1	0 2/3	0 2/3	0 2/3	Technikmeister, Rigger, Droidenpool +2, 1 min
2	1 1/4	1 1/2	1	1	1	Droidenpool +1, 1 min, 1 maj
3	1 3/4	2	1 1/3	1 1/3	1 1/3	Sinnesimplantat, Droidenpool +1, 1 min
4	2 1/4	2 1/2	1 2/3	1 2/3	1 2/3	Droidenpool +1, 1 min, 1 maj
5	2 3/4	3	2	2	2	Feldsicht, Droidenpool +1, 1 min

Technikmeister: halbe Stufe Gizmo + 1 auf alle Technikfertigkeiten

Rigger: die Droiden des Charakters können von diesem direkt per Gedanken instruiert werden

Sinnesimplantat: der Charakter kann einzelne Sinne auf die Sinne von einem seiner Droiden umschalten (bzw. aus beiden Quellen wahrnehmen, was bei Sicht aufgrund der Informationsüberladung jedoch sehr problematisch ist)

Feldsicht: der Charakter kann einen taktischen Feldplan wahrnehmen, der aus den Sinnen seiner Droiden konstruiert wird, was je nach Situation verschiedene Vorteile haben kann, Droiden die den Rücken anderer Droiden desselben Gizmos sehen, sorgen beispielsweise, dass die gesehenen Droiden nicht flankiert werden können)

Droidenpool: erlaubt den Besitz hochwertiger Droiden, die genauen Auswirkungen im Kapitel über Gefolgsleute nachlesen

Weltraumkrieger

Stufe 0: 4 freie Fertigkeiten, 14 Lebenspunkte, 3 minore Fähigkeiten, 3 majore Fähigkeiten, 450 Credits

<u>Stufe</u>	<u>BAbonus</u>	<u>LPbonus</u>	<u>Härtebonus</u>	<u>Reflexbonus</u>	<u>Willensbonus</u>	<u>Bonusfähigkeiten</u>
1	1 1/4	1	1 1/2	0 2/3	0 2/3	1 min, 1 maj
2	2 1/4	2 1/2	2	1	1	Waffentraining, 1 min, 1 KF
3	3 1/4	4	2 1/2	1 1/3	1 1/3	1 min, 1 maj
4	4 1/4	5 1/2	3	1 2/3	1 2/3	Waffentraining, 1 min, 1 KF
5	5 1/4	7	3 1/2	2	2	1 min, 1 maj

Waffentraining: +1 Angriff für eine Waffenart aus [primitive Waffen, Vibrowaffen, Energieklingenwaffen, Pistolen, Gewehre, Geschütze], kumuliert mit anderen Fähigkeiten aber nicht mit sich selbst

Agent

Stufe 0: 3 freie Fertigkeiten, 5 Fertigkeiten aus [Akrobatik, Entwinden, Fingerspiel, Heimlichkeit, Chuzpe, Charisma, Gassenwissen, Infiltrieren, Motiv Erkennen, Hacking], 2 Sprachen, 12 Lebenspunkte, 2 minore Fähigkeiten, 2 majore Fähigkeiten, 300 Credits

<u>Stufe</u>	<u>BAbonus</u>	<u>LPbonus</u>	<u>Härtebonus</u>	<u>Reflexbonus</u>	<u>Willensbonus</u>	<u>Bonusfähigkeiten</u>
1	1	1	0 2/3	1 1/2	1 1/2	Spion, 1 min, 1 maj
2	1 3/4	2	1	2	2	Tarnfeld, 1 min, Sprache
3	2 1/2	3	1 1/3	2 1/2	2 1/2	Versteck, 1 min, 1 maj
4	3 1/4	4	1 2/3	3	3	Selbsthypnose, 1 min, Sprache
5	4	5	2	3 1/2	3 1/2	No-Feld, 1 min, 1 maj

Spion: halbe Stufe Agent +1 auf zwei Fertigkeiten aus [Chuzpe, Hacking, Heimlichkeit, Infiltrieren], kumuliert mit anderen Fähigkeiten aber nicht mit sich selbst

Tarnfeld: der Charakter ist fähig zur Nutzung eines Tarnfeldgenerators

Versteck: siehe Weltraumpirat, wenn Versteck aus mehreren Klassen erworben wurde, so erhöht jede zusätzliche Fähigkeit den Bonus um 1

Selbsthypnose: der Charakter kann sich selbst per Hypnose eine andere Persönlichkeit geben, bis ein vom Charakter gewählter Auslöser die Hypnose aufhebt, glaubt er tatsächlich, diese Person zu sein, Lügentests und Telepathie werden dadurch ausgetrickst (wobei eine Gegenhypnose angewendet werden könnte)

No-Feld: Seherfähigkeiten können den Agenten als Faktoren nicht einberechnen

Charme

Stufe 0: 3 freie Fertigkeiten, 3 Fertigkeiten aus [Akrobatik, Auftritt, Chuzpe, Charisma, Einschüchtern, Gassenwissen, Motiv Erkennen, Gesetz, Religion], 2 Sprachen, 12 Lebenspunkte, 2 minore Fähigkeiten, 2 majore Fähigkeiten, 300 Credits

<u>Stufe</u>	<u>BAbonus</u>	<u>LPbonus</u>	<u>Härtebonus</u>	<u>Reflexbonus</u>	<u>Willensbonus</u>	<u>Bonusfähigkeiten</u>
1	1	1	0 2/3	1 1/2	1 1/2	Charme, 1 min, 1 maj
2	1 3/4	2	1	2	2	Erstschlag, 1 min, Sprache
3	2 1/2	3	1 1/3	2 1/2	2 1/2	Provokant, 1 min, 1 maj
4	3 1/4	4	1 2/3	3	3	Tollkühn, 1 min, Sprache
5	4	5	2	3 1/2	3 1/2	Gegenreden, 1 min, 1 maj

Charme: halbe Stufe Agent +1 auf Charisma und Auftritt, +2 auf alles was mit Flirten, Galanterie und Minnenspiel zu tun hat, kumuliert mit anderen Fähigkeiten aber nicht mit sich selbst

Erstschlag: +4 Initiative

Provokant: +2 auf Chuzpe, kumuliert mit anderen Fähigkeiten aber nicht mit sich selbst

Tollkühn: siehe Weltraumpirat, wenn Tollkühn aus mehreren Klassen erworben wurde, so erhöht jede zusätzliche Fähigkeit den Bonus um 1

Gegenreden: der Charakter darf gegen jede geistige Beeinflussung seiner Verbündeten versuchen, die Verbündeten mit einer Charisma- oder Chuzpeprobe von der Beeinflussung umzustimmen

Kopfgeldjäger

Ashla Bendu Initiat

Voraussetzung: Stufen dieser Klasse können nur erworben werden während der Charakter Mitglied der Ashla Bendu ist (wobei der Charakter alle erworbenen Fähigkeiten behält wenn er den Orden verlässt)

Stufe 0: 4 freie Fertigkeiten, 12 Lebenspunkte, 1 minore Fähigkeiten, 1 majore Fähigkeit, je eine Machtfähigkeit Stufe 0 und Stufe 1, 100 Credits plus einfaches Lichtschwert

MF: Machtfähigkeit

<u>Stufe</u>	<u>BAbonus</u>	<u>LPbonus</u>	<u>Härtebonus</u>	<u>Reflexbonus</u>	<u>Willensbonus</u>	<u>Bonusfähigkeiten</u>
1	0 3/4	1	0 2/3	1 1/2	1 1/2	MF Stufe 0, 1 min
2	1 1/4	2	1	2	2	MF Stufe 1, 1 maj
3	1 3/4	3	1 1/3	2 1/2	2 1/2	MF Stufe 1, MF Stufe 0, 1 min
4	2 1/4	4	1 2/3	3	3	MF Stufe 2, 1 min
5	2 3/4	5	2	3 1/2	3 1/2	MF Stufe 1, MF Stufe 0, 1 maj

Machtfähigkeiten:

(mit einer Zahl versehene Fähigkeiten haben jeweils diese Stufe und benötigen die vorangehenden Fähigkeiten gleichen Namens als Vorraussetzung)

Telekinese 0

Der Charakter kann unter Konzentration etwa 3 Kilogramm in Sichtweite telekinetisch heben oder

einen Gegenstand von etwa der Größe eines Kiesels durch die Luft schleudern

Telekinese I

Der Charakter kann unter Konzentration etwa 25 Kilogramm telekinetisch bewegen oder bis zu einen Kilogramm schwere Gegenstände schleudern
(zu ergänzen: Schaden)

Telekinese II

Der Charakter kann unter Konzentration etwa 90 Kilogramm telekinetisch bewegen oder bis zu fünf Kilogramm schwere Gegenstände schleudern oder eine Person heftig rammen.
(zu ergänzen: Schaden)

Metabolismus 0

Der Charakter kann seinen Stoffwechsel mental verlangsamen oder beschleunigen. Eine Verlangsamung verdoppelt die Zeit, die er den Atem anhalten kann, Hunger sich entwickelt und Gifte zur Wirkung kommen, macht ihn aber fast handlungsunfähig (er kann nur noch sehr langsam gehen und handeln), beschleunigen verdoppelt körpereigene Wundheilungseffekte und Giftabbau und gibt dem Charakter eine um ein Feld erhöhte Geschwindigkeit, lässt ihn aber sehr schnell Hunger empfinden und 5 Minuten nach Einsatz der Fähigkeit wird der Charakter müde (oder erschöpft falls er bereits müde war)

Metabolismus I

Solange der Charakter seinen Stoffwechsel nicht verlangsamt, ist er grundsätzlich ohne Nachteil ein Feld schneller (zwei Felder wenn er beschleunigt), Verlangsamung verdreifacht statt zu verdoppeln, er kann sich weiter in einen fast scheinbaren Zustand versetzen in welchem er nahezu keine Nahrung benötigt, die Wirkung von Giften praktisch angehalten ist und er nur sehr wenig Atemluft benötigt, beschleunigt er, so erhält er einen Bonus von 2 auf Athletik, Akrobatik und Entwinden und die Ermüdung setzt erst 10 Minuten nach Einsatz ein

Metabolismus II

Der Charakter kann unter Konzentration eine übernatürliche sportliche Einzelleistung wie einen gewaltigen Sprung vollbringen, die Verlangsamung vervierfacht, die Beschleunigung ermüdet nicht wenn sie in der Stärke von Metabolismus 0 ausgeführt wird, gibt mit Ermüdung einen Bonus von 4 auf Athletik, Akrobatik und Entwinden und eine Geschwindigkeitserhöhung von zwei Feldern statt nur einem (plus die nachteillose Erhöhung von Metabolismus I)

Sith Initiat

Aquilischer Ranger

Bene Gesserit Hexe

Gildennavigator

Bene Tleilaxu Gesichtstänzer

Mentat

Du Lum Hexer

Santeria Bokorr

Fertigkeiten

Zur Vereinfachung wurden Fertigungsstufen komplett abgeschafft - eine Fertigkeit hat man erlernt oder nicht.

Der Fertigungswert beträgt Stufe + zugehöriges Attribut (+ weitere Boni), versucht man, sie auszuüben ohne sie gelernt zu haben (was nur bei Fertigkeiten geht, hinter denen in der Beschreibung "ungeübt" steht), so ist der Wert lediglich das zugehörige Attribut.

Übersicht

Körper:

Athletik

Geschick:

Akrobatik

Entwinden

Fingerspiel

Heimlichkeit

Schiff Steuern

Sozial:

Auftritt

Chuzpe

Charisma

Einschüchtern

Gassenwissen

Infiltrieren

Zähmen

Wahrnehmung:

Entdecken

Motiv Erkennen

Überleben

Geist:

Biologie

Gesetz

Hacking

Linguistik

Medizin

Pharmazie

Religion

Taktik

Schiff Navigieren

Schiffssensorik

Technik: Antriebe

Technik: Computer

Technik: Struktur

Technik: Kanonen

Technik: Droiden

Technik: Vibrowaffen

Technik: Energieklingen

Technik: Schusswaffen

Akrobatik ungeübt

Balance sowie die Fähigkeit, akrobatische Aktionen wie ein Hangeln an einem Gerüst, schnelles Klettern, Rennen über unebenes Gelände, Vermeiden von Gelegenheitsangriffen bei Bewegungen (wie Tumbling in 3.5)

Athletik ungeübt

Fähigkeit für Kraftakte wie Sprints, Dauerlauf, Springen, Schwimmen, Sich Hochziehen

Auftritt ungeübt/geübt

Eine zu spezifizierende aktive Kunstform wie eine Gesangsart, Tanz, Gaukeleien, Lasershows und dergleichen – für jede weitere Kunstform muss die Fertigkeit ein weiteres Mal genommen werden, ob geübt oder ungeübt entscheidet die konkrete Form

Biologie geübt

Wissen über die zahlreichen Lebensformen des Universums

Chuzpe ungeübt

Schnelles Reden, geschicktes Lügen, Feilschen, Manipulationsgabe, wird meist gegen Motiv Erkennen geprobt

Charisma ungeübt

Überreden, Etikette und Diplomatie

Einschüchtern ungeübt

Überzeugen durch Bedrohungen und Einschüchterungen

Entdecken ungeübt

Fähigkeit zum Entdecken von Ungewöhnlichem wie lauernden Feinden oder Geheimgängen

Entwinden ungeübt

Entkommen aus Fesseln, Armen und Schlingen

Fingerspiel ungeübt

Schnelle Bewegungen der Hand wie Taschendiebstahl und das Schmuggeln von Gegenständen nah am Körper

Gassenwissen ungeübt

Fähigkeit, halblegale und illegale Geschäftsmöglichkeiten wahrzunehmen und sich in dunklen Gegenden umzuhören ohne niedergeschlagen zu werden

Gesetz nur geübt

Tieferes Wissen über Gesetze um sie geschickt umgehen zu können

Hacking nur geübt

Schneller Zugriff auf geschützte Daten, Öffnen von technisch gesicherten Türen

Heimlichkeit ungeübt

Schleichen und Verstecken

Infiltrieren nur geübt

Die Fähigkeit, sich glaubhaft längerfristig zu verstellen, Spionage sowie glaubhaftes Verkleiden

Linguistik nur geübt

Fähigkeit, Sätze aus fremden Sprachen zu rekonstruieren. Jeder Punkt in Linguistik lässt den Charakter eine weitere Sprache beherrschen

Medizin nur geübt

Professionelle Ausübung der Medizin um schwere Verletzungen zu verarzten, Gifte zu neutralisieren und Krankheiten zu heilen

Motiv Erkennen ungeübt

Die Fähigkeit, zu erkennen, aus welchen Motiven jemand handelt und damit auch, ob er es ehrlich/gut meint oder die Unwahrheit sagt

Pharmazie nur geübt

Erlaubt die Herstellung von Medizin

Religion nur geübt

Wissen über unterschiedliche Religionen des Universums und deren Rituale

Schiff Navigieren nur geübt

Längerfristiges Steuern des Schiffes, Wissen über Subraumströme, Ionenstürme und vieles mehr

Schiffssensorik nur geübt

Der Umgang mit der Sensorik eines Raumschiffes um versteckte oder getarnte Schiffe zu erkennen und die Analyse fremder Schiffe

Schiff Steuern ungeübt

Kurzfristiges Steuern eines Schiffes um plötzlich auftauchenden Hindernissen auszuweichen und im Schiffskampf eine gute Position einzunehmen

Taktik ungeübt

Planen und Koordinieren der Bewegung mehrerer Schiffe in größeren Schlachten

Überleben ungeübt

Überleben in einer wilden Umgebung, Wissen über den Bau von Unterständen und Nahrungserwerb in der Natur

Überreden (CH) ungeübt

Überzeugen durch „nett sein“

Zähmen nur geübt

Tiere gefügig machen

Technik: Antriebe nur geübt

Technik: Computer nur geübt

Technik: Struktur nur geübt

Technik: Kanonen nur geübt

Technik: Droiden nur geübt

Technik: Vibrowaffen nur geübt

Technik: Energieklingen nur geübt

Technik: Schusswaffen nur geübt

jeweils Wartung und Bau der entsprechenden Gegenstände/ Droiden/ Schiffsteile

Routinemäßige Wartung von Schiffsteilen kann mit Kenntnis einer beliebigen Kenntnis über andere Schiffsteile ausgeführt werden, notdürftige Reparatur ebenso (mit halbiertem Wert)

Computer erlaubt den Bau von allerlei Computeranlagen, Antriebe deckt auch den Schiffsgenerator ab, Struktur steht für Chassis und Panzerung

Fähigkeiten

Üblicherweise dürfen bei der Charakterentwicklung keine Vor- und Nachteile genommen werden, diese sind für die Charaktergenerierung reserviert, der Meister sei jedoch ermutigt, dies bei passender Plotentwicklung trotzdem zu erlauben.

Fähigkeiten sind in minore und majore Fähigkeiten unterteilt, wenn man majore Fähigkeiten erhält, kann man sich an deren Stelle auch eine minore Fähigkeit aussuchen.

Allgemeinfähigkeiten

Fertigkeit Minor

Der Charakter erhält eine zusätzliche Fertigkeit. Kann mehrmals genommen werden.

Spezialist Minor

Wähle ein Thema aus, in dessen Kontext 2 Fertigkeiten passen (z.B. Sportler: Akrobatik und Athletik) und die der Charakter besitzt, der Charakter erhält einen Bonus von +2 auf beide Fertigkeiten. Die Fähigkeit kann mehrmals genommen werden, kumuliert aber nicht mit sich selbst.

Fertigkeitenfokus Minor

Wähle eine Fertigkeit aus, die der Charakter beherrscht. Er erhält auf diese einen Bonus von +3. Die Fähigkeit kann mehrmals genommen werden, kumuliert aber nicht mit sich selbst.

Teamarbeit (Fertigkeit) Minor

Wähle eine Technikfertigkeit. Der Charakter kann in dieser nun mit einem anderen (Spieler-) Charakter diese Fertigkeit ausführen, beide machen eine Probe und die höchste der beiden Proben wird genommen und es wird ein Bonus von 2 aufaddiert der mit allen anderen Fähigkeiten kumuliert.

Sprache Minor

Der Charakter erhält eine zusätzliche Sprache. Kann mehrmals genommen werden.

Resilienz Major

Wähle einen Rettungswurf, der Charakter erhält einen +1 Bonus auf diesen. Die Fähigkeit kann mehrmals genommen werden, kumuliert aber nicht mit sich selbst.

Vitalität Major

Plus zwei Lebenspunkte. Die Fähigkeit kann mehrmals genommen werden und kumuliert mit sich selbst.

Reaktion Minor

Initiative plus Zwei. Die Fähigkeit kann mehrmals genommen werden und kumuliert mit sich selbst.

Vielseitig Major

Plus zwei minore Fähigkeiten. Die Fähigkeit kann mehrmals genommen werden.

größerer Droidenpool Minor

Droidenpool +1

Kampffähigkeiten

Faustkampf Minor

Angriffe mit Waffen mit „nah“-Attribut provozieren keine Gelegenheitsangriffe mehr

Umgang (Waffe) Major

Erlaubt die Benutzung einer exotischen Waffengattung – zur Wahl stehen Vibrodoppelschwerter, Energieklingenwaffen oder schwere Schusswaffen

Fokus (Waffe) Major

benötigt Umgang in Waffengattung

Gibt einer bestimmten Waffengattung einen Angriffsbonus von +1 – zur Wahl stehen primitive Waffen, Vibrowaffen, Schockwaffen, Energieklingenwaffen und Schusswaffen, Krallen oder andere natürliche Waffen wenn vorhanden

Spezialisierung (Waffe) Major

benötigt Fokus in Waffengattung

Gibt einer bestimmten Waffengattung einen Schadensbonus von +1

Verbesserter Kritischer Angriff (Waffe) Major

benötigt Umgang in Waffengattung

Erhöht bei einer bestimmten Waffe die kritische Schwelle um 1 – zur Wahl stehen primitive Waffen, Vibrowaffen, Schockwaffen, Energieklingenwaffen und Schusswaffen, Krallen oder andere natürliche Waffen wenn vorhanden

Kritischer Fokus (Waffe) Major

benötigt Verbesserter Kritischer Angriff in Waffengattung

Der Wurf um einen kritischen Angriff zu bestätigen erhält einen Bonus von 4

Gezielter Schuss Major

Der Charakter kann jeden Fernkampfgriff um 1 erschweren um dafür 2 Punkte mehr Schaden zu verursachen. Wenn der Grundangriffsbonus 4 erreicht (8, 12...), so muss der Angriff um jeweils 1 mehr erschwert und der Schaden um 2 mehr erhöht werden.

Heftiger Angriff Major

Der Charakter kann jeden Nahkampfgriff um 1 erschweren um dafür 2 Punkte mehr Schaden zu verursachen. Wenn der Grundangriffsbonus 4 erreicht (8, 12...), so muss der Angriff um jeweils 1 mehr erschwert und der Schaden um 2 mehr erhöht werden.

Doppelschlag Major

benötigt heftiger Angriff

Der Charakter kann in einer Runde als volle Aktion gegen zwei Gegner jeweils einen Nahkampfgriff ausführen, senkt seine Parade in dieser Runde dafür jedoch um 2.

Wirbelwindangriff Major

benötigt Doppelschlag

Als volle Aktion kann gegen jeden Gegner in Reichweite einen Nahkampfgriff ausführen

Mobilität Major

Gibt einen Bonus von +4 auf Parade und Manöververteidigung für Gelegenheitsangriffe wegen Bewegung

Angriff und Rückzug Major

benötigt Mobilität

Wenn der Charakter einen einzelnen Angriff und eine Bewegungsaktion in der Runde ausführt, so kann er die Bewegung aufteilen und sich damit vor und nach dem Angriff bewegen

Blindkampf Major

Der Wurf um zu bestimmen ob eine Deckung den Angriff auf einen Gegner abwehrt wird bei Versagen wiederholt.

Verbesserter Blindkampf Major

benötigt Blindkampf

Nur totale Deckung bietet dem Gegner noch Deckung

Verbessertes Manöver (Kampfmanöver) Major

Ein bestimmtes Kampfmanöver erhält einen Bonus von +2 und verursacht keinen Gelegenheitsangriff mehr (Zu Fall bringen, Entwaffnen, Versetzen, Schmutziger Angriff) oder ist eine freie Aktion (Finte, Ängstigen)

Mächtiges Zu Fall bringen/Versetzen Major

benötigt Verbessertes Manöver (Zu Fall bringen/Versetzen)

Das Manöver lässt das Opfer bei Erfolg einen Gelegenheitsangriff provozieren

Mächtige Finte/Ängstigen Major

benötigt Verbessertes Manöver (Finte/Ängstigen)

Der Bonus des Manövers gilt nicht nur für den Charakter sondern auch für dessen Verbündete bis zur nächsten Handlung des Charakters (wobei Verzögern als Handlung zählt)

Kritisches Manöver (Kampfmanöver) Major

benötigt Verbessertes Manöver (Kampfmanöver)

Ein kritischer Angriff erlaubt einen anschließenden Versuch des gewählten Kampfmanövers

Phalanx Major

Ein Gegner zählt als flankiert wenn ein Verbündeter sowohl zum Charakter wie auch zum Gegner adjazent steht. (das gilt nur für den Charakter, nicht für den Verbündeten)

Kampfreflexe Minor

Gibt dem Charakter Geschick viele zusätzliche Gelegenheitsangriffe pro Runde.

Kampf mit zwei Waffen (Waffenkombination) Major

benötigt Umgang in Waffengattung

Erleichtert drastisch den Kampf mit zwei Waffen, siehe unten stehende Tabelle.

Beim Kauf des Fähigkeiten muss entschieden werden, ob er für zwei einfache Nahkampfwaffen, für das Vibrodoppelschwert, für zwei Energieklingenwaffen oder für zwei Schusswaffen (und den Repetierblaster) gilt

Besitzt der Charakter die Schwert und Pistole-Fähigkeit, so kann er die Kampf mit zwei Waffen-Fähigkeit auch auf die Kombination einfache Nahkampfwaffe plus Schusswaffe anwenden.

Fernkampfwaffen gelten grundsätzlich als leicht, Doppelwaffen wie Vibrodoppelschwerter und Repetierblaster gelten als schwere Haupthand mit leichter Nebenhand.

	Haupthand	Nebenhand
normale Abzüge für Kampf mit zwei Waffen	-6	-10

-“- mit leichter Nebenhandwaffe	-4	-8
Mit Fähigkeit	-4	-4
-“- und leichter Nebenhandwaffe	-2	-2
normal mit zwei leichten Waffen	-4	-4
Fähigkeit und zwei leichte Waffen	-1	-1

Schwert und Pistole Major

Erlaubt es, in einer Hand eine Nahkampfwaffe und in der anderen eine Fernkampfwaffe zu halten (die natürlich beide einhändig sein müssen). Der Charakter kann in einer Runde mit einer der beiden Waffen einen Angriff machen als wäre sie in seiner Haupthand, feuert er die Fernkampfwaffe so provoziert er keinen Gelegenheitsangriff solange er in der anderen Hand eine Nahkampfwaffe hält

Verteidigung mit zwei Waffen (Waffenkombination) Major

benötigt Kampf mit zwei Waffen

Wenn der Charakter in einer Runde nur eine der beiden Waffen benutzt (bzw. nur eine Seite einer Doppelwaffe), so erhält er einen Paradebonus von 1. Sollte er das mit Schwert und Pistole machen, so gilt das nur, wenn er die Nahkampfwaffe nicht benutzt hat.

Meister der Doppelklinge Major

benötigt Verteidigung mit zwei Waffen (Doppelklingenwaffe)

Wenn der Charakter mit einer Doppelklingenwaffe ausgerüstet ist und nur eine Seite der Waffe benutzt, erhält er einen Paradebonus von 1 der mit dem Bonus von Verteidigung mit zwei Waffen kumuliert und kann nicht flankiert werden.

Defensiver Kampfstil Minor

Der Charakter kann jeden Angriff um 1 erschweren um dafür 1 Punkte Parade zu erhalten. Wenn der Grundangriffsbonus 4 erreicht (8, 12...), so muss der Angriff um jeweils 1 mehr erschwert und die Parade wird um 1 mehr erhöht. Der Bonus kumuliert mit allen anderen Boni.

Verteidiger Minor

Benötigt Defensiver Kampfstil

Wenn ein Gegner durch Bewegung einen Gelegenheitsangriff provoziert, kann der Charakter statt einem normalen Angriff einen Kampfmanöverwurf machen. Gelingt dieser, so kann sich der Gegner für eine Runde lang nicht taktisch bewegen.

Fester Griff Major

Der Schadensbonus einer mit beiden Händen geführten Nahkampfwaffe durch Körper erhöht sich, siehe Waffentabellen.

Wuchtschlag Major

benötigt Fester Griff

Führt der Charakter nur einen Angriff in der Runde aus, so verdoppeln sich dessen Schadenswürfel.

Meister der Zweihandwaffe Major

benötigt Wuchtschlag und Defensiver Kampfstil

Der Charakter kann sich für einen Gegenangriff bereit machen. Er erhält soviel Punkte Parade wie

es Defensiver Kampfstil erlaubt und kann in dieser Runde nicht aktiv angreifen, jedoch nach einem Angriff auf ihn einen Gegenangriff ohne den Abzug von Defensiver Kampfstil durchführen.

Verfolger Major

Macht ein adjazenter Gegner einen Einfeldschritt, so kann der Charakter den Einfeldschritt seiner nächsten Runde vorziehen und zieht ein Feld in die gleiche Richtung wie der Gegner bevor dieser weitere Aktionen ausführen kann.

Ausfallschritt Major

Vergrößert die Reichweite von Nahkampfangriffen für die Runde um ein Feld, senkt bis zur nächsten Runde die Parade um 2. Die Fähigkeit erhöht nicht die Reichweite, in welcher der Charakter bedroht.

Gegenangriff Major

benötigt Ausfallschritt

Wenn der Charakter seine Runde verzögert, so kann er auf einen kommenden Nahkampfangriff auf sich selbst reagieren und nach diesem sofort den Angreifer mit einer vollen Aktion angreifen . (mit anderen Worten, der Charakter kann sich gegen die Angriff und Rückzug-Fähigkeit und Gegner mit hoher Nahkampfreichweite zur Wehr setzen)

Umgang leichte Rüstungen Minor

Erlaubt die Benutzung leichter Rüstungen

Umgang schwere Rüstungen Major

benötigt Umgang leichte Rüstungen

Erlaubt die Benutzung schwerer Rüstungen

Vor- und Nachteile

Ausrüstung

Beispielcharaktere

Ksorkrax

Voller Name: Ksor'takh aus dem Haus Kraxthar

Spezies: Klingone

Klassen: Ashla Bendu Initiat (1, Startklasse), Weltraumpirat (3)

Staatsangehörigkeit: Klingonisches Imperium, ebenfalls registriert im Padischah-Imperium

Glauben: Xenuismus

Beruf: Kapitän der Piratenkaravelle Poignard, Pirat, Söldner und Schmuggler

Körper	3	LP	19	(3+12+1+3)
Geschick	4	Härte	16	(10 + 3 + 2/3 + 2 1/2)
Wahrnehmung	2	Reflex	18	(10 + 4 + 1 1/2 + 2 1/2)
Geist	0	Willen	14	(10 + 2 + 1 1/2 + 1 1/3)
Sozial	2	Initiative	4	

Basisangriff	3	(3/4 + 2 1/2)	<u>Fertigkeiten:</u>	
Manöverangriff	6	(3 + BA)	Athletik	7 (4 + 3)
Manöververteidigung	17		Akrobatik	8 (4 + 4)
			Chuzpe	8 (4 + 2 + 2)
<u>Fähigkeiten:</u>			Einschüchtern	11 (4 + 2 + 2 + 3)
Faustkampf			Gassenwissen	8 (4 + 2 + 2)
Verträgt eine große Menge Alkohol			Motiv erkennen	8 (4 + 2 + 2)
Wachsam, Tollkühn, Goldnase			Schiff steuern	8 (4 + 4)

Spezialist: Chuzpe und Einschüchtern

Fertigkeitenfokus: Einschüchtern

Verbessertes Manöver: Ängstigen

Schwert und Pistole

Kampf mit zwei Waffen (Schwert und Pistole)

Macht: Telekinese 0, I

Macht: Metabolismus 0

Sprachen:

Basic, Tlingan, Hebräisch, Twi'leki, Huttesisch

(zu ergänzen: Ausrüstung, Angriffe, Rüstschwellentabelle)

Staaten

Coruscantisches Imperium: im Prinzip das Star Wars-Imperium aus den ersten Drafts - die schwarzen Ritter der Sith sind die absolute Elite unter den Kriegern des Imperiums und agieren an zahlreichen Orten als Agenten die nur ihrem eigenen Orden unterstehen, imperiale Gardisten, die aus den Echani-Kampfpfänzern rekrutiert werden, beschützen Würdenträger, werden aber auch zu Zeiten als Agenten ausgeschiedt, militaristische Überlegenheit sichert sich das Imperium durch den Einsatz der elitären Mantha-Sturmtrupp-Soldaten. Regiert wird das Imperium nominell vom Imperator, der selbst den Sith angehört, der aber tatsächlich der Vorstand eines geheimen Kartells aus Handelsbaronen ist welche den Imperator in einem gewissen Rahmen kontrollieren. Der Imperator setzt weiterhin für einzelne Systeme Gouverneure ein, für längere taktische Aktionen Muftis und Großmuftis und für einzelne taktische Aktionen Admiräle und Großadmiräle. Die gängige Sprache ist Basic, die Zentralwelt Coruscant (Planeten entsprechen dem aktuellen Star Wars, nicht dem ersten Draft)

Padischah-Imperium: das Dune-Imperium. Die Legislative ist der Landsraad, der aus den Vorstehern der Adelshäuser besteht, die Exekutive liegt in den Händen des Padischah-Imperators, seit Jahrhunderten ist das der Vorstand des Hauses Corrino. Dieses Haus regiert von Kaitain aus, die eigentliche Thronwelt ist Salusa Secundus. Haus Corrino sorgt für militaristische Überlegenheit durch seine Sardaukar-Elitesoldaten. Weitere Machtfaktoren sind die Gilde der Raumfahrer, die dem Imperium überlichtschnelle Reisen ohne den Einsatz von dafür üblicher Technologie erlaubt durch in jahrhundertlanger Mutation entstandenen Seher-Navigatoren der Gilde, die Hexen der Bene Gesserit, die über starke Seherfähigkeiten und Telepathie verfügen, die Meistergenetiker der Bene Tleilaxu und die Techniker von Ix. Das Padischah-Imperium ist der Hauptproduzent der Seher-Droge Spice durch den Besitz dessen Ursprungswelt, Iqaqis. Während einfache Computer im Imperium zugelassen sind, dürfen komplexere Droiden es eigentlich nicht betreten. Die Staatssprache ist Hebräisch.

Star Trek-Mächte: Unter anderem vorhanden: die Föderation, das klingonische Imperium, das romulanische Imperium, Ferenginar, das cardassianische Imperium, die Breen und das Dominion. Die Klingonen sprechen primär Tlingan, sonst ist die Primärsprache Basic.

Britannisches Commonwealth: organisiert wie das British Empire zur Zeit der Kolonisation unter der Krone des britannischen Königs von dem Planet New Mercia aus, Primärsprache Basic.

Fünftes Reich: Fiese Weltraumnazis, regiert von Kaiser Mecha-Hitler auf dem Planeten Thule, verfügt über SS-Elitetruppen und SS-Magier, Primärsprache ist Teutonisch. Die Einreise und der Aufenthalt ist für Menschen, Droiden und einige Spezies wie Trandoshanern relativ problemlos, viele andere Spezies werden jedoch als minderwertig betrachtet und verachtet bis verfolgt. Die lokalen Behörden gehen meist sehr brutal mit Verbrechen um, sind aber auch relativ einfach zu schmieren.

Oströmisches Kaiserreich: Ein mächtiges Handelsreich, regiert vom Kaiser auf Byzantia Tertius, verfügt über ein äußerst fähiges Spionagenetzwerk und Waräger-Elitetruppen. Spezienvielfalt wird gefördert, für fremde Flotten stehen zahlreiche Raumdocks als Zwischenstationen bereit (wobei das oströmische Militär recht allergisch reagiert, wenn sich Soldaten feindlich gesinnter Mächte auf ihrem Gebiet gewalttätig auseinandersetzen). Byzantia Tertius ist einer der am Besten befestigten Planeten der ganzen Galaxie mit zahlreichen schweren Waffenplattformen im Orbit.

Reich der Rosen: Ein ein mächtiges Kaiserreich, beherrscht von mehreren Adelsfamilien die aus ihren Reihen einen Kaiser gewählt hatten. Es bildeten sich nach einiger Zeit zwei starke Fronten, die Front der roten Rose (Heike) und die der weißen Rose (Genji) die vom alten Kaiser jedoch stark unter Kontrolle gehalten wurden. Nach seinem Tod wählten die Familien einen Kaiser aus den Reihen der Heike, der jedoch nur eine sehr knappe Mehrheit hatte - die bereits entstandene Fehde zwischen den Fronten wurde zu einem Bürgerkrieg, der bis heute anhält. Außer den beiden Fronten, die von relativ unabhängigen Kriegsherrn beherrscht werden, gibt es zahlreiche Familien, die sich und ihr Heer aus dem Bürgerkrieg herauszuhalten versuchen, wodurch das Land seine Verteidigungsfähigkeit behalten hat. Die Armeen der beiden Rosen sind zur Zeit ein recht bunter Mischmasch, der auch viele ehemalige Söldner von außerhalb beinhaltet - Söldner aller Spezies sind dementsprechend gerne gesehen, nehmen zwischen den beiden Mächten jedoch eine sehr gefährliche (und dementsprechend gut bezahlte) Position ein. Beide Rosen sind stark von Spionen von außerhalb unterwandert, üblicherweise unterstützen Mächte von außerhalb insgeheim beide Seiten um nach dem Bürgerkrieg auf jeden Fall auf der Seite des Siegers zu stehen. Das Reich besitzt ungeheuer große Vorkommen der seltensten Rohstoffe und nicht wenige Schmuggler gehen das große Wagnis ein, diese zu plündern, auch wenn die Rosen sie dafür drakonisch zu bestrafen pflegen.

Reich der Jessicanten: siehe unter Religionen

Reich seines Heiligen Schattens: Extrem bürokratisch-industriell geführtes Reich mit einer Pseudoreligion um den unsterblichen Herrscher, dessen Essenz nach dem Tod des Körpers diesen in einem Ritual wechseln kann. Verfügt über hochwertige Biotechnologie wie Bioschiffe neben normaler Technologie.

Religionen

Xenuismus: Der Glaube daran, dass Lord Xenu das Universum mit Vulkanen, Flugzeugen und Wasserstoffbomben errichtet hat und nur die Mutigen/Tollkühnen nach ihrem Tod in Valhalla einziehen um dort Blutwein zu trinken und Leute zu hauen. Die Priester der Religion nennen sich selbst Psychlos, der Teufel der Religion ist Sauron Hobbert.

Jessicismus: Dem Glauben zufolge war die Prophetin Jessica die Tochter des fliegenden Spaghettimonsters. Nach ihrer Kindheit, in der sie unter anderem einen Planeten zu sich holte weil sie selbst nicht zum Reisen in der Lage war, verfasste sie einige Gebote, auszugsweise: "Sei nett zu anderen", "Töten ist schlecht, mache das wirklich unter absolut keinen Umständen ohne Ausnahme", "Toleriere fremde Meinungen und Religionen" und "Demokratie, yay!". Mehrere hundert Jahre nach ihrem Tod begann die Kirche und das neu geformte diktatorische Reich der Jessicanten ihren ersten heiligen Vernichtungskrieg gegen alle Andersgläubigen.

Kirche Maria Magdalena der Heiligen der ersten Tage: Sind der Meinung, dass Jesus im Weltraum war und dort Sonden mit heiligen Holobotschaften plazierte, die vom Propheten Jacob Doe gefunden wurden (aber die für die Allgemeinheit direkt zu kopieren Blasphemie wäre, weshalb nur ein Abschrieb veröffentlicht ist). Glaubt unter anderem daran, dass Wookiees der verlorengegangene 47te Stamm Israels sind und ihre Behaarung eine Strafe Gottes ist.

Ethnosophen: Glauben nicht so recht an Technik selbst wenn sie auf einem mit Laserwaffen bestückten Raumschiff sitzen, häkeln gerne Flötenbeutel und halten Wookiees für lustgesteuerte Primitive. Ab und zu suchen sie mit Wünschelruten nach Allstrahlung.

Killergamisten: Spielen den ganzen Tag Ego-Shooter wie Tetris, hören dabei Hassrock wie Queen, Kiffen ("Kiffen" ist Slang für das Rauchen von Heroin) und brüllen ganz laut SAAAATAN!, neben dem Xenuismus eine der beliebtesten Religionen der Weltraumpiraten weil die Ausübung dieser Religion einer militärischen Ausbildung gleichkommt, nur mit mehr Aggression.

Last Thursdayisten: Sind des Glaubens, dass das Universum in seiner Gesamtheit letzten Donnerstag erschaffen wurde.

Ganjisten: Glauben an das große Glas Erdnussbutter welches im Leben die wahre Zufriedenheit bringen kann. Das Leben wird als der große Fressflash bezeichnet und Hände sowie andere Körperteile sind einfach nur Wow. Lesen gerne Texte von großen Philosophen und Denkern anderer Religionen, verstehen diese ziemlich schnell und sind eins mit dem Monoversum. Abgesehen von gelegentlichen Anfällen der Friedlichkeit eine gute Religion für Weltraumpiraten.

Neutralisten: Es ist nicht ganz klar, woran sie glauben oder vielleicht schon, wer weiß das schon so genau, kann so sein oder auch nicht. Vielleicht eine interessante Religion für einen Weltraumpiraten aber auch nicht unbedingt, will ich mich hier nicht so genau festlegen glaube ich.

Patchoullisten: Für sie ist das Leben schlecht weil keiner sie verstehen kann. Alle Nichtmitglieder sind laut Ansicht der Gläubigen uniforme Konfirmisten, nur wer sich wie ein Patchoullist kleidet und die Interessen dieser Religion zeigt ist kein Konfirmist. Der Gottesdienst besteht aus dem Schreiben hochwertiger Gedichte bei Mitternacht über den Weltschmerz und die Angst im eigenen Herzen sowie einem Glas Rotwein. Ideale Religion für Weltraumpiraten mit einem Hang zu Rüschenhemden.