

# Die Skaáhurii

Weiten der Endlosigkeit



Dieses Regelwerk wurde vor allem für die Pen and Paper Kampagnen im Reich der Skaáhurii geschaffen, kann aber auch problemlos auf andere Welten übertragen werden.

In diesem Regelwerk findest du alle, für das Spiel notwendigen, Regeln, weitere Anpassungen dieser sind natürlich dem jeweiligen Spielleiter überlassen, werden aber nur begrenzt empfohlen.

Weitere Informationen, sowie vorgefertigte Kampagnen und weitere Hilfestellungen findest du zum kostenlosen Download unter: [draconigen.net](http://draconigen.net)

Copyright:

Dieses Regelwerk wurde von den Draconigen Studios entworfen. Eine Verwendung im kostenlosen Umfeld ist gestattet, jedoch ist der Verkauf strengstens untersagt!

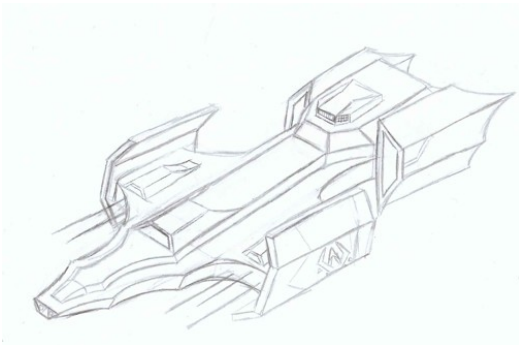
# Inhaltsverzeichnis

1 Einführung.....	4
2 Das Würfelsystem.....	4
2.1 Erfolgswürfe.....	4
2.2 Schadenswürfe.....	5
2.3 Fernkampfwürfe.....	5
2.4 Konkurrierende Würfe.....	5
2.5 Kritische Würfe, Boni und Kritische Fails.....	5
2.6 Einsetzen der Ultimativen Angriffe/Fähigkeiten.....	6
2.6.1 Aufladen der Ultimativen Angriffe/Fähigkeiten für erneute Verwendung.....	6
3 Der Charakterbau.....	6
3.1 Die Attribute.....	6
3.1.1 Attributveränderungen.....	7
3.1.2 Temporäre Veränderungen der Attributen.....	7
3.1.3 Permanente Änderungen der Attribute.....	7
3.1.4 Der Wert Verteidigung.....	8
3.2 Berufe und Talente.....	8
3.2.1 Berufe.....	8
3.2.2 Talente.....	8
3.3 Meilensteine.....	9
3.3.1 Verbesserungen durch Meilensteine.....	9
3.3.2 Verbesserung von Attributen durch Meilensteine.....	9
3.4 Vorlagen für den Charakterbau.....	10
3.4.1 Grundwerte.....	10
3.4.2 Charakterbogen Beispiel.....	11
4 Das Kampfsystem.....	12
4.1 Die Aktionsphase.....	12
4.1.1 Der Angriff.....	12
4.1.2 Bewegung.....	12
4.2 Verteidigungsphase.....	12
4.3 Statureffekte.....	14
4.3.1 Gift.....	14
4.3.2 Blutungsschaden.....	14
4.3.3 Alkoholisierung.....	15
5 Heilung und Regeneration.....	15
5.1 Natürliche Heilung.....	15

5.2	Medikamente/Medipacks.....	16
5.3	Regenerationskammern.....	16
6	Ausrüstung.....	17
6.1	Waffen.....	17
6.2	Kampfanzüge und Panzerungen.....	17
6.3	Körperschilde.....	18
6.3.1	Schilde aufladen.....	18
7	Magie (Optional).....	18
7.1	T.A.C - Terrestrial Awareness Cloak.....	19
7.1.1	Den T.A.C umgehen.....	19
7.2	Magiesystem.....	19
7.3	Syn-Tech.....	19
7.4	Magie wirken.....	20
7.5	Legalität der Magie.....	20
8	Interplanetare Reisen.....	20
9	Einleitung in die Welt der Skaáhurii.....	20
9.1	Die Skaáhurii.....	21
9.2	Weitere Völker/Fraktionen im Universum der Skaáhurii.....	21
9.2.1	Die Draguun.....	21
9.2.2	Die Saterack.....	22
9.2.3	Die Taruck.....	23
9.2.4	A.R.I.C.S.....	23
9.2.5	Segamu Industries.....	24
10	Weiterführende Informationen und Support.....	25
10.1	Informationen zur Welt der Skaáhurii.....	25
10.2	Forum und Support.....	25
10.3	Charactersheet als PDF.....	25
10.4	Austausch und Socialmedia:.....	25

# 1 Einführung

Dieses Regelwerk wurde von den Draconigen Studios konzipiert und eignet sich vor allem für Science-Fiction Rollenspiele. Bei diesem Regelwerk wurde auf ein System Wert gelegt, das dem Spielleiter möglichst viele Freiheiten lässt, aber dennoch die wichtigsten Punkte abdeckt.



Zu Beginn ist anzumerken, dass es ein aufleveln wie in anderen Systemen hier nicht gibt. Dieses Regelwerk verzichtet komplett auf ein Levelsystem und Erfahrungspunkte. Stattdessen werden Verbesserungen in Form von Ausrüstung und neuen Talenten im Laufe der Story als Meilensteine vergeben. Wie das geschieht, obliegt komplett dem Spielleiter! Beispiele sind in diesem Regelwerk zu finden.

## 2 Das Würfelsystem

Für dieses Rollenspiel werden mindestens die folgenden Würfel benötigt:

D6	D4	D8	D10	D12	D20
2	1	1	1	1	1

### 2.1 Erfolgswürfe

Alle Würfe auf Aktionen, welche entscheiden, ob es einen Erfolg oder Fehlschlag ist, erfolgen mit 2 D6 (6-seitiger Würfel) auf die Werte des Charakters. Ist der Charakterwert gleich oder höher als das gewürfelte Ergebnis, ist dies ein Erfolg. Wenn der Wert jedoch unter dem gefallenen Ergebnis liegt, so ist die Aktion fehlgeschlagen.

Beispiel:

Der Charakter hat einen Stärkewert von 7.

Er würfelt mit 2 D6 eine 3, so ist dies ein Erfolg

Er würfelt mit 2 D6 eine 7, so ist dies gerade noch ein Erfolg

Er würfelt mit 2 D6 eine 8, so ist dies ein Fehlschlag und der Angriff/die Aktion scheitert

Das selbe Prinzip gilt für jeden Wurf, auf jeden Wert.

## 2.2 Schadenswürfe

Der Schaden wird abhängig von der Stärke der Waffe geworfen, hierbei sind bei den Waffen Schadenswerte von beispielsweise 4-12 Schaden gegeben. Dabei gibt der Höchstwert auch gleich den zu verwendenden Würfel an, in diesem Beispiel ein D12. Der niedrigste Wert, in diesem Beispiel die 4, gibt den Grundschaten an, der garantiert wird, sofern der Schuss, Hieb usw. trifft.

## 2.3 Fernkampfwürfe

Fernkampfwürfe gehen immer auf den Wert Geschicklichkeit, das bedeutet, dass ein Soldat mit einem Sturmgewehr einen Erfolg auf Geschicklichkeit werfen muss, um zu treffen. Hierbei gibt es eine Ausnahme: befindet sich das Ziel in einer Entfernung von maximal drei Metern, so ist ein Treffer garantiert.

## 2.4 Konkurrierende Würfe

Konkurrierende Würfe stellen ein Kräftemessen zwischen zwei Parteien dar. Beispielsweise Armdrücken kann ein solcher Wurf sein.

Am Beispiel des Armdrückens werfen beide Charaktere einen Erfolgswurf auf Stärke. Derjenige, der am weitesten unterpunktet gewinnt. Sollten beide Charaktere einen Gleichstand erzielen, wird neu geworfen.

Weitere Beispiele für solche Würfe wären beispielsweise das Aufhalten eines anstürmenden Feindes, Tauziehen oder die Charaktere, die sich gegenseitig wegzuschieben versuchen.

## 2.5 Kritische Würfe, Boni und Kritische Fails

Folgende Boni sind bei Erfolgen möglich

Bei einer Unterpunktung von 0-2 erfolgt kein Kritischer Treffer

Bei einer Unterpunktung von 3 oder mehr, erfolgt eine Schadenssteigerung von 50%

Bei einer geworfenen 2 (1er Pasch!) erfolgt ein Kritischer Treffer mit doppeltem Schaden.

Bei Misserfolgen gibt es neben einem klassischem Fail, bei dem nichts passiert, noch den kritischen Fail. Dieser tritt nur ein, wenn der Spieler mit 2D6 eine 12 Würfelt. Ein Kritischer Fail bedeutet, dass der Spieler sich oder einem nahem Teammitglied versehentlich den Schaden zufügt oder den Gegenstand, mit dem er interagiert, dabei beschädigt oder zerstört.

Hinweis: Wenn bei der Berechnung der 50% Kommastellen auftreten, so sind diese immer aufzurunden.

## **2.6 Einsetzen der Ultimativen Angriffe/Fähigkeiten**

Dies ist eine Sonderfähigkeit eines jeden Charakters, welche nur einmal bis zu einer erholsamen Rast verwendet werden kann. Diese benötigt einen Erfolgswurf auf den Spezialwert des Charakters. Ist dieser ein Erfolg, so ist sie verbraucht. Bei einem Misserfolg bleibt diese vorhanden. Sollte bei der Fähigkeit ein Krit Fail geworfen werden, so entscheidet die SL über das Ausmaß der Zerstörung.

### **2.6.1 Aufladen der Ultimativen Angriffe/Fähigkeiten für erneute Verwendung**

Um die Ultimativen Angriffe/Fähigkeiten erneut zu verwenden, muss sich diese erst wieder aufladen, unabhängig davon, was diese verursacht. Die Aufladung ist über zwei Wege möglich:

#### **Aufladung durch Schlaf**

Die einfachste Variante ist der erholsame Schlaf, welcher jedoch mindestens 6 IT Stunden betragen muss, damit die Ultimate erneut genutzt werden kann.

#### **Aufladung durch Leyzellen**

Leyzellen sind sehr selten und verbrauchen ihre Ladung bei der Nutzung. Diese können unter anderem als „Munition“ zum Aufladen der Ultimativen Angriffe/Fähigkeiten genutzt werden. So kann eine Ultimate beispielsweise auch mehrfach im selben Kampf verwendet werden.

## **3 Der Charakterbau**

### **3.1 Die Attribute**

Jeder Charakter hat einen Grundwert von 2 Punkten auf den Attributen Stärke, Intelligenz, Geschicklichkeit, Schnelligkeit und Wahrnehmung, zudem einen Wert mit dem Namen Spezial, welcher für die Ultimate genutzt wird und einen Startwert von 7 besitzt. Auf alle Werte (Spezial ausgenommen) können insgesamt 21 Punkte frei verteilt werden bis zu einem Maximum von 10 je Attribut. Zusammen mit dem 2 Punkten, die bereits als Grundwert existieren, ist so eine Gesamtzahl von 31 Punkten auf allen Attributen (ohne Spezial) möglich.

Der Spezialwert hingegen bleibt zu Beginn immer auf 7.

### 3.1.1 Attributveränderungen

Die Attribute bleiben das gesamte Spiel über erhalten und können verändert/neu verteilt werden. Wichtig dabei ist, dass sich die gesamte Summe der Punkte, die sich auf Stärke, Intelligenz, Geschicklichkeit, Schnelligkeit und Wahrnehmung verteilen, auf genau 31 Punkte beläuft (die 2 Punkte Grundwert werden mitgezählt!)

Ausnahme ist eine temporäre Erhöhung mittels eines Buffs, welcher nur wenige Runden anhält. Dieser kann den Gesamtwert von 31 überschreiten!

### 3.1.2 Temporäre Veränderungen der Attributen

Beispiele für temporäre Veränderungen sind Medikamente oder Verletzungen. Diese können sowohl einen Bonus als auch einen Malus auf die Attribute geben. Jedoch kann pro Buff/Debuff der Wert nur um maximal +/- 3 verändert werden. Empfohlen werden jedoch nur kleine Veränderungen um jeweils einen Punkt. Die Dauer der Wirkung ist vom Spielleiter festzulegen. Es können aber auch die folgenden Empfehlungen verwendet werden.

#### **Empfehlungen:**

Buff/Debuff mit einer Wirkung von +/-1	3-10 Runden
Buff/Debuff mit einer Wirkung von +/-2	1-7 Runden
Buff/Debuff mit einer Wirkung von +/-3	1-5 Runden

Bei leichten Debuffs kann auch eine Bedingung genannt werden, die es benötigt, um diesen zu beseitigen. Dabei kann der Debuff eine unbegrenzte Dauer besitzen. Hier sollte er den Wert jedoch nicht um mehr als einen Punkt verändern!

Bei Verletzungen kann natürlich ebenso ein Malus erteilt werden, hierbei hält der Malus so lange, bis die Verletzung behandelt wurde.

### 3.1.3 Permanente Änderungen der Attribute

Permanente Änderungen sind beispielsweise Rücksetzungen oder Anpassungen, welche es ermöglichen, alle Attributspunkte neu bzw. um zu verteilen. Andere Permanente Anpassungen sind hierbei nicht vorgesehen.

Eine Anpassungen kann zum Beispiel erfolgen, wenn ein Gebet an Argul, den Gott der Zeit gerichtet wird und der Charakter seine Gunst erlangt.

### 3.1.4 Der Wert Verteidigung

Dieser Wert gibt an, wie gut ein Charakter gegen Angriffe geschützt ist und kann ausschließlich durch Rüstungen oder anderweitige Ausrüstung verändert werden.



## 3.2 Berufe und Talente

Neben den bestehenden Attributen können dem Charakter bis zu zwei Berufe und insgesamt 5 Talente verliehen werden.

### 3.2.1 Berufe

Berufe sind optional, geben jedoch entscheidende Vorteile in der Handlung, so kann zum Beispiel ein Apotheker eigene Medizin herstellen, ein Raumschiffsingenieur hingegen hat möglicherweise wichtige Hintergrundinformationen zu Schiffen oder ein Diplomat entsprechende Beziehungen zu anderen Fraktionen.

Bei Berufen startet der Hauptberuf mit dem Wert 9 und der Nebenberuf mit einem Wert von 7. Die Werte können durch Meilensteine erhöht werden!

**WICHTIG:** Würfe auf Berufe sind wie Erfolgswürfe zu spielen und zu werten!

### 3.2.2 Talente

Neben den Berufen erhalten Charaktere 5 Talente. Ähnlich wie bei den Attributen müssten die Talente einen Grundwert von zwei Punkten aufweisen und können einen maximalen Wert von 10 besitzen. Neben dem Grundwert, können 21 weitere Punkte frei auf die gewählten Talenten verteilt werden. (insgesamt 31 Punkte)

Im Gegensatz zu den Attributen ist es möglich, im Laufe des Spiels weitere Talentpunkte durch Meilensteine zu erhalten und so die Fähigkeiten aufzuwerten.

**WICHTIG:** Würfe auf Talente sind wie Erfolgswürfe zu Spielen und zu werten!



Liste an Beispielen zu möglichen Talenten:

Schlösser knacken	Hacking	Flinke Finger
Charismatisch	Diplomatie/Redegewand	Div. Spezialkenntnisse
Athletisch	Div. Hobbys	Kochen
Taschendiebstahl	Glücksspiel	Zeichnen
Sprachbegabt	Fotografisches Gedächtnis	Bastler/Erfinder
Religiös	Wesensanalyse	Erste Hilfe
Erinnerungsvermögen		

### 3.3 Meilensteine

Meilensteine bezeichnen große oder besondere Ereignisse im Verlauf einer Kampagne. Dies können sowohl Storyabschnitte als auch abgeschlossene Quests oder spezielle, vom Spielleiter definierte, Errungenschaften sein.

#### 3.3.1 Verbesserungen durch Meilensteine

Da es keine Level oder dergleichen gibt, die Spieler erreichen müssen, gibt es die Meilensteine. Ist ein vom Spielleiter definierter Meilenstein erreicht, so können die Spieler eine Verbesserung in Form von Questbelohnungen, oder Talent-/Berufspunkten erhalten.

Talent-/Berufsverbesserungen bezeichnen hierbei beispielsweise Fähigkeiten wie Schlösserknacken, Waffenherstellung oder den Beruf des Apothekers. Durch Meilensteine können diese Werte erhöht und somit die Erfolgswahrscheinlichkeit gesteigert werden.

#### 3.3.2 Verbesserung von Attributen durch Meilensteine

Eine solche Verbesserung ist nicht möglich, Attribute können nur wie im Kapitel „Die Attribute“ beschrieben, verändert werden.

## 3.4 Vorlagen für den Charakterbau

### 3.4.1 Grundwerte

Gesundheit:	100
Schild:	0
Verteidigung:	0
Stärke	2
Intelligenz	2
Geschicklichkeit	2
Schnelligkeit	2
Wahrnehmung	2
Spezial	7
Frei verteilbare Punkte:	21

### 3.4.2 Charakterbogen Beispiel

# Skaáhurii



Name:  Volk:  Geschlecht:

Stärke	Intelligenz	Geschicklichkeit	Schnelligkeit	Wahrnehmung
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Spezial: 7

<table border="1"> <tr><td>Max. Lebenspunkte</td></tr> <tr><td><input type="text"/></td></tr> <tr><td>Schildpunkte</td></tr> <tr><td><input type="text"/></td></tr> <tr><td>Beruf:</td></tr> <tr><td><input type="text"/></td></tr> <tr><td>Nebenberuf:</td></tr> <tr><td><input type="text"/></td></tr> <tr><td>Talente (max. 5):</td></tr> <tr><td><input type="text"/></td></tr> </table>	Max. Lebenspunkte	<input type="text"/>	Schildpunkte	<input type="text"/>	Beruf:	<input type="text"/>	Nebenberuf:	<input type="text"/>	Talente (max. 5):	<input type="text"/>	<table border="1"> <tr><td>Angelegte Ausrüstung</td></tr> <tr><td><input type="text"/></td></tr> <tr><td>Verteidigungswert: <input type="text"/></td></tr> </table>	Angelegte Ausrüstung	<input type="text"/>	Verteidigungswert: <input type="text"/>
Max. Lebenspunkte														
<input type="text"/>														
Schildpunkte														
<input type="text"/>														
Beruf:														
<input type="text"/>														
Nebenberuf:														
<input type="text"/>														
Talente (max. 5):														
<input type="text"/>														
Angelegte Ausrüstung														
<input type="text"/>														
Verteidigungswert: <input type="text"/>														
Inventar	Notizen													

## 4 Das Kampfsystem

Das Kampfsystem nutzt bevorzugt ein hexagonales Raster auf der Karte, kann aber auch auf einem Quadratischen gespielt werden. Da sich auf einem hexagonalen Raster schräge Bewegungen deutlich besser darstellen lassen, sollte dieses bevorzugt werden. Jedes Feld auf dem Raster ist mit einer Distanz von einem Meter zu werten!

Das Kampfsystem selbst besteht aus zwei Phasen für jeden Charakter und je Runde. Das ist die Aktionsphase und die Verteidigungsphase.

### 4.1 Die Aktionsphase

In der Aktionsphase hat jeder Charakter zwei Aktionen, die er ausführen kann. Eine Aktion ist dabei ein Angriff, eine Bewegung, das Holen oder verwenden von Objekten aus dem Rucksack und das Wechseln der Waffe.

**Hinweis:** Kurze vom Charakter gesprochene Informationen/Sätze zählen nicht als Aktion, sollte dieser jedoch eine Rede schwingen, so darf der Spielleiter dafür eine Aktion abziehen.

#### 4.1.1 Der Angriff

Jeglicher Angriff kostet eine Aktion in der Aktionsphase, egal ob dieser ein Erfolg oder Misserfolg ist. Geworfen wird ein Angriff entsprechend der Attribute und der genutzten Waffenart mit 2D6 und bei Erfolg anschließend mit dem Schadenswurf auf den Wert der Waffe (Siehe Schadenswürfe).

#### 4.1.2 Bewegung

Jegliche Bewegung verbraucht ebenfalls eine Aktion. Wie viele Felder ein Charakter sich dabei bewegen darf, ist vom Attribut Schnelligkeit abhängig. Besitzt der Charakter einen Schnelligkeitwert von 5, so darf er sich, bis zu 5 Meter pro Aktion bewegen. Geht er weiter als 5 Meter, so kostet es ihn eine weitere Aktion.

### 4.2 Verteidigungsphase

Die Verteidigungsphase tritt ein, sobald der Charakter von einem Gegner oder in ungewöhnlichen Fällen von Verbündeten attackiert wird und ermöglicht das Blocken der Angriffe.

Angriffe werden immer mit dem Wert geblockt, mit welchem diese auch ausgeführt werden. Als Beispiel können Angriffe, die auf Stärke geworfen werden nur mit Stärke geblockt werden. Selbiges gilt für jegliche anderen Werte.

Ob ein Angriff geblockt wird, hängt vom geworfenen Wert ab, da es sich hierbei um einen konkurrierenden Wurf handelt. Siehe Kapitel 2.4 Konkurrierende Würfe für weitere Informationen.

Wichtig ist dabei, dass es keine Begrenzung der Verteidigungsaktionen pro Runde gibt, jedoch einen steigenden Schwierigkeitsgrad mit jeder weiteren Verteidigungsaktion in der aktuellen Runde. Mit jeder durchgeführten Verteidigungsaktion sind jeweils +2 an den geworfenen Wert anzurechnen. Dieser Wert stapelt sich mit jeder weiteren Verteidigungsaktion pro Runde auf ein Maximum von 6 Punkten.

Beispiel:

Angreifer		Verteidiger	
Angriff:	10	Angriff:	9

- **Angriff 1, Runde 1:** Der Angreifer führt einen Stärkewurf aus und wirft eine 8. Er hat damit 2 unterpunktet. Der Verteidiger wirft eine 5 und hat damit 4 unterpunktet. Damit hat der Verteidiger den Angriff erfolgreich geblockt
- **Angriff 2, Runde 1:** Der Angreifer führt einen Stärkewurf aus und wirft eine 7. Er hat damit 3 unterpunktet. Der Verteidiger wirft eine 4, muss jedoch da es die 2. Verteidigungsaktion der Runde ist +2 (4+2) anrechnen und hat damit 3 unterpunktet. Hier haben beide jeweils mit einem Wert von 3 unterpunktet und es wird ausschließlich die Blockaktion neu geworfen. Das bedeutet beide Spieler führen erneut einen Wurf aus.
- **Angriff 1, Runde 2:** Der Angreifer führt einen Stärkewurf aus und wirft eine 3. Er hat damit 7 unterpunktet. Der Verteidiger wirft eine 7 und hat damit 2 unterpunktet. Damit bekommt der Verteidiger eine auf's Maul!

## 4.3 Statuseffekte

### 4.3.1 Gift

Vergiftungen gibt es in verschiedener Form und Stärke. Giftschaden wird dabei immer einmal pro Zug des Vergifteten angerechnet. Die Anrechnung bzw. der Wurf erfolgt immer zu Beginn des Zuges des vergifteten Charakters

Der Giftschaden kann in folgenden Stärken auftreten:

Stärke des Giftes	Schaden Pro Runde	Zu werfender Würfel
Schwach	1-4	1D4
Mittel	1-8	1D8
Stark	1-12	1D12

Die Dauer der Wirkung des Giftes ist im Rundenbasierten Kampf beträgt minimal 4 und maximal 12 Runden. Hierbei sollte ein D12 gewürfelt werden.

#### Wann endet der Giftschaden?

Der Giftschaden endet entweder nach der geworfenen Anzahl an Runden oder wenn ein Detox zu sich genommen wird.

### 4.3.2 Blutungsschaden

Der Blutungsschaden wirkt wie auch der Giftschaden einmal pro Runde, immer am Anfang des Zuges des betroffenen Charakters. Der Blutungsschaden wird immer mit einem D4 geworfen und mit der Anzahl der Verletzungen, die einen Blutungsschaden verursachen multipliziert! Der Wurf erfolgt jede Runde erneut.

#### Dauer

Der Effekt hält solange, bis die Wunde versorgt wurde

#### Beispiel:

Der Gegner hat 3 klaffende blutende Wunden und die Geworfene Zahl beträgt 2. In diesem Fall wird die Geworfene 2 mit der 3 Multipliziert, was 6 Punkte Schaden ergibt!

### 4.3.3 Alkoholisierung

Ja auch eure Helden im Rollenspiel können betrunken sein, dabei gibt es verschiedene Grade der Betrunkenheit, die euch verschieden starke Nachteile geben.

Die Stärke der Alkoholisierung wird direkt beim Konsum von Alkohol gewürfelt. Hierbei wirft der Spieler einen D6!

#### **Die geworfene Zahl ist eine 1**

Der Charakter ist nüchtern, der zu sich genommene Alkohol scheint ihm nichts zu tun

#### **Die geworfene Zahl ist eine 2 oder 3**

Der Charakter ist leicht angeheitert und rechnet ab sofort jedem geworfenen Wert bei Erfolgswürfen +1 an!

#### **Die geworfene Zahl ist eine 4 oder 5**

Der Charakter ist merklich angetrunken und wankt leicht hin und her. Die Sprache ist nicht mehr komplett verständlich und er rechnet ab sofort jedem geworfenen Wert bei Erfolgswürfen +2 an!

#### **Die geworfene Zahl ist eine 6**

Der Charakter ist komplett dicht und die Sprache kann als solche nicht mehr identifiziert werden! Alle Erfolgswürfe werden nun mit 3D6 anstelle von 2D6 geworfen!

Der Charakter ist zudem nicht mehr in der Lage, geradeaus zu gehen

#### **Dauer:**

Im Kampf mindestens 6 Runden, alles andere darf der Spielleiter anhand der konsumierten Menge an Alkohol entscheiden! Es soll ja schließlich eine Strafe sein. Ob für die SL oder die Spieler, das wird die Gruppe selbst herausfinden müssen.

## 5 Heilung und Regeneration

### 5.1 Natürliche Heilung

Natürliche Heilung benötigt Zeit und der Charakter muss sich hierfür Ausruhen. Für jedes Mal, wenn die Charaktere erholsam schlafen, erhalten sie 20 Lebenspunkte zusätzlich gutgeschrieben. Sollte der Schlaf gestört oder unterbrochen werden, so verringert sich diese Anzahl. Auch lange Pausen können Lebenspunkte regenerieren, jedoch in verringerter Zahl.

### Beispiele für Erholung:

Erholsamer Schlaf	5 Lebenspunkte pro 2 Stunden
Schlaf, der gestört wurde	5 Lebenspunkte pro 2 Stunden geteilt durch 2
Pause ohne Schlaf	2 Lebenspunkte pro 2 Stunden
Pause unter 2 Stunden	Keine Regeneration

## 5.2 Medikamente/Medipacks

Medikamente und Medipacks bewirken eine sofortige Heilung und können auch im Kampf verwendet werden. Sie negieren Debuffs oder stellen Lebenspunkte wieder her. Dabei hat jedes medizinische Objekt eine genaue Eigenschaft oder ein Limit, das es heilen kann. Einige Beispiele sind in der folgenden Tabelle zu finden:

Objekt	Wirkung
Medipack (klein)	+15 LP
Medipack	+25 LP
Medipack (groß)	+50 LP
Adrenalin	50% Wahrscheinlichkeit mit einem LP wiederbelebt zu werden.
Detox-100	Entgiftet
Detox-50	Entgiftet mit einer Wahrscheinlichkeit von 50%

## 5.3 Regenerationskammern

Regenerationskammern sind vor allem in medizinischen Einrichtungen auf größeren Stationen oder größeren Schiffen zu finden. Sie beschleunigen die natürliche Heilung um ein 5-faches und verbessern den allgemeinen Zustand des Patienten. Ebenfalls wird der Körper entgiftet und vitalisiert.



## 6 Ausrüstung

Was ist ein Charakter ohne entsprechender Ausrüstung? Dieses Kapitel zeigt einen kurzen Überblick über mögliche Ausrüstung.

### 6.1 Waffen

Waffen in der Welt der Skaáhurii sind sehr vielseitig. Diese reichen von simplen Messern über Projektilwaffen bis hin zu Energiewaffen, die im Nah- und Fernkampf eingesetzt werden können. Die Stärke der Waffen ist dabei immer mit einem von/bis Wert angegeben, wie beispielsweise 4-12 Schaden.

Der Wert gibt dabei den minimalen Schaden, sowie den maximalen Schaden an. Der Schaden wird immer ausgewürfelt mit dem Würfel, dessen Maximalwert mit dem der Waffe gleich ist. In diesem Beispiel ein D12, da der Maximale Schaden der Waffe 12 ist.

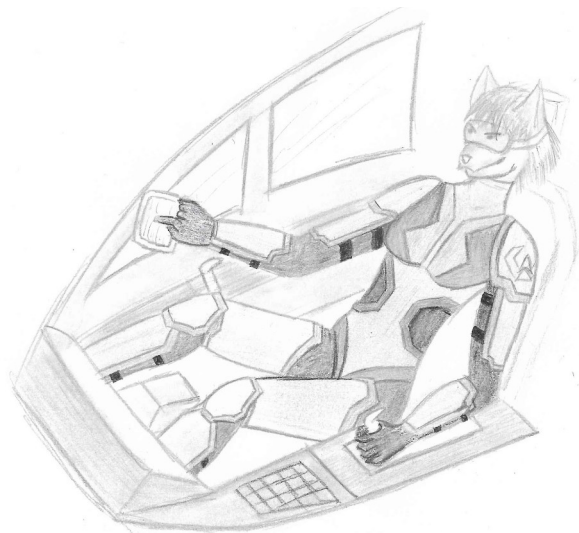
Der Minimale Schadenswert ist der garantierte Wert, selbst wenn der Würfel eine geringere Zahl geworfen hat. Natürlich vorausgesetzt der Charakter trifft sein Ziel!

### 6.2 Kampfanzüge und Panzerungen

Kampfanzüge sind die bevorzugte Wahl der meisten Einheiten im freien Raum, da diese nicht nur gute Panzerung bieten können, sondern in den meisten Fällen auch vor dem Vakuum des Raumes schützen. Gewöhnliche Panzerungen hingegen bieten nur einen Rüstungswert, sind dafür jedoch deutlich kostengünstiger in der Anschaffung.

Jegliche Panzerung egal ob Kampfanzug, Weste etc. besitzen einen Rüstungswert. Dieser Wert negiert den eingehenden Schaden und sollte stets im einstelligen Bereich liegen.

Beispiel: Ein Charakter trägt einen hochwertigen Syn-Tech Kampfanzug mit einem Rüstungswert von 5 und wird angegriffen. Der Gegner trifft ihn mit einem Gesamtschaden von 8 Punkten, so kann der Rüstungswert vom Schaden abgezogen werden (8-5). Der Charakter erhält nur die übrigen 3 Punkte Schaden, welche er nun von seinen Lebenspunkten abzieht.



## 6.3 Körperschilde

Neben den üblichen Panzerungen und Kampfanzügen existieren auch sogenannte Körperschilde. Diese sind meist als Modifikationen in Kampfanzügen oder etwaiger Ausrüstung enthalten und bilden einen dünnen Energieschild, der den Körper des Trägers überzieht. Dieser ist immer über der Ausrüstung und wird bei einem Angriff als erstes getroffen.

Wie lange und wie viel der Schild aushält ist abhängig von der Stärke des Schildes. Diese wird in SP (Schildpunkten) gemessen, die ähnlich wie Lebenspunkte zu handhaben sind.

### **Beispiel:**

Nehmen wir als Beispiel einen Charakter mit 100 LP, 25 SP und einen Rüstungswert von 1. Der Charakter wird beim ersten Treffer mit einem Gesamtschaden von 20 Punkten getroffen, so fängt der Schild diese vollständig auf und es verbleibt eine Schildstärke von 5 Punkten.

Erfolgt ein zweiter Treffer, dieses mal mit 10 Punkten, so gehen die 5 verbleibenden durch und der Schild bricht. Die Übrigen 5 Schadenspunkte sind dann mit der Rüstung zu verrechnen und anschließend von den Lebenspunkten abzuziehen.

### 6.3.1 Schilde aufladen

Die Schilde laden sich nach einer gewissen Zeit automatisch wieder auf, sobald diese eine gewisse Zeit nicht mehr genutzt werden. Für gewöhnlich einige Minuten nach einem beendeten Kampf.

Es wird empfohlen, dass sich Schilde nicht während eines Kampfes wiederaufladen können.

## 7 Magie (Optional)

Denkt immer daran, Magie existiert nur in den Geschichtsbüchern und ist mit dem Großen Kollaps verschwunden! Nun nicht ganz, ihre Existenz wird nur verschwiegen und als sogenannte Syn-Tech vermarktet. Der T.A.C sorgt dafür, das es auf den Planeten der Skaáhurii auch so bleibt. Die Breite Masse soll nicht erfahren, wie die Welt tatsächlich funktioniert.

## 7.1 T.A.C - Terrestrial Awareness Cloak

Der T.A.C ist auf allen Planeten der Skaáhurii und der Draguun sowie vielen ihrer Verbündeten im Einsatz. Der T.A.C umspannt für gewöhnlich den gesamten Planeten und ist in abgewandelter Form auch auf großen Raumstationen im Einsatz.

### **Funktionsweise:**

Der T.A.C verzerrt die Wahrnehmung der Lebewesen des Planeten und ermöglicht es so, Magie trotz dessen Anwendung geheim zu halten. Nehmen wir das Beispiel eines Magiers, der selbst den T.A.C umgehen kann und einen Feuerball einsetzt. Die Bevölkerung des Planeten sieht im Gegensatz zum Magier keinen Feuerball sondern einen Brandsatz oder eine Granate in seiner Hand. Entsprechend agieren auch die Vollstrecker und Räumen die Bedrohung aus dem Weg. Für die Bevölkerung war es lediglich ein Terrorist, dass es sich um Magie handelte, würden Sie nie erfahren.

### 7.1.1 Den T.A.C umgehen

Seitens der Skaáhurii sind nur hohe Regierungsangehörige, das Kommando 33 und eine kleine Zahl von Eingeweihten in der Lage, den T.A.C zu umgehen. Das erfolgt durch kleine Objekte, die sie entweder bei sich tragen, oder mittels hierfür angefertigter Implantate.

## 7.2 Magiesystem

Dieses System unterscheidet sich vom herkömmlichen System und ist optional nutzbar. Ob ein Charakter Magie beherrscht ist dabei nicht abhängig von den Attributen oder Talenten, sondern viel mehr von der Hintergrundgeschichte. In dieser muss glaubhaft beschrieben werden, wieso er trotz des T.A.C Magie wahrnehmen oder gar beherrschen kann.

## 7.3 Syn-Tech

Die Synergie Technologie oder kurz Syn-Tech bezeichnet eine von den Skaáhurii hervorgebrachte Hochtechnologie. Sie basiert dabei auf einer Kombination herkömmlicher Technologie und Magie, die viele als verloren glauben. Syn-Tech bietet dabei auch zugleich einen Decknamen, da die Skaáhurii ihre Entdeckung geheim halten und auch teilweise ihren eigenen Leuten nichts von der genutzten Magie wissen.

## 7.4 Magie wirken

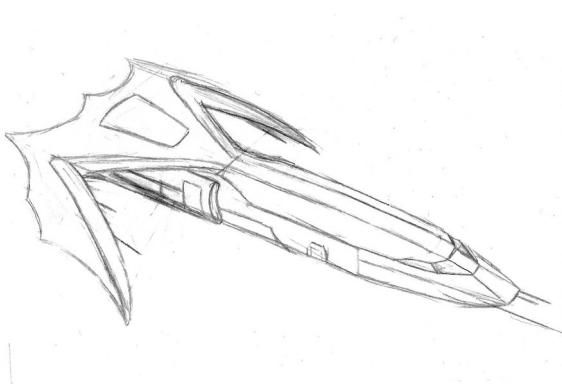
Auch bei der Magie ist es notwendig mittels eines Würfelwurfes zu prüfen, ob das Wirken der Magie erfolgreich ist. Hierzu kommt der Wert „Intelligenz“ des Charakters zum Einsatz. Es folgt ein gewöhnlicher Erfolgswurf auf Intelligenz. Ist dieser erfolgreich, so wurde die Magie gewirkt. Sollte sich das zu treffende Ziel jedoch mehr als 3 Meter entfernt befinden, so ist es notwendig zu überprüfen, ob man das Ziel auch trifft. Hierzu ist ein Wurf auf „Geschicklichkeit“ durchzuführen.

Magie kann beliebig oft gewirkt werden, da die dafür notwendige Energie allgegenwärtig ist.

## 7.5 Legalität der Magie

Da Magie laut der allgemeinen Meinung nicht existiert, gibt es auch keinerlei Gesetze, die das Wirken öffentlich verbieten. Dennoch werden die Behörden dagegen vorgehen, da diese durch den T.A.C die Magie ebenfalls nicht wahrnehmen sondern für gewöhnlich ein Verbrechen sehen.

## 8 Interplanetare Reisen



Es gibt eine Vielzahl an Möglichkeiten interplanetar zu reisen. Die wohl schnellste ist die Nutzung des Hypergate Netzwerks innerhalb des Imperiums, welche es ermöglicht binnen Sekunden von einem Ort der Galaxie zu einem anderen zu springen. Vorausgesetzt dort befindet sich ebenfalls ein Hypergate.

Neben den Hypergates kommen ÜL- als auch Syn-Tech Antriebstechnologien zum Einsatz, die es ermöglichen mit einem vielfachen der Lichtgeschwindigkeit zu reisen

## 9 Einleitung in die Welt der Skaáhurii

Diese Einleitung ist nur ein kurzer Überblick, über das Universum der Skaáhurii und die aktuell in der Lore erwähnten, wichtigsten Völker des Universums. Für tiefgehende Details, Geschichten und Hintergründe rund um das Universum nutze bitte unser Wiki, das stetig erweitert wird!

## 9.1 Die Skaáhurii

Die Skaáhurii sind ein Volk vom Planeten Faeoth, ihrer Heimatwelt. Dies ist einer der 17 bewohnbaren Planeten des Skaáhurii Imperiums. Die Skaáhurii sehen größtenteils menschlich aus, haben jedoch einige kleine Unterschiede zu den normalen Menschen aus der Vorzeit.

### Aussehen/Eigenschaften

Die Skaáhurii sind ein Volk, dessen DNA aus einer Mischung von Menschen, Elfen und Zwergen besteht, weshalb das Aussehen dem von Menschen sehr ähnelt, auch wenn ihr Knochenbau deutlich robuster und ihre Muskeln etwas stärker sind. Ebenfalls wurde die Lebenserwartung dadurch verändert, ein Skaáhurii lebt durchschnittlich 150 Jahre. Leider haben sie von den ehemaligen, sich immer mehr vermischenden, Völkern der damals noch Gramur genannten Welt nicht nur Positives geerbt. So sind sie trotz ihrer Vorliebe für Alkohol und andere Nervengifte sehr anfällig für eben jene. Eines der markantesten Merkmale der Skaáhurii sind ihre Augen, die sich von denen gewöhnlicher Menschen unterscheiden, da ihre Pupillen schlitzförmig wie die von Echsen sind.

## 9.2 Weitere Völker/Fraktionen im Universum der Skaáhurii

### 9.2.1 Die Draguun

Wie auch die Skaáhurii stammen die Vorfahren der Draguun vom Planeten Faeoth. Viele von ihnen wanderten in den Zeiten des Großen Kollapses auf eine Welt mit dem Namen Schevros aus. Ihre Vorfahren waren mächtige Wesen von mehreren Metern Größe aus grauer Vorzeit, man nannte diese damals auf Gramur noch Drachen. Diejenigen, die auf Faeoth zurückblieben bevor die letzten Portale zusammenbrachen, verendeten auf der vermeintlich sterbenden Welt.

Während die einstigen Drachen ihre neue Heimat erreichten, merkte niemand, dass der Kollaps sich ebenfalls auf andere Welten auswirkte. Auf Schevros sorgte er dafür, dass eine Raum/Zeit Anomalie auftrat, deren Ursprung niemals öffentlich bekannt gemacht wurde. Auch wenn der Auslöser entweder unbekannt oder zumindest vor der Öffentlichkeit geheim gehalten wird, so sind weitere Informationen offen zugänglich, sofern man aktiv nach ihnen sucht. Beispielsweise auch jene Information, dass die Zeit auf Schevros etwa 100 Mal so schnell verging, wie auf anderen Welten. Dies hatte natürlich auch zur Folge, dass sich die Drachen in weit über 10.000 Jahren evolutionär entwickeln konnten und so die Draguun entstanden, ein Volk von Reptilien/Drachen ähnlichen, aufrecht gehenden Wesen.

### Aussehen/Eigenschaften

Die Draguun werden etwa 1,80 bis 2,50 groß, der Durchschnitt liegt bei etwa 2 Metern und nur wenige werden größer als 2,30 m. Ihre Haut ist im Gegensatz zu den meisten Völkern nach wie vor mit Schuppen bedeckt, die einen nur noch leichten

Schutz bieten. Farblich sind die meisten von ihnen Weiß bis gräulich oder Sandfarben.

Auch wenn ihre einstigen Vorfahren dazu in der Lage waren, kann kein Draguun Feuer oder ähnliches speien!

### **9.2.2 Die Saterack**

Die Saterack sind eine amphibisch lebende und aufrecht auf zwei Beinen gehende Spezies, mit fanatisch religiöser Ausprägung und einer Ablehnung jeglicher Alienrassen, welche nicht nachweislich aus ihrer Schöpfungsgeschichte stammen.

#### **Aussehen/Eigenschaften**

Die Saterack haben einen muskulösen und eine schuppenlose, drüsenreiche Haut, welche ihren gesamten Körper bedeckt. Nicht selten werden sie deshalb von den verhassten Skaáhurii und den Draguun als "Space Molche" bezeichnet. Ihr Kopf ist überproportional groß im Vergleich zu anderen Völkern und sie besitzen neben 2 Augenpaaren, 2 kleine Löcher auf Nasenhöhe und einem breiten Maul auch eine lange Zunge, mit welcher sie in der Lage wären Insekten zu fangen. Dies ist jedoch in ihrer Kultur verpönt, auch wenn es biologisch möglich wäre.

Des Weiteren sind die Saterack mit einer sehr hohen Resistenz gegen Gifte gesegnet, wodurch viele der üblichen Giftstoffe, welche bei anderen Völkern bereits tödlich wären, bei ihnen keinerlei Wirkung zeigen.

#### **Geschichte und Technologie**

Die Saterack sind aktuell im Zeitalter der Überlichtgeschwindigkeit angekommen und nutzen damit auch die sogenannte ÜL-Technologie. Dabei reichen ihre Waffen von simplen Handfeuerwaffen bis hin zu Massenvernichtungswaffen, die problemlos ganze Städte aus dem Orbit heraus vernichten können. Beliebt ist dabei vor allem das 20 Kg Eisenprojektil, das mit hoher Geschwindigkeit aus dem Orbit heraus auf Städte geschossen wird, welche in ihren Augen von Ungläubigen bewohnt werden.

Die Projektilwaffen werden durch Kurz- und Mittelstrecken Energiewaffen ergänzt, welche vor allem bei Raumschlachten und von konventionellen Bodentruppen verwendet werden. Meist richteten sie ihre Waffen jedoch nur auf Feinde, welche ihnen haushoch unterlegen waren.

Die dadurch errungenen Siege brachten die Saterack dazu, überheblich zu werden. So kam es zu einem Konflikt mit den, unter dem Schutz der Skaáhurii stehenden, Draguun, welcher den Saterack eine schmerzliche Niederlage und den Verlust zweier Welten einbrachte. In diesem Konflikt merkten die Saterack deutlich, dass ihr Militär und ihre Technologie nicht zu den weitentwickeltesten des Universums gehörten.

### 9.2.3 Die Taruck

Die Taruck haben bereits früh Kontakt zu anderen Zivilisationen aufgebaut und sind Verbündete der Skaáhurii, ohne selbst ein Teil des Imperiums zu sein. Es ist vielmehr ein Zweckbündnis. Die Skaáhurii stehen ihnen im Kampf gegen die Saterack zur Seite und haben dafür freien Zugang zum Sektor und den Forschungsdaten der Taruck.

#### **Aussehen:**

Die Taruck ähneln im Aussehen anthropomorphen Füchsen und Wölfen und sind im Durchschnitt 1,72 Meter groß. Ihre Körper sind von Natur aus deutlich athletischer als die meisten anderen Völker und sie sind begabte Kletterer. Des Weiteren besitzen sie allesamt scharfe Krallen und ein Gebiss, das dem eines Raubtieres gleicht.

### 9.2.4 A.R.I.C.S

Artificial Robotic Intelligent Combat System oder kurz A.R.I.C.S sind eine ursprünglich vom Militär der Skaáhurii entwickelte Maschinenrasse, welche vorwiegend für Einsätze im Vakuum des Weltalls oder auf lebensfeindlichen Planeten konzipiert wurde.

#### **Nutzen/Hintergrund**

A.R.I.C.S wurden ursprünglich für militärische Zwecke erschaffen, um extrem gefährliche Operationen durchzuführen. Dabei waren sie ebenfalls in zahlreichen Schlachten anwesend und gerieten zunehmend in die Kritik vieler Skaáhurii. Vor allem aufgrund des skrupellosen Vorgehens und einiger Unfälle, bei denen Verbündete zu Schaden kamen. Im Laufe der Jahrzehnte entwickelten Sie sich jedoch stetig weiter und die Angst der Bevölkerung gegenüber den autonom denkenden Maschinen nahm immer weiter ab. Auch erste Gesetze, welche die A.R.I.C.S mit einbezogen, wurden verabschiedet. Nach und nach wurden Sie so zu vollwertigen Mitgliedern der Gesellschaft, auch wenn es nach wie vor einige kritische Stimmen gegenüber ihnen gibt.



## 9.2.5 Segamu Industries

Der Segamu Konzern ist der aktuell größte intergalaktische und aktuell der einzige, vollständig von Regierungen unabhängige, Giga-Konzern des bekannten Universums. Sein Hoheitsgebiet erstreckt sich über das gleichnamige Segamusystem.

Segamu Industries beherrscht aktuell 3 bewohnbare Planeten im Segamusystem, welche zu 100% dem Konzern gehören. Dies sind die Planeten "Segamu Headquarters", „Segamu P1“ und „Segamu P2“. Auf den genannten Planeten befinden sich vor allem industrielle Massenproduktionen, die Güter des Konzerns herstellen, welche im Anschluss im gesamten Universum verkauft werden. Ebenfalls wohnen die Arbeiter, welche vom Konzern als Eigentum gesehen werden, ebenfalls in Unterkünften nahe oder teilweise in den Produktionsstätten.

### **Die Konzernstruktur/die Bevölkerung**

Der Konzern ist hierarchisch und nach sogenannten Wertigkeitslevel gegliedert. Der Wertigkeitslevel gibt dabei an, wie hoch das Ansehen/der Wert des jeweiligen Arbeiters/Objektes ist. Ein normaler Arbeiter, der natürlich als Konzerneigentum zu werten ist, besitzt einen Wertigkeitslevel von 5 bis 20 Punkten und stellt damit die unterste Schicht dar.

### **Das Konzerneigentum**

Als Konzerneigentum wird alles bezeichnet, was sich auf den Planeten des Konzerns befindet und nicht das Eigentum oder den geschäftlichen Besuch selbst darstellt. Was bedeutet, dass jedes Lebewesen, jeder Mitarbeiter und jedes Sandkorn von den Vorständen als ihr Eigentum angesehen wird.

Da Mitarbeiter dieses Konzerns nicht als Lebewesen, sondern lediglich als Konzerneigentum angesehen werden, handelt es sich dabei auch um keine freien Personen, sondern in den Augen vieler anderer Völker um Sklaven des Konzerns.

### **Wertigkeits-Level**

Der interne Wertigkeitslevel gibt den Wert von Konzerneigentum an. Die Skala beginnt bei 1 und endet beim höchsten Wert von 150 Punkten. Der Müll auf der Straße weist dabei bereits, je nach Recyclbarkeit, einen Wert von 1 bis 5 auf, Mitarbeiter besitzen je nach Arbeitskraft einen Wert von 5 bis 20 Punkten und eine normale Taube auf der Straße einen Wert von 15 Punkten.

Ab einem Wert von 25 Punkten hat das Konzerneigentum Anspruch auf einen Konzernanwalt, sollte es durch die Segamu Polizei zu einer Vollstreckung kommen.



## 10 Weiterführende Informationen und Support

### 10.1 Informationen zur Welt der Skaáhurii

Da diese Informationen stetig erweitert werden und von ihrem Umfang, die Länge des Regelwerkes sprengen würden, verweisen wir in diesem Fall auf unser Wiki.

[wiki.draconigen.net](http://wiki.draconigen.net)

Dort werden nach und nach immer mehr Informationen und Geschichten rund um die Welt der Skaáhurii veröffentlicht!

### 10.2 Forum und Support

Die Draconigen Studios betreiben auch ein Communityforum, das ihr unter <https://ikosa-dragons.de/> erreichen könnt!

Unseren Support erreichst du unter: <https://draconigen.net/Support/> oder per Mail an [support@draconigen.net](mailto:support@draconigen.net)

### 10.3 Charaktersheet als PDF

Download:

### 10.4 Austausch und Socialmedia:

Discord: [discord.gg/FtPMxPH](https://discord.gg/FtPMxPH)

Mastodon: [https://rollenspiel.social/@draconigen\\_net](https://rollenspiel.social/@draconigen_net)

Reddit: <https://www.reddit.com/r/DraconigenStudios/>

Tumblr: <https://draconigen-studios.tumblr.com/>