



Published on 1w6 (<http://www.1w6.org>)

[Startseite](#) > Svens Notizen (Zusammenfassung)

Svens Notizen (Zusammenfassung)

*Ihr habt nur 30 Minuten und wollt wissen, wie Technophob funktioniert?
Dann seid ihr hier richtig 😊*

Diese Kurzfassung von Technophob ist zum Gutteil aus E-Mails entstanden, die ich Leuten geschickt habe, damit sie für One-Shots ihre Charaktere vor der Runde entwickeln konnten. Sie sollte alles bieten, um direkt als Spieler oder Spielerin einsteigen zu können.

Sie ist als E-Mail von Sven an seine Gruppe geschrieben. Fühlt euch frei, sie zu verwenden 😊

Hallo Leute,

Ich habe euch die grundlegenden Infos zu unserer neuen Kampagne aufgeschrieben.

- [Setting und Welt](#) ^[1]
- [Charaktertypen](#) ^[2]
- [Charaktererschaffung](#) ^[3]
 - [Charakterblatt](#) ^[4]
- [Technologie](#) ^[5]
- [Regeln](#) ^[6]

@Tamara: Die Kampfregeln stehen auf Seite X. Sie sind schnell und heftig, aber wenn dein Charakter gut ist, kann er oder sie einiges reißen - also sich mit vielen Gegnern anlegen, solange du dich nicht in die Zange nehmen lässt.

Wir spielen Technophob, ein Science Fiction Setting um Technologieschmuggel, Schattenkriege, Anarchie, Macht, Maschinenkriege, alte Geheimnisse und actionreiche Kämpfe gegen Unterdrückung, korrumpierte Sicherheit und mutierende Aliens. Kurz: Dune trifft Starcraft und Shadowrun.

Setting und Welt

Ihr übernehmt die Rolle von Techschmugglern, die ihr Geld damit verdienen, Technologie auf Planeten zu bringen, auf denen sie verboten ist. Dafür brauchen wir Abenteuerlustige Kämpfer, unaufspürbare Spione, geschickte Taktiker und unerschütterliche Hacker.

Die Galaxis wird von dem System regiert, einem Rat mit Abgesandten aus allen Regionälrräten, die je nach Region unterschiedlich zusammengesetzt sind. Der Rat befiehlt die Armee, legt die grundlegenden Gesetze fest und kontrolliert das Lizenzsystem, mit dem in Zeiten von universellen Nanofabriken die Preise von Waren festgesetzt werden. Es ist in allen Nanofabriken eingebaut und alle komplexeren Waren prüfen bevor du sie verwenden kannst, ob du eine Lizenz dafür hast. Lizenzen zu umgehen ist Terrorismus.

Das Spiel findet in den Grenzregionen des Systems statt, nahe der Technophoben Bereiche, einer Region in der sich die Planeten zusammengeschlossen haben, um sich dabei zu unterstützen, nur gewünschte Technologie zu erlauben und sich gegen Technologieschmuggel zu wehren. Also gegen euch. Ihr startet meist von der Station Traum Anderer, wo ein Großteil des Schmuggels organisiert wird, reist zu einem Planeten, schleust Technologie an der Sicherheit vorbei und liefert sie denen, die sich nach ihr sehnen - und dafür bezahlen.

Charaktertypen

Ihr könnt zwischen vier Charaktertypen wählen: Anarcho Nerds, Terraner mit Keimling, Fuchsmenschen mit Berserkererbe (Ranmex) und Fanatische Psi-Krieger-Echsen. Es gibt auch andere, aber das hier sind die verbreitetsten und am besten ausgearbeiteten.

Anarcho-Nerds ^[7]: Von Nerde, wie die heutige Erde, aber mit mehr Anarchisten und Nerds (heißt offiziell Halo 8). Trotzdem repressive Regierung. Können meist Hacken (im System ist Hacken bei Todesstrafe verboten, und entsprechend schlecht sind die Computer gesichert), anfangs Anachronistisch, aber Computeraffin (spieltechnischer Bonus). Oft Anarchisten und Radikal-Demokraten mit Erfahrung im Untergrund. Nur Hacker oder Freunde von Hackern konnten die Informationen bekommen, um Schmugglerschiffe zu rufen.

Terraner mit Keimling ^[8]: Menschen mit Symbionten, zwei Persönlichkeiten, abwechselnd schlafen (brauchen nur zwei Stunden Schlaf), haben eine Symbiosefähigkeit; frei wählbar, Kosten für Eigenentwicklungen von der SL festgelegt. Beispiele (steigerbar, in der Beschreibung erst die erste Stufe, dann was nach 10 bis 20 Spielrunden erreichbar ist): DNS umschreiben ^[9] (von „einfaches Körpermerkmal ändern“ bis zu „Eigenschaftswerte zeitweise umschreiben“), DNS kopieren ^[10] (von „täuscht DNS scans“ bis zu „kopiert sogar Körperbau, Verhaltensweisen und

Eigenschaften“, Körpereigene Waffen [11] (von aus den Fingern hervorbrechenden Dornen bis zu meterlangen Giftranken), Pheromonkontrolle [12] (von +3 auf soziale Proben bis zu „du gehörst mir und wirst mich nie vergessen“), Beherrschung [13] (von den Körper einer Person beherrschen bis zu vollständiger Gedankenkontrolle), Körperschule [14] (Wähle eins aus Chamaeleonhaut, Spinnenlauf, Genügsamkeit und durch Fingerbreite Ritzen kriechen - auf höchster Stufe alle).

Ranmex [15]: Fuchsmenschen mit Berserkererbe. Haben einen extrem verstärkten Sinn. Können in Berserkerrausch verfallen: verwandeln sich in riesigen, urtümlichen Fuchs und greifen alles in der Umgebung an. Eine soziale Gruppe hält den Berserker ruhig (Merkmal: Schlafendes Biest (+): können ohne Gemeinschaft leben). Leben in Clans: Wo ein Ranmex ist, sind oft viele. Warum bist du nicht mehr in deinem Clan? (wichtiger Hintergrund) Können ihr Berserkererbe nutzen, um die Wirklichkeit zu verzerren, aber das ist gefährlich (sogar es nur zu können kostet Selbstkontrolle) und gesellschaftlich verpönt (gefährdet den Clan).

Synachu-Kriegerinnen [16]: Hagere Echsenmenschen mit pionischen Kampftechniken und von ihrem Psi angetriebenem Exoskellet. psionisch gebunden an die Konklave, die geistigen Führer ihrer Gesellschaft. Die Bindung schützt die davor, von ihrem eigenen Psi zerrissen zu werden, manifestiert sich aber in Dogmen, die stärker werden, je weiter die Synachu ihre Fähigkeiten entwickeln. Anfangsfähigkeit: Psi Klingen, Psi Schild oder zuerst handeln; wähle zwei.

Charaktererschaffung

Die Charaktererschaffung beginnt mit dem Charaktertyp. Wenn es schnell gehen muss, wählt einfach aus den Beispielcharaktere [17] – oder verwendet die Charakterblätter von Casilda [18], Lomo nan Tar [19], Chessos [20] oder Nayres Getral [21] als Grundlage.

Ein Charakterblatt enthält:

Name:

- Beschreibung: ...
- Zitat: „....“
- Motivation: ...

Eigenschaften:

- Name: ++/+/+/- (Wert)
-

Hintergrund: Name: ++/+/+ (Wert)

Fertigkeiten:

- *Name: ++/+ (Grundwert | Effektivwert)*

-

Merkmale:

- *Name: ++/+/-/--*

-

Ausrüstung:

- *Name: ++/+/0*

-

Kampfwerte:

- *Wundschwelle: 3/4/5/6*
- *Waffe: Name (Schaden)*
- *Rüstung: Name (Schutz)*

Für die Erschaffung des Charakters gibt es ein knappes Schema:

- Die Grundidee. Beschreibe deinen Charakter einem Satz.
- Außensicht:
 - An was erinnern sich Leute? Was hebt dich ab?
 - Wie bist du so geworden?
 - Was kannst du gar nicht?
- Im Spiel:
 - Wieso bist du auf der Station "Traum Anderer"?
 - Warum kannst du nicht mehr zurück?
 - Warum brauchen dich die anderen Charaktere?
 - Warum brauchst du die anderen?
 - Was macht dich für sie sympathisch (für Charaktere und Spielende)?
- Wie heißt du?
- Was ist ein typisches Zitat von dir?

Dazu kommen die Werte: 7 starke Werte, jede Schwäche gibt einen weiteren starken Wert. Übertreffende Werte kosten 3 starke Werte. In den Vorlagen für die Charaktertypen gibt es jeweils Listen mit Beispielen ([Anarcho-Nerds](#) ^[22], [Terraner mit Keimling](#) ^[23], [Ranmex](#) ^[24], [Synachu](#) ^[25]).

- **Fertigkeit:** Etwas gelerntes, egal ob professionell oder als Hobby. Beispiele: Kryptographie, Geige spielen, Nahkampf.
- **Beruf:** Sammlung an Fertigkeiten, die Leute mit dem Beruf meist können. Kann auch eine Hintergrundbeschreibung sein („als was sehe

ich mich?“). Beispiele: Koch, Soldatin, Pirat, Tochter reicher Schnösel.

- Eigenschaften: Etwas, in dem du besser oder schlechter bist als andere. Unterstützten Fertigkeiten und Berufe. Beispiele: Stärke, Sturheit, Präsenz.
- Besonderheiten und Ausrüstung (Waffen und Rüstung kosten auch starke Werte). Beispiele: Paranoia, Loyalität, Absolutes Gehör, Laserpistole.

Für jede Fertigkeit zwei Eigenschaften fest wählen (nur bei Steigerung der Fertigkeit ändern): Eine starke Eigenschaft gibt einen Punkt Bonus, eine überragende zwei Punkte. Als Effektivwert aufschreiben.

Zahlenwerte: starke Eigenschaft 15, starke Fertigkeit 12, starker Beruf 9. Überragende jeweils drei Punkte höher.

Technologie

Zur Technologie. Die Begrenzung von Ausrüstung sind Lizenzen:

Um die Kontrolle zu behalten, verlangt das System, dass Nanofabriken Dinge nur mit lizenzierten Bauplänen erstellen. Jegliche Gegenstände, die nicht strikt zivilen Zwecken dienen, müssen Selbsttests enthalten, mit denen sie prüfen können, ob sie ihrer Lizenz entsprechend genutzt werden. Fällt der Test negativ aus, werden interne Schutznaniten aktiv und zersetzen den Gegenstand binnen Sekunden.

Lizenztest ^[26]: Werft für jede nicht mit starken Werten gekaufte Waffe oder Rüstung und für jeden anderen nicht zivilen Gegenstand am Anfang jeder Runde einen Würfel. Ist das Ergebnis ungerade, bemerkt der Gegenstand, dass er entgegen seiner Lizenz verwendet wird, und zerstört sich selbst. Habt ihr sehr viele, nehmt einfach an, dass die Hälfte aller benutzten (weniger wichtigen) Gegenstände sich zerstören.

(Auch die Raumpatrouille hat manchmal Probleme mit Lizenztests. Während unkonventionellen Einsätzen verlieren sie 3% ihrer Ausrüstung (bei 2x5). Der Preis der Sicherheit - man kann nicht alles haben)

Lizenzen können ge- und verkauft werden. Manche Gegenstände brauchen besondere Rohmaterialien. Lizenzfälschung ist Terrorismus.

Selbst handgemachte Gegenstände können dich in Schwierigkeiten bringen, wenn nicht sofort erkennbar ist, dass sie nicht automatisch gefertigt werden - oder wenn sie die Rohmaterialien für einen anderen als den lizenzierten Zweck nutzen.

- Bis zu 5 Punkte Waffenschaden+Rüstung sind gratis dabei.
- Pro dafür genutztem starken Wert können 9 weitere Punkte verteilt werden.

Beispiel-Waffen [27]: Handlaser: 4, Nadler: 9, Blaster: 16, Blastergewehr: 32, Screamer: 48

Beispiel-Schutz [28]: Pilotenanzug: 1, Funktionale Kleidung: 2-4, Sicherheitsweste: 4, Zivile Panzerung: 9, Leichte Panzerung: 18

Startgeld: 10.000 credit. Mit Nachteil arm (-): 3kcr. Mit Vorteil reich (+): 30kcr.

Kommunikation und Überwachung [29]: Universalübersetzer, verschlüsseltes Kom, Verschlüsselungs-Knacker, einfacher persönlicher Assistent (PA: Smartphone mit Persönlichkeit), neuronales Interface, falsche ID, falsche DNA, Hackingtools.

Modifikationen [30]: Sensitivitätssteigerung, Sinnesverstärkung (+ pro Sinn), Pheromone (\+: Bonus von 3 auf soziale Proben für spezifische Spezies+Geschlecht), Hautpanzerung (\+, Schutz 6, illegal+teuer).

Medizin [31]: kleines MedKit (Erstversorgung), mittleres MedKit (1 Wunde pro Tag), kleines BioKit (Eine Wunde binnen 5 Minuten, verbraucht sich), Stim (ignoriere bis -6 Wundmali für 15 Minuten, blockiert Biokit).

Verbrauchsgegenstände [32]: Ernährungsnaniten, Wasserextraktor (Wasser aus der Umgebung gewinnen).

Ausrüstungs-Kits [33]: Sammlungen nützlicher Ausrüstung. Spart Suchzeit.

- SchmugglerKIT (1500cr): Verschlüsseltes COM, Universalübersetzer (einfach), PA, Handlaser, Raumanzug, kleines MedKit.
- PiratenKIT (10.000cr): Schmuggler KIT, Lasergewehr, Zivile Panzerung, 1x BioKit.
- RebellenKIT (25.000cr): Piraten KIT, Falsche ID (Stufe 1), Universalübersetzer (mit PA, Grav-Mod, PSI Modul), 2x Stim, Blaster, dafür kein Lasergewehr.

Schiffe sind teuer. Wenn ihr eins habt, ist es Teil der Kampagne und geht nicht vom Startgeld ab - egal, wem es formell gehört.

Regeln

- Probe: Wert \pm W6 \geq Zielwert.
- Zielwert: 9=einfach, 12=fordernd, 15=schwer.

Wenn nicht klar ist, wer anfängt, würfelt ihr auf eine passende Eigenschaft (z.B. Reaktion). Wer das höhere Ergebnis erreicht beginnt. Bei gleichem Ergebnis beginnt die mit dem höheren Eigenschaftswert. Sind die Werte gleich würfelt einfach nochmal. Bei einem Patt im Kampf gewinnt wer angefangen hat. Meist ist aber klar, wer anfängt: Diejenige, die handeln will.

Zusammenfassung: Fernkampf

Würfel eine Probe gegen Mindestwurf 12 (nah), 15 (mittlere Entfernung) oder 18 (weit). Gelingt die Probe, triffst du. In dem Fall nimmt dein Gegner Schaden in Höhe der Differenz deines Ergebnisses zum Mindestwurf zuzüglich des Schadens deiner Waffe und abzüglich seines Schutzes - zum Beispiel durch eine Rüstung.

Erreicht der Schaden die Wundschwelle deines Gegners (meist 4), erhält er eine Wunde, die all seine Handlungen um 3 erschwert, bis sie geheilt ist.

Modifikatoren:

- Gute oder Schlechte Bedingungen können den Mindestwurf um bis zu 6 Punkte ändern.
- Gezielte Angriffe erhöhen den Mindestwurf um 3 (Bauch) bis 9 (Augen). Wenn der Spieler keine Sondereffekte will, steigt der Schaden um das Doppelte der zusätzlichen Erschwernis (um 6 bis 18).
- Muss die Schützin sich keine Sorgen um ihre eigene Sicherheit machen, verringert sich der Mindestwurf um 3 (ruhige Situation). Im Kampf ist das meistens nicht der Fall.

Kurzabriss: Wettstreit und Nahkampf

- Beide beschreiben, was sie tun wollen. Im Kampf beschreibt die Verteidigerin nicht nur die Abwehr, sondern gleich auch den geplanten Gegenangriff.
- Beide würfeln auf eine passende Fertigkeit - sie können unterschiedliche Fertigkeiten nutzen.
- Wer das höhere Ergebnis (Wert \pm W6) hat, gewinnt.
- Im Kampf erhält der Verlierer Schaden in Höhe des Unterschiedes der Ergebnisse, plus den Schaden der Waffe, minus den Schutz seiner Rüstung.
- Erreicht der Schaden die Wundschwelle, erhält der Verlierer eine Wunde. Die durchschnittliche Wundschwelle liegt bei 4.
- Ab der dreifachen Wundschwelle an Schaden erhält er eine kritische Wunde und ist kampfunfähig.
- Eine Wunde erschwert alle Proben um 3, eine kritische erschwert um 6.
- Wer mehr Schaden verursachen will, kann seine Probe absichtlich erschweren. Bei Erfolg steigt der Schaden im Fernkampf um das Doppelte der absichtlichen Erschwernis. Im Nahkampf steigt der Schaden um das dreifache der Erschwernis.
- Kämpft der Charakter gegen mehrere Gegner gleichzeitig, erschwert jeder Gegner nach dem ersten die Kampfproben um 3. Hätten die beiden Motorradfahrer zusammen angegriffen, hätte Kass also eine Erschwernis von 3 gehabt.
- Wer eine Wunde erhält, muss mit einer passenden Eigenschaft eine Probe würfeln. wenn er nach Abzug aller Wunderschwernisse unter 0 ist, wird er kampfunfähig.
- Kampfunfähig bedeutet, dass er nicht mehr am Kampf teilnehmen kann. Das kann durch Ohnmacht geschehen oder auch Panik, Erstarren oder jegliche andere passende Reaktion. Die Entscheidung, wie ein Charakter genau reagiert, liegt beim Spieler.

- Jede Woche kann ein verwundeter Charakter mit einer passenden Eigenschaft eine Probe gegen Mindestwurf 9 würfeln. Je Wunde erhält er 3 Punkte Erschwernis. Gelingt die Probe, dann heilt eine Wunde.

Einzelheiten und Beschreibung stehen im Abschnitt spielen [34].

Das war's. Viel Spaß beim Spielen!

Das 1w6-System ist ein schlankes, frei lizenziertes, universell einsetzbares Rollenspielregelwerk, das es Weltenbastlern und Spielleitern erleichtern soll, ihre Welt oder Kampagne als Rollenspiel zu veröffentlichen.



*Alle Inhalte sind unter freien Lizenzen verfügbar.
Das Urheberrecht liegt beim Autor des jeweiligen Inhaltes.
Bevor Du selbst etwas schreibst, lies bitte die Lizenzbedingungen.*

Diese Seite nutzt Cookies. Und Bilder. Manchmal auch Text. Eins davon müssen wir wohl erwähnen — zumindest sagen das alle anderen...

Druckversion

Source URL (retrieved on 2016-07-25 20:23): <http://www.1w6.org/deutsch/technophob/svens-notizen>

Links:

- [1] <http://www.1w6.org/book/export/html/743#setting>
- [2] <http://www.1w6.org/book/export/html/743#charaktertypen>
- [3] <http://www.1w6.org/book/export/html/743#charaktererschaffung>
- [4] <http://www.1w6.org/book/export/html/743#charakterblatt>
- [5] <http://www.1w6.org/book/export/html/743#technologie>
- [6] <http://www.1w6.org/book/export/html/743#regeln>
- [7] <http://www.1w6.org/deutsch/technophob/neuankoemmlinge-anachronistische-anarcho-hacker>
- [8] <http://www.1w6.org/deutsch/welten-und-kampagnen/technophob/aussenseiter-terranner-mit-pflanzen-symbionten>
- [9] <http://www.1w6.org/deutsch/technophob/dns-umschreiben>
- [10] <http://www.1w6.org/deutsch/technophob/dns-kopieren>
- [11] <http://www.1w6.org/deutsch/technophob/koerpereigene-waffen>
- [12] <http://www.1w6.org/deutsch/technophob/pheromonkontrolle>
- [13] <http://www.1w6.org/deutsch/technophob/beherrschung>
- [14] <http://www.1w6.org/deutsch/technophob/koerperschule>
- [15] <http://www.1w6.org/deutsch/welten-und-kampagnen/technophob/exilanten-ranmex-clanj-ger-fuchsmenschen>
- [16] <http://www.1w6.org/deutsch/technophob/synachu>
- [17] <http://www.1w6.org/deutsch/welten-und-kampagnen/technophob/beispielcharaktere>
- [18] <http://www.1w6.org/deutsch/technophob/charakterblatt#kass>
- [19] <http://www.1w6.org/deutsch/welten-und-kampagnen/technophob/charakterblatt-von-lomo-nan-tar>
- [20] <http://www.1w6.org/deutsch/technophob/charakterblatt-chessos-reluna>
- [21] <http://www.1w6.org/deutsch/technophob/charakterblatt-nayres-getral>
- [22] <http://www.1w6.org/deutsch/technophob/charaktererschaffung-werte#vorlage>
- [23] <http://www.1w6.org/deutsch/technophob/vorlagen-keimlinge#vorlage>
- [24] <http://www.1w6.org/deutsch/technophob/vorlagen-ranmex#vorlage>
- [25] <http://www.1w6.org/deutsch/technophob/charakterblatt-nayres-getral#vorlage>

- [26] <http://www.1w6.org/deutsch/technophob/waffen-ruestungen-lizenzen#lizenzttest>
- [27] <http://www.1w6.org/deutsch/technophob/waffen-ruestungen-kommunikation#waffen>
- [28] <http://www.1w6.org/deutsch/technophob/waffen-ruestungen-kommunikation#schutz>
- [29] <http://www.1w6.org/deutsch/technophob/waffen-ruestungen-kommunikation#komm>
- [30] <http://www.1w6.org/deutsch/technophob/modifikationen-medizin-verbrauch#mod>
- [31] <http://www.1w6.org/deutsch/technophob/modifikationen-medizin-verbrauch#medizin>
- [32] <http://www.1w6.org/deutsch/technophob/modifikationen-medizin-verbrauch#verbrauch>
- [33] <http://www.1w6.org/deutsch/technophob/kits-schiffe-geld>
- [34] <http://www.1w6.org/deutsch/technophob/spielen>